

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Departamento de Escultura y Pintura



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**

**UTILIZACIÓN DEL TRABAJO INTERDISCIPLINARIO Y DEL
LENGUAJE MULTIMEDIA EN LA DANZA CONTEMPORÁNEA:
EL BOSQUE UNA PROPUESTA PRÁCTICA.**

Programa de Doctorado en Artes Visuales e Intermedia (México)

Presentada por Luis Gilberto Arreguín Garmendia

Dirigido por Dra. Gema Hoyas Frontera

Valencia, noviembre de 2011

A mis Padres e hija, quienes en todo momento me han apoyado.

*Agradecimiento: A mi directora de tesis la Dra. Gema Hoyas
Frontera que en todo momento de este proceso me alentó a
seguir adelante.*

ÍNDICE

Sumario	6
Introducción	8
Hipótesis	11
Objetivos	11
Metodología	12
Estructura del trabajo	13
Capítulo 1 Composición coreográfica	17
Métodos de composición	17
Merce Cunningham	29
John Cage	40
William Forsythe	43
Dawn Stopiello	52
Luis Arreguín	54
Elementos de composición coreográfica	76
Tacto	76
Transformación de emociones	82
Asociaciones	84
Experiencias con música y sonidos	86
para generar emociones	
Manejo de energía	91
Acción- reacción	93
Historias en grupo	95

Moverse en base a un texto	97
Motivos de movimiento y su desarrollo	98
Repetición	99
Variaciones	99
Escribir letras o frases con movimientos	100
Capítulo 2 El bailarín. El cuerpo físico y otras visiones del cuerpo	105
El cuerpo silencioso	105
El bailarín	106
Técnicas de danza	113
El cuerpo orgánico	115
Ideokinesis	119
La imagen, trabajo con imágenes	128
Improvisación	135
Danza Contemporánea	139
Otras visiones del cuerpo	141
Entre el cuerpo físico y el cuerpo virtual	158
Capítulo 3 El Espacio	177
Conceptos sobre el espacio	178
Iluminación	184

Escenografía	188
Espacio en la danza	189
Espacios creados en otras áreas artísticas	204
Capítulo 4 Música y Sonido	213
Conceptos sobre sonido	216
Técnicas Contemporáneas de Música	221
DJ	232
VJ	235
Música interactiva	237
Capítulo 5 El tiempo	245
Conceptos sobre el tiempo	245
Memoria	257
Extra temporalidad	261
Capítulo 6 Nuevas Tecnologías y la Danza	265
Danza por computadora	271
Vídeo Instalación	278
Instalación de realidad virtual	283
Robótica	289
Fotografía digital alterada	292
Satélites	298
Inteligencia Artificial	302

VideoDanza	306
Cine Digital	314
Danza Interactiva	317
Instalaciones Interactivas	328

Capítulo 7 Presentación de la obra <i>El Bosque</i>	333
--	------------

Imágenes continuas por escenas	333
Introducción a <i>El Bosque</i>	352
Antecedentes de la Migración	357
Discusión Colaborativa Interdisciplinaria	361
Proceso de composición coreográfica	365
Trabajo con bailarines	369
Proceso de composición de la música	371
Partitura	374
Edición de vídeo y fotografía	380
Propuestas de escenas para la obra	381
Escena I	385
Escena II	390
Escena III	393
Escena IV	395
Escena V	397
Escena VI	398
Escena VII	400

Resumen de los elementos que integraron la obra	403
Conclusiones	408
Fuentes Documentales	417
Bibliografía	417
Páginas Web	424
Filmografía	428
Índice de ilustraciones y fotografías	429
Resúmenes	436

SUMARIO

Esta tesis analiza la utilización del trabajo interdisciplinario y del lenguaje multimedia que es empleado en la construcción de danzas hoy en día. Se muestra como estas relaciones- en las cuales cada una de ellas ha aportado los elementos formales y expresivos que les son particulares- han explorado y enriquecido el lenguaje coreográfico. Está basada en la idea que estas asociaciones en conjunto han logrado otros significados y formas de narrar en la danza, que revelan algo al espectador, por lo que la organización y decisiones que se tomen en conjunto tienen que ser muy cuidadosas para poder lograr un acto creativo.

Esta tesis se basa también en crear un proyecto personal artístico de una danza donde está presente la colaboración con el compositor Ignacio Baca Lobera, el ensamble de percusiones LUUM del músico Octavio Sapién y con el empleo de elementos multimedia como son el vídeo, música creada por computadora, fotografía y texto manipulados, con el tema la Migración de las personas y como título *El Bosque*. Este proyecto contó con el grupo de danza Las Pléyades del cual soy director artístico.

El desarrollo del lenguaje, escritura y lectura de la danza hoy en día, supone avanzar, complementar los potenciales de la misma, permitiéndole una apertura hacia formas más comunicativas.

El presente trabajo está basado en mi experiencia como coreógrafo y en muchos años de práctica y estudios en Artes Visuales.

INTRODUCCIÓN

Cuando comencé a trabajar con compositores, músicos, directores de teatro y artistas visuales me di cuenta que se abrían a mi trabajo puertas que no conocía y que le daban otro giro a mis propuestas; por ejemplo al poner música en vivo, la relación que se establecía con el público cambiaba, se interesaban más en lo que pasaba, se ponían incluso a mover, los bailarines bailaban con más energía, algo positivo ocurría. Lo mismo acontecía cuando colaboraba con un director de teatro, se añadían significados inesperados a lo que se decía, a lo que tenía lugar dentro de los bailarines, y lo mismo sucedía cuando se empleaban las demás disciplinas artísticas por ejemplo poniendo una escultura dentro del escenario, etc. ¿Por qué se producía esto? ¿En qué medida la colaboración interdisciplinaria influencia, enriquece el movimiento y los significados de la danza?

En una ocasión vi una danza donde apareció en determinado momento en una pantalla completa en la parte de atrás del escenario, un vídeo en el cual había una rosa del tamaño de toda la pantalla y eso y en ese momento me cambió totalmente la perspectiva de esa danza. La danza ciertamente no era buena pero ese elemento empleado le dio un giro inesperado porque estableció relaciones entre los bailarines y en mí creo asociaciones que no había tenido en todo el espectáculo.

Decidí probar y trabajar con imágenes de vídeo y los resultados han sido desde ese momento intrigantes. Tomaba, es decir me

apropiaba de obras de cine y vídeo ya realizadas y las entregaba a un editor que las manipulaba a través de la computadora con determinados software, esto lo combinaba con danza en vivo y cuando era posible, con música también editada que en ocasiones se mezclaba con música en vivo. ¿En qué consistían estos cambios en la forma en que se presentaba la obra? ¿Qué detonaban estos cambios en la lectura y recepción de la misma? ¿El emplear el lenguaje multimedia crea distintas narrativas a las ya conocidas, son estas mejores?

Los espacios cambiaron, el tiempo, las formas, los colores, mi relación con los bailarines, es mi forma de expresión ahora.

Empecé a buscar el lograr un todo orgánico que naciera de la fusión de diferentes niveles de experiencias creando un sistema de relaciones entre estos diferentes niveles emotivos temáticos, físicos, de contenidos, tecnológicos, etc.

Para lo cual se necesitan bailarines activos y no pasivos, absolutamente propositivos, que conozcan muy bien su cuerpo, sepan de teatro, de música etc., por lo cual en esta investigación también haré un análisis de los elementos que considero se requerirían de los bailarines para poder abordar estas obras con mayor profundidad.

Analizaremos el tipo de trabajo que se realiza en el estudio para poder realizar este tipo de propuestas, qué ejercicios sirven para acercarse a determinados parámetros como serían: las emociones, la musicalidad, interpretación, hacer más creíble el movimiento, es

decir, ideas sensaciones y movimientos más coherentes, lógicos, transformación de personaje, etc. que se logra a través de una especie de *viaje* de muchas horas de trabajo.

El trabajo interdisciplinario y la utilización de multimedia es algo que ya he observado en distintos trabajos de compañías de danza del mundo y que percibo y puedo analizar para comprobar qué similitudes y diferencias existen entre ellas y para tener un marco de referencia de mi trabajo. Este tipo de actividades también ocurren en otras áreas artísticas en distintos niveles, con diferentes enfoques.

Me centraré en esta tesis en algunas obras que sirvan de ejemplo y comparación de lo anteriormente expuesto, dejando fuera otras obras de gran importancia pero que por motivos de enfoque no serán analizadas.

El termino multimedia es usado de diferentes maneras, cada autor lo acoge conforme a su criterio, yo tomo el de Steve Dixon cuando dice que el teatro, danza y las artes performativas han sido siempre interdisciplinarias o formas multimedia, quienes por siglos han utilizado la música o sonidos, con elementos visuales, accesorios, texto, vestuario y luces para realzar el cuerpo en el espacio.

La forma en que se utilizan todos estos elementos hace necesario investigar cómo se ha dado esta relación a través del análisis de obras concretas y de los elementos que las componen.

Hipótesis

La Danza hoy en día, emplea en sus procesos compositivos recursos expresivos y técnicos de otras disciplinas artísticas y el lenguaje multimedia de una forma en ocasiones ornamental, que contrasta con las necesidades artísticas que en el caso de la danza, requeriría de una apropiación y conocimiento de cada uno de los elementos para así poder crear nuevas narrativas y significaciones que expandirían su territorio hacia formas más emotivas, expresivas y comunicativas.

Objetivos

Los objetivos que nos planteamos con esta tesis son los siguientes:

- Estudiar porqué, cómo y para qué se usarían las nuevas tecnologías en la concepción y desarrollo de una obra de danza.
- Investigar cuáles son las tecnologías más empleadas en danza.
- Examinar las relaciones de la danza con otras disciplinas artísticas.
- Explorar y analizar las relaciones entre la danza y el lenguaje multimedia.

- Estudiar y analizar el cuerpo real y el cuerpo creado por las nuevas tecnologías.
- Comprobar qué tipos de narrativa se pueden crear en la danza con el cuerpo y el uso de multimedia.
- Identificar los usos del tiempo real y manipulado en la danza actual.
- Analizar cómo se ha transformado el espacio de la danza con el uso de las tecnologías.
- Experimentar la inclusión en la danza del sonido en tiempo real y manipulado.
- A través de ejemplos concretos en danza y otras disciplinas artísticas, estudiar, analizar y comparar los resultados obtenidos con el uso de multimedia y colaboración interdisciplinaria.
- Analizar la problemática de la migración y tratarla como tema en una producción de danza contemporánea para crear un proyecto artístico personal que se sirva del trabajo interdisciplinario y del lenguaje multimedia. El título del proyecto es *El Bosque* y es una propuesta práctica.

Metodología

Metodológicamente seguí este proceso:

- Elección del tema.
- Delimitación del tema.
- Formulación de hipótesis y objetivos.
- Recopilación y análisis de información teórica, audiovisual y de espectáculos en directo.

- Investigación de campo a través de la red para detectar eventos y productos artísticos que están ocurriendo y que se relacionen con nuestros objetivos.
- Experimentación práctica. Estudio y realización de trabajos coreográficos.

Estructura del Trabajo

Esta tesis está organizada en ocho capítulos, en el "Capítulo uno", se analizan métodos de composición de coreógrafos renombrados del siglo pasado y de este siglo, con ejemplos de obras donde aplican estos métodos de composición. Se obtuvo mayor información sobre los conceptos, métodos de trabajo, relación con otras áreas artísticas y tecnológicas a través de entrevistas y textos o libros escritos por ellos mismos. El software empleado en sus obras, como por ejemplo *Life Forms*, *Improvisation Technologies*, *Sinchronious Objects* e *Isadora* son analizados en su uso, así como la aportación que cada uno de los coreógrafos ha hecho en su trayectoria dedicada a la danza. Conceptos que se refieren al lenguaje coreográfico y su evolución histórica son mencionados. Asimismo se estudió la composición coreográfica y los elementos que la componen, analizando las improvisaciones que fueron empleadas para la composición en la obra *El Bosque*.

En el "Capítulo dos" hablamos de conceptos sobre el cuerpo aportados por pensadores y artistas. También se presenta la visión que se tiene de él a través del performance y obras de

diferentes artistas de diferentes áreas artísticas en particular de la danza, haciendo una reflexión y análisis sobre cómo estas visiones diferentes sobre el cuerpo físico logran concepciones tan diversas como el cuerpo virtual, el cuerpo posthumano, el cuerpo ritual, los cuerpos híbridos.

Pero el hincapié en este capítulo cae sobre el cuerpo físico, sus mecanismos y las técnicas que emplean los bailarines para su desarrollo personal y artístico.

En el "Capítulo tres" reflexionamos conceptos sobre el espacio dados por Merleau-Ponty y Erwin Panofski entre otros; analizando el espacio real y el creado así también el que depende de satélites, el espacio tradicional, la kinesfera de Rudolf Laban en la danza y otros espacios concebidos para ella.

En el "Capítulo cuatro" estudiamos el sonido y la música, la creada por músicos, por computadoras, y la música interactiva, con conceptos sobre sonido de Michel Chion, entre otros. Así como la utilización de *MIDI* y el empleo de éste en la danza, analizando las colaboraciones en vivo que se dan con músicos tradicionales o con los que emplean la tecnología en sus trabajos compositivos y en presentaciones musicales colaborativas.

En el "Capítulo cinco", conceptos de Guilles Deleuze, Henry Bergson y otros filósofos sobre el tiempo, sus aplicaciones en danza y otras artes fueron analizadas.

En el "Capítulo seis" abordamos conceptos de Lev Manovich entre otros, sobre las nuevas tecnologías. Entre ellas la robótica, los satélites, el 3D, MIDI donde se analiza porqué y cómo han sido empleadas en la danza, por caso en la creación de danzas interactivas. Con ejemplos como fue hecho durante toda la tesis observamos la importancia de la colaboración de coreógrafos con otras disciplinas artísticas, con especialistas de las áreas tecnológicas y el empleo de las tecnologías en la danza y en otras áreas artísticas para así tener una visión más amplia de este fenómeno.

El "Capítulo siete" es una propuesta personal llevada a la práctica al ser construida y presentada una coreografía en el Festival Internacional Cervantino de Guanajuato, México. Está dedicado el capítulo a describir y analizar el proceso de creación de esta obra, desde la creación de un cuerpo interdisciplinario para acordar estrategias, reafirmar conceptos, planear la estructura, hasta el trabajo en el estudio para conectar las partes así como la creación de una propuesta multimedia a través de vídeos y sonidos que fueron manipulados por software pensando en la expansión de la coreografía finalizando con la presentación de la obra " *El Bosque* ".

En el apartado de fuentes documentales se incluyen la bibliografía consultada, los sitios web visitados, la filmografía analizada, el índice de ilustraciones y fotografías.

Como material anexo tenemos un DVD donde se muestran fragmentos de ensayos, de vídeos sin editar que fueron usados

para la obra y la obra completa en su presentación en el teatro. Por último tenemos un resumen de esta tesis en español, valenciano e inglés.

Capitulo 1- Composición coreográfica

Métodos de composición

Domenico di Piacenza escribe entre 1450 y 1462 el primer tratado de danza: *De arte saltendi et choreas ducendi*.

Otro tratadista fue el francés Thoinot D'Arbeau quien escribió en 1589 el tratado: *Orchesographie, traite en forme de dialogue, par lequel toutes personnes peuvent facilement apprendre et practiquer l'honest exercice des danses (Orchesographie, tratado en forma de diálogo por el cual todas las personas pueden fácilmente aprender y practicar el honesto ejercicio de las danzas)*.

Pero el término coreografía no apareció hasta 1700 cuando Raoul Auger Feuillet escribió su *Choréographie; ou, l'art de décrire la Danse (Coreografía, o el arte de describir la Danza)*.

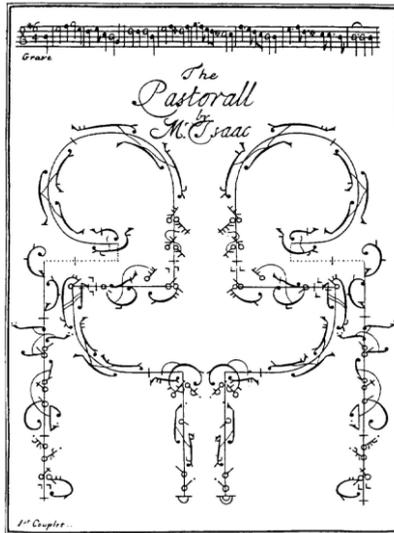


Fig. 1 Notación de pasos de ballet, Raoul- Auger Feuillet, 1700

Este sistema de notación de ballet creado por Feuillet indica la colocación de los pies y seis movimientos básicos de las piernas, plié, relevée, saute, cabriole, tombé y glisée.¹ El sistema está basado en dibujos con patrones que tenía la danza. Adicionalmente tenía barras que correspondían a la música de esa danza. Vemos en la figura anterior la forma en que Feuillet anotaba los pasos de ballet, y el espacio que debían recorrer, todo ello en relación a una música.

El filósofo francés Francois Delsarte desarrolló en el siglo XIX un sistema de gestos emotivos, expresivos y naturales y el Suizo Emile Jacques Dalcroze a finales del siglo XIX y parte del siglo XX

¹ En el ballet son: Plegar o doblar, elevar o estirar, saltar, es un tipo de brinco, caer, deslizar.(T.A)

desarrolló un sistema para enseñar ritmos musicales a través del movimiento corporal.

En el siglo XX las bailarinas y coreógrafas Isadora Duncan, Ruth St. Dennis, Mary Wigman y Martha Graham entre otras, utilizaban su cuerpo como un instrumento de expresión emocional, tomando algunas de ellas estructuras narrativas o estructuras musicales para realizar sus obras, que tenían un planteamiento-desarrollo-conclusión, que puede pensarse también como tema-estructura-lenguaje. Una característica importante de estas bailarinas-coreógrafas fue el considerar al bailarín también como coreógrafo que creaba su propio lenguaje, considerando ellas mismas necesario el coreografiar y bailar.

Algunas de estas artistas crearon técnicas basadas en el uso de la gravedad, la respiración o la utilización de la columna como motor de movimiento, lo cual las ayudó a ampliar el lenguaje de su cuerpo.

Ese lenguaje se amplió aún más con la aportación de muchos coreógrafos en el mundo destacando entre ellos el coreógrafo y bailarín norteamericano Merce Cunningham, quien fue uno de los iniciadores de un cambio en los parámetros de composición y de enfoque del movimiento, utilizando el azar, la indeterminación, el juego, la palabra, el gesto, movimientos cotidianos y la concepción de los trabajos como obras en proceso.

La composición es sinónimo de coreografía podemos decir que son complementarias, pero ésta le agrega matices a la coreografía. Empezamos con una idea, con un impulso hacia algo, y tenemos que ir viendo que elementos podrían ser necesarios y cómo serían utilizados en el transcurso de la pieza, por ejemplo qué duración tendrá, qué espacios podrían ser los mejores para nuestra idea, cuántos bailarines van a participar, qué papeles van a ejercer en el transcurso de la obra, qué relación tendrán, qué música será empleada. En el caso de utilizar vídeos o basarnos en imágenes, pensaremos en cuales serán esos vídeos, cómo los vamos a emplear; tenemos que tener en cuenta una multiplicidad de factores como ¿cuáles serán los motivos de movimiento que sostendrán la obra?, en caso de que improvisemos, ¿sobre qué vamos a improvisar?, ¿cuántas frases de movimiento vamos a emplear y cómo?

Las estructuras en la danza han recibido influencias de otras disciplinas, en especial de la música, pero también de la literatura, la poesía, el teatro, la pintura, el cine, el video.

Se puede utilizar también el azar como método de composición, siendo definido éste como una situación que no muestra orden o causa aparente.

Este tipo de métodos coreográficos relacionados con el azar fueron especialmente usados en el *Judson Dance Theater* en New York (organización colectiva de bailarines, coreógrafos, músicos y artistas visuales, quienes se encontraron en un *Workshop* en el

Judson Memorial Church en *Washington Square* desde 1962 hasta 1964), produciendo unas doscientas obras en veinte presentaciones en los años sesenta. Esta gran producción colaborativa de danza, música y artes visuales provenía de una clase que sobre estos métodos como el azar, impartía Robert Dunn (maestro de composición, no era ni bailarín, ni coreógrafo, aplicaba los métodos de Cage relacionados con el azar).

Meredith Monk, Steve Paxton, Trisha Brown, Carole Schneemann Malcolm Goldstein, Lucinda Childs, entre otros fueron los artistas que participaron en este período y algunos fundaron compañías de danza que dieron un gran impulso a la danza mundial.

Como en todo el arte, debemos utilizar los medios que necesite la obra, en la medida en que los necesite, depende del coreógrafo y lo que persiga conceptual y estéticamente.

Tienen los métodos el valor del momento, su necesidad de uso determina la importancia que les demos en ciertas obras o en todo nuestro trabajo.

Esto mismo sucede con el trabajo entre disciplinas, usando medios tecnológicos o imágenes empleadas para construir una obra, son una herramienta a utilizar que responden a intereses formales, espirituales, físicos, de búsqueda pero sobre todo de un espíritu de colaboración para obtener de esas áreas elementos que no tiene la nuestra y así expandir nuestras posibilidades coreográficas.

Crear una danza es crear movimientos corporales, secuencias de movimientos y organizarlos. La coreografía tiene que ver con organización.

Puede ser a través de estructuras como habíamos mencionado (puede ser principio, medio y fin o aleatoriamente, existen tantas posibilidades como imagine el coreógrafo) en los que se realicen los movimientos corporales y la forma en cómo se conectan entre sí estas estructuras de movimientos (transiciones, frases, rompimientos, pausas, etc.), a las estructuras resultantes dentro de las cuales se desarrolla el movimiento se les puede considerar como coreografías.

La mente fría es muy buena consejera y aunada a la pasión, en este caso dirigida hacia un objetivo artístico, es una guía, funciona como la motivación que le da un sentido a lo que hacemos.

Para iniciar una coreografía tiene que haber algo que motive a hacerla, puede ser un tema, una imagen, una idea, etc. pero debe partir uno de *eso* que nos motiva. Cuando se empieza una coreografía, se casa uno en ese momento, con *eso* que nos mueve.

Lo esencial en una coreografía es no perder, *eso*, que nos movió a empezar. Si ese "motivo" se pierde, la coreografía seguro también se perderá.

“Ese” hilo conductor puede ir en múltiples direcciones y nosotros seleccionaremos sólo aquellas direcciones que nos interesen. Aún improvisando, que podría ser una dirección, sabremos que ese hilo es la improvisación.

Si acotamos los caminos que surgen, y concentramos nuestra atención en esos caminos y profundizamos en ese *algo*, podremos acercarnos a *eso* que buscamos.

Porque podíamos decir que siempre nos aproximamos a lo que deseamos y nunca lo alcanzamos del todo, aun cuando la coreografía realizada sea algo cercano a lo que nos propusimos, según nuestros criterios o de los críticos, siempre habrá algo de ella que tiempo después pensemos que podía haber sido diferente.

En la medida en que le dediquemos tiempo, cuidado, planeación, la obra será más completa. Podremos así ir descubriendo esas significaciones, que podrían establecer *flechas*, con el espectador.

En estos momentos- no sé si después será igual- el trabajo entre disciplinas, la multimedia y la imagen me han servido en el trabajo coreográfico que realizo, lo llena de significaciones no previstas, lo lleva a otras formas de concebirlo, lo sitúa en el lenguaje de esta época.

Coreografiar es organizar los elementos estructurales y de movimiento, no es el sólo moverse, hay una intención de despertar emociones, pensamientos, sensaciones en el espectador, la danza no intenta explicar cosas, sino suscitar

respuestas en el cuerpo y mente del que la observa y para ello hay que tomar decisiones para lograrlo.

Estas decisiones tienen que ver con todos los elementos que van a ser utilizados en la obra, con el tipo de lenguaje a emplear, con la elección de la música o sonidos, si va a haber momentos de improvisación o no, cuantos bailarines y qué características tendrán estos, cómo ensayar, cómo trabajar con el compositor o los músicos, cómo ensamblar los vídeos o elementos tecnológicos con el movimiento en caso de que estos existan, qué tipo de investigación previa deberá llevar la obra según el tema elegido.

Coreografiar no es pensar que todas las danzas que emplean elementos similares funcionan de tal o cual forma, sino desarrollar miradas diferentes, estados diferentes, en busca de su propio camino. El resultado final conlleva un viaje de meses o más de trabajo.

Estas miradas diferentes son un reflejo de la forma de pensar y vivir con su cuerpo de diferentes coreógrafos y que da como resultado diferentes formas de composición de obras dancísticas.

El camino de estos coreógrafos ha sido de una gran influencia en todo el mundo de la danza. Muchos de ellos han establecido un trabajo de colaboración intenso con músicos, expertos en software, etc. En algunos casos la relación con sus colaboradores es tan estrecha que las obras creadas son fruto de un trabajo de años juntos dentro de una misma compañía.

Algunos coreógrafos el tipo de relación interdisciplinaria que establecieron es incluso con cuerpos enteros de algunas universidades.

La creación como producción entre disciplinas ayuda a romper las barreras de las distintas ramas artísticas: pintura, escultura, teatro, danza, fotografía, vídeo.

Esto es porque en su devenir y tratar de encontrar nuevos elementos necesita la danza y la coreografía estarse retroalimentando y redefiniendo según las circunstancias y los tiempos.



Fig. 2 Vestuario de Triadic Ballet, 1922, Oskar Schlemmer

“Schlemmer tomó una narrativa, espacial, y de abstracción coreográfica a nuevas alturas durante los años veinte. Diseñó vestuarios robóticos para la danza futurista *The Triadic Ballet* (1922); utilizó dispositivos mecánicos para mover figuras mecánicas rápidamente alrededor del escenario sobre cables y puso a una bailarina con esferas plateadas como de ciencia ficción en cabeza y manos para *Metal Dance* (1929) dentro de un set corrugado de hojalata. Schlemmer también prefiguró ideas de avatar y robots artificialmente inteligentes en sus planes de crear una figura artificial (*Kunstfigure*) sin alambres.”²

Schlemmer reorientó la topografía del cuerpo en el espacio, lo extendió usando elementos escénicos de formas geométricas.

Johannes Birringer sugiere que las figuras efectúan una deformación del movimiento por el uso de estos vestuarios.

La obra poseía una idea clara, lo cual derivó en un diseño, color, material y textura empleado para la realización del vestuario.

² Dixon Steve, *Digital Performance, a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Leonardo Books, USA, 2007, “Schlemmer took narrative, spatial and choreographic abstraction to new heights during the 1920s. He designed robotic costumes for the Futuristic dance *The Triadic Ballet* (1922); utilized mechanical devices to move flat, metallic figures rapidly around the stage on wires; and enclosed female performer’s head and hands in science-fiction-style silver spheres for *Metal Dance* (1929), staged within a corrugated tin-plate set. Schlemmer also prefigured ideas of avatars and artificially intelligent robots in his plans to create an artificial figure (*Kunstfigure*) without wires. pág.39 (T.A)

Oskar Schlemmer pertenecía a la escuela Bauhaus en Alemania fundada por el arquitecto Walter Gropius y que enseñaba diseño, arte y arquitectura. En sus inicios esta escuela se propuso recuperar métodos de producción artesanales, elevándolos a lo artístico, producirlos industrialmente y comercializarlos y con esto acercar lo artístico a la vida. Este ballet creado en esta escuela fue realizado con música del compositor Paul Hindemith, diseño de vestuario de Schlemmer que él mismo llamó *figurines*, el diseño espacial fue propuesto por él también.

Cabe notar que con ese tipo de vestuario los bailarines estaban condicionados a un tipo de movimiento un tanto geométrico y robótico; también es importante destacar la utilización del espacio por él propuesto que dibuja en el piso patrones espaciales como cuadrículas o espirales sobre las cuales se desplazan los bailarines, recordando los dibujos que hacía Feuillet para sus coreografías.

Anterior al trabajo de Schlemmer, la norteamericana Loie Fuller realizó trabajos coreográficos usando los medios tecnológicos de su tiempo. Y al respecto el profesor inglés Steve Dixon nos comenta:

“El teatro, danza y las artes performativas han sido siempre interdisciplinarias o formas multimedia. Por siglos la danza ha tenido un matrimonio íntimo con la música y ha incluido elementos visuales de sets, accesorios, vestuario y luces para realzar el cuerpo en el espacio... La danza, ostensiblemente la forma más corpórea de presentación ha sido conceptualizada como una

práctica que continuamente evoluciona con la tecnología... la bailarina Loie Fuller provee un ejemplo interesante emprendiendo algunos extraordinarios experimentos con la nueva tecnología de la electricidad en 1889. ...³



Fig. 3 Danza Serpentina 1896, de Loie Fuller

Esta pieza la presentó con ropa muy amplia y con bastones largos en sus manos para extender la longitud de sus brazos, creando una especie de pantalla donde eran proyectadas luces

³ Ibidem, pág. 39, 40" Dance, ostensibly that most nakedly corporeal of all performance forms. Has similarly been conceptualized as a continually evolving technological praxis. The dancer Loie Fuller provide an interesting example, undertaking some extraordinary experiments from 1889 with the then new technology of electricity. (T.A)

multidireccionales, luces multicolores, incluidas aquellas que emanaban de un panel de cristal en el piso que la iluminaba desde abajo. Fuller incorporó en su trabajo proyecciones de films y efectos de sombras como medios para transformar la forma de su cuerpo en la presentación.

Los caminos que han sido transitados por algunos coreógrafos como Merce Cunningham, William Forsythe, Dawn Stopiello entre otros, se lograron al permitirse el concebir diferentes tipos de miradas, al realizar colaboraciones con cineastas, video artistas, expertos en computadoras, músicos, escultores, etc. planteándose el obtener de cada una de estas áreas diferentes técnicas y formas a las de la danza, entonces el vocabulario de la danza podría ser más rico al relacionarse, fusionarse, o ensamblarse con ellas.

Merce Cunningham

Un ejemplo de estas miradas es el coreógrafo norteamericano Merce Cunningham quién estableció una colaboración estrecha con el músico John Cage, y con cineastas, editores, y diseñadores de software; Merce decía: "*Life Forms* no está revolucionando la danza, sino expandiéndola porque ves el movimiento en una forma que siempre fue, pero invisible al ojo humano."⁴ Para realizar sus

⁴ Cunningham, Merce (Tomado de la página web de Credo Interactive Inc. quienes comercializan el software Life Forms) Disponible en: www.credo-interactive.com/ (Consulta: 7 enero 2011)"...Life Forms is not revolutionizing dance but expanding it, because you see movement in a way that was always there - but wasn't visible to the naked eye." (Traducción del autor)

composiciones coreográficas, colaboró también con The Open Ended Group (constituido por los artistas digitales, Marc Downie, Shelley Eshkar y Paul Kaiser, quienes crean trabajos para escenarios, pantallas, galerías, web sites y espacios públicos) en un trabajo digital que empleaba inteligencia artificial en su obra *Loops*, lo cual abrió un espectro más amplio de concebir la danza.

Loops (versión 2008), es una obra que fue originalmente encargada por el MIT en 1997 y creada para todo el cuerpo, pero debido a la artritis terrible que padeció Cunningham decidió concentrarse sólo en las manos.

Podemos observar en dos vídeos, dos diferentes versiones de esta coreografía realizada por Merce, en su primera versión en (1976)⁵ donde realiza los movimientos físicos con todo el cuerpo, y en la versión (2008) donde son solo imágenes virtuales de sus manos para *Loops*.⁶

La versión 2008 se realizó, llenando de una treintena de sensores sus manos que fueron grabadas por múltiples cámaras. La imagen lograda es tridimensional, en color, la banda sonora es la voz de Cunningham con acordes de piano de John Cage, y gracias a un programa de inteligencia artificial varía en cada actuación según el

⁵Cunningham bailando *Loops* como parte de Evento #164, abril 1976, Tokyo, Disponible en: <http://openendedgroup.com/index.php/artworks/loops-2001-present/cunningham-choreography/performance-excerpt/> (Consulta 7 enero 2011)

⁶ *Loops*, Disponible en: <http://openendedgroup.com/index.php/artworks/loops-2001-present/cunningham-choreography/performance-excerpt/> (Consulta 10 de enero 2011)

sonido y semántica de la narración del intérprete. Como esta danza se interpretaba en vivo y directo, también la obra digital tal como se presenta en la versión (2008) se creaba en tiempo real, así que nunca hubo dos interpretaciones iguales. Los puntos luminosos que se ven en la imagen de abajo construyen las manos de Cage y corresponden a sensores que por medio de un programa de inteligencia artificial deciden autónomamente por ejemplo dar la forma de las manos a través de la conexión con otros puntos.

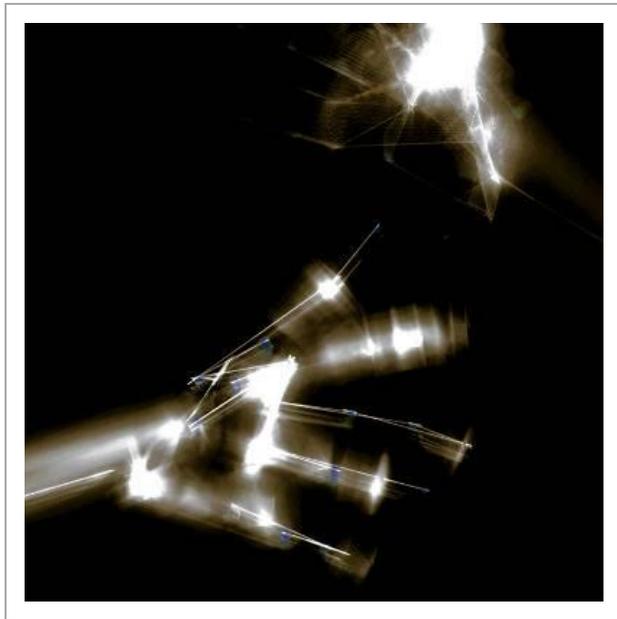


Fig. 4 Loops, 2008, Merce Cunningham

En lo que se refiere a la parte del sonido de esta misma obra se buscaban encontrar estructuras en el texto que tuvieran una función lingüística y musical, que fueran intermedias entre formas encontradas en la música y el lenguaje. Tales formas fueron listas

de relaciones comparativas espaciales y marcas para lo que corresponde al tiempo.

Por otra parte, Merce utilizó en su proceso compositivo el software *Life Forms* que es un modelo de animación por computadora que permite visualizar el movimiento, ajustarlo y manipularlo como se muestra en la imagen de abajo.

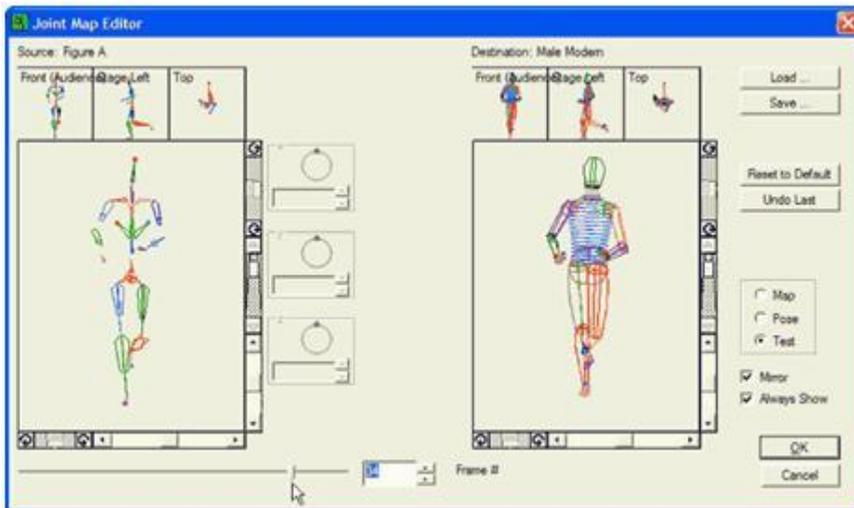
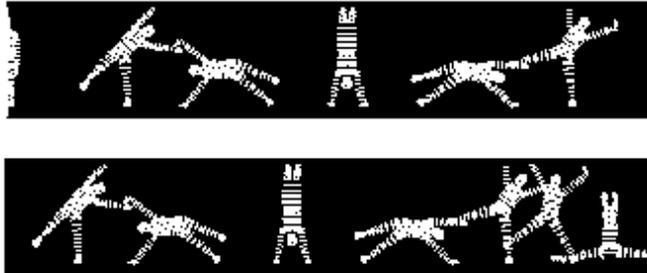


Fig. 5 *Life Forms*, visualizando el movimiento

Con la obra *Trackers* (1991) abrió una forma de ver la danza y el movimiento en una forma que podría ser estimulante y vigorosa en todo el campo de la danza. Desde esa experiencia Merce hasta su muerte, abrazó la tecnología como una extensión de su exploración de movimiento como un proceso más que como una meta.

Muchas de las secuencias de movimiento creadas en *Life Forms* determinaban cómo el cuerpo se podía mover, qué partes del cuerpo podían ser usadas, o qué formas físicas podrían ser incorporadas con el uso de procesos del azar. Merce trabajaba cercanamente con sus bailarines para descubrir cómo podrían lograr esos movimientos.



Cartwheel Sequence in *Trackers* menu

Fig. 6 *Trackers*, 1991, Merce Cunningham

También creaba seleccionando, por ejemplo, qué miembro del cuerpo podía ser movido, cuántos miembros del cuerpo podían ser movidos simultáneamente, y qué tipos de movimientos el cuerpo podría lograr.

Merce comentaba: "me gusta producir movimientos que parecen fuera de rango, alargar el rango y añadir cosas a lo que pensamos es danza... el software constantemente agrega otras posibilidades... la danza es otro camino que alguien encontró para la pregunta de lo que el movimiento puede ser. La computadora lo

ha abierto para mí... Han abierto las posibilidades que pienso para la danza”⁷

En el trabajo coreográfico de Merce Cunningham podemos destacar ciertas constantes o hallazgos: Merce incorporó el movimiento cotidiano en la danza, lo cual significó introducir un nuevo vocabulario, enriqueciendo enormemente el lenguaje de la danza.

En el postmodernismo, los movimientos cotidianos podrían utilizarse en el lenguaje coreográfico.

¿Qué efecto produjo en el escenario? ¿Al descontextualizar el movimiento cotidiano, adquiriría otros significados? Merce conocía el trabajo de Duchamp, de hecho tiene una coreografía *Walkaround Time* (1968) basado en el *Gran Vidrio* (1915- 1923) de Marcel Duchamp y al parecer tuvo influencia de este polémico artista y del Dadaísmo. Elementos de uso cotidiano por parte de Merce aparecieron en el escenario, periódicos, bicicletas, etc.

Este desparpajo de lo cotidiano, le proporcionó mucha frescura, un mayor sentido lúdico.

⁷ Merce Cunningham, in conversation with John Rockwell, (en línea) Disponible en: <http://prelectur.stanford.edu/lecturers/cunningham/> (Consulta: 5 de febrero 2011).

“I like to produce movement that seems out of range, to enlarge the range and add things to what we think of as dance...the software has constantly brought up other possibilities...dance is another way someone has found to deal with the question of what movement can be. The computer has opened it up to me. It has broadened what I think of as possible in dance”(Traducción del autor).

Pero el coreógrafo y bailarín español Juan Bernardo Pineda comenta su desacuerdo sobre esta propuesta del uso de movimientos cotidianos en el escenario de Merce y dice: “Dicha experiencia solo fue algo anecdótico dentro de la estética de Cunningham ya que nunca abandono los convencionalismos.”⁸

Argumenta también Pineda que debido a esta falta de coherencia entre lo que decía y hacía, Merce provocó la salida de su compañía de bailarines como Lucinda Childs, Trisha Brown e Ivonne Rainer que continuaron su camino en el Judson Church ya comentado en páginas anteriores.

No obstante, Merce continuaba rompiendo con tradiciones de cómo debían hacerse las cosas y cuales cosas no debían hacerse en una coreografía, también eliminando el aspecto temático.

Ya no había historias o ritos ancestrales o tradicionales, sino eventos de movimiento que sucedían en determinado tiempo, su propósito era eliminar las historias lineales, se volcaron las propuestas en diferentes caminos, el movimiento por el movimiento, la fragmentación, se jugaba en el escenario, no había algo determinado, no había un centro.

⁸ Pineda Pérez, Juan Bernardo, *El coreógrafo –realizador y la fragmentación del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza*, Dirigida por Dra. Gema Hoyas Frontera, Tesis Doctoral, UPV, Valencia, España, 2006, pág.24

Al cabo de un tiempo también esto se gastó, era interminable el juego, las sorpresas se volvieron cotidianas, se perdieron, se cumplió un ciclo.

Mas, sin embargo Merce ha sabido cambiar, seguir proponiendo nuevos caminos, no se ha instalado en uno sólo.

Merce, utilizó la improvisación dejando espacio para la participación de los bailarines y así minimizaba la tiranía de algunos coreógrafos.

Tenían los bailarines dentro de ciertos parámetros establecidos, la libertad de hacer ciertos cambios según las circunstancias.

Merce trabajó con artistas plásticos como Robert Rauschenberg, Jasper Johns, y Andy Warhol.

Merce pertenecía también al grupo de Fluxus, que albergaba artistas de diferentes disciplinas, y que tenían las siguientes ideas: Unidad de arte y vida, Experimentación, Azar, Simplicidad, Intermedia, Musicalidad, Globalismo, Especificidad, Presencia del tiempo, Implicación, Juego.

Los proyectos de arte y tecnología eran de gran importancia para ellos, pero sabiendo que no necesariamente a mayor tecnología, mayor calidad artística.

Los niveles de complejidad son determinados por los paradigmas filosóficos y no por la tecnología disponible pensaban en Fluxus; formas determinadas por el artista y no por las herramientas.

Fue uno de los primeros en usar el azar y la indeterminación como métodos de composición en la danza.

Utilizaba el azar (usaba el *I-Ching*) Merce decía: “cuando coreografío una obra lanzando monedas- por azar- estoy encontrando mis fuentes en este juego, lo cual no es producto de mi voluntad, pero la cual es una ley y una energía que obedezco. Alguna gente parece pensar que es inhumano y mecánico lanzar monedas para crear una danza en lugar de comerme las uñas o golpearme la cabeza contra la pared o sacar viejos cuadernos de ideas. Pero el sentimiento que tengo cuando compongo de esta forma es que estoy tocado por una fuente natural más fuerte que mi propia inventiva, más universalmente humana que los hábitos de mi práctica, orgánicamente surgiendo fuera de los impulsos motores”⁹.

⁹ Merce Cunningham in conversation with John Rockwell (en línea) Disponible en <http://prelectur.stanford.edu/lecturers/cunningham/>, (Consulta 18 abril 2011). “When I choreograph a piece by tossing pennies—by chance, that is—I am finding my resources in that play, which is not the product of my will, but which is an energy and a law which I too obey. Some people seem to think that it is inhuman and mechanistic to toss pennies in creating a dance instead of chewing the nails or beating the head against a wall or thumbing through old notebooks for ideas. But the feeling I have when I compose in this way is that I am in touch with a natural resource far greater than my own personal inventiveness could ever be, much more universally human than the particular habits of my own practice, and organically rising out of common pools of motor impulses.”(Traducción del autor).

Tomemos la obra *Torse (1975)* como ejemplo, en esta obra "Hay 64 frases porque es el número de hexagramas del *I- Ching*. Las frases están formadas como números... Al número 64 se tienen 64 cambios de peso... Numeré el espacio en 64 cuadrados, de 8 en 8... Así yo hago una carta del espacio y una carta del movimiento, ambas en 64 distintas unidades... Me gustaría lanzar una moneda para saber qué hacer. Así es como los tríos y duetos aparecen en la pieza."¹⁰

Otro de los métodos de azar que utilizaba es el siguiente; tomaba pedazos de papel, marcando sus imperfecciones del papel, los pequeños puntos que el papel tiene, numerando estos, decidía donde empezaría alguien, cuál sería su espacio siguiente, y el siguiente. Cada bailarín tendría diferentes puntos, si en determinado momento llegaban varios bailarines al mismo lugar, él decía lo que harían, tenía secuencias para esos casos, el tiempo estaba dado en segundos, habiendo cierto permiso para que ellos decidieran qué tanto tiempo tomarían, haciendo ciertos movimientos que terminarían ahí. En el curso de esto, ellos podían tomar el patrón de otros, permitiendo cierta relación, como una acción de levantar a una bailarina.

¹⁰ Leeschaeve, Jacqueline, *Merce, Cunningham in conversation with Jacqueline Lesschaeve, the Dancer and the Dance*, Marions Boyars New York-London 1991.págs. 20, 22."There are sixty-four phrases, because that's the number of hexagrams in the *I Ching*. The phrases are formed like the numbers themselves... At sixty-four, you have sixty-four weight changes... I numbered the space with sixty-four squares, eight by eight...So I made a space chart and a movement chart, both in sixty-four distinct units...I would toss a coin to see what to do. That's how those trios and duets appear in the piece.(T. A)

Utilizó la indeterminación, lo inexacto que tenía que ver directamente con el azar, y lo cual significaba que cada presentación sería diferente de las otras, lo cual daba una frescura a las obras porque siempre parecerían ser otra.

Sus pensamientos sobre el espacio, la utilización de la música, el azar, el rol de los bailarines dentro de la obra y el uso de las tecnologías en el terreno práctico, son fuente de motivación, no tanto para seguir lo que él ha hecho, sino porque ese espíritu inquieto, emprendedor, propositivo, creativo, y de una constante búsqueda (aunque ya murió, quedan sus obras, entrevistas, escritos) anima a seguir diferentes búsquedas en la danza.

Por otra parte, sus coreografías a mi parecer, a veces son frías, casi matemáticas que después de un tiempo son cansadas y ya espera uno algo que suceda algo más expresivo.

No podemos pensar en Cunningham sin que nos venga a la mente el trabajo de colaboración estrecho que estableció con artistas de diferentes disciplinas artísticas destacando la que tuvo con el músico y compositor norteamericano John Cage del cual tuvo influencias importantes en su trabajo como el uso del azar, del I Ching entre otras.

John Cage

John Cage creó junto con Merce Cunningham una forma de trabajo donde la danza se libera de la música, más no de colaborar con ella. Donde no hay necesidad de ilustrar la música, ni comenzar o terminar con ella, ni coincidir con ella, ni tomar el carácter expresivo de la música.

Escritor, filósofo, músico, compositor, discípulo del compositor Arnold Schoenberg, influenciado por lecturas de Budismo Zen colaboró con el coreógrafo Merce Cunningham y con muchos bailarines, componiendo música para sus coreografías, participó también con el grupo *Fluxus*.

Es considerado por algunos, como el músico que más influencia ejerció en el siglo XX.

Encontró con el experimento en la cámara anecoica (recinto libre de reverberaciones acústicas, donde cualquier sonido a cualquier frecuencia es absorbido) que ahí dentro percibía el sonido de su sistema nervioso y el de su corazón, que no había manera de percibir el silencio estando vivos, por lo que manifestó que el significado esencial del silencio es la pérdida de atención, que el silencio no es acústico, es el abandono de la intención de oír.

Compuso la famosa obra *4'33''*, una obra para piano y dividida en tres movimientos. Todas las notas son silencios. La composición toma el nombre del hecho que requiere *4'33''* minutos para ser representada. El pianista usa un reloj para controlar el tiempo. El pianista deja que pasen *4'33''* sin emitir sonido alguno, pasado ese tiempo da las gracias.

Desarrolló Cage complicados medios de composición usando para sus operaciones el azar.

Su música usa soportes de tiempo, algunas veces flexible, otras no. No hay cuentas, no hay relación fija entre las partes. Algunas veces las partes están totalmente escritas, otras no.

Se movió Cage de la estructura al proceso, esto es, el proceso era tan importante como la obra misma. Concebía la música como un objeto que se realizaba en partes o movimientos, la música sin principio, medio y fin, como era la tradición.

Utilizó instrumentos no *standars*, como el piano preparado por él creado; un piano cuyo sonido es alterado poniendo objetos diversos en las cuerdas del piano y para el cual escribió muchos trabajos relacionados con la danza.

En una lectura sobre *Experimental Music* en 1957 Cage pregunta, ¿Cuál es el propósito de escribir música? Es una paradoja: es un propósito útil o un juego sin propósito. Este juego, sin embargo es una afirmación de la vida, no un intento de traer orden del caos,

no para sugerir mejoras en la creación, sino simplemente un medio de caminar la vida que vivimos, lo cual es excelente cuando uno tiene en la mente y los deseos lo que es su camino y los deja actuar por sí mismos”¹¹.

¹¹ Cage John, *Experimental Music* (en línea) Disponible en:<http://es.scribd.com/doc/4088595/Experimental-Music-John-Cage> Pág 5 (Consulta: 6 de marzo 2011). “And what is the purpose of writing music? One is, of course, not dealing with purposes but dealing with sounds... This play, however, is an affirmation of life—not an attempt to bring order out of chaos nor to suggest improvements in creation, but simply a way of waking up to the very life we’re living, which is so excellent once one gets one’s mind and one’s desires out of its way and lets it act of its own accord”. (Traductor del autor).

William Forsythe

Por su parte el coreógrafo norteamericano William Forsythe utiliza “*Synchronious Objects*”¹² en su proyecto de *One Flat Thing Reproduced* (2002) en colaboración con el Centro de Cómputo Avanzado para las Artes y el Diseño de la Universidad de Ohio State y el departamento de danza de esa universidad. Para darnos cuenta de la envergadura del proyecto mencionamos las colaboraciones en dicha universidad: Departamento de Geografía, Departamento de diseño en comunicación visual, industrial e interior, Departamento de danza, Escuela de Arquitectura, Departamento de estadística y el Departamento de ciencias de la computación e ingeniería. Existe en este proyecto una idea de colaboración, se demuestra en las áreas que en él están implicadas.

Nora Zuñiga Shaw y Maria Palazzi son directoras co- creativas junto con William Forsythe para *Synchronious Objects*.

El empleo de *Synchronious Objects* es una vista expandida de la coreografía ya que permite una visualización de los espacios que podrían emplearse en una obra coreográfica.

¹² *Synchronious Objects* es un proyecto de visualización de video, trabajos artísticos, animación y graficas interactivas que revelan sistemas de organización en la coreografía. Utiliza técnicas de animación como fotogramas, algoritmos y aproximaciones generativas. Esas animaciones (trazos, mapas, cuadros) visualizan la información en nuevas formas.

Forsythe comenta: "Quizá es una forma de llevar a bailarines o danza a relacionarse con la gente en otras formas."¹³

El foco principal de *Synchronious Objects* es desarrollar un set de observación visual de datos; analizando y presentando las estructuras y componentes coreográficos subyacentes, resaltando los patrones espaciales y temporales de los bailarines, esas visualizaciones en forma de informaciones gráficas, animaciones en 2D y 3D le ayudaron a Forsythe a realizar su obra.

Tiene *Synchronious Objects* tres ensayos que tienen que ver con: la danza, los datos y los objetos.

Los datos son creados por la interacción de: material de movimiento, cues¹⁴ y alineación.

Se generaron tres tipos de alineamientos: relacionados a las formas, al tiempo y a los flujos direccionales. La visualización le permite dar cues a sus bailarines de cuando comenzar a moverse.

Son 20 los Objetos Sincronizados que fueron creados y que ayudaron a construir esta obra: Video Abstraction Tool, Concept Threads, Data Fan, Counterpoint Tool, Difference Forms, Cue

¹³ William Forsythe en una entrevista sobre *Synchronious Objects The Hellerau in Dresden, Germany*. (en línea) Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=xqlq3q5RMrc>. (Consulta: 26 febrero 2011) "Maybe it's a way to carry dancers or dance to relate to people in other way" (T.A)

¹⁴ Cue- un cue en danza es una señal para hacer algo, por ejemplo cuando pego yo en el piso los demás deben moverse o cuando levanto el brazo ustedes se caen etc.

Annotations, Difference Mark, Alignment Annotations, Cue Visualizer, Cue Score, Furniture System, General Drawing Tool, Center Sketch, Motion Volumes, Noise Void, Movement Density, Statistical CounterPoint, 3D Alignment Forms, Movement Material Index y the Dance.¹⁵

Para la danza creó Forsythe 25 temas de movimiento e improvisaciones estructuradas que se repiten o recombinan en el curso de la obra en forma total o parcial y los interconectó con el material visualizado.

En las imágenes siguientes podemos ver en acción dos de los Objetos Sincronizados, El primero en líneas es el objeto 3D Alignment Forms y el del objeto Cue Visualizer con uno de los bailarines dando una señal o cue (GO) para ejecutar alguna parte de la obra las cuales eran empleadas como parte del trazo coreográfico.

¹⁵ Su traducción al español es: Vídeo de herramientas abstractas, Temas Conceptos, Datos, Herramienta de Contrapunto, Formas Diferentes, Anotaciones de Cues, Marcas, Diferentes, Anotaciones de Alineación, Visualizador de Cues, Tabla de Cues, Sistema de Muebles, Herramienta de Dibujo General, Abanico de Datos, Volúmenes de Movimiento, Boceto Central, Vacío de Ruido, Densidad de Movimiento, Contrapunto Estadístico, Alineación de formas en 3D, Índice de Materiales de Movimiento, la Danza.(T.A)

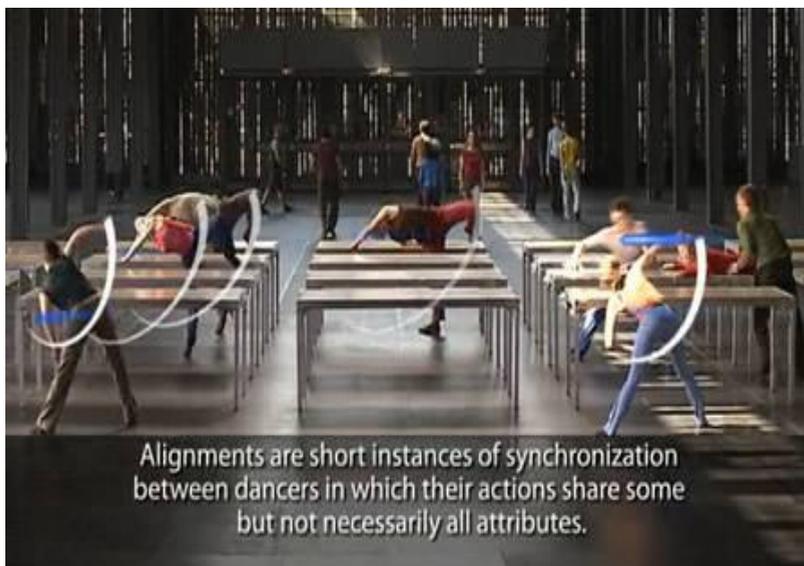


Fig. 7 One Flat Thing Reproduced, 2000, William Forsythe

Estos objetos pueden encontrarse en línea¹⁶ y proporcionan un material detallado sobre cada uno de los Objetos Sincronizados.

Este material puede ser empleado para la enseñanza de cómo utilizar la tecnología en una forma clara, creativa, inteligente, en la construcción de una danza ya que muestran vídeos de cada Objeto y dan una explicación de su función.

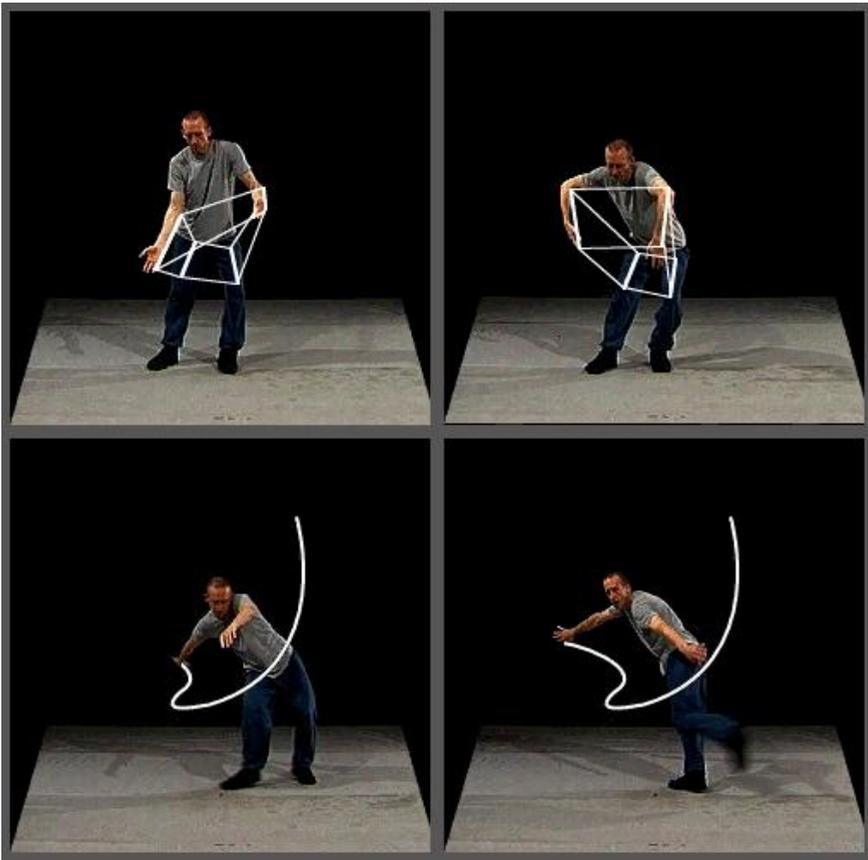


Fig. 8 Improvisation Technologies CD-ROM, 1999, William Forsythe.

¹⁶ Disponible en: <http://synchronousobjects.osu.edu/content.html#/3DAlignmentForms>
(Consulta 12 de enero 2011)

Por otra parte este mismo coreógrafo utiliza *Improvisations Technologies* en su trabajo. Es un DVD con 60 capítulos de video. Este DVD nos provee una guía visual en donde bailarines ilustran los conceptos que Forsythe va indicando. Cada concepto está ligado a otro vídeo donde el propio Forsythe, con ayuda de marcadores super impuestos 3D, demuestra y explica su propuesta.

El vídeo fue originalmente desarrollado como una herramienta de entrenamiento para miembros nuevos del ballet de Frankfurt. Su metodología está basada en el uso de la geometría, como puntos, líneas, y formas tridimensionales para ayudar a los bailarines a desarrollar sus propias improvisaciones. Chris Ziegler y Volker Kuchelmeister crearon en el Center for Art and Media in Karlsruhe, un trabajo multimedia al que llamaron *Improvisation Technologies*.

En una entrevista, *Dance Geometry*, en 1999 hecha por el artista digital Paul Kaiser comenta Forsythe:

“Comienzo a imaginar líneas en el espacio que pueden doblarse, o arrojarse o de alguna forma distorsionarse. Moviendo desde un punto a una línea a un plano a un volumen, soy capaz de visualizar un espacio geométrico compuesto de puntos interconectados. Todos esos puntos están contenidos en el cuerpo del bailarín, la transición no es realmente necesaria, solo una serie de "plegarse y "desplegarse" que producen un infinito número de movimientos y posiciones. Desde ahí partimos para hacer

catálogos de qué puede el cuerpo hacer. Y para cada pieza que coreografiamos, debemos desarrollar una nueva serie de procedimientos”.¹⁷

Los bailarines reflejan las experiencias de su cuerpo en el espacio las cuales se conectan a través de algoritmos (en matemáticas, computación y objetos relacionados, un algoritmo es método efectivo para resolver un problema usando una secuencia finita de instrucciones, cada algoritmo es una instrucción bien definida para completar una tarea). El coreógrafo crea una importante secuencia de movimientos, entonces el bailarín la toma. Son un set de instrucciones a realizar por el bailarín, tal como un software usa un algoritmo.

El coreógrafo puede hacer correcciones en cualquier punto para mejorar tiempo y dinámica de un movimiento, o cambiarlo a otra posición para llevar más allá el movimiento, estos son algoritmos, instrucciones claras, que definen lo que el bailarín debe hacer.

¹⁷ *Forsythe, William. *Dance Geometry* (en línea) Disponible en: <http://openendedgroup.com/index.php/publications/conversations/forsythe> (Consulta 12 abril del 2011/ “So I began to imagine lines in space that could be bent, or tossed, or otherwise distorted. By moving from a point to a line to a plane to a volume, I was able to visualize a geometric space composed of points that were vastly interconnected. As these points were all contained within the dancer’s body, there was really no transition necessary, only a series of “foldings” and “unfoldings” that produced an infinite number of movements and positions. From these, we started making catalogues of what the body could do. And for every new piece that we choreographed, we would develop a new series of procedures”(T.A)

Además de una gran creatividad en la elaboración de sus movimientos, como se denota en la forma en que plantea los conceptos sobre los cuales construye sus movimientos, nos da Forsythe la posibilidad de visualizarlos en sus *Improvisation Technologies*, y con ello ver qué más posibilidades podrían ser creadas con ese material de movimiento planteado.

En varias de sus entrevistas Forsythe habla de organización y creo esto es una constante en su trabajo, en su manía por estar visualizando en el espacio líneas, formas, desplazamientos, organización. Da una gran importancia a la utilización del espacio, al movimiento desarticulado, fuera de centro, vertiginoso.

A mi parecer tiene en común con Cunningham la búsqueda de las formas, de las posiciones, el que sus bailarines se entrenen en ballet, los dos usan software diferentes para visualizar movimientos y posibilidades espaciales de esos movimientos pero Forsythe tiene sentido del humor podríamos decir un humor serio en sus coreografías, que dan frescura a esos momentos.

Cunningham explora en su lenguaje dancístico basado en el ballet, combinando movimientos en el centro con fuera de centro, torsiones, los movimientos se dirigen hacia cualquier punto del espacio y sus desplazamientos son en todo el espacio, utiliza muy poco el movimiento sobre el piso.

Forsythe también basa su lenguaje en el ballet plegando y desplegando diferentes partes del cuerpo, también utilizando el movimiento en las caderas afectando así el movimiento del torso, gusta de los movimientos rápidos con transiciones suaves por medio de contracciones rápidas que le permiten al cuerpo hacer esto y trabaja con los movimientos pequeños y veloces en todo el cuerpo para lograr un contrapunto a sí mismos.

Dawn Stopiello

Troika Ranch es un grupo de danza dirigido por el compositor y artista media Mark Coniglio y la coreógrafa y bailarina Dawn Stopiello.

Stopiello comenta que en la obra *Loopdiver* se dió inicio con un proceso físico y se dejó que los significados nacieran de ahí, desarrollando un sistema de tres pasos que combina un número de lenguajes y traslaciones.



Fig. 9 *Loopdiver*, 2009, Troika Ranch

Stopiello tiene una práctica recurrente en sus coreografías llamada “*Instant Choreography*” y las reglas del juego son como sigue:

- Cuerpo completo: Utiliza el cuerpo completo mientras lo contiene y permaneces abriendo su potencial.
- Energía: Trae energía a él.
- ... Las cuatro consideraciones:
- Habilidad para bailar (Todo lo que sabes sobre bailar)
- Cambios (Desplazar, transformar, desarrollar)

... Grabamos las improvisaciones, las ponemos en iMovie y ponemos segmentos juntos para hacer frases exactamente de la manera descrita anteriormente.

Traslaciones a través de la tecnología: Mark creó una herramienta especial de Loop dentro del software *Isadora*.¹⁸ La herramienta me permite traer el material de movimiento a la computadora y poner complejos loops en ella.¹⁹

El método de esta coreógrafa difiere en esta obra con los de Merce y Forsythe en una insistencia, que evidencia a través de sus entrevistas y que tiene que ver con una atención y escucha del cuerpo no solo físico sino en sus emociones, en su psicología, en su energía, de la cual todo el tiempo habla. No es para ella sólo las

¹⁸ El software *Isadora* es un entorno gráfico de programación que provee control interactivo sobre medios digitales con énfasis en la manipulación en tiempo real de vídeo.

¹⁹ Stoppiello, Dawn *Translations papers* (en línea) Disponible en: http://www.troikaranch.org/pubs/Translation_Paper.pdf (Consulta 8 febrero 2011). págs. 4,5,6 "Instant Choreography and the rules of the game are as follows: Whole body: use the whole body while containing it and staying open to potential. Energy: bring energy to it. The four considerations, Dance ability (all you know about dancing). Changes(shift, transform, develop)...we videotape the improvisations, bring them into iMovie and put segments together to make phrases in exactly the way I described above. Translations through technology: Mark created a special looping tool inside his *Isadora* software. The tool allows me to bring the movement material into the computer and impose complex loops on it. (T.A)

formas o la tecnología sino hay un contenido que se da a través del movimiento. Esto mismo sucede también con los dos coreógrafos mencionados pero ella lo busca, lo nombra.

Podemos observar que cada coreógrafo tiene sus muy personales métodos de trabajo y de relación con otras disciplinas o la tecnología.

Luis Arreguín

Presentaré en esta tesis varios de mis trabajos coreográficos en un afán de mostrar los procesos compositivos que he realizado con respecto al tema de la tesis.

En lo que respecta a mis métodos de composición han variado con los años o el tema a tratar. En estos últimos años hay más o menos algo constante:

- Empiezo el proceso de composición ya teniendo una idea en mente, un tema, una imagen.
- Me auxilio en ocasiones de un mapa mental que me permite tener una idea central (tema, textos, vídeo, etc.) ya que a través este diagrama radial que es el mapa mental, represento los elementos que considero debe tener la obra y así visualizando este mapa puedo decidir, planear y organizar la obra.

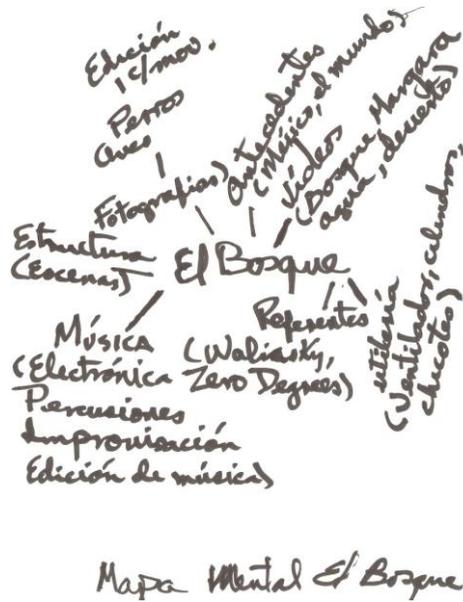


Fig. 10 Mapa mental coreografía El Bosque, 2010, Luis Arreguín

- Continúo especulando, escribiendo según sea el tema, imagen, o idea acerca de los elementos que deberían estar en la obra, como sería el contexto, requerimientos técnicos, tipo de movimiento, objetos, etc.
- Ocupo muchas veces la lluvia de ideas, que me ayuda a destrabar algunos aspectos que están en el mapa mental.
- Escribo muchas cosas, en esa primera instancia dejo que salga todo lo que viene en mente relacionado con el tema, para después seleccionar únicamente aquello que le sea útil a la propuesta.
- Creo un panel de ideas o figuras de movimiento en la mente (esta idea la tomé de la artista japonesa Nobuyoshi Araki, quien hace estos paneles con sus fotografías) ya que al poner

una sola imagen de movimientos me dice algo, pero si a su lado pongo alguna totalmente diferente la narrativa que voy a crear en el tiempo será diferente y así sucesivamente hasta crear mi panel de situaciones o imágenes- movimiento.

- A partir de ahí me dedico a la exploración de movimiento a la cual doy una gran importancia y dedico mucho tiempo porque para mí es la base de mi trabajo creativo ya que considero este paso como un camino para lograr mi lenguaje personal. Cunningham, Forsythe, Killian etc. usan un mismo lenguaje- danza clásica o académica- pero tienen diferentes formas de componer, que caracteriza a sus compañías.
- Trabajo con Improvisaciones dirigidas hacia el tema a tratar en la obra, esto es, por ejemplo, una poesía (tomo un verbo) me da cierto movimiento, lo asocio con una música, con una emoción específica, lo asocio con un video (o creo alguno que le funcione), con algo análogo u opuesto, y así sucesivamente.
- Realizo extensas consultas con los editores de vídeo sobre la idea buscando soluciones creativas.
- Trabajo con los músicos, platicamos sobre ideas musicales, usualmente les solicito exploremos cosas que no hayamos realizado antes.
- Exploro movimientos que me propongan los bailarines.
- Comienzo el montaje.

Tuve la oportunidad de tomar varios cursos con el director de teatro Eugenio Barba y actores de su compañía y algo similar trabajaban ellos, en lo que respecta a dar un cierto grosor de

contenidos, sólo que Eugenio Barba hablaba de *informaciones* que iban relacionándose, asociándose para construir sus personajes y sus obras.

La colaboración que más empleo es con compositores, músicos, editores de video, fotógrafos y camarógrafos.

En la obra *La Partida* (2008), la idea de inicio fue el plantear partir hacia un lugar sin fin. Realicé mi mapa mental y de ahí partí. Me base en el film *Lost Highway*, (1997) del cineasta norteamericano David Lynch tomando solo la imagen de la carretera, que me representaba una idea de perderse, un lugar al que nunca llega uno y donde nunca se hace de día aunque pasen años, siempre era de noche, la noche interminable. Representaba un lugar de misterio y enigmático, una carretera que no terminaba de pasar nunca. Hablé con mi editor de videos y convenimos en alterar las velocidades de dicha carretera y que sólo sería proyectada esa imagen en algunas partes de la obra. Sería como romper el tiempo en cachitos que se alentaban por momentos y que se aceleraban en otros, metafóricamente hablando, amen que sería un loop de esa imagen todo el tiempo.

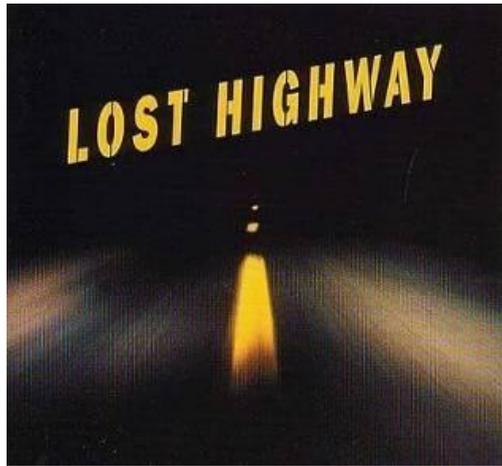


Fig. 11 Imagen de la Carretera del film *Lost Highway*

Esta idea la platicué con el músico y compositor mexicano Juan Mercado, director del Ensamble de Percusiones de la Universidad de Hidalgo con el que decidí crear un trabajo colaborativo y pensamos usar la pieza de Nebojsa Jovan Zivcovic *Uneven Souls* 1992, para marimba y percusiones con sonidos claros, sensibles, fuertes, en momentos de un carácter angustiante cuando intervienen con su voz los músicos.

Cuando teníamos ya montadas algunas secuencias nos veíamos a ensayar con los músicos, para ensamblarnos. Los ritmos de las percusiones permearon el carácter de la obra, eran muy fuertes.

A los bailarines les planteé la idea de la carretera sin fin y les pedí que tuvieran en mente ir a ningún lugar, una especie de pesadilla, y comencé a explorar movimientos con esas características junto con ellos, participando con sus propuestas, que enriquecieron la obra, dando como resultado secuencias muy contrastantes en

ritmos, con repeticiones muy rápidas en momentos y una relación entre los bailarines un poco densa.

Normalmente se buscan contrastes para que la obra se enriquezca, en este caso puse pasos de ritmo de salsa que era como desconectarse un momento de la carretera, que dieron en ese momento un tono ligero a la obra, para después continuar hacia un clímax en el final en el que iban desapareciendo uno por uno los bailarines del escenario hasta que quedaba una sola bailarina en el escenario que se perdía en esa carretera, chocando contra la pantalla de proyección.

Al haber puesto sólo una imagen no estática de la carretera tomada de la película, había que editar, crear un tiempo simulado o podría decirse también alterado, que por un lado no paraba y por otro era el mismo, era esa carretera que no se movía de lugar, aunque sí en el tiempo, al cambiar las velocidades de la carretera a través de la edición había dos tiempos diferentes, uno era el tiempo escénico y otro el de la carretera. En lo que respecta a los espacios también existían dos, el de la carretera y el que ocupaban físicamente los bailarines. Los bailarines en determinado momento simulaban correr sobre la carretera, intentando crear la ilusión en el espectador de traspasar las dos dimensiones de la pantalla.

La estructura de la pieza era en apariencia lineal monótona, obsesiva, pero era como traspasar umbrales que no iban a

ninguna parte y que los regresaban al camino, rota esta sensación por el choque de la bailarina con la pantalla de proyección.

Una idea, tema o imagen en mente, horas de investigación de movimiento, saberse la música a la perfección, tener muy claro lo que quería lograr interpretativamente de los bailarines, hacer equipo con ellos y los artistas que participaron en ella, más muchas horas de ensayos fueron a mi parecer lo que hizo que esta obra tuviera resultados favorables.



Fig. 12 La Partida, 2006, Luis Arreguín

Otra forma que he utilizado para componer es a base de imágenes en este caso tres cuadros pictóricos, señalo los pasos seguidos para construir esta pieza titulada *Las Pléyades*:

- Planteamiento de la motivación.
- Investigación del tema, antecedentes.
- Parámetros que propuse: la improvisación y una parte estructurada.
- Descripción de asociaciones y relaciones que se encontraron en las imágenes.
- Estructura de la obra. Posibilidad de tres formas diferentes de presentación.
- Trabajo de improvisación en base a imágenes.
- Trabajo con el músico
- Trabajo con las bailarinas.
- Montaje

En este caso tomé tres cuadros pictóricos del pintor alemán Max Ernst. El cuadro central fue *Las Pléyades o la Cercana Pubertad, La puberté proché ou las pléiades* (título original de la obra). Collage de fragmentos de fotografía sobre pintura, aguada y óleo sobre papel, sobre cartulina, 24.5 x 16.5 cms, París, Colección René Rasmusen; coreografía estrenada en el año 2002, de la Ciudad de Querétaro. Colaboración con el compositor Ignacio Baca.

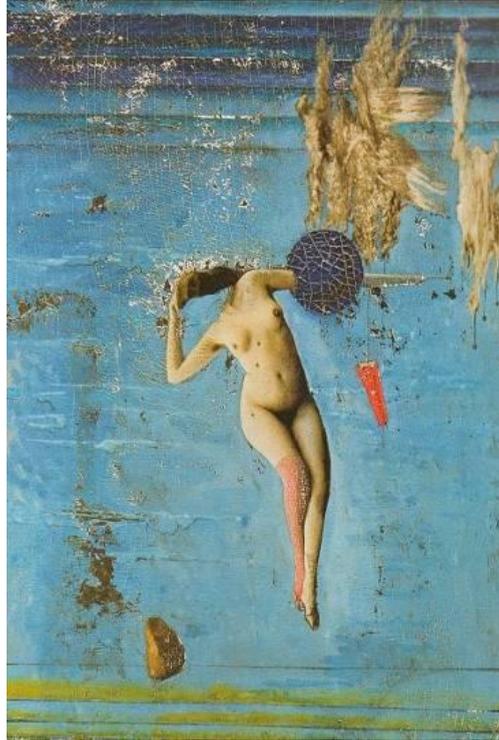


Fig. 13 *La Puberte Proché ou Las Pléiades*, 1921, Max Ernst,

La obra del pintor Max Ernst *Las Pléyades* o *la Cercana Pubertad*, imagen que tuvo la fuerza de penetrar, de conmover, de lograr que algo interno sucediera en mí, lo que desencadenó el querer saber más sobre ella.

El título algo decía que lo hacía extraño, intrigante, ¿que eran *Las Pléiades*? *Las Pléiades* son un puñado de siete estrellas a un costado de la constelación de tauro, y en la mitología griega siete ninfas (que deseaban ser vírgenes, pero que por diferentes causas tuvieron hijos) en el cortejo de Artemisa, hijas del titán Atlas y de la ninfa marina Pléyone. La obra tiene también un texto en francés que más adelante se traduce.

Observando las mujeres pintadas por los Surrealistas Max Ernst, Giorgio de Chirico, Rene Magritte, Paul Delvaux, Salvador Dalí, se podía observar que en el mayor de los casos ellas no tenían rostro, la mayoría eran sensuales, misteriosas. Eran visiones oníricas. Se inició un trabajo de búsqueda del contexto de la obra.

Max Ernst perteneció a la corriente Dada y al Surrealismo. Dada era una corriente de insubordinación total que minaba secretamente al mundo, reduciendo, cuanto adquiría entonces gran importancia, a nivel irrisorio, desacralizándolo todo a su paso.

El Surrealismo descansa en una forma superior de ciertas formas de asociación, no tenidas en cuenta, la omnipotencia del sueño, del proceso desinteresado del pensamiento, tendiendo a arrasar todos los mecanismos psíquicos restantes y a sustituirlos en la resolución de los principales problemas de la vida.

Breton escribe en el Manifiesto Surrealista: “*Surrealismo*, sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral... hay imágenes surrealistas que son como aquellas imágenes producidas por el opio, que el hombre no evoca, sino que se le ofrecen espontáneamente, despóticamente, sin que las pueda apartar de sí, por cuanto la

voluntad ha perdido su fuerza, y ha dejado de gobernar sus facultades ".²⁰

Los collages de Max Ernst eran muy originales, con poder de evasión y carga afectiva. Con la ayuda de imágenes recortadas de manuales de divulgación científica, de ilustraciones de novelas pasadas de moda, de escenas de viajes y exploraciones, de láminas anatómicas y paleontológicas, y de fotografías, que combinaba con diferentes tipos de pintura, construyó un mundo fantástico, que presagiaba al surrealismo.

La imagen del cuadro es un collage de una mujer desnuda, flotando en el aire, la mujer no tiene rostro.

En la parte baja del cuadro tiene las siguientes palabras; "*La puberté proché n'a pas encore enlevé la grace tenue de nos pléiades / Le regard de nus yeux pleins d'ombre est dirigé vers le pavé qui est tombé / La gravitación des ondulations n'existe pas encore.*" (La cercana pubertad aún no recoge la gracia tenue de nuestras pléyades / La mirada de nuestros ojos plenos de sombras está dirigida contra el adoquín que va a caer / La gravitación de las ondulaciones no existe aún).

²⁰ Breton, Andre, *Primer Manifiesto Surrealista*, Disponible en: <http://www.desocupadolector.net/servidor/primermanifiestosurr.pdf>, (Consulta para verificación 20 dic. 2010) págs, 6, 8.

Es la imagen de una prostituta, que estaría recostada, pero que el pintor puso en posición vertical, con una media color carne solo en la pierna derecha.

La alusión a la constelación de las Pléyades, así como el gesto del brazo que traspasa la esfera, el adoquín en el aire y el cuerpo un poco ladeado flotando en el espacio, subrayan la abolición de la fuerza de gravedad.

Tiene un brazo en la nuca y el otro estirado a su lado, en el brazo estirado no tiene mano, sino una terminación en pico y en ese mismo brazo traspasa una esfera azul, con una cuerda que cuelga del brazo- pico y que termina en un triángulo color rojo.

No hay realmente un fondo, sólo líneas de color azul en diferentes tonos en la parte superior, y azul con un ocre en la parte baja, una especie de tela desgarrada, del lado superior derecho del cuadro y un adoquín o roca flotando del lado inferior izquierdo.

Es un cuadro enigmático, llamando la atención, que no tiene rostro; acentuada esa condición de no tener rostro, ese hueco ahí donde más nos comunicamos, sin vista, ni oído, ni olfato, sin poder hablar ¿quién era? ¿Cómo era? Su cuerpo pertenecía a una mujer joven.

Además colocada como en un espacio arquitectónico donde todas las miradas concurrirían en su rostro, es angustiante la ausencia de rostro, sólo un hueco en donde se observa el fondo del cuadro, quizá nos quiso decir que las prostitutas son seres anónimos

excluidos de la sociedad, que llevan una vida tan anodina que es como si no existieran. A un cuadro no se le puede acusar ni gratificar de un enunciado preciso.

También me llamó la atención su desnudez, su media caída, estaba completamente sola, en un espacio casi vacío, en una completa soledad y a la vez como una virgen que flotaba en el aire, como una virgen que vencía la gravedad.

La forma de su cuerpo sugería una voluptuosidad contenida. Vinieron a la mente la imagen de tres mujeres, quizá inconscientemente lo relacioné con una trinidad divina. Así que serían tres las mujeres quienes interpretarían esta obra.

Se escogieron por relación enigmática otras dos imágenes femeninas de otros dos cuadros de Max Ernst, *La Bella Jardinera* (1923), óleo sobre tela, 196 x 114 cm desaparecido desde su confiscación en 1937²¹, y *La Mujer Oscilante* (1923), óleo sobre tela 130.5 x 97.5 cm. Dusseldorf, kunstammlng, Nordrhein-Westfalen.

Los personajes deberían ser seres extraños, como salidos de un sueño. A la vez seres cósmicos, de las estrellas, a la vez llenos de sensualidad.

El objeto pensado para interactuar con los bailarines en la obra consistiría en unas ruedas, muy grandes en color azul, unidas por

²¹ No se encontraron datos del paradero de esta obra.

un tubo de cartón, que representaría a la constelación de las Pléyades en su desplazamiento por el universo y una esfera en azul que estaría colgada a la mitad del escenario y que caería al final en las manos de la bailarina, como una estrella atraída por la gravedad.

Era una danza que tenía que ser orgánica, sensual, misteriosa.

La posición de la mujer de la imagen me sugirió por dónde debía ir la exploración del movimiento. El brazo en la nuca, el otro estirado, las piernas cruzadas.

También, la caída de las telas sugería una forma de movimiento.

La Bella Jardinera, es un cuadro en el que una mujer tiene abierto el estómago y en ese lugar hay una paloma, con un fantasma que parece ser un bailarín, está en un paisaje de montañas y un lago.



Fig. 14 La Bella Jardinera, 1923. Max Ernst

La Mujer Oscilante, es un cuadro de una mujer que está con una pierna atrapada en una máquina que parece que se la va a cortar, la máquina sale de un hueco en el piso, hay también un tubo que le cruza los ojos creando la impresión que está ciega, su pelo está totalmente parado como si la gravedad fuera hacia arriba, hay dos columnas a los lados del hueco de donde surge la máquina y una piedra en el piso, del lado izquierdo inferior.

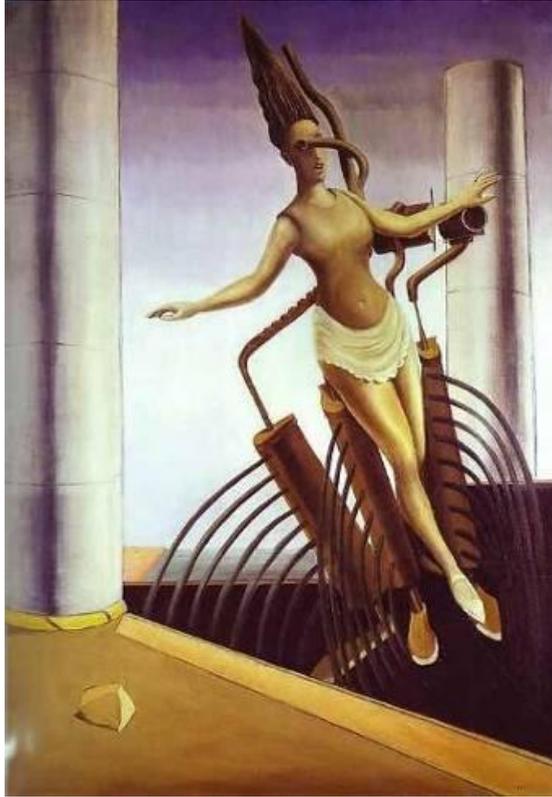


Fig. 15. La Mujer Oscilante, 1923, Max Ernst

Estas imágenes tan maravillosas e intrigantes dieron también extensas ideas de movimiento.

A base de improvisar sobre las formas visibles, la mujer sin rostro, la ciega, la mujer de la paloma, se llegaron a motivos de movimiento muy interesantes que después se desarrollaron para construir la historia.

A diferencia del cuadro quise resaltar la expresión de los rostros de las bailarinas, quería restituirle su rostro a esa mujer, si esas

mujeres se movieran, cómo sería su movimiento, cómo bailarían, con qué carácter, con qué fuerza, cómo pensarían, sentirían.

Que fue realmente lo que me atrajo, ¿el deseo?, ¿el ver una especie de virgen desnuda?, ¿lo enigmático de ella? ¿De ellas?

No hay un ojo dentro y un ojo fuera, como quería Platino, ni dos historias de la mirada, una para la mirada y otra para los códigos, sino una sola que fusiona el cúmulo de nuestras obsesiones y la construcción de nuestras imaginéras. Cada vez más lo mental se alinea con lo material, y las visiones interiores.

Lo que llevamos con nosotros no es, un espejo del arte sino un aparato que fija, capta, elimina, y transforma todas las imágenes a nuestra imagen.

¿Qué tenían esas imágenes, en especial la de la mujer desnuda, qué atrajo mi mirada?

No hay percepción, sin interpretación. Es un trabajo de interpretación, especulo sobre estas preguntas para hacerme una idea sobre cómo yo describiría a esa mujer, de cómo quisiera que fuera, para así poder decir ella es esto, pero esto es una pura ilusión, es un enigma.

Asociándole imágenes libremente a la imagen es que así construyo una estructura. Esta estructura no es rígida sino que puede variar si yo asocio otras imágenes a las ya existentes o las modifico o las quito según donde me lleve mi intuición o lo que pretenda lograr.

Estos acomodados y desacomodados me van llevando a algo más claro en cuanto a estructura de imágenes, que a su vez me llevan a una historia, a un algo.

Que es ese algo, lenguaje abrupto, no continuo, modulación de sensaciones, algo que no es del todo claro para mí, pero donde sé que algo está pasando, algo que me emociona o sorprende.

Es el momento de tratar de traducir, eso, en movimiento. Un camino abierto, la improvisación. En la improvisación no hay nada predeterminado de movimiento. Únicamente ciertos parámetros, para empezar a moverse y escuchar y atender lo que el cuerpo hace.

La improvisación corre, y se deja ir al cuerpo, la mente observa, porque si quisiera participar en el momento de la acción recurriría a cosas conocidas, a decir lo que hay que hacer y cómo.

En múltiples ocasiones las improvisaciones son maravillosas y al pasarlas a una estructura pierden frescura, se vuelven sosas, sin sentido.

Cuando se rescata el movimiento, se insiste a los bailarines en la memoria del cuerpo, que recuerden las sensaciones, que hizo el cuerpo en tal momento, cómo se movió, qué impulso físico los llevo ahí, que sintieron. Afortunadamente en ocasiones esto sucede, y se mantiene el espíritu de la improvisación.

Para las improvisaciones realizadas en esta obra, tomé en cuenta las formas internas que yo intuía, y las formas externas, que presentaban las mujeres, las líneas invisibles que yo observaba, el color del cuadro, la forma de la tela arrugada, desgarrada, la paloma, la máquina, más todos los elementos emocionales, psicológicos que yo presuponía de las mujeres.

Cada uno de los elementos dichos significó horas de trabajo, de rescate de algo. Varios días después teníamos algunos gérmenes de movimiento que empezamos a desarrollar, porque de la improvisación se rescatan sólo frases, movimientos aislados, sensaciones que pueden ser determinantes en el carácter de la propuesta. El cuadro no transmite un sentido sino que tiene un sentido en sí mismo, para el observador, según lo que él es, el observador hace el cuadro, según lo que él es, el artista no tiene las llaves, en definitiva, es el espectador al final de la cadena, el que abre o cierra las puertas.

En la obra se tenía una perspectiva más, la bailarina la vio desde otra perspectiva, la de la mujer, de la bailarina que a su vez tiene sus propias experiencias de vida, ellas interpretaron la mujer del cuadro con un espíritu diferente al mío; luego lo platicamos y llegamos a puntos en común.

El ser humano transmite y recibe por el cuerpo, por su mirada, el olfato, el grito, el baile, la mímica, todos sus órganos físicos pueden servir como órganos de transmisión.

Es verdad que el animal hablante queda mudo de admiración ante una bella imagen, y que nunca conseguirá transmitir en palabras su percepción tal como es, ni articular su emoción inmediata.

Una imagen es un signo, no una combinatoria de signos, que puede y debe ser interpretada. De toda imagen se puede y debe hablar.

Esta obra, entonces, se planteó de forma que hubiera al menos tres diferentes posibilidades de secuencias, de tal manera que en cada función hubiera la posibilidad de cambiar el orden de las secuencias y por lo tanto de narrativas o eventos. Esto daría la posibilidad de que el espectador que asistiera a tres funciones, pudiera tener tres versiones diferentes sobre las mismas secuencias. Para las bailarinas también serían diferentes las relaciones a establecer durante los eventos.

¿Qué tipo de relaciones se iban a dar entre las tres mujeres?

Cada una fue como una foto, que se desplazaba en diferentes lugares, la mujer desnuda, tendría esta presencia solitaria dentro del conjunto, sería la protagonista casi solitaria como una virgen en su nicho, ocupando mayormente el centro del escenario, la ciega estaría acompañada por una especie de lazarillo que sería la mujer con la paloma en el vientre, ellas tendrían traslados principalmente laterales, que las irían acercando a la mujer desnuda, en determinado momento se encontrarían las tres, en ese instante se realizaría una danza íntima entre ellas, como tres

mujeres que se comprendieran muy bien, después y como contraste, ruptura, movimientos bruscos, cargan a la virgen, la sacan del escenario, pero esta retorna con la rueda girando, encima de ellas, las otras dos ayudan a la rueda a girar en una diagonal en el escenario, sería como el universo moviéndose y buscando su centro, se detienen en el centro, levantan la rueda y la esfera que colgaba, cae en las manos de la mujer, tiene algo, ella tiene algo que no tenía, su rostro.

En cuanto a métodos de trabajo para esta obra, es que difieren a los de *La Partida*, en la no utilización de imágenes visuales como vídeo, fotografía y que *Las Pléyades* tuvo mucho más trabajo de investigación de movimiento, de emociones, de imágenes corporales, lo cual me permitía buscar establecer flechas con el espectador a un nivel más profundo.





Fig. 16. Tres Momentos de la obra Las Pléyades, 2002, bailarinas Karla Rabling, Citlali Zamudio, foto Oscar Salas

Elementos de composición coreográficos

La coreografía tiene elementos básicos como son el ritmo, motivos de movimiento, desarrollo del mismo etc. que son empleados combinándose en diversas formas. También cada coreógrafo prioriza y propone los que considere son útiles en su trabajo como lo hemos comprobado en los ejemplos anteriores. Por mi parte para esta tesis sugiero elementos básicos de composición que a través de ejercicios de improvisación me ayudaron en la construcción de la obra *El Bosque*. Cuestiones como el tocar al otro, el usar ritmos dados o aleatorios, transformación de emociones, espacio, tiempo, uso de la energía, asociaciones etc. fueron consideradas sumamente importantes en el proceso de esta coreografía.

Tacto

“Tocar es nuestra conexión con el mundo. Podemos ver, escuchar, pensar acerca de algo, pero es a través de tocar que se vuelve parte de nuestra experiencia. Tocar le manda información a nuestro cerebro, estimula nuestras reacciones. Sus efectos varían con nuestra intención, podemos poner la mano en el hombro de alguien y sentir los huesos, músculos, los fluidos cercanos a la piel. Una mano en un hombro también puede implicar no sentir nada. La misma actividad de tocar comunica muy diferentes intenciones y provoca diferentes respuestas. Cómo nos tocamos a

nosotros mismos nos informa sobre la actitud de nuestro cuerpo: pudiendo ser con placer o juicio”²².

Cuando se baila tocar es un dialogo, ponemos nuestras manos en alguna parte del cuerpo del otro bailarín y esperamos recibir información teniendo atención y cuidado porque ese dialogo puede provocar cambios. Hay una intencionalidad en ese tocar ya sea para una acción de levantar a otro, generar una vuelta, etc. Tocar genera sensaciones, y es lo opuesto a una conversación en donde sólo una persona es la que habla, porque si sólo esa persona se escucha, no hay dialogo. Atención e intención son importantes, la forma en que escogemos tocar habla de nuestra intención.

En general cuando alguien nos toca y nos sentimos bien, esa forma de tocar casi seguro es también buena para la otra persona. El tocar también genera emociones, por ejemplo en un abrazo creando una relación de energía y emociones con el otro, llevando al límite el tacto, la respiración, la transpiración, una lucha entre dos personas por comunicarse por decirse cosas a través del contacto del cuerpo.

Cuando el cansancio aumenta es más fácil dejarnos llevar en este tipo de trabajos, no pensar, dejar que las cosas sucedan, abrirnos, el cuerpo sabe el camino, solo hay que permitirle moverse.

Merleau Ponty dice; “el ‘tacto cognoscente’ nos arroja fuera de nuestro cuerpo por el movimiento. Cuando una de mis manos toca

²² Olsen, Andrea, *Body Stories*, Station Hill Openings, New York, 1998, pág. 79

la otra, la mano móvil hace la función de sujeto y la otra de objeto. Se dan fenómenos táctiles, supuestas cualidades táctiles, como lo áspero y lo liso, que desaparecen absolutamente si se sustrae su movimiento explorador. El movimiento y el tiempo no son solo una condición objetiva del tacto cognoscente, sino un componente fenomenal de los datos táctiles. Efectúan la puesta en forma de los fenómenos táctiles como la luz dibuja la configuración de una superficie visible".²³

El *Contact Improvisation*, se basa en el toque de todas las superficies del cuerpo con el 'otro', en utilizar su peso, equilibrio y desarrollo de este contacto para producir movimiento, en improvisar a través del contacto. Nuestro cuerpo se llena de la información que nos proporciona el estar en contacto con otro u otros cuerpos, podemos saber que va a hacer el otro por el simple impulso o presión que ejerce su cuerpo sobre el nuestro. El tacto nos guía.

El coreógrafo y bailarín norteamericano Steve Paxton, optó por una forma de improvisación a través del contacto físico, fue uno de los iniciadores de esta corriente llamada *Contact Improvisation* la cual ha sido practicada por muchas compañías en el mundo.

Es una forma de contacto físico que da una gama de posibilidades, de relaciones, ya que no puede ser con uno mismo sino que tiene

²³.Merleau-Ponty Maurice: *Fenomenología de la Percepción*, Ed. Península, Barcelona, págs 329

que existir el *otro*, ya sea el piso, una superficie cualquiera, otro bailarín.

Utiliza el contacto fuerzas en dos sentidos que generan este contacto, el momento, la respuesta del otro, el impulso del otro y su peso, para efectuar su desarrollo.

Como es improvisado, una regla fundamental es estar pendiente del otro, cuidarlo, para que no vaya a sufrir alguna lastimadura, ya que en el desarrollo de las improvisaciones y siguiendo los impulsos de los cuerpos, se pueden lograr situaciones que son vertiginosas y a la vez de un alto riesgo físico.

En el discurso de la danza de este tiempo, el riesgo es un factor importante, el riesgo físico, lo extremo, la gente está ávida de experiencias extremas.

El *Contact Improvisation* puede proporcionar la destreza para intentar correr los riesgos físicos que para el ojo son muy excitantes y crean situaciones intensas.

Las posibilidades que crea este tipo de trabajos son muy impredecibles, pero pueden ser también gratificantes cuando los participantes lo dominan, ya que es como se dice, la práctica hace al maestro.

Existen eventos que involucran la participación de una gran cantidad de bailarines, llamados *Jam*, en el que se participa del

juego del *Contact Improvisation*, en este tipo de eventos el enfoque es el momento vivencial, de sentir otros cuerpos, relacionarse con ellos, de sentir su energía, de jugar, y en verdad es muy gratificante, ya que al final los participantes exponen sus experiencias, las comparten con los otros, y es cuando entonces se establece o se tiene la conciencia de qué cosas han sucedido.

La *Jam* es un tipo de improvisación a través del contacto físico con mucha gente.



Fig. 17 Ejemplo de una clase de Contact Improvisation



Fig. 18 *Liquid Views- Narcissus virtual mirror*, (1992-1993), Monica Fleishman y Wolfgang Strauss

Otra forma de contacto que tiene que ver con la tecnología, nos la proporciona la instalación interactiva *Liquid Views- Narcissus virtual mirror* (1992-1993) de los artistas Monica Fleishman y Wolfgang Strauss que consta de una pantalla donde el espectador se ve reflejado, la pantalla está en posición horizontal y parece como el agua de un estanque con ondas moviéndose suavemente, es decir simula ser agua, invitando al espectador a tocar su imagen, al tocar el espectador la pantalla con los dedos o manos esta crea ondas similares a las que se crearían en el agua, esta imagen que se nos regresa esta transformada y procesada, aquí el acto de tocar nos informa de cómo tocamos, pero la pantalla es fría y nos devuelve nuestra imagen moviéndose como si hubiéramos tocado el agua real proyectada en una gran pantalla, es una decisión de tocar esa pantalla que el espectador toma para verificar que lo que ve es real. En un sentido se vuelve más visual el acto que táctil.

La tecnología nos permite como en el caso de las pantallas que se ponen en un escenario, dar al espectador algo transformado y procesado, simular algo que no es real, pero que nos afecta y que crea otras miradas y otras formas de narración que no corresponden a lo que llamamos real. Los humanos soñamos y no es real pero lo vivimos como tal porque sucede, y lo mismo sucede con estas otras posibilidades que nos ofrece la tecnología.

Transformación de emociones

Existen muchos ejercicios que pueden auxiliarnos a detonar emociones, que después podemos emplear en el trabajo coreográfico. Algunas personas piensan que un bailarín profesional debe saber cómo interpretar en todos sentidos una obra, esto es cierto, pero en algunos casos algunos profesionales son demasiado fríos y puede uno motivarlos a explorar sus emociones. Uno de estos ejercicios es el siguiente: Se empieza en cualquier posición, de preferencia no de pie, sino en una posición que permita sentir cómo se cambia el peso del cuerpo, cómo se apoya este sobre el piso, qué partes del cuerpo se usan y cómo se mueven. A continuación cada vez que se mueve cualquier parte del cuerpo se escanea cómo se mueve y la relación que tiene con todo el cuerpo, cómo se conecta ese movimiento con todo el cuerpo, qué tipos de apoyos tiene que hacer para cambiar de posición hasta lograr la vertical.

Es necesario comenzar neutros siendo nosotros sin emoción alguna y muy lentamente sin dejar de movernos en una misma velocidad de preferencia lenta, caminar, ir dejando que los huesos, músculos tendones, y mente fluyan para permitir así una transformación de nuestras emociones. Es como ir dejando atrás una personalidad ya conocida y repetida por nosotros para ingresar a territorios desconocidos, de lo que no sabemos de nosotros, permitiéndonos traspasar ese umbral de lo ya conocido.

Ya instalados en esa emoción (si ya ha sido encontrada) improvisar con movimientos que correspondan a esa alteración que hemos logrado, integrando ambos, emoción-movimiento y dejarlos fluir sin pensar adonde nos va a llevar, es un viaje, un viaje interior de posibles descubrimientos en movimiento emocional.

Estos ejercicios requieren de la participación activa de todos aquellos que estén actuando en ellos (normalmente son coreógrafos, bailarines y actores), asimismo es necesario dejar la mente descansando, y mantener despierta nuestra conciencia, permitiéndonos ir a lugares no conocidos.

Cuando determinemos que ya hemos realizado o permitido que suceda algo en nuestro interior y que eso se tradujo a movimiento, termina el ejercicio, el regreso no es volver a como estábamos antes de empezarlo, pues ya hubo una experiencia-vivencia que puede permitirnos explorar nuevos caminos. Es una experiencia personal, a la vez que colectiva.

En este punto, si es que fue logrado algún cambio por los bailarines, puede uno trabajar con mayor facilidad sus emociones y así dar más fuerza y sentido expresivo a los trabajos que se estén realizando.

Asociaciones

En el trabajo de improvisación con los bailarines se utiliza para este tipo de trabajo, por ejemplo un movimiento, este movimiento espontáneo es propuesto por alguno de los bailarines con el fin de que los que lo observan asocien ese movimiento con algo, por ejemplo si ese movimiento o frase de movimientos fueron graciosos y me hacen recordar una situación, qué tipo de respuesta hubo, qué suscito en mi organismo o en otro caso si nos remite ese movimiento a una imagen la cual nos parece familiar o extraña, qué nos dice esa imagen y cómo nos afecta y qué tipo de respuesta hubo; o quizá nos de ese movimiento alguna asociación con un sonido o música que nos recuerde algún momento de nuestra infancia o de una alegría o miedo y recordemos cuál fue nuestra respuesta física a ello; en cualquier caso lo más importante es cómo lo podemos emplear para que contribuya en el lenguaje de la obra, porque finalmente lo que se pretende es que pueda lograr que los bailarines generen una respuesta de movimiento no pensada, asociada con la propuesta de movimiento para que esta sea incorporada en el lenguaje de la obra. Es importante este tipo de improvisaciones, porque estas

asociaciones van creando historias de movimiento donde lo único que las une es que cada una tiene un parámetro inicial y donde los resultados en una gran cantidad de veces son inesperados, interesantes.

Hay que tener un ojo alerta en todos estos ejercicios pues en cuanto suceda algo interesante hay que atraparlo, para que pueda ser usado. Algunos coreógrafos graban estas sesiones para que nada se pase.

También es importante ir a los límites de las acciones propuestas, lo cual implica muchas horas de trabajo.

Fueron importantes también en el proceso creativo ejercicios cortos que alternaba con las asociaciones y que crearon ambientes emotivos entre los bailarines, por ejemplo como el de platicarse historias entre sí y que el otro nos escuche sin participar, este ejercicio se hace en parejas, los dos sentados, uno cuenta una historia y el otro solo escucha y solo si logra conmovernos algo de su historia entonces reaccionamos con el movimiento que nazca de esa reacción; ese movimiento o frase de movimiento tiene por las características mencionadas, una carga emotiva muy fuerte y por lo tanto resulta buen material para la composición; otro ejercicio es el de tirarse golpes y el otro los esquiva con los ojos cerrados, esto hace que todo nuestro cuerpo este en alerta máxima porque si fallamos el otro nos golpeará, se necesita en este ejercicio abrir la escucha, el olfato, toda nuestra percepción para saber qué, cómo y donde está el otro, para así poder

reaccionar a tiempo, todo esto nos hace crear un clima de confianza y complicidad para que cuando bailemos juntos estemos viendo, oliendo, percibiendo al otro, teniendo una conexión profunda con él y con el espectador.

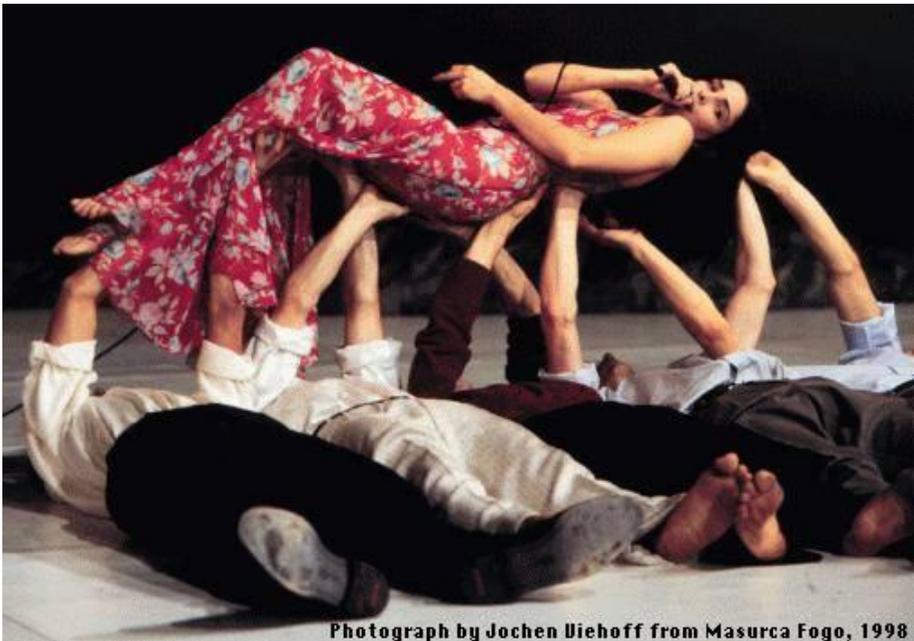
Experiencias con música y sonidos para generar emociones

Al iniciar una nueva obra puede funcionar el proponer a los bailarines el permitir que los sonidos o la música penetren en su cuerpo y en base a ello moverse, estrictamente con las florituras o acentos que tengan los sonidos, una calca con la música, alerta el oído a los más mínimos cambios en la música con el cuerpo realizando los movimientos que pudieran corresponder a lo que la música plantea. Esto los puede acercar a la escucha de la música y facilitar así el montaje.

Podemos también no calcar la música sino movernos con lo que ésta nos denota emocionalmente. Nuestra percepción y escucha personal nos permite reconocer distintas cualidades emocionales de la música, asociando emociones que se pueden transformar en movimientos que reflejen estas emociones.

Por otra parte cuando crean los bailarines los sonidos hablados o cantados (algo muy común en nuestros días), estos dan expresión al cuerpo.

Un ejemplo lo podemos encontrar en el trabajo de la bailarina y coreógrafa alemana Pina Bausch en su obra *Walzer* (1983) donde en el transcurso de la obra los bailarines(as) hablan, en general hablan sobre el cuerpo, de situaciones que tienen que ver con el cuerpo, diciendo estas palabras con sarcasmo, ironía, descripción, cotidianidad. Esto le da al cuerpo un tono muscular, una intención, algo extra cotidiano muy interesante.



Photograph by Jochen Diehoff from Masurca Fogo, 1998

Fig. 19 *Walzer*, 1993, Pina Bausch

El sonido da expresión al cuerpo. Las cuerdas vocales corren paralelas desde el frente hasta atrás en la laringe. De este modo están horizontales al piso. Podemos tocar esta área en el frente del cuello y sentir las vibraciones cuando producimos sonidos. Los músculos del cuello, la garganta y pelvis necesitan estar relajados

para permitir el uso eficiente del sonido. Tres componentes afectan el tono, el tamaño del espacio entre las cuerdas, la tensión de las cuerdas y como pasa la presión de aire a través de las cuerdas. El volumen y el timbre del sonido son creados por varios resonadores en el cuerpo.

Diferentes tejidos en el cuerpo tienen diferentes características de resonancia. Como manos y pies, nuestra voz provee una refinada conexión para la comunicación y para manipular nuestro ambiente para sobrevivir e interactuar. Usando el lenguaje y el tono de voz podemos tener un efecto profundo en el espectador.

Produciendo sonidos con el cuerpo, cantando, haciendo zumbidos, estamos vibrando y los demás también. Los sonidos producen emociones, todos hemos experimentado una canción amorosa estimulando nuestro corazón. Las emociones van con el sonido y pueden ser comunicadas, transformadas, relajadas.

Atendiendo a nuestros sonidos podemos conocer nuestros sentimientos. El sonido nos mueve. La música y el habla han sido empleados por siglos para curar, seducir, calmar, estimular. Cada tono, cada instrumento mueve al cuerpo de una forma diferente. Los ritmos, melodías, instrumentación, palabras, y entonación tienen efectos variables.

El sonido y el silencio afectan el funcionamiento del cuerpo. El sonido existe fuera de los límites de las formas conocidas como la música y el lenguaje. Cuando permitimos que emerjan sonidos no

controlados del cuerpo y escuchamos sus cualidades nos volvemos familiares con nuevos espectros de experiencias.

El sonido libre no es predecible y no tenemos idea de donde viene y adonde va, crea su propia forma y podemos seguirla. Cuando extendemos nuestro trabajo con movimientos que surgen de dentro e incluimos sonido, encontramos una forma rica de escuchar el cuerpo y escucharnos a nosotros mismos.

Los sonidos espontáneos son una forma de desarrollar un diálogo entre qué queremos hacer y qué dejamos que suceda.

Podemos usar el sonido utilizando los resonadores del cuerpo de distintas formas. La primera sería que el sonido salga del cuerpo, de una forma consiente vamos haciendo que los resonadores por ejemplo, de la cabeza, vayan creando sonidos, quizá usando letras. Buscando diferentes alturas de sonidos, graves, agudos, etc. como en el caso de la obra *Walzer*.

Estos sonidos nos pueden servir para crear un canto en el cual podamos movernos, quizá una persona ejecuta lo que los demás están cantando.

La voz surge también formada de sílabas, letras, frases, ideas expresadas, etc. y podemos movernos con lo que estamos diciendo, sin actuarlo, para eso nos sirve el calentamiento con los resonadores, para descubrir en que parte de nuestro cuerpo, psique, recuerdos, etc., se genera esa palabra o frase, para así a

través de una improvisación dejar, liberar en una búsqueda, que digan algo sobre uno mismo, sus experiencias, vivencias.

Artistas del performance como Marina Abramovic les proponen a sus estudiantes ejercicios de voz para ayudarlos a liberar la misma "sentados en un círculo opuestos entre sí, produce un sonido, concéntrate en las diferentes áreas del cuerpo. U para el sexo, O para el estómago, A para el corazón, E para la garganta, M para la coronilla" ²⁴

No fingir, buscar lo más real, lo más verdadero, que ese cuerpo resuene con cantos, sonidos, textos de una forma muy personal. En este tipo de trabajos uno descubre múltiples posibilidades de movimiento conectado con emociones.

También podemos usar el cuerpo mismo como un resonador al golpear el cuerpo en alguna parte creando sonidos y observar que tipos de sonidos se crean al golpear por ejemplo los muslos con las palmas de las manos, porque de esos sonidos personales, pueden surgir algunos que le puedan dar un significado propio al acto escénico. Si en esta exploración damos ritmos precisos y exploramos no solo golpeando el cuerpo sino frotando manos, tronando dedos, etc. se logran resultados muy interesantes y crean un mundo de sonidos-movimiento en unión, no ajenos.

²⁴ Abramovic Marina, *Student book*, Ed. Charta, Milan, 2003, pág. 86. "sitting in a circle opposite to each other, produce a sound, concentrating on the different areas of the body. U for the sex, O for the stomach, A for the heart, E for the throat, M for the top of the head".(T.A)

Manejo de energía

Lo básico en la danza es la energía, todos los coreógrafos y bailarines importantes la conocen y saben como usarla, y si uno pierde la energía se convierte uno en decoración. Si tenemos cuidado con nosotros mismos no sólo con el cuerpo físico, necesitamos también tener cuidado con el todo. Así como comemos, nos bañamos, ejercitamos y descansamos, necesitamos un equivalente para nuestros pensamientos, sentimientos y todas las demás energías. Necesitamos que el sistema energético funcione muy bien, que se conecte con la tierra, la tierra como parte de la energía del universo.

Dentro de nuestro sistema estamos constantemente influenciados por nuestras energías diferentes, como nuestros cuerpos, nuestros pensamientos y sentimientos cambian y a la vez interactuamos con las energías alrededor de nosotros. Cuando estamos activos nuestra energía va hacia afuera, y cuando estamos inactivos no irradiamos tanta energía.

El cómo se maneja la energía nos da los diferentes matices de movimiento al almacenarla, soltarla, contenerla, bajarla, subirla. Tiene una gran conexión con las emociones y las formas que se desarrollan dentro de la obra. Tiene que ver con un gran esfuerzo físico.

Hay un ejercicio que posibilita el trabajo de generación de energía positiva en el cuerpo; en posición parada con piernas abiertas lanzar la energía hacia fuera, con un pensamiento de traspasar el salón de clases y llevarlo lo más lejos que nuestra imaginación lo permita de una forma paulatina, y después ir regresando lentamente hasta que toda esa energía positiva que atrapamos afuera se concentre debajo de nuestro ombligo, que este dentro de nosotros, que podamos manejarla, utilizarla en el momento en que la necesitemos.

Nuestra energía la percibimos nosotros pero también la perciben los demás.

Marina Abramovic utiliza un ejercicio para percibir la energía del otro. "Ojos cerrados, de pie, extiende las palmas en frente de ti. Ponlas 20 o 30 centímetros de distancia del cuerpo de otro participante, mueve tus manos alrededor de diferentes áreas del cuerpo del otro, siente su energía"²⁵

Merce comenta sobre la energía "Mi energía es alimentada por el movimiento. Esto es, pensando que aún cuando uno está estático está realmente en movimiento. Así que uno está constantemente moviéndose, uno no posa... Creo se desarrolla simplemente, primero que nada siendo conscientes de la posibilidad de

²⁵ Abramovic, Marina, *Student Book*, Ed. Charta, Milan, 2003, pág. 80 "Eyes closed, extend your palms in front of you. Place them 20 to 30 cm away from the body of another participant. Never touch the other participant's body, move your hands around the different areas of the body, feeling the energy.(T.A)

descansar, sin descansar, con actividad en inactividad... así que estás listo para moverte, en un sentido de estar fluyendo todo el tiempo²⁶.

Acción- Reacción

En este tipo de ejercicios se puede trabajar con al menos dos bailarines o si se prefiere con varios, lo más importante es ir respondiendo a lo que el otro propone de movimiento.

Para que el movimiento ocurra debe haber una señal o impulso desde la corteza motora al sistema nervioso central para activar las fibras musculares. El sistema nervioso da las órdenes a los músculos para realizar diversas tareas.

Patrones de reflejos como el levantar una mano de una estufa caliente ocurren porque el sistema nervioso manda una señal a la espina, las inter neuronas conectan la señal a través de la espina a los nervios motores y un impulso es mandado a los músculos de mano y brazo para responder. En patrones motores más complejos como el bailar los movimientos aprendidos son iniciados y coordinados por varios componentes del cerebro. La decisión de moverse es iniciada en la corteza cerebral, el movimiento es iniciado y refinado por el cerebelo.

²⁶ Cunningham, Merce, *Dance in Space and Time*, Ed Richard Kostelanitz, Chicago 1992. Pág. 129

Estos centros de movimiento trabajan en conjunción con otros aspectos del cerebro. El cerebelo también es responsable de correcciones instantáneas de movimiento y de mantener el tono muscular del cuerpo asegurando que los músculos estén listos a responder cuando se les necesite. Cuando aprendemos una nueva forma de movernos o cambiamos patrones de movimiento, el sistema nervioso empieza a usar múltiples senderos que afecten la respuesta. Estos senderos son gradualmente refinados y las alternativas simplificadas para eficiencia y velocidad.

Así aprendemos movimientos a través de una fase de dificultad hasta que el sistema nervioso ha generado los más efectivos senderos. Una vez que el sendero es abierto el patrón de movimiento permanece en el cuerpo, llamada memoria motora o del cuerpo. El cuerpo reacciona a los estímulos y a la vez va aprendiendo.

Las imágenes son en muchas ocasiones un estímulo y reaccionamos ante ellas. Por ejemplo en los performance de los artistas de la Escuela de Viena, a quienes comentaremos en el siguiente capítulo existen imágenes que son de una fuerza que nos hace reaccionar.

Las imágenes son útiles para integrar las múltiples capas de una experiencia dentro de un simple ejercicio. Ciertas imágenes trabajan mejor para diferentes individuos debido a las experiencias personales de vida y hábitos, pero algunas imágenes son generalmente efectivas para el desarrollo de movimientos

eficientes. La imaginación nos puede permitir jugar con nuestras fantasías y el sistema nervioso responde. Nos da la oportunidad de experimentar varias imágenes y sensaciones del cuerpo sin los confines de la realidad. Visualizarme implica una distancia visual, creando una pintura fuera de mí, pero con el sentimiento de estar presente en la experiencia y me sugiere estar involucrado en una experiencia no real, pero que puede generar una cantidad infinita de movimientos distintos a los de las técnicas que manejamos cotidianamente.

Reaccionar a la propuesta de los otros detona diversas respuestas que pueden depender de cómo nos encontramos anímicamente. En condiciones óptimas genera relaciones muy interesantes que podemos usar después en el montaje.

Historias en grupo

En este tipo de trabajo se utiliza la improvisación, y hay un ejercicio que por sus características de desarrollo de movimiento se empleó en la obra *El Bosque*.

El ejercicio inicia de la siguiente forma: Empieza un grupo de bailarines en una sola fila horizontal, toman una gran respiración al mismo tiempo y caen de espaldas al piso recostados boca arriba, en esa posición contienen lo más posible la respiración, cuando alguno de los participantes no aguanta más sin respirar se levanta, y empieza a contar una historia que en ese momento le

venga a la cabeza y sigue así hasta el momento en que otro bailarín que ya no aguanta la respiración se levanta, y empieza a contar otra historia, en ese momento el que estaba parado se va al piso viajando un poco hacia atrás hasta que llegan todos a la pared. Y es uno que se levanta, uno que cae, uno que viaja hacia atrás y de momento se levantan todos al mismo tiempo y tienen que decidir sin hablar y en un instante quien cae y quien sigue hablando, y es un subir y bajar y hablar de uno y otro.

Hay que tener ojos en los hombros, en la espalda para que el ejercicio funcione (hay danzas que se bailan en silencio, los bailarines en extremos opuestos del escenario y de espaldas entre sí y se mueven al unísono, esto lo logran percibiendo a través de la parte posterior de su cuerpo). El público tiene que estar atento a la escucha de las historias. En la obra *El Bosque* se dejaron únicamente los movimientos, los bailarines no hablaron, las historias estaban ya dentro de esos movimientos.

Este ejercicio es sumamente dinámico, y obliga a los participantes a estar al tanto de lo que los demás bailarines hacen e ir pensando que historia se va a contar. Este ejercicio tiene muchas otras posibilidades de desarrollo por ejemplo si se le combina con otros movimientos que tengan diferentes dinámicas esto es, que vayan de lento a rápido por ejemplo o cambios de frentes si su cuerpo mira hacia el público, o hacia cualquier parte del escenario.

Moverse en base a un texto

Este es un ejercicio que empleo en el que el bailarín improvisa con un texto dicho por uno de sus compañeros, este texto tiene que ser casi incoherente para evitar que el bailarín busque formas cliché que lo relacionen con el texto. Debe reaccionar inmediatamente, después de haber escuchado la frase, que debe ser repetida por el compañero o aumentada o cambiada en el momento, lo más importante es reaccionar a lo que se escucha. No pensar en lo que va saliendo, no juzgar si está bien o mal. El texto puede detonar imágenes verbales que pueden servirnos para el ejercicio.

Merleau Ponty dice, "la posesión del lenguaje se entiende, primero como la simple existencia efectiva de 'imágenes verbales', esto es, de vestigios que los vocablos pronunciados u oídos han dejado en nosotros."²⁷

Porque la palabra suscita imágenes mentales, igualmente descriptivas, enigmáticas, coloridas. La imagen poética es un claro ejemplo de ello, una poesía puede detonar en nosotros una cantidad de emociones, sensaciones, colores, situaciones, angustias, placer. Debray nos dice que mirar no es recibir, sino ordenar lo visible, ordenar la experiencia.

Podemos visualizar una poesía. Detenerla en el tiempo y espacio,

²⁷ Merleau-Ponty Maurice: *Fenomenología de la Percepción*, Ed. Península, Barcelona, págs. 191, 192

en nuestro propio tiempo y espacio y trabajar con ella.

Motivos de movimiento y su desarrollo.

Esta parte se refiere al momento cuando uno ya tiene algún motivo de movimiento, entonces por horas se busca que ese motivo se desarrolle hasta sus límites. En uno de los vídeos presentados en la obra *“El bosque”* se muestran muchos motivos de movimiento y su desarrollo. Por ejemplo imagino una pared enfrente de mí, y debo pasarla. Físicamente me planteo qué debiera hacer para lograrlo, qué parte del cuerpo emplearía con más frecuencia, con qué fuerza y elasticidad. Comienzo moviendo el cuerpo en la dirección del muro, me muevo sobre él hasta que descubro esa parte del cuerpo que me conecta al muro, luego veo cuáles son sus posibilidades de movimiento de esa parte y busco darle ciertas dinámicas, un uso en el espacio, quizá una emoción o una cierta intención, un tiempo específico, para horas después comenzar a ver adonde me puede llevar en el movimiento del cuerpo esa primera propuesta, hacia donde orgánicamente se desarrolla. No se piensa, se deja al cuerpo que nos vaya diciendo que hacer, por ejemplo descubrí que la parte del cuerpo que me conecta al muro es el brazo, entonces hago un movimiento violento con el brazo pues corresponde a una reacción que deseo tenga esas características, ese movimiento del brazo repercute en mi cuerpo y dejo que por ejemplo responda la cadera y esa cadera hace que mis rodillas se doblen y me hacen girar y ese giro me traslada en el espacio y para detener ese giro y no caer, la cabeza

gira hacia el lado opuesto y eso me da una frase que retengo en mi cuerpo y la dejo continuar con el movimiento de mi codo que me lleva a otro movimiento y así sucesivamente hasta que un motivo pequeño, se desarrolla en frases de movimiento, que a la vez empiezan a ser parte de esa sección.

Partimos de cosas o ideas concretas pero como se observa es sólo movimiento, con una intención, que no cuenta nada, que busca a través de las formas o del fluir de las mismas solo transmitir energía, sensualidad, fuerza, vulnerabilidad, etc.

Repetición

La repetición ayuda a reafirmar una idea de movimiento y en ocasiones el repetir un movimiento hasta el cansancio se vuelve emotivamente muy fuerte, ya que las repeticiones sin parar van creando un uso diferente de la respiración, otro peso en el cuerpo.

Variación

La variación empleada primeramente como forma musical nos posibilita encontrar multitud de matices de la frase de movimiento ya planteada. Aquí es importante mostrar la frase inicial para que el espectador pueda ver las formas en que esta puede variar. Se parte de una frase de movimiento sencilla y a partir de ese modelo se hacen las variaciones. El grupo DV8 tiene en la obra de danza

para film *The cost of living* (2004) varios ejemplos de ello durante la presentación.

Escribir letras o frases con movimiento

El cuerpo o alguna parte de él dibujan una letra o palabra o frase en el espacio con determinadas calidades o dinámicas dependiendo de lo que se dice. Cada quién puede manejar libremente el tamaño, forma, dinámica, relación con las otras letras, etc. para así dejar que el cuerpo cree vocabularios de movimientos y frases, donde las dinámicas son muy importantes.

Thomas Mc Manus bailarín del Stuttgart Ballet en un vídeo de *Improvisations Technologies* hace un solo donde con el cuerpo sigue lo que dicen algunas letras virtuales que están en color blanco. Esto ya fue visto en el capítulo de composición coreográfica con Forsythe. Respecto al movimiento, el coreógrafo decide con que parte del cuerpo se hace, con qué calidad y cómo.

Forsythe dice "Escojo el alfabeto porque es simple, familiar, fijo y arbitrario. Lo usamos principalmente como un índice para una base de datos de movimiento. Cada uno conoce el orden alfabético, y los bailarines pueden navegar a través de sus secuencias fácilmente aún si ellos lo hacen solamente en partes... Usamos nuestro alfabeto en conexión con la kinesfera –el total volumen potencial de movimiento de un cuerpo. Los bailarines están siempre consientes de su kinesfera, la cual existe en el aire

alrededor de ellos. Para nosotros se convierte en un campo amplio para la memoria... Cuando pongo mi mano en la parte de atrás de mi cuello como si fuera a matar un mosquito y usando una arbitraria asociación decimos que estoy diciendo la letra I para insecto. Ahora supongamos que mientras estoy bailando de repente encuentro mi mano puesta en mi rodilla, lo cual me recuerda al elemento insecto. Teniendo en mente que mi foco es siempre en el inicio del movimiento más que en el final puedo bajar mi cabeza hacia ese punto en el espacio más que hacerlo de pie. Ahora manteniendo la secuencia del alfabeto de movimiento como en el alfabeto original puedo representar el movimiento directamente antes o después de I- esto es, los movimientos asociados con H o J²⁸.

²⁸ Forsythe, William, *Dance Geometry* Disponible en: <http://openendedgroup.com/index.php/publications/conversations/forsythe/> (Consulta 9 de enero 2011) "I chose the alphabet because it's simple, familiar, fixed, and arbitrary. We use it primarily as an index for a database of movements. Everyone knows alphabetical order, and the dancers can navigate through its sequence easily even if they only do so in chunks... We use our alphabet in connection with the kinesphere — the total volume of a body's potential movement. Dancers are always conscious of their kinespheres, which exist in the air around them. For us, it becomes a huge field for jogging memory...Let me give you an example of how exactly how this works. When I cup the back of my neck with my hand, it's as if I were swatting a mosquito — and so, using this arbitrary association, we say that I'm spelling the letter "I" for "insect." Now suppose that while I'm dancing, I suddenly find my hand cupped around my knee, which reminds me of the insect element. Bearing in mind that my focus is always on the beginning of a movement rather than on its end, I will have to fold my neck down to that point in space rather than performing it standing up, as in the original alphabet. Now, keeping to the sequence of the movement alphabet, I can perform the movement either directly before or after I — that is, the movements associated with either H or J."(T.A)

Este método de trabajo a través del dibujo espacial de letras, palabras o frases con palabras da una ilimitada gama de posibilidades de tareas ya que por ejemplo la letra O se puede dibujar con dedos, codos, caderas, cabeza, etc., y puede ser una O pequeña o gigantesca y desplazándose en el espacio, o realizada con movimientos suaves o rápidos, en cámara lenta o rápida, etc.



Fig. 20 William Forsythe mostrando un movimiento con *Improvisation Technologies*

Con *Improvisation Technologies*, vemos a William Forsythe dibujando un círculo o puede ser una O. Como vemos involucra un movimiento del brazo, si esta O la dibujamos en el piso con los pies involucra una pierna, puede ser dibujada la O con cualquier parte del cuerpo en el lugar o desplazándonos, dando lugar a múltiples posibilidades de moverse.

Marina Abramovic tiene un ejercicio sobre el cómo escribir una palabra puede detonar acciones para hacer una presentación “entre las 4 o 5 de la mañana, mientras el participante duerme los levanto uno por uno, señalando con una luz sobre una pieza de papel en blanco. Les doy una pluma y les pido escriban la primera palabra que les venga en mente en ese momento. Después de hacerlo pueden regresar a dormir. El siguiente día, mientras comen su primer alimento, ellos encuentran el pedazo de papel con la palabra que escribieron cerca de su plato. A continuación se les pidió que en base a la palabra escrita hicieran una presentación”²⁹

Como podemos observar las letras, las palabras, las frases escritas o habladas tienen diferentes posibilidades de ser integradas dentro del trabajo coreográfico.

Finalmente podemos decir que la coreografía tiene elementos que se siguen empleando como es el cuerpo del bailarín, el espacio, la música, el tiempo, con ejercicios de investigación, de exploración que serán empleados en danzas.

²⁹ Abramovic, Marina, *Student Book*, Ed. Charta, Milan, 2003, pág. 104 “between 4 and 5 a.m. in the morning, while the participants are asleep, I wake them up one by one, pointing a flashlight onto a white piece of paper. I give them a pen to write the first word that comes into their mind at that moment. After this is done, they can go back to sleep. The next day, while eating their first meal, they will find the piece of paper with the word they have written next to their dish. They will be then asked, on the basis of this word, to make a performance.”(T.A)

Los coreógrafos se asocian con músicos, editores, artistas visuales, programadores en estrechas colaboraciones y en muchos casos empleando software para construir movimientos, espacios, tiempos, cuerpos virtuales.

En el caso de usar las tecnologías es común que compartan estas decisiones con especialistas en esas ramas, lo mismo sucede cuando realizan trabajos en colaboración con artistas visuales, músicos, actores.

Los conceptos, métodos, organización, estrategias y decisiones que emplean los coreógrafos para organizar el material que será utilizado en sus trabajos coreográficos tiene como finalidad dirigirse hacia sus objetivos artísticos.

Capítulo 2 -El bailarín. El cuerpo físico y otras visiones del cuerpo

Sin cuerpos, esto es, sin bailarines, no habría danza como se le conoce tradicionalmente, por esta razón me parece necesario este capítulo, hablar sobre el cuerpo, su energía, el bailarín. Trata también de las técnicas de danza, de las sensaciones, del mundo orgánico de la danza, de los caminos recorridos en esta disciplina, en el siglo pasado y en este. También se plantea estudiar el cuerpo del bailarín cuando se utilizan medios tecnológicos y se crea el cuerpo virtual.

Hacemos un breve recorrido sobre los usos del cuerpo en el arte de hoy día, aportando ejemplos como puntos de comparación, contacto y relación con la danza.

El cuerpo silencioso

El cuerpo silencioso, la energía revitalizada, arte mudo por excelencia, por lo tanto habla a todas las lenguas del mundo.

Es el cuerpo en su constitución física y mental el que nos sirve para relacionarnos con el mundo a través de los sentidos y la mente, para poder percibirlo, nombrarlo, sentirlo e interpretarlo.

El cuerpo del bailarín, materia perenne y moldeable, que lo emplea como cualquier otro mortal en el mundo cotidiano, pero, al mismo

tiempo como su instrumento de trabajo, con el cual reflexiona sobre los mecanismos que éste emplea, sobre las formas, los temas que se le asignan en una coreografía, sobre el espacio en que se desenvuelve, integrándolo con la música.

La danza ha encontrado una relación dinámica entre la utilización de vídeos (imágenes) tecnología, colaboración con otras disciplinas artísticas y la acción, el esfuerzo corporal.

Ha valorizando lo visual en la videodanza.

El Bailarín

Ejecutar pasos no es bailar, ni conocer a la perfección los mecanismos del cuerpo, en cualquier tipo de danza nos atrae enormemente no quién tiene un gran físico sino aquél que tiene, citando a Walter Benjamin un "aura"³⁰, pues es como un cuadro famoso que todo mundo ve por algo y al que todos le encuentran *eso*.

La danza tiene que ver con el cuerpo, donde el principal protagonista es el bailarín. Aun los coreógrafos que más emplean las tecnologías en una forma constante, hablan sobre la importancia primordial del cuerpo.

³⁰ Benjamin Walter, *Discursos Interrumpidos I*, Taurus, Buenos Aires, 1989, pág. 3

Maurice Bejart quién fue coreógrafo principal del Ballet del Siglo XX, en su libro *Cartas a un joven bailarín*, describe emotivamente qué representa para él un bailarín. Nos dice que, "lo importante no es la coreografía sino el bailarín, lo maravilloso es descubrir un intérprete, luego parir ese ser de uno mismo, de lo que se es profundamente, sin saberlo, de lo que la danza revela de su verdadera personalidad. Al lado de esto, hacer pasos, bellos o nuevos, es algo poco interesante. La coreografía se hace de a dos, como el amor."³¹

Estas palabras nos hacen reflexionar sobre la importancia del intérprete, de la conexión que se establece entre ambos, bien dice que es como hacer el amor entre dos. Se establece un vínculo en el que ambos aportan lo mejor de sí mismos, en el que se tiene que hablar un lenguaje común, el de la danza, el de la interpretación de los movimientos, de lo que se quiere expresar. A través de vídeos (uno de ellos)³² podemos observar por ejemplo la relación que se estableció entre Forsythe y la bailarina Sylvie Guillem en 1987 para el montaje de *In the Middle of somewhat elevated* y que dio como resultado momentos de gran intensidad en la obra.

Otra cosa que demanda Bejart es el tener una mente abierta, no cerrarse sobre una técnica o estilo, sino sobre la danza.

³¹ Bejart Maurice, *Cartas a un joven Bailarín*, Libros del Zorzal, España 2005, Carta 1 pág.13.

³² [Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=sVR2riSZM_0&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=sVR2riSZM_0&feature=related)
(Consultado 22 de octubre 2010)

Hay en sus *Cartas* una pequeña historia que nos cuenta, de un viaje que realizó a la India en búsqueda de una disciplina para completar e interiorizar el trabajo sobre su cuerpo. Iba a tomar clase de yoga, gracias a unos amigos hindúes que vivían en Europa conoció a uno de esos seres "invisibles" no por magia sino porque son seres como cualquiera, salvo la clarividencia de una mirada verdadera. Cuando conoce al maestro, este le dice "¿Por qué quiere estudiar yoga? Él contesta, porque quiero ayudarme a construir mi vida y hacerme avanzar en el trabajo, ¿Cuál es tu trabajo? Pregunta el maestro, Bailarín. La danza es un don de los dioses, imuéstrame!... Después de hacer una 'barra' de ballet durante cuarenta minutos, el maestro le comentó, ¿y por qué quieres hacer yoga? Si tu mente es libre y tu cuerpo recto pero sin tensión, si deja al ejercicio dirigirlo y no a la inversa, si no desea del ejercicio más que la belleza y la verdad, usted tiene su yoga ¡No toque en otras partes! Haga entonces lo que llama barra, por la belleza de la barra, sin pensar en la idea de progreso, pues sólo se progresa abandonando la idea de progreso. Desde aquel día, recuerda Bejart la barra para mí, dejó de estar ligada a una técnica, a un estilo, a una cierta forma de baile; es un yoga que construye mi cuerpo y mi mente y me abre la posibilidad de intentar comprender todo otro tipo de baile, ya que la danza es, uno."³³

³³ Bejart Maurice, *Cartas a un joven Bailarín*, Libros del Zorzal, España 2005, pags. 18, 19, 20, 21

El compromiso que uno establece con la danza tiene que ver con uno mismo, con la forma en que esta se asume, con la forma en que uno trabaja su propio cuerpo, la conciencia y cuidado con que uno realiza los movimientos, la energía con que se trabaja.

Los mejores coreógrafos nombran la energía como elemento esencial de los bailarines, de la danza, al hablar de energía no podemos dejar de pensar en al menos dos tipos de energía, la potencial y la cinética. La primera significa para el bailarín no posar, sino mantener la energía en estado de potencia, activando a cada momento al cuerpo aún si no se moviera. El no moverse no significa estar estático, sin energía. Podríamos imaginar un punto de luz, que no se moviera, pero que estaría iluminando el espacio, es como una luz que corre dentro de nosotros, no nos movemos, pero alumbramos nuestro derredor. La segunda tiene que ver con el movimiento, con la energía en desarrollo. Los humanos para poder realizar una tarea, necesitamos energía, un paso por ejemplo requiere de un cambio de peso, de un balanceo de brazos, movimiento de pies, de sus dedos, de un impulso hacia delante, de un esfuerzo por mantener nuestro balance, utilizando músculos, tendones, oídos, vista, energía.

El bailarín prueba manejar sus energías por ejemplo haciendo movimientos suaves o fuertes, con energías contrarias, esto es con movimientos suaves un máximo de energía, y con movimientos fuertes un mínimo de energía, o viceversa e ir visualizando las respuestas de su cuerpo.

El uso de diferentes dinámicas también ayuda a manejar intensidades diferentes, por ejemplo moverse muy rápido requiere mucha energía, fuerza, estabilidad, control.

Las imágenes también son de gran utilidad para provocar energía. Imaginemos que la energía sale por todo nuestro cuerpo y traspasa las paredes del salón y se pierde en el infinito y en el fondo de la tierra. Esta imagen por ejemplo además nos ayuda a establecer una relación con lo que nos rodea. O que empezamos caminando en el fondo del salón y a medida que avanzamos nos vamos llenando de energía hasta llegar a lo máximo cuando llegamos al frente, después comenzamos el regreso hacia atrás y vamos perdiendo energía hasta llegar a muy poca. Luego podemos intentar hacer movimientos con estas dos energías diferentes creadas por imágenes y observar los contrastes.

Cuando estamos en el foro, solos ante el público, bailando para él y para nosotros, nos entregamos a ellos pero también a ese momento mágico, efímero, de nuestras propias existencias. Vivimos para esos momentos, son en muchos casos el motivo de nuestra existencia, algo trascendental, extra cotidiano y tenemos que mostrar que somos capaces de hacerlo bien, de seducir al espectador, de emocionarlos, de hacerlos reflexionar, de asombrarlos, de que algo los toque.

Nuestra proyección así, no depende ya del lugar en el espacio que ocupemos, sino de la energía que seamos capaces de generar.

En la medida en que seamos capaces de cambiar a nuestra voluntad la energía, mayores cualidades de movimiento podemos generar.

Se vuelve un hábito el usarla con conciencia. Depende de la conciencia con la que la trabajemos todos los días, del esfuerzo que hagamos por hacerla parte de nuestro trabajo diario hasta lograr que se haga un hábito cotidiano.

Mark Coniglio de Troika Ranch comenta: "Requiere que los creadores de danza incluyan media y tecnología como una parte de su voz expresiva, pero deben hacerlo sin perder la más importante cualidad de la danza, la energía del cuerpo humano."³⁴

En el escenario percibimos las formas que nos da el bailarín, pero más que eso, su energía, sus impulsos. El aprender a usar la energía dota al intérprete de control, dominio, proyección. Podemos expandirla o disminuirla según nuestra necesidad, hacerla explotar o suavizarla.

Hay una danza en México que se llama *de Concheros*, de carácter religioso, la bailan gentes de todas las edades, y es de admirar la

³⁴ Coniglio Mark, *Towards Y3K: Dance's Digital Divide*. (en línea) Disponible en: http://www.troikaranch.org/pubs/Dances_Digital_Divide.pdf (Consulta 2 mayo 2011) "requires that dance creators include media and technology as an essential and integrated part of their expressive voice, but that they must do so without losing dance's most important quality, the energy of the human body" (T.A),pág. 6

forma en que lo hacen, no por su virtuosismo técnico, sino por su energía, porque pueden bailar por horas y horas y a pesar de tomar descansos, no pierden el *estar*. Hay una presencia siempre viva, una especie de trance, que los hace estar con todas sus capacidades físicas, mentales, espirituales, en ese momento dado.



Fig. 21 Danza de Concheros, México

En psicología de la danza nos dice Jimi Taylor, “ es importante el dar lo mejor de uno mismo en clases, ensayos y funciones. El ser el mejor bailarín que uno pueda ser, lo cual significa un esfuerzo constante, una energía extra para poder llevar al cuerpo más allá de sus propios límites”.³⁵

³⁵ Taylor Jim, *Psychology of the dance*, Human Kinetics, New York, 1995, pág. 44

Técnicas de danza

Las técnicas de danza actuales varían en sus enfoques sobre la enseñanza que debe tener un bailarín en su entrenamiento cotidiano, por ejemplo el empleo de la contracción- release en la técnica Graham como fuente de generar los movimientos, que nace en la pelvis como centro de las energías y motor del cuerpo. Otras se enfocan en la suspensión y caída del cuerpo ayudándose de la gravedad como sucede en la técnica Limon. Nombrando también la técnica *Alexander*, *Pilates*, *Body Mind Centering*, *Lester Horton*, técnica *Cunnigham*, *Contact Improvisation*, *Release*, *Flying Low* y la mezcla de todo con nuevas disciplinas y herramientas: como *Yoga*, *Tai Chi*, *Xi Quom*, *Aikido*, etc. que bien o son nuevas o habían permanecido alejadas tradicionalmente de la danza.

Las técnicas son una herramienta de vital importancia, pero más allá de la técnica, la reflexión y conciencia con la que trabajamos el cuerpo, aunados a un objetivo artístico nos sirven para poder comprender mejor nuestro cuerpo, nuestras emociones, cómo movernos, los impulsos que puede generar el cuerpo, la fortaleza que podemos adquirir, y por ende cómo podemos llevarlo hacia nuestros propósitos artísticos.

Cada una de las técnicas contiene algo que puede sernos de utilidad, dependiendo de la conciencia con la que se trabaje esta y el objetivo que se persiga, hoy en día la mayor parte de bailarines en el mundo se entrenan en diferentes técnicas, más

para algunos, la clase de danza, ha pasado al olvido y se entrenan con natación, gimnasio, yoga, etc.

Las técnicas son una herramienta para el bailarín y un medio por el cual se fortalece el cuerpo, incrementa la flexibilidad, construye su cuerpo y mente.

Amén de la técnica, los bailarines necesitan estar en soledad con sus cuerpos, recluirse a trabajar con ellos, escucharlos para así descubrir sus propios cuerpos, sus potenciales y debilidades ya que estas varían de un individuo a otro.

El bailarín, si se lo propone y tiene inquietud por explorar formas diferentes puede siempre descubrir cosas distintas en su propio cuerpo, nuevas habilidades, cómo abordar otras propuestas de movimiento.

Durante toda su vida de bailarín necesita de horas de entrenamiento diario para poder manejar su cuerpo con virtuosismo, emociones, sentimientos.

El cuerpo es el medio general que a veces se limita a las acciones necesarias para la conservación de la vida; otras veces, en la elaboración de estas acciones primarias y de movimiento, se manifiesta a través de ellos un nuevo significado, es el caso del baile.

Los movimientos del cuerpo en bailarines profesionales se desarrollan en la danza casi sin esfuerzo consciente, en la mayoría

de los casos parece haber una especie de inteligencia del cuerpo. Los bailarines piensan a menudo en esta inteligencia del cuerpo y se dejan llevar por ella las más de las veces con buenos resultados. La sienten ligada a la intuición, como ese algo que va diciendo qué caminos seguir naturalmente, qué es lo que el cuerpo debe hacer. Hay que aprender a empujar a sus límites al cuerpo pero al mismo tiempo dejarlo responder, tiene una sabiduría que hay que aprender a escuchar.

El cuerpo orgánico

Una reflexión sobre el cuerpo, cómo se percibe a través de sus propios órganos y las funciones que estos desempeñan, es importante de realizar cuando hablamos de danza.

Podríamos comenzar hablando de algo tan importante y tan poco percibido por nosotros como es el hecho de respirar.

“incluso en la inmaterialidad de lo virtual, respirar continua siendo una señal de la propia presencia de la vida”³⁶

La respiración es una función física que nos proporciona el primer aliento de vida al nacer, que está ahí detrás de todos nuestros días de existencia, que nos conecta con el mundo. En la vida hay un ritmo que palpita, que respira. Podemos percibir la respiración de

³⁶ Kerchove.Derrick, *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad en la Web*, Ed, Gedisa, Barcelona, 1999, pág. 62

cualquier organismo vivo, su ritmo, todo es cuestión de atender. Pero nosotros podemos utilizar conscientemente la respiración, con una intencionalidad. Todos respiramos para poder vivir, es un signo de que estamos vivos, está ahí, sin llamar nuestra atención salvo casos en los que sufra algún problema de funcionamiento, no viene a nuestra conciencia cuántas respiraciones tenemos por minuto o cómo se realiza este proceso, por dónde pasa el aire, cómo se distribuye a todo el cuerpo, pensamos que eso es para los doctores o a la materia que corresponda en la escuela, le prestamos poca atención, tenemos poca curiosidad de ella.

Es necesario el buen uso de ella, ya que de ello depende que podamos movernos sin tensiones, se han investigado una gran cantidad de ejercicios que nos ayudan a concientizar su buen uso y se expondrá uno de estos ejercicios, que nos sirve en la percepción e interiorización de la respiración y cómo nos conecta con todo el cuerpo.

Se puede ir entrando en el reconocimiento de nuestro cuerpo, recostados boca arriba, con las rodillas dobladas, con los ojos cerrados, y prestando atención al cuerpo entonces uno puede percibir la respiración en cada una de las partes del cuerpo, esto es, se puede escanear parte por parte detallándola cuanto se quiera, como si tuviéramos ojos al interior del cuerpo. Teniendo el enfoque en la respiración, sintiendo como esa respiración nos ayuda a tener el cuerpo oxigenado, relajado, como conecta al cuerpo con la mente. Podemos percibir cómo el movimiento de las costillas, al inhalar, es hacia fuera para permitir la entrada de aire

y cómo regresa a su estado anterior al exhalar, lo que permite la salida del aire; escuchando con atención el sonido de nuestro corazón, observando la actividad de nuestros pulmones, el fluir de nuestra sangre, el sentir cómo actúa la gravedad sobre nuestros cuerpos, cómo nos empuja hacia abajo.

Visualizar cómo nuestro cuerpo es tridimensional, tiene un volumen, la respiración se mide también en el volumen de aire que penetra nuestro cuerpo, podemos saber nuestro volumen en el espacio, de cada una de las partes de nuestro cuerpo; podemos asimismo a través de la vista interna saber cuánto mide cada hueso, qué forma tiene, qué volumen tiene, y ya que somos seres de volumen, podemos dibujar imaginariamente los tres ejes que lo conforman, percibiendo así el volumen del cráneo, de la caja torácica, de la pelvis, de brazos y piernas, de manos y pies.

Podemos también preguntarnos, cómo y por qué cada músculo y hueso está en determinado lugar, qué función desempeñan en la arquitectura del cuerpo, cuáles son sus dimensiones y por qué son esas.

Escucharlo para poder comprender nuestro propio cuerpo, que es como los demás pero a la vez diferente, único.

La respiración nos ayuda igual que el corazón a percibir los ritmos, una respiración entrecortada podría ser sinónimo de algo desesperante, porque lo físico también nos remite a situaciones emotivas que involucran al pensamiento.

Pero de ser necesario podríamos en una situación normal crear ese estado emocional únicamente utilizando la respiración.

Todo lo que atañe al cuerpo es de una importancia vital para nuestro trabajo como bailarines y coreógrafos.

El cuerpo tiene dos ritmos vitales, el del corazón y el de la respiración, el corazón nos marca un ritmo, la respiración otro, al corazón no lo podemos controlar, él responde a las situaciones, acelerando su ritmo en una carrera, o haciéndose más lento cuando dormimos, normalmente mantiene un ritmo más o menos constante, no ejercemos dominio sobre él, con la respiración sucede lo mismo que con el corazón, responde a las situaciones dadas, pero podemos en cierta forma mandarle ordenes orgánicas y ésta las ejecuta.

La respiración nos proporciona diferentes ritmos, por ejemplo inhalando aire profundamente nos da un ritmo suave, lento, un movimiento circular controlado, que si lo combinamos con una exhalación rápida, violenta, con un grito, nos proporciona un movimiento cortado, preciso, fuerte, como en el karate.

Todas las técnicas que tienen que ver con el cuerpo- movimiento tienen a la respiración como uno de los elementos más importantes de uso, ya que limita los riesgos de lastimarse, como consecuencia de una buena oxigenación de huesos, articulaciones,

músculos, nos da control del movimiento, nos induce a él, nos impulsa dentro de él.

La Ideokinesis

En el proceso de la danza, tenemos que estar buscando todo aquello que nos dé la posibilidad de enriquecer y aumentar nuestras posibilidades físicas y de expresión, puede ayudar la *Kinesiología*, que es el estudio científico del movimiento humano, analizando y tratando los problemas en el sistema músculo-óseo.

La *Kinesiología* abarca la anatomía humana, fisiología, neurociencia, la biomecánica, la bioquímica, ejercicios psicológicos y sociología del deporte, asimismo la relación entre la calidad de movimiento y la salud general de la persona.

También podemos auxiliarnos de *la Ideokinesis*, que es un proceso para imaginar la acción.³⁷

La *Ideokinesis* es un método usado para remodelar el sistema neuromuscular. Es un proceso donde la imaginación kinestésica es usada para estimular respuestas musculares específicas.

Las imágenes son representaciones que tienen que ver con conceptos de balance mecánico, esto es, utiliza leyes mecánicas,

³⁷ Roland, John, *An Ideokinetic basis for Movement Education*, Roland Strings, Research Associates, 1987 pág. 8

que tienen que ver con el balance y el movimiento en todo tipo de estructuras.

Todo en el universo está sujeto a la acción de fuerzas. Estas fuerzas afectan a todos los cuerpos ejerciendo una acción de empujar o alargar. Para mantener un balance, el objeto debe ser capaz de resistirlas. Esta resistencia es creada por la estructura interna dinámica del objeto. El cuerpo humano crea su fuerza interna de dos maneras, a través del diseño mecánico del esqueleto y a través de la energía del sistema neuromuscular.

La gravedad es una fuerza que atrae a todos los cuerpos hacia el centro de la tierra a través del centro del peso. El cuerpo, como todos los objetos, encuentra su balance con la fuerza y contra fuerza, yendo hacia abajo y empujando hacia arriba. Manteniendo el centro de gravedad de nuestro cuerpo, utilizamos menos energía y músculos para soportar el peso del cuerpo, lo que permite a los músculos seguir sus patrones mecánicos fundamentales, más que interferir con ellos.

Esta fuerza y contra fuerza son la compresión y tensión. El cuerpo soporta su peso a través de sus diseños de columna y piernas para la compresión, las costillas para la tensión.

A través de imágenes de balance mecánico y con una práctica continua, se estimula el deseo de respuesta kinética en el cuerpo y eventualmente vemos cómo ocurren cambios en el sistema neuromuscular.

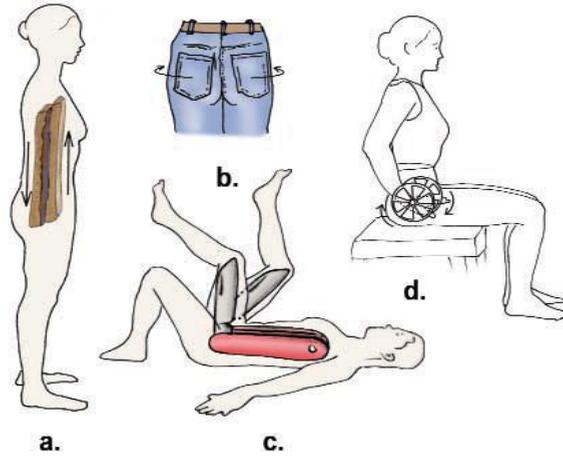


Fig.22 Imágenes de Lulu Sweigard para mejorar el alineamiento del esqueleto

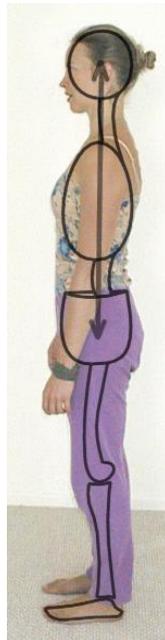


Fig.23 Imagen de un cuerpo balanceado correctamente

Los cambios ocurren gradualmente e involucran, repetición frecuente con la imagen apropiada, desarrollo agudo kinestetico y receptividad a los procesos de cambio.

El proceso de *Ideokinesis* es similar al natural en el cual los niños aprenden patrones de movimiento en la neuromusculatura.

La diferencia esencial es que la *Ideokinesis* es una herramienta usada conscientemente para aprender a remodelar las herramientas de movimiento mientras que el aprendizaje natural del movimiento en los niños ocurre sin una guía consciente.

La gravedad puede ser una aliada del bailarín, una compañera. Cuando uno tiene conciencia del eje correcto del cuerpo, puede manejar su cuerpo con más naturalidad y organicidad, y mientras tengamos un mejor alineamiento podemos sentir la gravedad cómo nos ayuda a movernos con libertad.

El cuerpo del bailarín requiere un buen alineamiento para evitar lastimaduras, para optimizar su energía, trabajar sin tensiones.

El alineamiento postural involucra el cráneo, el tórax y pelvis organizados alrededor de una línea de plomada vertical. El centro alto de gravedad es delicadamente balanceado sobre nuestra base de soporte, los pies.

Si dibujamos tres óvalos, representando los tres cuerpos del cuerpo, cabeza, tórax y pelvis, y los conectamos con un eje vertical desde la parte alta del cráneo a los pies tenemos un diagrama del balance postural del cuerpo.

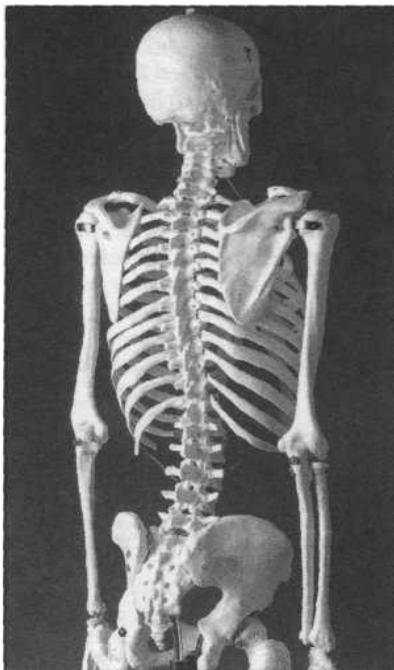


Fig.24 Curvas de la columna vertebral

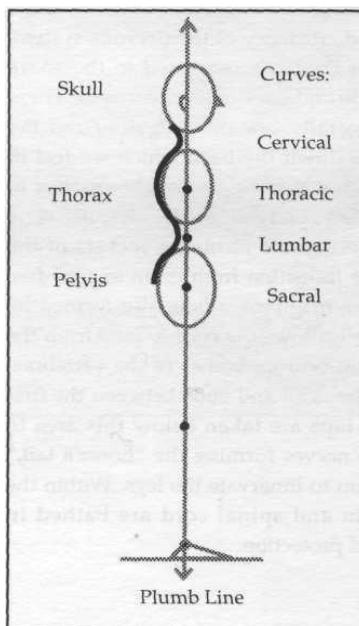


Fig. 25 Tres cuerpos en que se divide el cuerpo para el estudio del alineamiento postural.

Para localizar el centro de gravedad, identificamos el punto creado por la intersección de los tres primeros planos del cuerpo, cada uno dividiendo el cuerpo igualmente por pesos (arriba- abajo, frente-atrás, lado-lado).

El centro de gravedad cae entre el vientre profundo y el frente de la columna (cuarta o quinta vértebra lumbar).

Para identificar el alineamiento postural, la plomada cae desde el techo del cráneo a los pies a través de los tres cuerpos. El cuerpo nos conecta con la tierra a través de los pies. En el exterior del cuerpo los puntos de referencia para el alineamiento son: el lado del talón, (el maléolo) con el lado de la rodilla, alineados con el lado de la pelvis, con el lado de las costillas, los omoplatos y el centro del oído.

El rendimiento será mayor si tenemos buen alineamiento y podremos con mayor facilidad llevarlo fuera de este alineamiento para buscar otras posibilidades de movimiento.

El eje del esqueleto incluye el cráneo, la columna, las costillas y el hueso flotante hioides. El peso que se transfiere desde el cráneo a la espina es clave en el alineamiento postural y eficiencia del sistema nervioso. La medula espinal empieza en la base del cráneo y termina entre la primera y segunda vértebra lumbar. Las ramas en los nervios se esparcen a través de huecos en el sacro hacia las piernas. Dentro del cráneo y vertebras el cerebro y las cuerdas

espinales son bañados en un fluido cerebroespinal para alimentarlos y protegerlos.

La estructura de la columna permite movilidad en tres dimensiones, nos podemos doblar hacia el frente, hacia los lados y girar sobre nosotros mismos, a través de los tres planos de movimiento. Simultáneamente a nivel óseo, ofrece estabilidad postural a través de los cuerpos de las vertebrae.

“La línea alta de la plomada extiende el eje vertical hacia el cielo. El fondo de la plomada va hacia la tierra atraído por la gravedad. En alineamiento postural la fuerza centrífuga y la gravedad trabajan juntas. Es la dialéctica entre la compresión y alargamiento que energizan el cuerpo dándole tono y elasticidad a los tejidos. Cualquier cambio en alguna parte del cuerpo afecta el alineamiento del todo. El movimiento en los tejidos afecta los huesos, el movimiento en los huesos afecta el tejido. Más allá, si los espacios entre los huesos están alineados, el cuerpo estará alineado.”³⁸

El movimiento es clave para el balance, el cuerpo nunca está estático, un buen alineamiento nos da menos compresión y

³⁸ Olsen, Andrea, *Body Stories*, Station Hill Openning, USA, pág. 51. “the top of the plumb line extends the vertical axis towards the sky, to lightness. The bottom of the plumb line reaches to the earth, towards the pull of gravity. In postural alignment, centrifugal force and gravity work as allies. It is the dialectic between compression and elongation which energizes our body and gives span and tone to the tissues. Any change in one body part affects the alignment of the whole. Movement of the tissues affects the bones; movement of the bones affects the tissues. Further, if the spaces between the bones are aligned, the body will be aligned.(T.A)

restricción de movimiento, un buen alineamiento es dinámico, siempre cambiante e interactivo con los estímulos externos e internos.

Este buen alineamiento permite el poderse mover con fluidez, lo cual libera también a la mente de estar mandando órdenes para restituir una mala alineación y así con más facilidad que las emociones surjan.

“Las emociones motivan e integran al cuerpo, siendo parte del diario funcionar del cuerpo. El sistema límbico de nuestro cerebro esta involucrado con los aspectos de comportamiento relativos a la supervivencia incluidos placer, dolor, ira, rabia, tristeza, pasividad, agresión, miedo, agresión y sentimientos sexuales... Las expresiones no mostradas se guardan en el cuerpo... Al movernos esas emociones pueden ser liberadas abriendo la mente nuevas posibilidades... Dentro de la corteza cerebral en las áreas sensorial y motora están las áreas de asociación las cuales se asocian con el proceso emocional e intelectual incluyendo memoria, emociones, voluntad, razonamiento, juicio, rasgos personales e inteligencia... Si tenemos sensaciones registradas en nuestro cuerpo podemos decidir nuestra respuesta... Para algunos individuos los sentimientos emocionales y su expresión son la más clara forma de comunicación.”³⁹

³⁹ Olsen, Andrea, *Body Stories*, Station Hill Openning, USA, 1991. Pág. 147 “Emotions motivate and integrate the body... The limbic system of the brain is involved with the emotional aspects of behavior related to survival, including pleasure, pain, anger, rage, fear, sorrow, and aggression, and sexual feelings... unexpressed emotions stored in the body... Within the cerebral cortex, along with the sensory and motor areas, are “association areas” which are concerned with emotional and intellectual processes including memory, emotions, will, reasoning, judgment, personality traits, and intelligence.... As we feel

Las emociones se manifiestan como sensaciones físicas en el cuerpo pudiendo así integrarlas con el movimiento en una danza. Cada bailarín tiene el potencial para una experiencia humana en distintos rangos.

Alineamiento, fuerza, flexibilidad, emociones, personalidad, coraje, disciplina, estrategias de avance técnico, son diariamente trabajadas por bailarines profesionales en todo el mundo para que así el cuerpo físico pueda responder a las demandas de esta disciplina artística.

sensations register in our body, we can decide our response...For some individuals, emotional feeling and expression is the clearest form of communication"(T.A)

La Imagen, trabajo con imágenes

Al referirnos al cuerpo hemos nombrado al bailarín, las técnicas que emplea cotidianamente, su energía, consideramos necesario incluir la imagen y cómo afecta las respuestas el cuerpo.

Imagen del latín *Imago*, es una representación visual de un objeto, de una idea o concepto mediante técnicas diferentes de diseño, escultura, pintura, fotografía, vídeo, etc.

Erwin Panofsky da esta definición sobre imagen, dice "*formas puras*, es decir, ciertas configuraciones de línea y color o ciertas masas de bronce o piedra, de forma peculiar, como representaciones de *objetos* naturales, como seres humanos, animales, plantas, casas, instrumentos, etc.; identificando sus relaciones mutuas como *hechos*; y percibiendo tales cualidades expresivas, como el carácter doloroso de un gesto o una actitud o la atmósfera pacífica y hogareña de un interior. El mundo de las *formas puras*, reconocidas así como portadoras de *significados primarios* o *naturales* puede ser llamado el mundo de los *motivos* artísticos... Los *motivos* artísticos y la combinación de *motivos* artísticos (*composición*) con *temas* o *conceptos*. Los *motivos*, reconocidos, así, como portadores de un significado, *secundario* o *convencional* pueden ser llamadas imágenes... El contenido lo percibimos indagando aquellos supuestos que revelan la actitud básica de una nación, un periodo, una clase, una creencia religiosa o filosófica- cualificados inconscientemente por una personalidad y

condensados en una obra. Apenas hace falta decir que esos principios son manifestados y por lo tanto, esclarecidos a la vez por los métodos compositivos y por la significación iconográfica.”⁴⁰.

¿Cómo reaccionamos ante las imágenes? ¿Qué encontramos en ellas? ¿Cómo se fabrica la imagen? ¿Con qué soportes, con qué materiales, de qué tamaño? ¿Cuáles son las indicadas para trabajar una coreografía?

“Ninguna imagen es inocente. Pero alguna, a buen seguro, no es culpable, pues somos nosotros que nos complacemos a nosotros mismos a través de ellas. Asimismo, toda vez que, ninguna representación visual tiene eficacia en y por sí misma, el principio de eficacia no se debe buscar en el ojo humano, simple captador de rayos lumínicos, sino en el cerebro que está detrás. La mirada no es la retina” .⁴¹

Lo que suscita en uno una imagen, no es de comprensión, es física, es emotiva, no se puede apresar, nos suscita asociaciones, relaciones, gusto, hace detener la vista o el oído, el sistema nervioso se pone alerta, la mente trabaja. Y es ahí donde podemos hacer que el cuerpo se deje llevar y permitir que sucedan cosas que podamos atrapar en movimientos.

⁴⁰ E. Panofsky, *Estudios sobre Iconología*, Ed. Alianza, Madrid, 2002, pág. 15, 16, 17

⁴¹ I. R. Debray, *Vida y Muerte de la Imagen*, Ed. Paidós, Barcelona, 1994pág. 96

Hanrahan y Salmela encontraron que los bailarines usan imágenes mentales en o fuera del estudio para acrecentar la calidad del entrenamiento. Pueden ser usadas en las épocas de descanso, en las presentaciones o como detonadores de coreografías. El bailarín, maestro y coreógrafo según estos autores deben implementar un programa sistemático a base de imágenes, incorporándolo a su trabajo cotidiano. Estas imágenes direccionan diferentes aspectos de los mecanismos neural y motor afectando el alineamiento y la práctica de la danza.

Las imágenes mentales pueden ser consideradas como una actividad psicológica que evoca las características del objeto ausente o un evento dinámico. Con solo sugerir características como (calidad, naturaleza y flujo de energía) de una particular imagen, puede ayudar a reaccionar ante ella.

Algo que realizan algunos bailarines es que ensayen sus danzas por ejemplo con los ojos cerrados, imaginándose a ellos mismos bailando con un gran virtuosismo, sintiendo lo que bailarían, teniendo imágenes de fuerza, de algún personaje, animal, calidad, etc. dejando que esas imágenes invadan todo el cuerpo. Las imágenes mentales son usadas por muchos intérpretes en diferentes maneras, pudiendo aumentar la auto-confianza, incrementar la concentración, controlar los nervios y facilitar la adquisición de nuevas herramientas técnicas.

Las imágenes de algo vivido son realistas, detalladas y claras, incluyen todos los requisitos sensoriales, de pensamientos y de

emociones. Las imágenes vividas tienen que ver con las imágenes de nuestros recuerdos, son una experiencia del cuerpo.

“Por un lado la imagen no cesa de caer en el estado de tóxico; porque se inserta en el encadenamiento sensoriomotor, porque ella misma organiza o induce estos encadenamientos, porque nunca percibimos todo lo que hay en la imagen, porque ella está hecha para eso. No se sabe hasta dónde puede llevar una verdadera imagen: la importancia de volverse visionario o vidente.”⁴²

Hay imágenes para direccionar el cuerpo del bailarín y otras que trabajamos para coreografiar.

Cuando tenemos una imagen clara y vivida, podemos buscar más fácilmente el movimiento que le corresponde, por eso en coreografía aún no siendo una imagen de nuestra experiencia real podemos hacerla nuestra, lo cual es muy sencillo cuando la imagen nos golpea los sentidos, las emociones, la mente, pero tiene que ser precisa la imagen que tomemos como bailarines.

En caso contrario, esto es teniendo una imagen débil, poco precisa o errónea, los resultados son frustrantes. Por eso es que hay que saber escogerla y esto se logra con la práctica, con el uso de generar movimiento a base de imágenes.

⁴² Deleuze, Gilles *La Imagen-Tiempo, Estudios Sobre Cine 2*, Paidós, Barcelona, 1986, pág. 36,37

Para que la imagen funcione mejor hay que visualizarla interior y exteriormente y sentirla, si se logra este ensamblaje, se puede uno dar cuenta del efecto que produce en el cuerpo, en nuestra reacción hacia ella.

Si logramos sentirla, la hacemos fácilmente nuestra y podemos percibir sus significados, sus calidades. Cada persona siente diferente, lo cual dará resultados distintos.

Las imágenes sensoriales para mejorar la imagen kinestética involucran:

- Visual (ver la imagen)
- Táctil (recrear los sentimientos creados al tocar)
- Proprioceptivo (sensación de la posición del cuerpo)
- Olfativo (sentido del olfato)
- Auditivo (escuchando el sonido en el oído medio)
- Gustativo (gusto)

La imagen además de sentirla, podemos intentar describirla, analizarla en sus componentes formales y comprenderla, para darnos cuenta si hay algo de ella que nos interese, si tiene que ver con cosas que nos atañen.

“La propia imagen, en sí misma, se mueve. En este sentido no es, por tanto, ni figurativa ni abstracta. Se dirá que así ocurría ya con todas las imágenes artísticas; Eisenstein no cesa de analizar las imágenes de Da Vinci, del Greco como si fueran imágenes cinematográficas (lo mismo Elie Faure con II Tintoretto), Sin embargo, las imágenes pictóricas son, en sí mismas inmóviles, y es la mente la que debe hacer el movimiento. Y las imágenes coreográficas o dramáticas permanecen adheridas a un móvil. Sólo cuando el movimiento se hace automático se efectúa la esencia artística de la imagen. Producir un choque sobre el pensamiento, comunicar vibraciones al córtex, tocar directamente al sistema nervioso y cerebral.”⁴³

⁴³ Deleuze, Gilles *La Imagen-Tiempo, Estudios Sobre Cine 2*, Paidós, Barcelona, 1986, pág. 209



Fig. 26 Zérkalo (*El Espejo*), 1975 Andréi Tarkovsky

La imagen anterior (Zérkalo) fue usada en el grupo Las Pléyades para un fragmento de la obra *Cuerpos Líquidos, Cuerpos Fundidos* (2007) la historia de este fragmento correspondía a los sueños de una mujer, se le mostró a la bailarina que iba a interpretar ese papel y detonó en ella una respuesta emotiva y colaborativa enorme en dicha obra.

Para esta obra se trabajaron improvisaciones en base a la imagen. La improvisación utilizada como herramienta de trabajo.

La Improvisación

La improvisación como un método de trabajo, nos proporciona vertientes a seguir en la formación de un bailarín, no en un aspecto técnico sino más enfocado al desarrollo de nuevas habilidades del cuerpo-mente.

Improvisar es hacer algo sin estudio, ni preparación.

La improvisación es de una importancia vital en muchos de los trabajos que se realizan hoy en día en todas las artes escénicas. La definición de este concepto, nos está diciendo que no estará bajo nuestro control, que tendrá un carácter espontáneo, que tenderá hacia lo desconocido, lo incierto, que hay que estar atentos a lo que sucede.

Mas generalmente tiene un porqué, un para qué, uno o más objetivos, se improvisa sobre algo concreto como podría ser una pieza musical, una imagen, un texto, una cualidad de movimiento, un espacio dado etc. y esto nos lleva al acto de elevar el rango de posibilidades físicas, de posibilidades no conocidas, de cómo usar nuestra imaginación, expresión; con una afectación que nos libere de paradigmas de cómo deben ser las cosas, podremos entonces incorporarla en un fluir de reacciones espontáneas, que podemos explotar en beneficio de ampliar nuestro lenguaje coreográfico.

Podemos imaginar por ejemplo un grupo de 10 personas improvisando sobre el mismo tema dejando fluir el movimiento para visualizar la cantidad de posibilidades que se podrían establecer, encuentros, desencuentros, roces físicos, espacios vacíos, llenos, energías yendo y viniendo en diferentes direcciones. Podemos tener una gama muy amplia de propuestas que nos podrían ayudar a iniciar una improvisación, existen libros completos que versan sobre este tema, como el de *Dance Improvisation* de Joyce Morgenroth o el de Daniel *Nagrin Dance and the Specific Image (Improvisation)*.⁴⁴

Las improvisaciones pueden utilizar palabras claves, que ayudan a referirse con más precisión a lo que deseamos trabajar, como decir, agua, esa palabra nos remite a muchas cosas, calidades, situaciones, espacios, va hacia los sentidos, podemos imaginarnos nadando, por ejemplo; esta acción normalmente nos produce placer, bienestar, cansancio relajado, podemos entonces hacer preguntas ¿cuáles son las sensaciones que nos provoca el nadar?, ¿qué partes del cuerpo se involucran en esta acción?, ¿qué necesita hacer el cuerpo para desplazarse?

⁴⁴ Daniel Nagrin dice: la improvisación ha estado ahí desde el inicio de la danza, pero nunca como un foco central. Es una delicia, una diversión y una herramienta para la coreografía. La improvisación es una fuerza desde donde todo fluye. Puede ser el foco central para explorar las posibilidades de improvisación interactiva y para desarrollar las formas y herramientas para representaciones de improvisaciones, con público. Los coreógrafos pueden realizar cada nuevo trabajo con menor predeterminación y certeza. Pág. de introducción IX

Dentro del terreno de la improvisación éstas siempre deben tener la posibilidad de desencadenar acciones-movimientos.

Nuestros cuerpos por su estatura, peso, elasticidad, centro de gravedad, tienen una forma de moverse que les corresponde, a la cual estamos acostumbrados y en la cual nos manejamos muy bien, una gente muy alta, por ejemplo, normalmente es más lenta que una bajita, pero a través de las imágenes mentales se hacen logros muy importantes, las imágenes nos abren caminos a lo que habíamos considerado que físicamente no podíamos hacer, porque podemos sentir en nuestro cuerpo la rapidez, nos convertimos en la rapidez.

Mentalmente, podemos quitarnos paradigmas de cómo es movernos bien, del cómo vernos bien, es más, es una de las condiciones que se pide, no juzgar, no querer hacerlo bien, porque al querer hacerlo bien recurrimos a lo ya conocido, a lo que nos da seguridad.

Las técnicas son un excelente aliado, pero a la vez una prisión, sabemos que sólo teniendo una mente abierta es como podemos aprender otras nuevas formas de movimiento, esto es, las diferentes técnicas o estilos manejan formas que corresponden a un determinado trabajo físico y el salirse de estas formas o estilo es realmente difícil, física y mentalmente, porque es algo que durante años se aprende a hacer, así que están en la memoria de nuestros cuerpos.

En este caso, solo sabemos hacer un tipo de movimiento que corresponde a los pasos aprendidos durante años, en una determinada técnica, lo cual nos condiciona en cierta manera a una forma determinada de movernos, unos conceptos que maneja esa técnica y a la cual nuestro cuerpo responde de manera casi mecánica siguiendo los caminos conocidos.

La improvisación puede llegar a permitirnos lograr otros códigos de movimiento a través de las imágenes mentales que tienen que ser precisas como ya habíamos mencionado antes.

La improvisación requiere de horas de práctica para poder dominarla, para aprender a reaccionar más rápidamente. Aprendemos practicando y observando. La improvisación tiene múltiples posibilidades ya que se puede hacer con objetos, con palabras, con movimientos cotidianos, etc.

En la improvisación se requiere un carácter reflexivo ya que el bailarín no tiene que adaptarse a un montaje, a la cronología ni a las exigencias del coreógrafo, dispone de su libertad pero eso implica una forma reflexiva para saber como abordar lo que se le plantea. El bailarín se desdobra, actúa a la vez de coreógrafo y danzante.

En danza los artistas han necesitado definir su trabajo desde la perspectiva del tiempo histórico que les tocó vivir por medio de conceptos y del lenguaje que emplean en sus obras. La coreografía, los bailarines y trabajos mencionados están dentro

de un contexto que llamo contemporáneo que como veremos después nos posibilita a ver los cuerpos desde visiones distintas.

Danza Contemporánea

Como ya se había comentado, ahora se hacen danzas con un nivel técnico muy alto.

Son danzas de un gran riesgo físico, de una gran rapidez, con caídas impresionantes, excitantes. Tiene uno que saber cómo caer, cómo soportar el peso del otro, en un movimiento vertiginoso, con impulsos muy fuertes.

La danza contemporánea surgió con nuevas propuestas y tomando influencias del periodo postmoderno en la danza como la anarquía y el juego, lo explosivo, lo energético, lo irónico.

Se pasó de la raíz, al rizoma (es un modelo descriptivo o epistemológico en el que la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica con una base o raíz dando origen a múltiples ramas sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro. El rizoma carece de centro).

1. Del propósito al juego.
2. De lo Determinado a lo Indeterminado.
3. De la selección a la combinación.
4. De lo centrado a lo descentrado.

- La danza contemporánea también se ha acercado a géneros como la Danza Circo muy influenciada por el *Cirq du Soleil*, o la Danza Gimnasia influenciada por las maravillas que pueden hacer con su cuerpo los gimnastas profesionales.
- En la danza contemporánea las nociones de tiempo y espacio se equiparan con el aquí y ahora, ya que al trabajar con el cuerpo, uno necesita tener conciencia de ambos.
- La danza contemporánea se nutre de una fuente interminable de recursos ya que no hay límites para la misma.
- El tono de la obra ha adquirido hoy un carácter más íntimo, personal y también más desenfadado.
- Ha continuado presentándose en espacios no convencionales. El artista actual trabaja con el firme deseo de hacer un arte público, esto es, con públicos variados o en espacios públicos y la pieza tiene un carácter 'portátil' pudiendo ser reproducida en diferentes entornos y ante públicos diferentes, haciendo los ajustes necesarios.
- Aparecen nuevos temas sociales y políticos.
- Su relación con el público se ha vuelto más cercana, íntima y personal.
- Se da una nueva relación con el cuerpo y aparecen nuevos conceptos de belleza.
- Establece una relación emocional cuerpo-movimiento.
- Es una forma de danza que se expresa libremente pero empleando las técnicas de movimiento existentes, cuyas formas y narrativas corresponden al lenguaje de su época, por lo que el uso de multimedia con vídeo e imágenes es usual para acompañar a la coreografía.

- La danza contemporánea ha tenido la influencia de los movimientos plásticos de vanguardia, como la pintura abstracta, surrealismo, e intelectuales, como el simbolismo, modernismo y de la aparición de los avances tecnológicos como la videocámara y el ordenador en el siglo XX.

Otras visiones del cuerpo

“El cuerpo es el concepto más reverenciado, fetichizado, detestado y confuso en la teoría cultural contemporánea. El concepto del cuerpo domina grandes áreas de la cultura, literatura, feminismo y crítica cyber contemporánea pero con frecuencia en una altamente cuestionable forma, desde impulsos de desmontaje postmoderno que han puesto al cuerpo fuera de sí mismo.”⁴⁵

Podemos analizar el cuerpo desde diferentes perspectivas y conceptos artísticos a través del performance, obras pictóricas, escultóricas, danzas en vivo, obras en la web.

Consideramos que es a través de los artistas, sus obras o cómo han empleado el cuerpo que podemos adentrarnos en otras

⁴⁵ Dixon, Steve, *Digital Performance, a History of New media in Theater, Dance, Performance art, and Installation*, Leonardo Books, USA, 2007, pág. 212 “the body is the most revered, fetishized, contested, detested, and confused concept in contemporary cultural theory...the concept of the body dominates large areas of contemporary cultural, literary, feminist, and cyber criticism, but often in a highly questionable form, since disassembling postmodern impulses have placed the body outside of itself.” (T.A)

visiones del cuerpo que nos permitan plantear posibles relaciones y/o influencias en la danza.

George Segal

George Segal fue pionero con el uso de vendas de yeso (como las usadas en la fabricación de moldes ortopédicos). Envolvía un modelo real con estas vendas, una vez secas las retiraba quedando un molde vacío en dos secciones, le ponía más vendas y lo juntaba y ese molde se convertía en la escultura final. La obra acabada no es una copia proporcionada por una matriz, sino la propia matriz que el artista deja oculta en el interior de su masa para exhibir únicamente el bulto de su reverso. Son cuerpos detenidos en un tiempo cotidiano, cada escultura parece estar contando una historia. Los cuerpos parecen ausentes o ensimismados en sus pensamientos en un tiempo que parece estático. Su escultura es teatral, no en el sentido de una obra de teatro, no hay foro ni trama argumental, sino que cada uno inventa su propia historia, donde puede contemplar las cosas desde distintos ángulos.

El entorno en que están colocadas es casi siempre un lugar público.

Segal tiene una obra llamada *Las Bailarinas* (1971) similar a las figuras del cuadro pictórico de Henri Matisse llamado *La Danza* (1910), pero difiere en que parecen las bailarinas no tener

movimiento, es como un momento detenido, no un estudio del movimiento, son formas que parecen estar pensando y no bailando, lo cual las hace muy interesantes también porque crean tensión. Sus esculturas tienen mínimo color y detalle. Con el tiempo comenzó a realizarlas en bronce con un patinado que parecía yeso.



Fig. 27 Las Bailarinas, 1971, George Segal

Ives Klein

“El artista francés Yves Klein con sus *Anthropometries* que son propiamente cuerpo textural gráfico a la vez que cuerpo en

representación. De una antropometría cabe decir que es traza o rastro, verdadera impronta del cuerpo humano en un soporte".⁴⁶

Es color embarrado en un cuerpo y después ese cuerpo presionado contra una tela para dejar su huella. El resultado final no podía ser previsto del todo ya que dependía de la cantidad de pintura en el cuerpo y la presión sobre la tela, la estampa que quedaría. La anatomía del cuerpo determinaba que tipo de trazo quedaría. No hay rostros en estos lienzos, solo un color que guía al ojo para descubrir la anatomía de los cuerpos. En 1960 realizó Klein un performance en la galería Internacional d'Art Contemporain en París donde se tocó una pieza musical suya *Monotone Symphony* bajo su dirección. Las 3 mujeres que participaron llenaron ellas mismas sus cuerpos de pintura y en una acción con sus cuerpos los empujaron hacia los lienzos para así producir la obra. Esta acción del cuerpo para producir un cuadro nos recuerda el *action painting* de Jackson Pollock.

Las impresiones que se hacen de cuerpos impregnados de pintura presionandose sobre una tela para dejar una impronta son como fotografías bidimensionales, a pesar de todo tienen movimiento, nos sugieren cuerpos en movimiento.

⁴⁶. Salavert Pere, *Pintura Anémica, Cuerpo Suculento*, Laertes, Barcelona 2003, pág. 271



Fig. 28 Acción performática para producir una obra pictórica, 1960



Fig. 29 Anthropometries de l'époque blue 1960, Ives Klein

Carolee Schneemann

Carole Schneemann rompió tabús, confrontó la sexualidad de la mujer en relación a la construcción social del cuerpo de la mujer, usando la propia en el performance, retando el rol que la mujer había tenido en la tradición dominante. Explora la sexualidad femenina en relación al quehacer artístico, ritual y cultural.

“La artista Carole Schneemann en su performance *Interior Scroll* de 1975, lleva a cabo una acción de la cual extrae de su vagina un rollo de papel en el que lee un texto reivindicativo. He aquí: el flujo por el cual es impura la mujer se transforma en texto. La paradoja es significativa y opone el lenguaje a la sangre, el sentido de las cosas a las cosas sin sentido”.⁴⁷

Fué un acto performativo realizado junto con otras 7 mujeres desnudas, concepto y acción, el cuerpo como fuente de conocimiento.

"Pensé en la vagina de muchas formas - física, conceptual: como una forma escultural, un referente arquitectónico, las fuentes del conocimiento sagrado, el éxtasis, el paso de luz, vi la transformación de la vagina como una cámara transparente en que la serpiente era un modelo que es el paso de lo visible a lo invisible, una bobina espiral de anillos con la forma del deseo y los misterios generativos, los atributos tanto del poder sexual femenino y masculino de esta fuente de conocimiento interior se

⁴⁷ Ibidem, pág. 279

simboliza como la unificación del espíritu y la carne en el culto a la Diosa."⁴⁸



Fig. 30 *Interior Scroll*, 1975, Carolee Schneemann

⁴⁸ Schneemann Carolee, *Interior Scroll* (en línea) Disponible en; <http://www.caroleeschneemann.com/interiorscroll.html> (Consulta 3 febrero 2011) "I thought of the vagina in many ways-- physically, conceptually: as a sculptural form, an architectural referent, the sources of sacred knowledge, ecstasy, birth passage, transformation. I saw the vagina as a translucent chamber of which the serpent was an outward model: enlivened by it's passage from the visible to the invisible, a spiraled coil ringed with the shape of desire and generative mysteries, attributes of both female and male sexual power. This source of interior knowledge would be symbolized as the primary index unifying spirit and flesh in Goddess worship. (T.A)

Chris Burden

El artista californiano Chris Burden experimentaba con su cuerpo realizando controversiales presentaciones como expresión artística y lo demuestra en su performance titulado *Shooting Piece* en noviembre 19 de 1971 en la galería F Space de Santa Ana California, donde en una pose como escultura, en un espacio destinado a exhibir pinturas le pidió a un amigo que le disparara en su brazo izquierdo.

Utilizaba el vídeo como componente integral de sus trabajos y como fuente de documentación. Exploró con el cuerpo otras acciones al límite como crucificarse en un auto, colgarse desnudo de cabeza y ponerse en esa posición con una cámara a grabar desde esa perspectiva.



Fig. 31 Shoot, 1971, Chris Burden

Bruce Nauman

Utiliza Nauman el cuerpo para realizar la acción de caminar de una forma exagerada, trazando en su andar el cuadrado que estaba marcado en el piso, se desplaza a un tiempo lento. Este acto fue grabado, no había público.

Este artista usó en sus performance la cámara para cambiar la perspectiva espacial de él mismo, esto es, colocándola acostada, encima de la cabeza, muy cerca y de cabeza, realizando registros inusuales del evento. Registra Nauman también en sus performances sin público, movimientos gestuales, posturas y ademanes orientados a apropiarse de la realidad. El cuerpo es el vehículo para una comunicación no verbal.

“Al mismo tiempo que los artistas estaban trabajando sus cuerpos como objetos, manipulándolos como si fueran una escultura, o una página de poesía, otros desarrollaban Performances más estructurados que exploraban el cuerpo como un elemento en el espacio. Bruce Nauman, realizó trabajos como *Walking in an exaggerated manner around the perimeter of a square* (1968), que estaba directamente relacionado con su escultura. Caminando alrededor del cuadrado, él podía experimentar de primera mano el volumen y dimensiones de su escultura así como distribución, el volumen y el lugar de los objetos en el espacio”⁴⁹.

⁴⁹ Salavert Pere, *Pintura Anémica, Cuerpo Suculento*, Laertes, Barcelona 2003. Pág.159

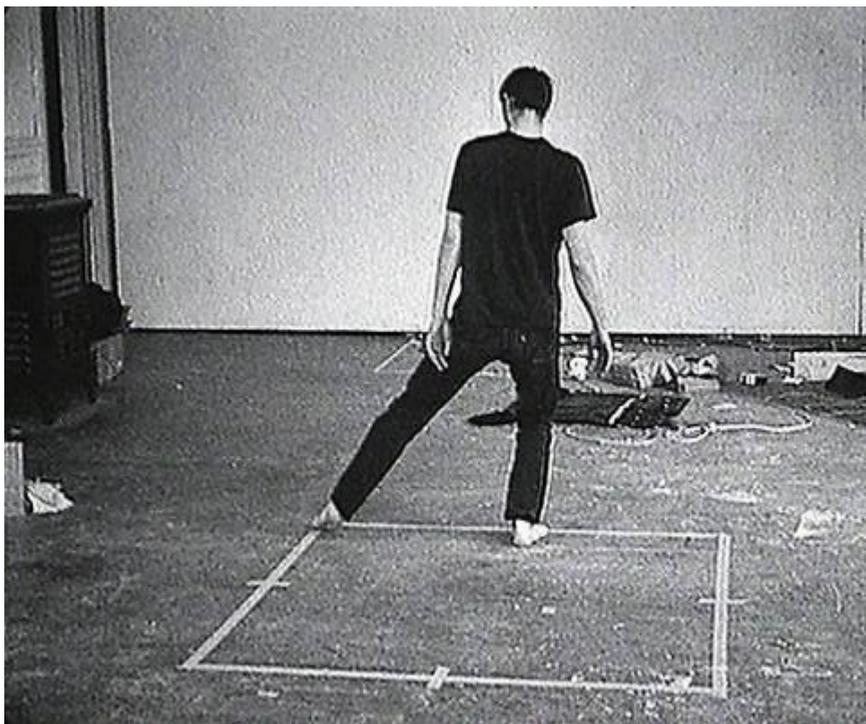


Fig. 32 *Walking in an exaggerated manner around the perimeter of a square, 1968, Bruce Nauman*

Trisha Brown

En danza, la artista Trisha Brown, agregó una dimensión más allá del cuerpo en el espacio. Trabajos como *Man Walking Down the Side of a Building* o *Walking on the Wall*, fueron diseñados para desorientar al público en su sentido de balance gravitacional. El primer trabajo consistía en un hombre asegurado con un arnés de montaña caminando sobre la pared en un edificio de Manhattan, el segundo era similar pero se efectuaba moviéndose en un ángulo recto a la audiencia, tomaba la pared como si fuera el piso, desplazándose sobre los rieles que había en el techo desafiando así la gravedad, los bailarines caminaban por las esquinas, se

encuentran con otros, continuaban. El espectador miraba hacia arriba para captar el evento.

En esta pieza el bailarín fuerza a través de muchos ensayos al cuerpo a un movimiento donde la gravedad tiene un papel importante. El evento es registrado por una cámara. Los bailarines son como esculturas, realizando un acto simple, como algo extraordinario.

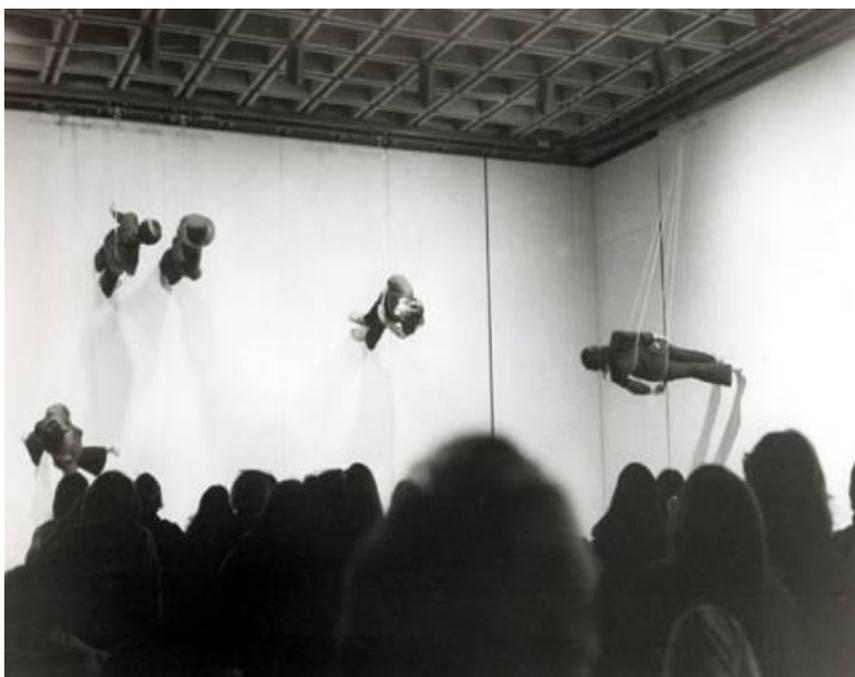


Fig. 33 Man walking down the side of the building, 1970, Trisha Brown

En contraste con los performances que se relacionaban con propiedades formales del cuerpo en el espacio y el tiempo otros fueron más emotivos y expresionistas en su naturaleza.

Herman Nitsch

El pintor, escritor y músico austriaco Hermann Nitsch formaba parte del Accionismo Vienés desde finales de los años cincuenta, que albergaba a Günter Brus, Otto Haedl, Rudolf Schwarzkogler y Hermann Nitsche. "Los trabajos de estos artistas tenían como objetivo ampliar el espacio de la pintura hasta el espacio del evento y dotar nuevamente al arte de expresarse en una forma inmediata, rotunda y también política."⁵⁰

Estos artistas eran básicamente de performance pero eran también pintores, fotógrafos y escultores.

Nitsch pretendía la experiencia en todos los sentidos, en un acto de comunión colectiva donde se comía carne con el vino de la cosecha más reciente y se asistía, en una acción que combinaba la belleza con la más visceral repulsión, a la procesión, degollación y descuartizamiento de animales. La música se confundía con el grito de las bestias, el perfume de los inciensos con los olores animales.

⁵⁰ *Accionismo Vienés. Günter Brus, Hermann Nitsch, Otto Haedl, Rudolf, Schwarzkogler*, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Conserjería de Cultura 2008, pág. 21

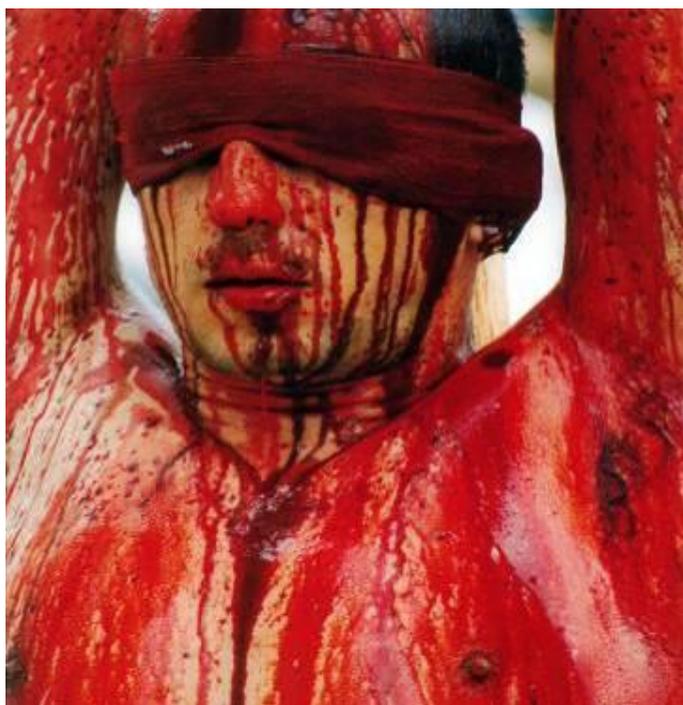


Fig. 34 Teatro de Orgías y Misterios, 1990, Herman Nitsch,

Marina Abramovic

Marina Abramovic es una artista que ha creado performances, vídeo instalaciones, objetos artísticos para uso humano, no humano, de poder, así como dibujos y teatro.

Marina dice "Me gusta mostrar instalaciones de sonido, fotografías, vídeo instalaciones, objetos y piezas teatrales. Todo ocurre al mismo tiempo y con la misma idea detrás, la del cuerpo humano... por ello, en mi trabajo de alguna manera todo gira en torno al

cuerpo y al estado de la mente.”⁵¹

La artista tiene una intencionalidad de comunicar a los demás ciertos mensajes. El espectador es otro *yo* al que podía acceder desde su propio *yo*.

Utiliza Marina su cuerpo como objeto de arte, como su soporte para crear. El cuerpo es la herramienta para expresar lo que por otros medios no es posible.

Marina investiga las fronteras físicas, mentales y espirituales del ser humano, del control del cuerpo sometiéndose a experimentos que física y mentalmente ponen a prueba sus limitaciones.

“Marina Abramovic en su trabajo titulado *Rhythm 0*, permitió en la Galería Naples en un cuarto lleno de espectadores que abusaran de su voluntad por seis horas, usando instrumentos de dolor y placer. Su ropa fue cortada con hojas de rasurar, su cuerpo cortado”.⁵²

La audiencia contaba con 72 instrumentos como cuchillos, plumas, espinas para, en seis horas que duraba el performance, usarlos sobre el cuerpo de Abramovic.

⁵¹ Marina Abramovic, *El Puente*, Ed. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, España, 1998, pág. 77

⁵² Salavert Pere, *Pintura Anémica, Cuerpo Suculento*, Laertes, Barcelona 2003 págs 165



Fig. 35 Rhythm O 1974, Marina Abramovic

No sorprende que la danza paralelamente a esos desarrollos se moviera con un renovado interés en los cuerpos altamente entrenados, una narrativa, movimiento natural y coreografía con patrones geométricos, con técnicas de danza clásica y movimientos reconocibles, teniendo la práctica de trabajar cerca de artistas y músicos, lo cual significaba tener elaborados sets diseñados por los artistas y una música escrita para los eventos.

Lo esencial de Danza Teatro fue Pina Bausch y su Wuppertal Tanstheater. Tomó el lenguaje de los setenta como su norma; desde el ballet clásico, movimiento natural y repetición. Esto lo mezclaba con una clase de expresionismo estático, asociado con drama noreuropeo (con precedentes alemanes como Bertold

Brecht, Mary Wigman y Kurt Joos), introduciendo un teatro dramático e irresistible, que tenía una danza visceral. Cerca de una narrativa actual los dramas danza de Bausch exploran en detalle las dinámicas entre hombre y mujer estática, combativa y eternamente independiente, en varios lenguajes del cuerpo determinados por la fuerza individual de los miembros de la compañía.

Otra forma de danza teatro la encontramos en la danza Butoh. Los bailarines y coreógrafos japoneses Kazuo Ohno y Tatsumi Hijikata postularon la búsqueda de un cuerpo primigenio que había sido robado debido a las consecuencias del holocausto nuclear de Hiroshima y Nagasaki.

Tatsumi Hijikata bailarín y coreógrafo de Butoh dice: "Estoy convencido de que un baile pre-hecho, una danza hecha para ser mostrada no es de interés... Cuando uno considera el cuerpo en relación con la danza, es entonces que uno realmente se da cuenta de qué es el sufrimiento: se trata de una parte de nuestra vida... Butoh es un cadáver de pie hacia arriba en un intento desesperado de la vida... Una y otra vez volvemos a nacer. No basta con haber nacido del vientre de la madre. Los nacimientos son necesarios. Renacer siempre y en todo. Una y otra vez."⁵³

⁵³ Hijikata, Tatsumi, *Quotes* (en línea) Disponible en:<http://home.earthlink.net/~bdenatale/butohquotes.html> (Consulta 9 mayo 2011)



Fig. 36 Gibasan, 1972, Tatsumi Hijikata

Este tipo de danza explora el cuerpo y sus movimientos en base a imágenes, a historias creadas con imágenes internas que crean un lenguaje del cuerpo de una gran intensidad expresiva y emotiva, involucrando gestos, movimientos de los ojos, pintura en sus cuerpos, integrando todo con una estética muy diferente a occidente.

Entre el cuerpo físico y el cuerpo virtual.

“Cuando el cuerpo es transformado, compuesto o telemáticamente transmitido en ambientes digitales, debe ser recordado también que a pesar de lo que muchos dicen, no es una actual transformación del cuerpo, sino una composición pixeleada de su imagen grabada o generada por computadora. Los cuerpos virtuales son nuevas representaciones visuales del cuerpo; pero eso no altera la composición física de su carne y huesos... No hay incorporeidad, imágenes son imágenes, los mundos son aún torpes, y la web es aún ante todo muchas páginas web más que un Estilo-Neoromántico, alta-adrenalina, la mente soplando el ciberespacio de cuerpos de datos que nadan, al menos para aquellos que no fácilmente separan sus mentes de sus cuerpos.”⁵⁴

Las cámaras, software, computadoras y demás dispositivos tecnológicos crean posibilidades de manipulación y con ello de creación de imágenes o situaciones del cuerpo que sin ayuda de estos dispositivos no podrían existir.

⁵⁴ Dixon, Steve, *Digital Performance, a History of New media in Theater, Dance, Performance art, and Installation*, Leonardo Books, USA, 2007, pág. 212 “when the body is transformed, composited or telematically transmitted into digital environments, it should also be remembered that despite what many say, it is not an actual transformation of the body, but of the pixilated composition of its recorded or computer-generated image. Virtual bodies are new visual representations of the body, but do not alter the physical composition of their referent flesh and bones...there is not disembodiment, images are still just images, virtual worlds are still clunky, and the web is still primarily a lot of Web pages rather than a Neoromancer-style, high adrenaline, mind-blowing cyberspace of swimming databodies- at least to those who do not easily separate their minds from their bodies.”(T.A)



Fig. 37 Vivisector, 2002, Klaus Obermeier, Chris Harig

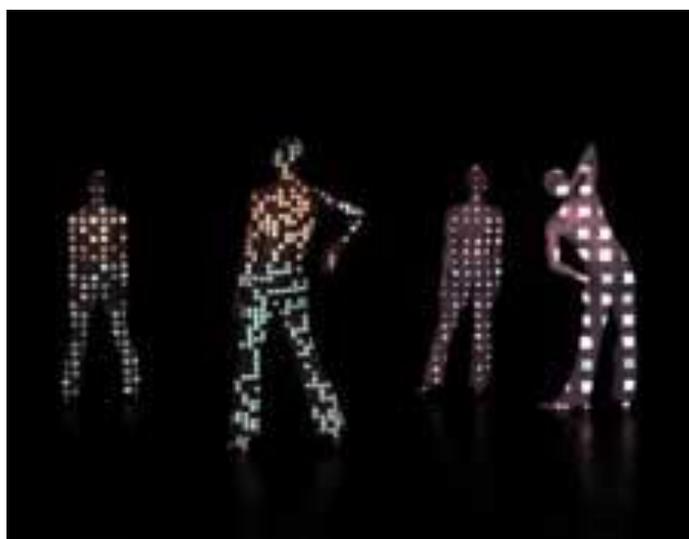


Fig. 38 Vivisector, 2002, Klaus Obermeier, Chris Harig

Vivisector es un concepto de Klaus Obermeier quien crea también la música y las proyecciones, y Chris Harig que es el coreógrafo y bailarín.

Esta obra es un proyecto sobre diferentes velocidades del hombre en una sociedad de la información y su aceleración; es un experimento sobre el espacio-tiempo continuum en el mundo real. Rompe asimismo la linealidad del movimiento por medio de las proyecciones aplicadas sobre los cuerpos de los bailarines.

Encara el potencial estético y las consecuencias de integrar tecnologías interactivas con una actuación en vivo sobre el escenario en donde son proyectadas las imágenes creadas por Obermeier.

No hay en esta obra pantallas de proyección, la pantalla es el cuerpo del bailarín. Se combinan estas imágenes proyectadas, con las secuencias de movimiento creadas por Harig, secuencias con un tono sensual que contrastan con las mutaciones, cambios de color en la piel, la duplicación, y la disolución de los bailarines por efecto de las proyecciones sobre su cuerpo. Es una obra sensual, con cuerpos fragmentándose, reconstruyéndose, donde el espacio es creado básicamente por el lugar donde se coloca el bailarín y la proyección que lo ilumina.

Trabajando junto a Obermaier hay un equipo internacional que incluye a los artistas de danza en Londres Chris Harig, Robert Tannion y Desireé Kongerød, y a los diseñadores de interacción y

programadores Christopher Lindinger, Robert Praxmerer y Peter Brandel (del Futurelab de Ars Electronica).

Colaboración interdisciplinaria y elementos tecnológicos son combinados con la danza para crear estos cuerpos en espacios oscuros.



Fig. 39 *Apparition*, 2004, Klaus Obermeier y Ars Electronica Futurelab

También de Klaus Obermaier, la danza y media performance *Apparition* va un paso más allá de sus obras anteriores. Sofisticada tecnología interactiva libera al bailarín del set coreográfico y genera un contenido visual en tiempo real. Los procesos computacionales que modelan y estimulan el mundo real físico crean un espacio kinético donde la belleza y dinámicas del cuerpo humano y su calidad de movimiento son extendidas y transferidas

al mundo virtual. Esas dos áreas principales de investigación, el sistema digital interactivo como una pareja y la creación de un espacio kinético inmersivo son las características artísticas de *Apparition*. En esta obra las proyecciones son sobre los cuerpos de los dos bailarines (puntos, palabras, disoluciones), pero también hay proyecciones sobre una pantalla, en ocasiones las dos proyecciones están sucediendo al mismo tiempo. Hay también movimientos creados por los bailarines que detonan proyecciones en la pantalla de atrás.

Esta interactividad es solo de los bailarines con los dispositivos existentes, el público no participa de esta interactividad. Las imágenes que se proyectan son muy fuertes y dinámicas entonces desafortunadamente desaparece la figura del bailarín aun cuando siga moviéndose.

Los integrantes de este equipo de trabajo multidisciplinario para la realización de la obra *Apparition* son: Idea, concepto, dirección, visuales, música: Klaus Obermaier; Concepto, diseño interactivo, desarrollo técnico: Peter Brandl, Christopher Lindinger, Jing He (Ars Electronica Futurelab), Hirokazu Kato (Osaka University, J); coreógrafo y bailarín: Desiré Kongerod, Robert Tannion; Dramaturga: Scott deLahunta; realizado en DAMPF_lab, un proyecto conjunto de Tanz Performance Köln, Animax Multimedia Theater Bonn, V2_Lab Rotterdam, Ars Electronica Futurelab Linz.



Fig. 40 Nemesis, 2001, Random Dance Company

En la obra *Nemesis* el coreógrafo británico Wayne Mc. Gregor lleva a cabo un doble juego dentro de las nociones de lo orgánico y tecnológico, viajando entre extremos de una gran flexibilidad y fuerza. Usan prótesis y con esto plantea una forma diferente de movimiento. El coreógrafo cuestiona y explora con la tecnología y el cuerpo humano. Busca crear imágenes acústicas, visuales, cinéticas empleando elementos tecnológicos como las prótesis, pero es a través de los cuerpos de sus bailarines que crea una mayor riqueza en sus coreografías. Los cuerpos reales, el ser humano, el practicar y explorar con esos diferentes cuerpos es algo que Wayne considera como coreografía.



Fig. 41 Escena 1 de Cremaster 3, 2002, Matthew Barney y Aimee Moulin



Fig.42 Escena 2 Cremaster 3, Aimee Moulin

El artista Matthew Barney creó la obra *Cremaster 3* (2002), que forma parte de una serie de 4 películas, en donde la atleta paralímpica Aimee Moulin que es una de las protagonistas, emplea tres diferentes prótesis en sus piernas, unas son parecidas a piernas de cristal, otras semejan las piernas de un leopardo y otras son de cristal como si fueran raíces de un árbol.

El uso de las prótesis en esta obra no es exactamente para alterar la forma en que se mueve la artista sino para crear imágenes simbólicas. También presentar a la artista como una escultura viva, dotándola de un personaje teatral de gran intensidad y riqueza visual. Integra lo diferente en el ámbito artístico a través de los tres personajes que protagoniza esta artista.

Barney coreografía parte de las danzas de grupo que se suceden dentro de la obra, y que recuerdo como lo comentaré en el apartado de la comedia musical, coreografías para la cámara, con bailarinas sincronizadas, realizando maniobras en el espacio como las de Busby Berkeley, con tomas también similares.

El equipo que conformó esta obra es muy grande, nombraremos solo algunos de ellos: Escrita y dirigida por Matthew Barney; Escultura y prótesis de Gabe Bartaios; Dirección de fotografía por Peter Strietmann; Música compuesta por Jonathan Bepler.

Dice la Corporación Ossur "Las prótesis están en el medio de una revolución la cual empuja contra los límites de las capacidades funcionales existenciales. Es una revolución basada en el sueño de lograr funciones fisiológicas puras sin limitaciones"⁵⁵

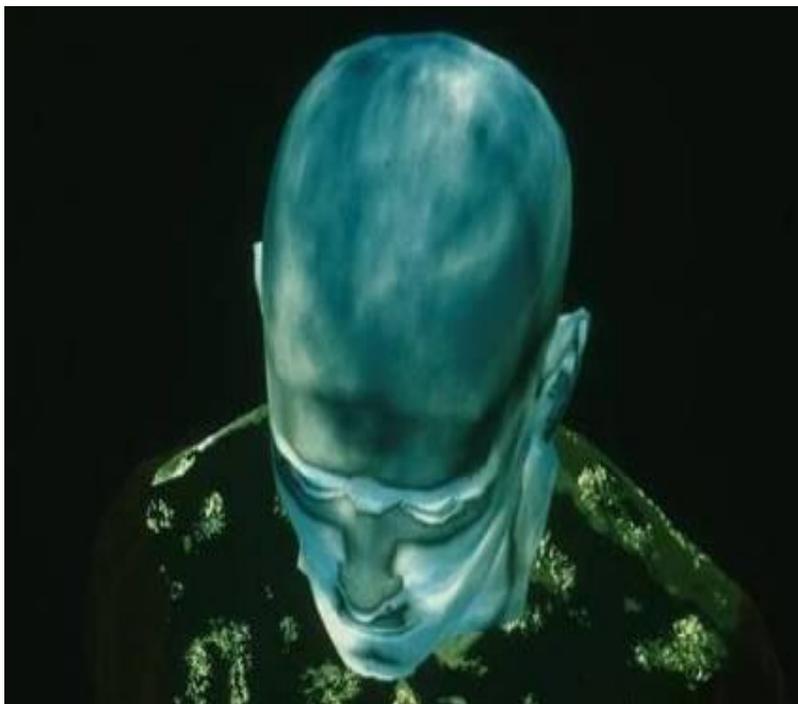


Fig. 43 *Bodies.inc.*, 1995, Victoria Vesna

Bodies Inc. es un proyecto en tres fases, Home, Limbo, Necrópolis. Desde una imaginada comunidad global a una concreta, Victoria Vesna crea *Bodies© INCorporated* que es un proyecto artístico hecho en la Universidad de California, Santa

⁵⁵Jones A. Caroline, *Sensorium, embodied experience, technology and contemporary art*, Mit Press, USA, 2006. Pag. 194. "Prosthetics are in the midst of a revolution which pushes against the bounding of existing functional capabilities. It is a revolution based on a dream of achieving pure physiologic function without limitation.(T.A)"

Barbara con un grupo de colaboradores. Es un sitio WEB para permitir a los usuarios construir un cuerpo en espacio 3-D. *Bodies© INC* sitúa sus orígenes dentro de los de avatares, concebidos como parte de una corporación o estructura institucional. Al abrir el sitio, este da la bienvenida a los visitantes quienes son informados que el sitio funciona como una institución a través de la cual el cuerpo toma forma en el proceso de construcción de identidad.

El sitio WEB proporciona información sobre la genealogía del proyecto, información acerca del sitio donde una comunidad activa de participantes escogen su propia forma de cuerpo. Su propósito es cambiar el discurso del cuerpo desde la usual idea de carne e identidad.

La visión de Victoria Vesna es permitir a las personas que ingresen al website *Bodies Inc.* para que ellos mismos puedan construir los cuerpos a la medida de sus fantasías, gráficamente en un espacio 3-D y así poder visualizarlos.

El trabajo de la artista reside en el uso de la interdisciplinareidad y tecnología. Explora en sus instalaciones cómo las tecnologías de la comunicación afectan el comportamiento y cómo las percepciones de identidad cambian en relación con las innovaciones científicas.

La tecnología está siendo mejorada día tras día. Muchos artistas han usado diferentes tecnologías en sus trabajos artísticos

aplicadas a cuerpos humanos, como por ejemplo Stelarc y Kazuhiko Hachiya.

El termino *Cyborg* se refiere a una persona cuyas habilidades físicas en el ciberespacio se extienden más allá de las limitaciones humanas por elementos tecnológicos cibernéticos contruidos para el cuerpo.

Posthumano es un término de las tecnologías digitalizadas usado por el curador y escritor de arte Jeffrey Deitch para sugerir que los humanos están entrando a una nueva fase de evolución en el cual la biotecnología y la ciencia de la computadora pueden darnos el poder de reconstruir y extender los cuerpos en una manera artificial mas allá de la evolución biológica.



Fig. 45 Exoesqueleton, 1997, Stelarc

Stelarc es un artista australiano del performance que enfoca sus trabajos en extender las capacidades del ser humano. Involucra la robótica y las tecnologías para integrarlas de alguna forma en su cuerpo.

Stelarc dice "El artista es un guía de la evolución, que extrapola e imagina nuevas trayectorias... un escultor genético, que reestructura e hipersensibiliza el cuerpo humano; un arquitecto de los espacios interiores del cuerpo; un cirujano primigenio que implanta sueños y traslapa deseos; un alquimista de la evolución, provocador de mutaciones y transformador del paisaje humano."⁵⁶

Stelarc expresa que la estructura fisiológica del cuerpo es lo que determina su inteligencia y sus sensaciones, y si se modifica esa estructura se obtiene una percepción alterada de la realidad.

Ha trabajado en colaboración con el Coufeld Institute of Technology y el Royal Melbourne Institute of Technology entre otros, quienes lo han ayudado en la resolución de los aspectos tecnológicos para sus performances.

Exoeskeleton de Stelarc es una máquina de seis patas neumáticamente accionadas que ha sido construida para el cuerpo. Se mueve hacia delante, atrás, a los lados y gira. Puede también bajar y subir de posición contrayendo o alargando sus patas. El cuerpo está sobre una mesa que rota sobre su eje. Tiene

⁵⁶ Stelarc, *Strategies and Trajectories, Obsolete body/Suspensions/Stelarc*, Ed. James D. Paffrath, California, 1984, pág. 76

el cuerpo un exoesqueleto en su parte superior y brazos. El brazo izquierdo es un brazo extendido con un manipulador neumático teniendo once grados de libertad. El cuerpo actúa con la máquina en movimiento por la acción de los brazos. Es como una forma humana pero con funciones adicionales. El movimiento de los brazos guía la coreografía de movimientos de la máquina produciendo a la vez una cacofonía de sonidos neumáticos y mecánicos.

Ya existen en la danza ejemplos de bailarines que bailan con implementos que extienden las posibilidades de moverse en diferentes formas de las convencionales a través por ejemplo de prótesis como lo es la obra *Nemesis* ya mencionada anteriormente, donde es evidente que se altera la forma natural del movimiento al poner en sus cuerpos este tipo de aparatos. Son trabajos que exploran cómo se alteran las formas de movimiento natural a través de una expansión de las capacidades del mismo por medio de la tecnología y que no solo afectan el cuerpo sino la forma de pensar.



Fig. 44 *Inter discommunication machine*, 1993, Kazuhiko hichiya

En *Inter discommunication machine* de Kazuhiko Hichiya dos participantes ven cosas desde la perspectiva de otras personas. *Inter Dis-Communication Machine*, está compuesta por una vídeo cámara, transmisores, y un dispositivo montado en la cabeza, es un sistema de comunicación que recibe y transmite experiencias sensoriales.

Permite a los usuarios entrar en el otro cuerpo y saber cómo percibe. Hechas para ocultar la frontera entre las identidades de dos personas. El concepto es hacer posible besar o hacer el amor con el otro mientras se mantienen encendidas las máquinas. Es otra posibilidad en este caso, de compartir de otra forma nuestras experiencias sensoriales y que alguien que no baila pudiera por ejemplo, vivir sensaciones de lo que es bailar.

La brasileña Lygia Clark llega por otro camino a la senda de las sensaciones, a través de algo que ella denomina *Objetos Relacionales*. Estos Objetos son arena, agua, rollos de cartón, miel, etc. puestos en el espacio donde hay una decena de participantes recostados bocarriba con los pies hacia el centro. A través del contacto con estos objetos Lygia les evoca imágenes para inducir experiencias sensoriales a nivel individual y colectivo que permiten percibir y concientizar los límites corporales. Estos objetos pueden expresar significados diferentes para diferentes sujetos integrándolos en la parte viva de la persona a través de ese nuevo significado. Estos objetos crean relaciones con el cuerpo a través de la textura, el peso, el tamaño, la temperatura, la sonoridad. Haciendo emerger la memoria y las experiencias que lo verbal no consigue detectar. Esto no se logra con la imagen visual sino por medio de la imagen sensorial como algo vivido por el cuerpo como lugar de la experiencia.



Fig. 46 Time capsule, 1997. Eduardo Kac

Time Capsule de Eduardo Kac es un trabajo-experiencia que está entre una instalación local y un site-specific en el cual el sitio mismo es ambos, un cuerpo y una data base remota, la tv, y la WEB. El objeto que da a la pieza este título es un microchip que contiene un número de identificación programado y está integrado con una bobina y un condensador, todo herméticamente sellado en vidrio.

Escaneando, el implante genera una señal de radio baja que le da energía al microchip para transmitir su único e inalterable código numérico, el cual muestra en el escáner los 16-caracteres de cristal líquido (LCD). Esta es la primera vez que un ser humano se añade a la data base, desde el registro originalmente diseñado para identificación y recuperación de animales.

La memoria hoy está en un chip. Las unidades de almacenamiento de computadoras y robots son enormes. En el proceso también las imitamos. El cuerpo es tradicionalmente visto como el lugar donde sólo se depositan memorias humanas adquiridas como el resultado de herencia genética o experiencias personales. En "*Time Capsule*", la presencia de un chip nos hace pensar la co-presencia de memorias vividas y memorias artificiales dentro de nosotros. Escaneando el implante remotamente vía la Web muestra como el tejido conectivo de la red global digital vuelve obsoleta la piel como un límite que demarca los límites del cuerpo.

El estudio de la anatomía del cuerpo, sus mecanismos y ejercicios en la danza son indispensables ya que profundizando en todos los aspectos que atañen al bailarín es posible una práctica e interpretación escénica más óptima.

La insistencia en este capítulo con el cuerpo, con el bailarín, con algunos mecanismos del cuerpo, se debe a estos cambios conceptuales tan grandes que se han dado a partir del siglo XX con respecto a este tema y es una forma de querer enunciarlo, de tratar de entender todos estos cambios. Es también pensar si estas diferentes miradas de los artistas sobre el cuerpo ayudan a generar distintas verdades que se contrapongan, que rodeen el cuerpo desde diferentes perspectivas y le sigan haciendo preguntas.

Diferentes visiones del cuerpo del siglo XX y XXI fueron analizadas observando en casi todos los ejemplos mostrados el uso de la tecnología y la presencia de la colaboración interdisciplinaria. A través del cuerpo físico, el virtual y el que intenta expandir las capacidades del cuerpo por medio de la tecnología han expresado los artistas sus inquietudes y propuestas estéticas, políticas, sociales y filosóficas sobre este tema.

El cuerpo se ha expresado con otros conceptos, desde otras perspectivas respondiendo a su momento histórico y a los intentos de algunos artistas por proponer, romper y cambiar esquemas que se tenían sobre él.

El trabajo emprendido en estas obras fue solitario o colaborativo aunándose la presencia de las tecnologías, en particular en los países llamados del primer mundo.

Esto generó que muchas compañías de danza en el mundo hicieran y estén haciendo este tipo de trabajos con ayuda tecnológica buscando otras perspectivas de ver el cuerpo para la danza.

Capítulo 3 -Espacio

El espacio conlleva una apropiación humana del territorio, no solo lo percibimos pasivamente sino también activamente intentando conformarlo a nuestro deseo.

Gracias a implementos tecnológicos cualquier lugar del espacio físico puede ser utilizado, aéreo, acuático, gravedad cero; podemos también crear espacios virtuales.

El espacio escénico tradicional, tiene que ver con el teatro italiano, que podríamos decir es una caja rectangular, a la cual se le quita la cara frontal, donde el espectador tiene solo la vista de la cara frontal; el llamado Arena, que es un espacio circular, donde el espectador tiene múltiples frentes.

Este espacio ha tenido la posibilidad de transformación por lo que también se le ha llamado la *Caja de la ilusión*.

En el espacio cualquier cosa puede suceder, cualquier secuencia de movimiento, cualquier rango de inmovilidad puede tener lugar, imitando a la naturaleza en la cual hay peso, luz, lo pequeño, lo grande, cada uno afectando al otro.

El espacio es el medio en el cual vivimos, tomamos el espacio como un acuerdo, una especie de arena para nuestra percepción,

la danza lo trae en una forma consciente. Lo usamos en el desarrollo de una danza para hacer notar en él, aquello que deseamos que el espectador vea.

En él, estructuramos patrones de movimiento. Implica direcciones, niveles, entradas, salidas. Ir de un lugar a otro significa cambio, expansión, energía, crea un impacto visual.

Conceptos sobre el espacio

Merleau-Ponty plantea una idea del espacio muy concreta que por su importancia para la danza transcribimos "el espacio no es el medio contextual (real o lógico) dentro del cual las cosas están dispuestas, sino el medio gracias al cual es posible la disposición de las cosas. Esto es, en lugar de imaginarlo como una especie de éter en el que estarían inmersas todas las cosas, o concebirlo abstractamente como un carácter que les sería común, debemos pensarlo como el poder universal de sus conexiones. "⁵⁷

También algunos conceptos de la ciencia sobre el espacio que pueden ser relacionados con la danza.

Teoría de la Relatividad Especial de Albert Einstein.

Según Einstein, ningún objeto del Universo se distingue por proporcionar un marco de referencia absoluto en reposo en

⁵⁷ Merleau-Ponty Maurice, *Fenomenología de la Percepción*, Ed. Península, Barcelona, 2000, pág. 258.

relación al espacio. Cualquier objeto (por ejemplo, el centro del Sistema Solar) proporciona un sistema de referencia igualmente válido, y el movimiento de cualquier objeto puede referirse a ese sistema. Así, es igual de correcto afirmar que el tren se desplaza respecto a la estación como que la estación se desplaza respecto al tren. Este ejemplo no es tan absurdo como parece a primera vista, porque la estación también se mueve debido al movimiento de la Tierra sobre su eje y a su rotación en torno al Sol. Esto significa que no hay una posición en el espacio más importante que otra de donde Cunningham parte para utilizar cualquier lugar del espacio como el más importante a diferencia de por ejemplo Doris Humphrey quién daba mayor importancia al centro o las diagonales.

Teoría de los Fractales de Benoit B. Mandelbrot.

Un fractal es un objeto geométrico cuya estructura, se repite en diferentes escalas; la teoría de los Fractales investiga la naturaleza de los fractales y su posible aplicación. En música se utiliza como una herramienta para la composición formalizada y la síntesis de sonidos.

Los fractales dan imágenes similares a las creadas en *Synchronious Objects* ya mencionados en el capítulo coreografía, y que podrían proponer patrones espaciales para una danza.

Los patrones espaciales de movimiento en una danza pueden ser repetitivos, esto es, que se insiste en que sean iguales las trayectorias de los ejecutantes; cambiante, cuando se mantienen en constante desplazamiento por todo el espacio; anárquico, si se determina la trayectoria en el momento; en espacios múltiples, lo cual determina una cierta forma de moverse, por ejemplo en una fábrica corriendo por pasillos, descolgándose con cuerdas, subiéndose a máquinas, o en una piscina, donde los bailarines necesariamente tienen que saber nadar y por supuesto hacerlo muy bien.

Por otra parte los espacios tradicionales siguen siendo usados por casi todas las compañías de danza en el mundo, pero muchas de ellas los alternan con proyecciones, instalaciones y escenografías.

En el teatro explica el actor, mimo y director francés Jean- Louis Barrault, el ser humano lucha en el espacio.

En el teatro multimedia, las pantallas de proyección o monitores de vídeo proporcionan espacios adicionales en dos dimensiones, aunque las imágenes de la computadora sean simulaciones de tres dimensiones. Por la importancia de la pantalla, las proyecciones media pueden en un importante sentido, ofrecer más posibilidades que un espacio tridimensional.

La pantalla con proyecciones realizadas a través de los media provee un inigualable espacio flexible y poético. A diferencia de los puntos fijos ofrecidos al espectador de teatro o danza, la pantalla

facilita múltiples puntos de vista sobre lo mismo, a través de las variaciones de ángulo de la cámara, donde la perspectiva y espacialidad pueden ser transformadas. El film, el vídeo y el artista de la computadora son capaces de construir un bombardeo de imágenes desde diferentes tiempos y espacios, imposibles en un performance en vivo dentro de un espacio teatral en tres dimensiones.

La inclusión de pantallas o proyecciones digitales introduce otro sistema de código de signos al espacio del teatro. Muchos artistas yuxtaponen presentaciones en vivo y proyecciones para una excitación visceral, subjetiva, para suscitar a los sentidos y al sistema nervioso más que al intelecto racional.

A través de la integración de pantallas dentro de la puesta en escena, los artistas experimentan con técnicas que a veces fragmentan o dislocan los cuerpos, el tiempo y el espacio y otras los unifican física, espacial y temporalmente.

El poeta y actor norteamericano Robert Blossom anota que el tiempo, quizá por vez primera en el teatro, se vuelve presente como un elemento espacial. En danza y teatro se utiliza algunas veces las pantallas digitales para marcar la separación entre tiempos y espacios relativos del escenario y la pantalla y en otras intenta combinarlas para crear la ilusión de un espacio y tiempo integrados.

La conjunción de danza en vivo e imágenes digitales puede producir un particular híbrido que no es ni danza ni film. En los

espectáculos digitales de danza el espacio se vuelve transicional, siempre en un estado de flujo.

El espacio entre los actores, bailarines y las imágenes en la pantalla a menudo nos habla de una estrecha relación entre ellos, mientras que en otras es un espacio caótico, no integrado, que chocan entre sí reflejando la cultura que nos rodea.

Los espacios creados pueden ser literales, metafóricos, oníricos, animaciones, siderales, etc. dándonos con ello una gran variedad de posibilidades de participar en otros mundos. Los espacios creados pueden visualmente mutar, transformarse, a velocidades impresionantes, estar en un momento en un lugar y al siguiente en otro completamente distinto. Tienen efectos profundos en el espectador cuando son usados como herramientas de expresión artística.

En la telemática según el filósofo, teórico cultural y urbanista francés Paul Virilio es abolida la noción de espacio ya que la imagen de un lugar de la tierra a otro tarda la velocidad de la luz en llegar, es decir, llega casi instantáneamente lo cual plantea en su discurso y dice ¿velocidad de la luz o luz de la velocidad?..¿Energía observada o energía de la observación?.. Si el tiempo real se impone sobre el espacio real, si la imagen se impone sobre el objeto... la teoría de la relatividad ofrecería la posibilidad de instalar la velocidad como nuevo absoluto, introduciendo asimismo un tercer tipo de intervalo del tipo luz, al lado de los intervalos clásicos de espacio y de tiempo... la cuestión

filosófica ya no sería ¿A que distancia de espacio y de tiempo se encuentra la realidad observada? Sino que esta vez sería ¿A qué potencia o dicho de otro modo, a qué velocidad, se encuentra el objeto percibido?''⁵⁸

Si es posible recibir casi instantáneamente la imagen de un evento que está sucediendo en ese momento en otro lugar del mundo los conceptos de cerca, lejos horizonte, distancia y espacio no tienen el mismo significado que tenían. Se rompen los topes geográficos.

En danza tenemos ejemplos en que participan bailarines de distintos lugares del mundo relacionándose vía satélite como los llevados a cabo por Sherrie Rawinowitz y Kit Galloway descritos en el capítulo 6 en nuevas tecnologías y la danza. Necesariamente se trabaja con una computadora, con dispositivos de comunicación y sistemas de comunicación. Los resultados artísticos dependerían de una muy estrecha comunicación entre los participantes, de tener una idea que motive artísticamente a los involucrados, de las estructuras que planteen en sus trabajos y de la calidad del sistema de comunicación.

El espacio escénico ha tenido convenciones que han sido rebasadas, pero también ha sido creado por medio de escenografías, proyecciones, de pensarlo geoméricamente, por

⁵⁸ Virilio Paul, *La Máquina de la Visión*, Disponible en: <http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/libreria/Virilio-Maquinadelavision.pdf> (Consulta 2 de diciembre 2010) pág.14

medio de la iluminación. Son elementos que ayudan a crear la totalidad del espectáculo.

Iluminación

La luz posee elasticidad. Contiene los grados de claridad, posibilidades de color, crear sombras y difundir en el espacio sus vibraciones. Con ella se posee la capacidad expresiva del espacio al servicio de la presentación.

Se valoriza la luz como lenguaje del espectáculo como proponía en los años veinte Adolphe Appia y evolucionando con la tecnología a pasos grandes.

El diseño de iluminación se hace para ser vista y entendida la luz por el sistema perceptivo humano, para captar las emociones que se suscitan por la luz y color para lo cual hay que entender cómo reacciona el espacio a las variadas situaciones de luz en relación al ojo humano.

Descubrir en un movimiento, en una acción una imagen de luz. Conceptualizar una idea y representarla lumínicamente. Esas imágenes tienen que ver con experiencias de vida, un libro, un cuadro, una escultura.

La iluminación ayuda a crear espacios, requiere por lo general complejos diseños, demanda de una organización y un ojo

desarrollado para la composición. Hay que tener herramientas para convertir imágenes conceptuales en un diseño de iluminación.

Contratar técnicos, colgar lámparas, ver en qué ángulo cae la luz, a qué distancia tienen que ir una lámpara de otra, qué color de mica llevará, qué tipo de lámparas serán usadas, es resultado de estos diseños, que hoy día se pueden visualizar en la computadora y a través de software como DIALux entre otros. Los humanos reaccionamos ante el color, de una forma consciente o inconsciente, esta reacción también está basada en la comparación, un color se ve diferente, si el color que tiene al lado cambia, habiendo también colores cálidos y fríos, por lo que la elección de los colores que tendrán las micas que se ponen a las lámparas es importante; es a través de la iluminación que el espectáculo se comunica con la audiencia.

Newton paso un rayo de luz a través de un cristal y observo cómo se descomponía éste en una gama de colores, observó el hecho físico, Goethe planteó que el color actuaba sobre nuestras emociones, sobre nuestro comportamiento, no solo era el hecho físico sino que tenía efectos en nuestras emociones.

Esta transformación que puede tener el espacio escénico a través del color y que puede dar un impacto en las emociones de los espectadores tiene que ver directamente con el diseñador de luces, del equipo que tenga el teatro o que nosotros llevemos, el

número de técnicos de que se dispone en el teatro, y del presupuesto asignado a la obra.

La metamorfosis del espacio por medio de la iluminación nos recuerda nuevamente las aportaciones sobre este tema tan importantes que hizo la bailarina Loie Fuller, ya mencionada en el capítulo 1, como el crear movimiento y volumen en el espacio, y texturas y masas en el cuerpo por medio de la iluminación.



Fig.48 Amodal Suspension, 2003, Rafael Lozano Hemmer

También hay proyectos interactivos de grandes dimensiones en los cuales los usuarios transforman el espacio público a través de la tecnología, y el teléfono celular se ha vuelto una interface para este tipo de eventos. *Amodal Suspension* (2003) del mexicano Rafael Lozano Hemmer es un ejemplo de ello, en el cual a través del uso del teléfono celular y el internet es posible combinar la arquitectura, espacio público, tecnología y participación. El público envía mensajes de texto con sus celulares y esos son codificados en luces que se proyectan en el espacio o sobre la fachada de los edificios alterando el paisaje urbano.

Escenografía

El escultor Alexander Calder crea esculturas que se mueven con sus *Hanging mobiles* (esculturas que cuelgan y se mueven sin desplazarse) y sus *Standing mobiles* (esculturas de pie que se mueven y tampoco se trasladan), compuestas de varias piezas; se mueven por acción del viento, pequeñas vibraciones, esto gracias al diseño que tienen y a la forma que tienen las uniones entre sus partes.

Este escultor colaboró en muchos proyectos de danza con coreógrafos como Martha Graham en (1935) y (1936), con Joseph Lazzini (1965) y (1969) entre otros.

Él mismo creó un ballet *Work in Progress* (1968) danza gestual, con movimiento no precisamente de danza pero con un escenario mágico. Convierte el espacio escénico en estructuras que se mueven, le da volumen, textura y una sensación de cambio continuo.

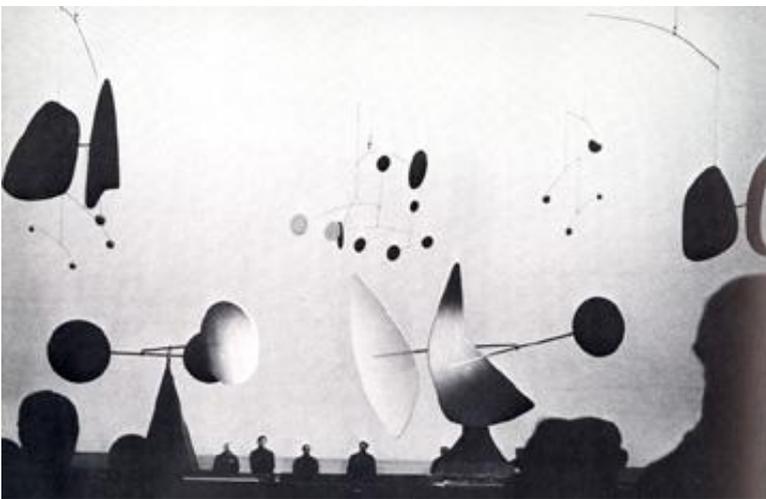


Fig. 47 Escena de *Work in Progress*, 1968, Alexander Calder

“Cuando Calder se interesó inicialmente por el desarrollo de un arte basado en el movimiento real-en lugar de la ilusión de movimiento- pensó en términos relacionados con la composición musical y la coreografía, pues la danza y la música poseían la cuarta dimensión, el tiempo que faltaba en la escultura tradicional.”⁵⁹

Calder en la puesta en escena de *Work in Progress* cuidó la iluminación ya que esta ayudaba a resaltar los volúmenes y espacios de sus móviles.

Espacio en la danza

Tomando en cuenta el concepto de espacio (Kinesfera) del coreógrafo y maestro de danza húngaro Rudolf Laban, donde nos comunica que el cuerpo puede conocer, percibir y explorar el espacio a través de los movimientos del cuerpo de una forma sensible y que tiene que ver con la percepción sensorial donde todos los sentidos están activos y comunicados, a través de trayectorias y niveles. Estos aspectos se integran, interactúan, se complementan en forma sensible dando significado al gesto en el espacio y creando imágenes espaciales.

No concebía Laban al espacio como vacío sino compuesto de cuerpos en movimiento. Tiene en común con Cunningham el

⁵⁹ IVAM Centre Julio Gonzalez, *El Universo de Calder*, España, 1992, pág. 172

plantear que aún estando inmóvil el cuerpo, hay un flujo constante en el que todo vibra con menor o mayor intensidad ya que las moléculas en el espacio están en constante movimiento que puede ser lento o disperso.

Se basa su espacio en estructuras y proyecciones geométricas para comprender como evoluciona el movimiento a través de formas y trayectorias. Laban propone el espacio de la Kinesfera formado a partir de la persona que baila y de sus límites delimitados por el radio de acción de sus miembros del cuerpo en su máxima extensión a partir del cuerpo inmóvil.

Este espacio tiene tres direcciones: vertical, horizontal y transversal. Dentro de estas direcciones se pueden establecer a su vez doce direcciones.

Planteó una figura, el icosaedro, como el espacio donde sucede el movimiento.⁶⁰

⁶⁰ Imagen del icosaedro planteado por Laban Disponible en <http://spacioars.blogspot.com/2011/03/prueba.html>, (consultada el 7 febrero 2011)

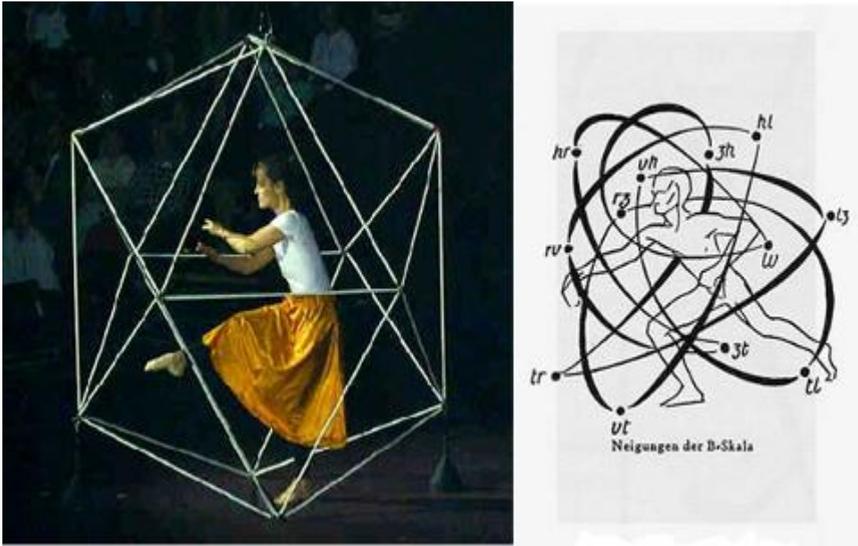


Fig. 49 Icosaedro de Rudolf Laban.

Nos comunicamos con el espacio a través de los sentidos, que nos hablan de las distancias, del lugar y posición en que nos encontramos.

En el espacio tradicional proyectamos el gesto, la expresión, la emoción. Nos sirve para situarnos ordenadamente con respecto a los otros.

Podemos conocer, explorar y tomar conciencia de los componentes del espacio. Puede ser interno, de la piel hacia dentro y cercano, el que rodea el cuerpo, y el externo de la piel hacia fuera, o lejano, en el cual nos desplazamos y creamos trayectorias.

El espacio que propone Laban se encuentra delimitado, el espacio que Forsythe plantea viaja, se desplaza, creando flujos; por otra

parte Laban parte de un centro desde el cual se mueve el cuerpo en el espacio, mientras que Forsythe crea en el cuerpo diferentes centros desde los cuales se crea el movimiento.

El espacio en la danza ha sido utilizado de muchas maneras y se ha bailado sobre diferentes espacios. Hasta el siglo XX se dieron ciertas indicaciones de cómo debía ser utilizado el espacio según el autor, por ejemplo Doris Humphrey en su libro *La Composición en la Danza*,⁶¹ nos propone cómo debería ser utilizado el espacio escénico en una forma correcta, que tenía que ver con la sección Áurea, es decir estructurar el espacio según fórmula de Fibonacci, sin llegar a la medición pero sí con el carácter de utilización de líneas áureas, de ciertos puntos que convergen resaltando al personaje o elemento que se encuentra ahí.

El espacio utilizado según esa fórmula se volvió con el tiempo monótono, predecible, saturado en las zonas áureas y olvidadas en el espacio restante, era como si no existiera más que ese espacio.

Por otro lado, Merce Cunningham propone que no hay puntos fijos en el espacio, cualquier lugar ocupado o no, tiene la misma importancia. No hay que referirse a ningún punto preciso en el espacio, como lo expone el científico Albert Einstein del cual ya

⁶¹ Humphrey, Doris, *La Composición en la Danza*, UNAM, México, 1981. Pág. 72 a la 91

comentamos su teoría y el efecto que causó en Cunningham y que aquí comentaremos con mayor amplitud.

O sea, ponemos unos ejes y decimos, este es el centro, pero en el espacio las moléculas se están moviendo y no tienen un punto de referencia, nosotros se lo ponemos.

Esto crea un enorme rango de posibilidades en la danza porque cualquier punto es igualmente importante y cambiante, con esto podemos descubrir otra forma de mirar el espacio, uno puede ver una persona no solamente en el centro, sino en cualquier lugar con igual interés.

El espacio puede ser constantemente fluido en lugar de un punto fijo donde algo sucede.

Este concepto le ayudó a utilizar el espacio de una forma diferente, los bailarines se desplazaban por todo él, sin un centro como referencia, todos los puntos del espacio tenían la misma importancia. La energía del espacio era creada por la presencia del bailarín en ese lugar; el espacio escénico fue invadido también por los músicos, que se instalaban en cualquier lugar del espacio escénico, con lo cual se creaban nuevos volúmenes, nuevas relaciones, nuevos espacios, espacios fragmentados y no únicos.

Utilizó Merce la instalación con televisores, equipo electrónico, llantas viejas, periódicos arrugados, relojes. La utilizaba como referencia de lo que estaba pasando en el escenario y fuera de él.

Estaban colocadas en diferentes tamaños, alturas posiciones, lo cual fragmentaba el espacio y al intérprete.

En la comedia musical se dio el primer espacio no convencional con danza, que fue filmado.

Busby Berkeley, director de Hollywood y coreógrafo, fue un personaje con un rol importante en este tipo de comedia, creando números musicales que incluían complejas formas geométricas. Usaba *showgirls* y elementos para imitar efectos de caleidoscopio. En *By a waterfall* (1933) creó una torre de cinco pisos donde cada piso gira en oposición al que esta encima o debajo, y donde colocó muchas bailarinas de show realizando ejercicios coreográficos vistosos y con una cámara que hacía tomas desde arriba para dar esta perspectiva.



Fig. 50 *By a Waterfall*, 1933, Busby Berkeley

Otros espacios creados en esta obra son acuáticos, con descripciones de la cámara bajo el agua, a ras de agua y desde arriba, también son creados por chorros de agua, por acercamientos, por la piscina con trampolines.

La sincronización de los movimientos es fundamental en este tipo de obras, todos tienen que estar perfectamente coordinados.

Mathew Barney en su *Cremaster 1 y 3* tiene escenas de bailarinas perfectamente sincronizadas en un estadio de fútbol americano o en el Museo Guggenheim de New York con tomas desde un dirigible (en el campo de fútbol), a ras de campo, acercamientos, de lado algo similar visual y espacialmente hablando, a lo hecho por Busby.

La Comedia Musical nace principalmente en Estados Unidos, con películas como *Cantando bajo la Lluvia*, con Gene Kelly y Debbie Reynolds donde los espacios son la calle con una vista normal, con una cámara montada en una grúa que sube y baja dando diferentes alturas del ojo, con acercamientos y espacios creados por la escenografía- cabe mencionar que son extraordinarios los bailarines que participan-; o *El Mago de Oz* con Judy Garland, con un espacio de imágenes superpuestas, paneos, escenografías, close up, tomas con grúa.

La Comedia Musical fue quizá la primera en usar este tipo de espacios y de registrarlos a través de una cámara. Tiene en Fred

Astaire (actor, cantante, coreógrafo y bailarín) uno de sus mejores representantes individuales. Es considerado por Rudolf Nureyev y George Balanchine, el mejor bailarín del siglo XX y el más influyente en la historia de los musicales.

Realizó trabajos como *Swing Time* (1936), *Shall We Dance* (1937), entre otros, al lado de la famosa bailarina Ginger Rogers, donde muestran el gran virtuosismo con que se mueven, dentro de espacios construidos para hacer que luzca la danza, en general son espacios elegantes, ellos visten con gran elegancia, ni siquiera se despeinan al bailar. Las coreografías son de Fred Astaire. La cámara aquí no tiene tantos movimientos como en el caso de Busby, se centra en los bailarines solistas.

La *Comedia musical*, es el movimiento despersonalizado y pro nominalizado por excelencia, con el baile trazando un mundo onírico. En la comedia musical en general, el bailarín o la pareja conservan una individualidad que es fuente creadora de movimiento. Pero lo que cuenta es la manera en que el genio individual del bailarín, la subjetividad, pasa de una motricidad personal a un elemento supra personal, a un movimiento de mundo que la danza va a trazar.

En la danza los espacios usados han sido casi cualquier espacio donde el bailarín pueda moverse.

El coreógrafo francés Philippe Decouflé 2 *IRIS* (2004) introduce espejos, vídeo, humo, sombras de tal forma que transforma los espacios de una forma muy interesante.

Los espejos que dan el otro que es el reflejo, un vídeo de la misma acción pero en espejo o sea la misma acción pero al otro lado del escenario en espejo; vídeos que van desde la naturaleza (montañas, mar) una biblioteca, un supermercado, la calle, dentro de un tren, casas usando varias cámaras y puntos de vista (aérea, invertida); humo arriba y abajo (sobre el piso y flotando) lo que crea espacios oníricos.



Fig. 51 2 *IRIS*, 2004, Philippe Decoufle,

La coreógrafa norteamericana Trisha Brown en su obra *Floor of the Forest Installation Performance* (2007), montó una danza donde los bailarines interactúan con una escultura hecha con ropa, se visten y se desvisten en posición horizontal. Trisha es una

coreógrafa que ha mantenido en su carrera una investigación de espacios no convencionales para la danza.

Su búsqueda es encontrar espacios inusuales y sorprendentes para el ser humano llevándola esta investigación a azoteas de rascacielos, caminar sobre la pared, escalar paredes, colgarse de cuerdas.

Trisha ha creado coreografías fuera de cualquier sistema y lugar existente para presentarlas ahí. Hay un afán por expandir los límites del espacio del performance.



Fig. 52 *Floor of the forest* installation performance, 2007, Trisha Brown,

William Forsythe, en su obra *Kammer/Kammer* (2000) nos muestra una división del espacio a través de módulos en diferentes niveles y lugares del escenario. Esta obra es una mezcla

de film en vivo y escenas pregrabadas, teatro y danza. Kammer significa cámara en alemán las cámaras del corazón para Forsythe.

A los bailarines se suman siete cámaras, actores y un conjunto escenográfico formado principalmente por grandes muros, que están en constante deslizamiento para crear el cambio, espacios de fractura. Estos espacios son anónimos y desnudos, como habitaciones de hotel o conjuntos vacíos.

Como las paredes se mueven, a veces permiten vislumbrar sólo parte de los artistas y, a veces los dejan totalmente a oscuras. En lugar de la habitual relación directa del público con los bailarines en el escenario, se dan al público las imágenes en movimiento grabadas por las cámaras que se proyectan en varias pantallas en el escenario.

Con texto de Anne Carson: Irony is not enough, Douglas A. Martin: Outline of My Lover, Foro / Luces / Vestuario: William Forsythe, Diseño de Video: Philip Bussman, Film: Martin Schwember, Software del Video Tom Demeyer / S.T.E.I.M, Video Coordinacion: Agnieszka Trojak: Música: J. S. Bach, H. von Bieber, J. S. Bach / F. Busoni, Thom Willems, Lynn Anderson: Cry, Diseño de Sonido: Joel Ryan, Piano: David Morrow, Actores: Dana Caspersen and Antony Rizzi



Fig. 53 Kammer, Kammer, 2000, William Forsythe,

Synchronious Objects ya habían sido analizados en el capítulo 1 pero es un buen ejemplo en este capítulo por las imágenes espaciales que generó y cómo se usaron en el espacio para generar patrones de movimiento y espacio que fueron utilizadas por Forsythe.



Fig. 54 Imagen espacial de Synchronious Objects para la obra One flat thing reproduced, una colaboración Web entre Ohio State University y William Forsythe, 2000.



Fig. 55 Resultado de la utilización espacial de las imágenes de Synchronious Objects para la obra One Thing Flat Reproduced.

La sincronización espacial en *One Thing Flat Reproduced* se produce gracias a la visualización en pantalla (como se ve en la primera imagen) de los espacios posibles que tiene el coreógrafo a emplear, es decir observa las gráficas y entonces decide cuales espacios tomar de esas imágenes y cómo tomarlos, con cuantos bailarines, en qué momento de la obra y las relaciones que estos espacios generaran entre los bailarines, todo ello sincronizado. En este *Objeto* los alineamientos entre los bailarines se vuelven un paisaje cambiante de las superficies en tres dimensiones. Los alineamientos son esenciales para observar cómo las relaciones visuales fueron construidas en la danza. Trabajando el espacio en tres dimensiones miramos las relaciones entre trazos de los movimientos de los bailarines y la exploración de cambios en el tiempo.

También se puede ofrecer al espectador ver la obra desde una perspectiva que desee el coreógrafo, por ejemplo, en la obra *El Viaje* (2006) presentada con el grupo Las Pléyades, el espacio era un edificio postmoderno que tenía la forma del Panteón Romano, esto es, circular, con una cúpula, en esta versión postmoderna se tenía una planta baja y un piso (el original es solo una planta), un péndulo en el centro; se colocó al público, en ese primer piso y se le condicionó así a ver la primer parte del espectáculo desde una perspectiva podríamos decir aérea, después a ver otra parte en las escaleras y los bailarines arriba, y finalmente caminando al derredor del péndulo. Esta obra se ha presentado en espacios

tradicionales también. Esta obra tiene las siguientes características:

- Basada en imágenes del escultor y pintor norteamericano George Segal (*El Corredor*), del pintor y escultor español Pablo Picasso (*La Danza*), y la artista cubana del performance Ana Mendieta (*Siluetas*).
- Música creada por el compositor mexicano Ignacio Baca Lobera.
- Exploración de cómo sería posible dilatar el tiempo.
- Exploración de cómo presentar múltiples caras del movimiento por medio de un espejo, basandonos en el cuadro cubista de Picasso mencionado.
- Exploración del espacio por medio de un espejo y de posicionar al espectador en otra perspectiva.

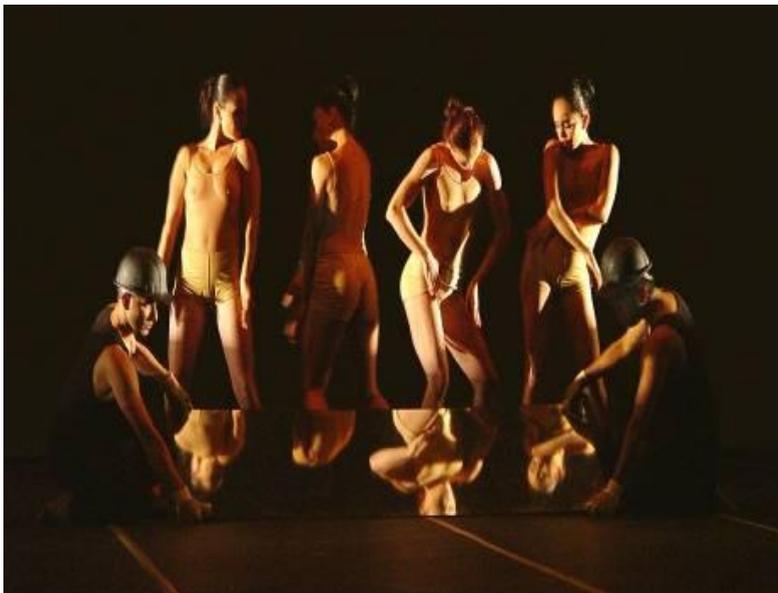


Fig.56 Escena 1 de *El Viaje*, 2006, bailarines: John Cordero, Carlota desire, Karla Rabling, Citlali Zamudio, Tzitzitlini Hidalgo, Manuel Velázquez bailarines de *Las Pléyades*, foto Oscar Salas.



Fig. 57 Escena 2 de El Viaje, 2006, foto Oscar Salas.

Espacios creados en otras áreas artísticas

George Coates director norteamericano ha empleado proyecciones media en sus producciones de teatro para crear escenografías artificiales y ambientes espaciales, reemplazando a los sets convencionales con sets virtuales compuestos de luz proyectada. El y su compañía han desarrollado ingeniosos sistemas de pantallas que combinan con proyecciones sobre un escenario curvo para crear la ilusión que los actores habitan el espacio inmersivo tridimensional configurados en un agudo sentido de la realidad, en una perspectiva que se desvanece.

Coates y uno de sus diseñadores Jerome Serlin, usan luces de precisión para iluminar a los actores sin afectar las proyecciones alrededor de ellos, y revelan u oscurecen a los personajes con intrincadas pantallas y persianas transparentes u opacas.

En su obra *20/20 Blake*, pinturas y grabados seleccionados a través de la vida productiva de William Blake aparecen en el escenario como sets de proyecciones. La audiencia utiliza lentes 3D para experimentar una ilusión estereográfica creada por manipulación digital de pinturas y grabados que permiten a los performers parecer estar dentro de esos sets.

El texto de esta obra está basado en los siguientes escritos de William Blake: *The Marriage of Heaven and Hell*, *The book of Urizen*, y *The song of Los*.



Fig. 58 Dos escenas de la obra 20/20 Blake, 1997, George Coates



Fig. 59 Dos escenas de la obra *Jump Cut*, 1997, *The Builders Association*, Marianne Weims

La obra *Jump Cut* realizada por la artista norteamericana Marianne Weems, está basada en el mito de Fausto, incorpora texto de John Nesorum y en tres grandes pantallas proyecta en ocasiones el film de Murnau de *Fausto*. La historia de Fausto es la historia de la transformación: de la vejez a la juventud, de la ignorancia al conocimiento, del aislamiento y la soledad. Un video elaborado por Christopher Kondek, y una banda sonora creada por computadora construida por Dan Dobson son elementos esenciales en la producción, permitiendo que la historia del siglo XVI pueda jugar con las transformaciones que la tecnología puede producir. El mundo del cine clásico, los nuevos medios, y la superposición de actuaciones en directo se mezclan en una bien estructurada puesta en escena.

Los actores son video-mezclados en ocasiones con el fondo para crear un efecto un poco cómico muy especial.



Fig. 60 *The far side of the moon*, 2000, Robert Lepage

The Far Side of the Moon realizada en el año 2000 por el director de teatro canadiense Robert Lepage, es la historia de dos hermanos a los cuales se les ha muerto su madre. Las distancias entre ambos hermanos son exploradas metafóricamente a través de hacer referencias el dramaturgo sobre la carrera espacial entre USA y la URSS.

El lado oscuro de la luna es un lado desfigurado por los cráteres en su superficie producto de colisiones con otros cuerpos celestes y tiene que ver con los sueños y desilusiones que son como estos

cráteres que se han hecho en la vida a los cuarenta y tantos años esos dos hombres que enfrentan el espacio vacío de sus vidas adultas. Es un estudio de las emociones humanas en este mundo lleno de aspiraciones frustradas.

El escenario contiene un divisor horizontal integrando los distintos paneles deslizantes diseñados por el director canadiense Robert Lepage, y que es usado para crear distintos espacios como habitaciones, armarios, ascensor, salas de conferencia, el interior de un avión y todos los espacios necesarios para esta puesta en escena. Esta división gira y puede ser levantada, tiene una sincronización exacta y se combina con una proyección multimedia para ayudar a ilustrar las acciones de los actores, coordinándose con una excelente esencia dramática.

El cineasta Lars Von Trier en la película *Dogville* (2003) propone un espacio para el film como un dibujo visto de planta. Estos dibujos demarcan los límites de cada casa, calle o lugar del pueblo mismo que se complementa con apenas esbozos de las construcciones por ejemplo una puerta, la parte de arriba de una iglesia, etc. Es un espacio construido, parece un escenario teatral que permite que la imaginación del espectador rellene esas paredes y techos faltantes. Hay un registro de la cámara desde varias perspectivas y ángulos, muy enfatizada por una toma desde arriba como si estuviera uno parado encima del pueblo, la iluminación crea ambientes y espacios.



Fig. 61 Dogville, 2003, Lars Von Trier

Los espacios tradicionales de la danza siguen siendo utilizados por todas las compañías de danza en el mundo como hemos constatado con ejemplos, aunque quizá en una forma no tan tradicional ya que se instalan nuevos módulos desplazables, escenografías, cuerdas, arneses, iluminación.

Los espacios otrora llamados alternativos como por ejemplo los espacios naturales también siguen en uso como sucede en el caso del coreógrafo Wim VandeKeybus, que utiliza la edición de espacios que parecen alternativos (como por ejemplo el bailar en un río pero que son vídeos hechos en una piscina) y que luego se incrustan en la obra para ser vistos en pantalla.



Fig. 62 *Blush*, 2002, Wim Vandekeybus

La imagen es una toma submarina de la obra *Blush* de Wim Vandekeybus, (2002) que asemeja estar en un estanque, la toma fue hecha en una piscina y editada para dar este efecto.

Y están también aquellos espacios que crean ilusión como en el caso de Coates o el espacio de Forsythe con elementos espaciales que fueron procesados y transformados es decir espacios creados por medios tecnológicos. Estos espacios creados son colaboraciones interdisciplinarias y con la utilización de los medios.

Capítulo 4 -Música y Sonido

El sonido o la música han sido usados como parte de la danza, han ido de la mano, pocas son las danzas que no utilizan el sonido o la música.

Ambas son una fuente de inspiración, apoyo y un recurso que favorece normalmente, el buen desempeño de la obra.

Asimismo, a partir de la colaboración que muchos coreógrafos establecen con compositores y músicos, con instituciones musicales y orquestas, se da la creación de piezas que serán utilizadas en sus eventos, pudiendo hablar de un universo de imágenes que contienen sonidos, que se relacionan con los movimientos, utilizados en sincronía con la música, contrapunteando, como ambiente, y con distintas formas y tendencias (minimalismo, música concreta, electrónica, tradicional, clásica, etc.).

Podríamos establecer que existe una conjunción, y se busca esta sea innata, entre danza y música para que ninguna de ellas llegue a ser dominante, sino que aporte elementos creativos en la otra.

Que las imágenes que los sonidos crean repercutan, sin ser vistas por el ojo, en la imaginación del que las percibe.

Bailarín y sonido, movimiento y sonido, cada uno independiente y a la vez creando una red de significados conjuntos, que se dan en el tiempo y espacio.

Cada música tiene, digámoslo así, su espíritu, y por supuesto que podemos ir en contra de él, crear una relación distante, o cercana; por ejemplo, si utilizamos la música de Carl Orff, *Carmina Burana*, y deseamos ir con la música, necesitamos ser precisos, claros, usar partitura para el montaje. Sin embargo, si empleamos una música carente de ritmos precisos o de *cues* precisos, la relación con la música podría por ejemplo ser, el utilizarla por los ambientes que ésta crea.

El resultado de usar cierta secuencia de movimientos con diversos sonidos o música es sorprendente, podemos ver que con cada sonido en relación con los movimientos fijos propuestos, el significado, las intenciones, la calidad de movimiento, las sensaciones, las dinámicas del movimiento, cambian; es como si cada vez observásemos una danza singular, y esto es fácil de entender ya que cada sonido nos va proponiendo un estado de ánimo, ritmo, cualidad, melodía diferentes, que tienen un efecto de variabilidad en la danza, así como en el ánimo del ejecutante.

Al poner sonidos en una coreografía, se busca comunicar, proyectar, reforzar o contrapuntar el sistema de signos visuales. Procurando generar en el espectador una experiencia sensorial profunda y enriquecedora.

El ambiente sonoro que se quiere lograr está en razón de la obra en cuestión, dando pies de entrada para determinadas secuencias, usando indicadores de sonido, como un trueno, o ambientando con un fondo sonoro sobre el cual otros sonidos o acciones pueden suceder, proporcionando efectos sonoros, o usando una pieza musical completa.

La música actúa como una ambientación emotiva para la escenificación de la acción, aportando con esto una energía dramática a la pieza. Se pueden generar significados variables manipulando los sonidos y la música.

La música nos predispone a un determinado estado de ánimo, existen piezas musicales que de solo oírlas ya estamos bailando, que nos inducen al movimiento; a otras, podemos encontrarles un motivo para bailarlas, como un contraste, una cualidad, etc.

No hay una buena o mala música, sonidos o ruidos buenos o malos, sino aquellos que convienen a nuestros intereses artísticos.

Pero podemos ahondar en el fenómeno de cómo percibimos, sentimos y escuchamos el sonido, para así poder comprenderlo mejor y poder usarlo de una forma más consciente.

Oímos el sonido desde donde lo vemos e incluso desde donde sabemos que viene, antes que hacia donde nos llega, lo cual supone que ambas localizaciones, la que establece la vista, y la que proporciona la audición, no siempre concuerdan.

Conceptos sobre el sonido

El compositor y musicólogo francés Michel Chion, en su libro *El Sonido, Música, Cine, Literatura* dice que el encuadre de los sonidos, no existe en el sentido que esta palabra reviste para lo visual, a saber, un borde, al mismo tiempo que estructura que lo encierra. Por ejemplo en una fotografía vemos solo lo que esta dentro de ella, en la música es diferente.

“La escucha que clásica pero erróneamente se ha calificado de inteligente, pone en juego toda una batería de comportamientos, de sistemas de compensación, que por un lado ayudan a la escucha a alcanzar mejor lo que le interesa (diríamos por tanto que ayudan a escuchar) y, por otro, en un estricto plano de observación objetiva, de prueba de lo oído, la impiden al mismo tiempo. Podemos citar, por ejemplo, la restauración que nos hace ‘tapar los agujeros’ de un mensaje incompleto, especialmente de un mensaje verbal o musical, con materia que extraemos de nuestro repertorio de formas y modelos ya aprendidos... Lo que oímos se inscribe cada vez más, a medida que crecemos y envejecemos, en una malla ya preparada. Este repertorio de formas ya conocidas y encerradas, impide precisamente que oigamos los sonidos uno por uno... La escucha natural y la escucha como ejercicio espiritual o artístico, centrada en objetos

particulares, no son iguales. Y la segunda puede superponer todo un nuevo condicionamiento, sobre la primera.”⁶²

Si esto último se transfiere por ejemplo a la escucha de una música contemporánea que nunca hemos analizado y la necesitamos para una danza, ya sea para bailarla o coreografiar con ella, podríamos escuchar sus timbres, acentos, tema musical, ya que tendríamos un objetivo artístico muy particular y eso hace que nuestro sistema auditivo se abra.

Michael Chion también comenta que la relación del sonido con la imagen es algo que no necesariamente se corresponde pero que nosotros integramos en la mente, y pone de ejemplo *Las Vegas*, en Estados Unidos (donde se realizó una investigación de sonido e imagen), en este lugar hay una explosión de imágenes visuales en contraposición de un ruido monótono de los autos, pero que nosotros relacionamos mentalmente integrándolo, pensando que *Las Vegas* es un lugar lleno de sonidos múltiples.

Nosotros podemos proponer sonidos a las imágenes, o dejar que estas nos propongan sonidos, esto es, cómo nos suena una imagen. Cómo, por qué y para qué los empleemos, dependerá de la propuesta que tengamos.

El sonido son variaciones de la presión del aire, éste viaja en el espacio, creando sensaciones, tiempos, ambientes. Nosotros

⁶² Chion, Michel, *El Sonido, Música, Cine, Literatura*, Ed. Paidós, Barcelona, 1999, págs, 58, 59.

creamos las relaciones entre él y la danza, aunque en algunas ocasiones podemos dejar que se establezcan libremente. Necesitamos que sean compañeros y caminen juntos, no obstante, se han creado muy buenas danzas en silencio, y algunas danzas han utilizado solamente el sonido de la respiración, lo cual es muy interesante, cuando este corresponde a las energías que se están manejando.

Pero si optamos por su compañía, escogemos aquella que puede y tiene los elementos que nos son indispensables para el desarrollo de nuestra idea.

Michael Chion, dice “con *Audiovisión* designamos el tipo de percepción propio del cine y la televisión, pero que también experimentamos con frecuencia, *in situ*, y en el que la imagen es el núcleo consciente de la atención, pero en el que el sonido aporta en todo momento una serie de efectos, de sensaciones y de significados que, mediante un fenómeno de proyección, se atribuyen a la imagen y parecen derivar naturalmente de ella... Más precisamente se trata del valor sensorial, informativo, semántico, narrativo, estructural o expresivo que un sonido que oímos en una escena nos lleva a proyectar sobre la imagen, hasta el punto de crear la impresión de que vemos en ésta, lo que en realidad, *audiovemos*”.⁶³

Este concepto ya ejemplificado con Las Vegas nos da pie de entrada para poder proponer sonidos a las imágenes. Por ejemplo

⁶³ *Ibidem*, págs. 276, 278.

si a la imagen de *Zérkalo*, que esta puesta en el apartado trabajo con imágenes (es la imagen de una mujer suspendida en el espacio), un coreógrafo le pusiera como fondo el sonido de ruidos de puertas, habría la posibilidad de que nosotros relacionáramos esa ingravidad de la mujer con ese sonido y a esa mujer como una especie de fantasma dando así a la imagen un carácter que en si no posee.

Los coreógrafos encargan, proponen, buscan los sonidos con los cuales podrían comunicar algo específico al espectador.

En casi todos los trabajos que he realizado trabajo con música en vivo, lo cual implica colaboración, como sucedió en el trabajo *Sin Título 2* (2006), que se hizo con el grupo *Las Pléyades*:

- Se utilizó música en vivo con la colaboración del compositor Ignacio Baca Lobera y los músicos Wilfrido Terrazas en la flauta, y el percusionista Alejandro Huerta
- La música fue creada por computadora, el flautista y el percusionista improvisaban.
- Se empleó el Texto de la obra *Not I* (1973) del novelista y dramaturgo Irlandés Samuel Beckett, obra que es un monólogo para voz femenina.
- Los ritmos creados por el texto⁶⁴ y reproducidos por la boca sirvieron como base de construcción de la obra coreográfica.

⁶⁴ Se reproducen algunas frases que fueron tomadas en cuenta para trabajar esta obra. When suddenly she felt...gradually she felt...her lips moving...imagine...as of course till then she had not...and not alone the lips...the cheeks... the jaws...



Fig. 63 Not I, 1973, Samuel Beckett



Fig. 64 Escena 1 de la obra Sin título 2, 2006, Carlota desire, Karla Rabling, Tzitzitlini Hidalgo, Citlali Zamudio bailarines de Las Pléyades, foto Oscar Salas



Fig. 65 Escena 2 de la obra Sin Título 2, 2006 Wilfrido Terrazas, músico, Tzitzitlani Hidalgo, Karla Rabling, bailarinas, foto Oscar Salas

Los compositores cuando colaboran con coreógrafos emplean técnicas para componer la música o los sonidos que serán reproducidos durante la presentación. Nombraremos solo algunas de ellas que tienen que ver con la tesis.

Técnicas Contemporáneas de Composición Musical

Indeterminación

El compositor norteamericano David Cope dice "Cualquier proceso cuyo resultado es impredecible en cuanto a uno o más de sus parámetros cae en la categoría de la indeterminación. Desde el

punto de vista del compositor, toda la música puede tener algo de indeterminado, ya que el intérprete, no el compositor está en el reino de la interpretación... Al menos tres tipos de indeterminación nos pueden ayudar; primero, los compositores seguidos caen en rutas estilísticas, y la indeterminación puede guiar para nuevas ideas; segundo, la indeterminación puede crear una motivación proveyendo fundamentos a compositores e intérpretes, tercero, la libertad que provee la indeterminación, especialmente en términos de ritmo, puede ser útil cuando se emplea en el contexto de otros estilos determinados. El proceso de indeterminación puede ser dividido en cinco categorías básicas:

1. El uso de gráficas u otras notaciones indeterminadas.
2. Puede ser escrita tradicionalmente.
3. Representada indeterminadamente (relativo a la improvisación).
4. El compositor determina los eventos ordenados al azar.
5. El compositor determina los parámetros generales con el material actual escogido al azar.⁶⁵.

Uno de los ejemplos más claros en música lo podemos encontrar en las obras de Cage de cuyos principios compositivos hablamos en el capítulo 1 de esta tesis.

En danza la indeterminación, desde el punto de vista del coreógrafo se encuentra en el intérprete ya que es él y no el coreógrafo quién está a cargo de la interpretación, al ser

⁶⁵ D. Cope, *Techniques of the Contemporary Composers*, Schirmer Books, N.Y. 1997, pág. 161,162.

imprescindible su actuación cada noche y al estar está afectada por el cansancio, estado de ánimo, lastimaduras.

En los métodos compositivos el coreógrafo puede usar el azar o la improvisación como herramientas, ya que pueden aportar nuevas ideas a coreógrafo y bailarín. Existen infinidad de obras donde se dan ciertos parámetros, situaciones, movimientos en que el bailarín puede tomar sus propias decisiones de qué hacer.

Música Concreta

El ingeniero electroacústico francés Pierre Schaeffer comenta que el mundo del sonido es natural, incluyendo a los sonidos producidos por instrumentos como el intonarumori (inventado por el compositor italiano Luigi Russolo y que sirve para producir ruido).

El ser humano tiene en su oído la capacidad de escuchar todos estos sonidos. Tenemos por otra parte los sonidos musicales. Si tomamos unas notas de violín y una puerta que rechina podemos compararlos quizá por su duración, timbre o tono y dar igual valor a sonidos que emanan de diferentes fuentes. Hay una simetría entre el mundo del sonido y el mundo de los valores musicales. Estos sonidos se graban y se editan junto con la música.

El músico Fogle Megan dice que la música concreta utiliza sonidos pregrabados tomados del ambiente, los cuales son entonces

electrónicamente manipulados, estos sonidos pueden ser la voz humana, el uso de los claxon de los autos, etc.

Música Electrónica

Los avances de la tecnología han moldeado la evolución de la música electrónica. Los compositores son capaces de explorar y crear nuevos sonidos yendo más allá de las limitaciones de los instrumentos tradicionales.

“Es aquella música cuyas fuentes son electrónicas- más que naturales, como es el caso de la *música concreta*- es llamada música electrónica. El término *música electrónica* se aplica igualmente a sonidos creados por cualquier sintetizador análogo o digital, este último es algunas veces referido a la música realizada por computadora. Mientras los sonidos electrónicos pueden diferir sustancialmente de los sonidos naturales sus técnicas de composición puede también ser aplicadas a la música electrónica.”⁶⁶

Fogle Megan comenta que hoy el término de música electrónica puede aplicarse a cualquier medio que electrónicamente produzca música, si ésta es generada desde la computadora por uso del software, programas, sintetizadores, editores de audio por ejemplo.

⁶⁶ Ibidem, pág. 177

Puede interpretarse el desarrollo musical del siglo XX como la emancipación del sonido, que abarca desde la composición en un campo de continuidad entre música, habla, ruido y silencio, hasta la estructuración microscópica del sonido. Con ello, el perfil del compositor se ha ampliado del de armonizador e instrumentador para voz y orquesta al de artista sonoro electro acústico. Al mismo tiempo el autodidacta creativo ha visto cómo su campo de trabajo se ha ampliado al pop, rap, tecno, la publicidad y los multimedia, hasta la composición audiovisual. La música de nuestros días, en tanto audio virtual, entre la música mediática, herramientas digitales y ciberespacio, tiene a disposición innumerables mundos sonoros y métodos para el procesamiento del sonido.

La tonalidad electrónica se inscribe en una larga tradición. Muchos músicos, como John Cage en su música para cinta, reseñan una fase intensiva de experimentación con los nuevos medios de su tiempo. A partir de los proyectos pioneros de Stockhausen en el Estudio de Música Electrónica de la Radio del Oeste de Alemania (WDR) en Colonia en los años 50, ese lugar se convirtió en un laboratorio del reconocimiento sonoro, un microscopio de la síntesis sonora y de la difusión espacial. Hoy los equipos de software de la informática musical producen programas mucho más complejos, pero mucho más accesibles a nivel mundial, que llegan incluso a la fábrica de bolsillo de los compositores independientes y posibilitan la realización de obras complejas.

MIDI

MIDI son las siglas de la Interfaz Digital de Instrumentos Musicales. Se trata de un protocolo de comunicación serial estándar que permite a las computadoras, sintetizadores, secuenciadores, controladores y otros dispositivos musicales electrónicos comunicarse y compartir información para la generación de sonidos.

Esta información define diversos tipos de datos como números que pueden corresponder a notas particulares, números de patches de sintetizadores o valores de controladores.

Permite por ejemplo reproducir y componer música en este formato. Se caracteriza por la ligereza de los archivos, pudiendo almacenarse multitud de melodías complejas, como las de música clásica tocadas con varios instrumentos, en muy poca memoria.

Establecido como un método universal estándar para enviar y recibir información del controlador musical digital, la aplicación de la interfaz *MIDI* de base se ha ampliado en una diversidad de maneras. Proporciona una interfaz estándar para una amplia variedad de dispositivos de control. Sus códigos también se han adaptado para controlar diversos dispositivos no musicales para coordinar con el vídeo y gráficos. El desarrollo de *MIDI* ha tenido un fuerte impacto en la accesibilidad y la variedad de interacciones que pueden ser utilizados en el procesamiento de la música en tiempo real.

Esto a su vez ha llevado a la proliferación de numerosos sistemas interactivos altamente programables con entradas *MIDI* que pueden ofrecer una respuesta inmediata, siendo *Max* el programa más utilizado para este propósito. También ha conducido al desarrollo de las *OSC* (Open Sound Control), que es un protocolo para la comunicación entre ordenadores, sintetizadores de sonido y otros dispositivos multimedia que está optimizado para la tecnología de redes modernas.

Un típico MIDI transmite tono y volumen, y con esos parámetros una computadora mide como cambian en el tiempo revelando datos útiles como estructuras de acordes, tono, ritmo, largo de frases e incremento y disminución de tempo y dinámicas. En la composición por computadora, algoritmos compositivos flexibles permiten una infinita variedad de música con parámetros influenciados por los intérpretes, estos parámetros permiten cambiar e influenciar la música. Muchos compositores que usan la computadora en sus trabajos artísticos intentan expandir la música al reino multimedia.

Composición Algorítmica

Ya en el siglo XVIII Wolfgang Amadeus Mozart entre otros, crearon trabajos algorítmicos llamados *Musikalische Würfelspiel* o juegos musicales de dados⁶⁷. Creación que lo llevó a componer no una

⁶⁷ *Musikalische Würfelspiel* Disponible en <http://pasionpormozart.com/juego-de-los-dados.html> (Consulta 23 noviembre 2010)

pieza para piano sino un generador de minuetos. La obra no contiene una partitura para un pequeño minuetto sino que tiene un sistema que, apoyado en el azar, puede generar un número muy grande de minuetos diferentes. Mozart escribió 176 compases numerados del 1 al 176 y los agrupó en 16 conjuntos de 11 compases cada uno. El procedimiento para generar un minuetto particular a partir de esta combinación de habilidad en la composición y el uso del azar, consiste en que cada compás del 1 al 16 se selecciona lanzando unos dados del correspondiente conjunto de 11 compases. Estos 16 conjuntos o columnas de números identifican cada uno de los 176 compases. Del 1 al 16 aparece el número de compás e identificando cada una de las filas aparece un número entre 2 y 12 que corresponde a la suma de las caras de dos dados que deben ser lanzados para definir en cada compás cuál es el elemento que deberá ser incluido en la partitura. La obra aparece por primera vez en la edición de J.J. Hummel, Berlín 1973.

La partitura correspondiente a esta combinación es:

MINUETO

The image displays a musical score for a Minuet by Mozart, arranged in four systems. Each system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The music is in 3/4 time and G major. The measures are labeled with numbers: M66, M60, M165, M45, M154, M67, M169, M61, M117, M4, M15, M125, M67, M168, M52, and M170. The score includes various musical notations such as eighth notes, sixteenth notes, and triplets, as well as dynamic markings like 'f' and 'p'.

Fig. 66 Partitura de Minuet de Mozart lograda con los Musikalische Würfelspiel, siglo XVIII

“El término *algoritmo* es asociado con el griego, *arithmós*, (número) y el término árabe, *algorism*, (serie de números). *Algoritmo* es usualmente definido como un set de reglas para resolver un particular problema en un número finito de pasos

Típicamente los compositores algorítmicos emplean computadoras para realizar estos pasos finitos⁶⁸.

Los métodos de composición de William Forsythe se consideran paralelos a los procesos algorítmicos, al usar estructuras geométricas en la organización espacial de los cuerpos.

Es interesante la similitud que tiene el método planteado por Mozart con los métodos de composición de Cage o de Cunningham en el uso del azar en la composición, y de lanzar los dados para dar números que son notas o movimientos.

Como ya se menciona en la actualidad los compositores utilizan computadoras en este tipo de operaciones.

Multimedia

“No es particularmente nueva. Ópera y Ballet por ejemplo, han existido desde cientos de años atrás. Ejemplos más recientes usan film y vídeo. Aún la world wide web, se califica en muchas formas como multimedia... Aún hay al menos tres temas reconocibles presentes en los trabajos multimedia

- *Happening*: varias formas de arte contribuyen independientes una de la otra, generalmente produciendo resultados impredecibles.

⁶⁸ Ibidem, pág. 192

- *Piezas de Teatro*, combinan varias formas de arte, cada una con sus propios méritos. Las piezas de teatro típicamente producen collages de imágenes visuales y aurales.
- *Show de luces*, cada forma de arte correlacionada que en alguna forma permite retener su identidad, varía desde simples imitaciones del sonido con luces, hasta extremadamente complejas producciones de laser⁶⁹.

Estos ejemplos nos muestran el tipo de relaciones que pueden establecerse en los trabajos multimedia; en el happening los participantes pueden recitar, cantar, tocar música, bailar, el público puede participar. Lo no esperado más que lo previsto era usual en estos espectáculos. En las piezas de teatro puede combinarse la danza, música, proyecciones. El show de luces realizarse con voces o instrumentos convencionales o electrónicos para control de intensidad y dirección de los laser.

En danza combinamos texto, sonido, imagen, fotografía, vídeo, interactuando con ellos, manipulados para su presentación. Son un vehículo para crear o acceder a contenidos no existentes en el mundo físico como sería la creación de imágenes virtuales.

En el presente los coreógrafos de muchas compañías en el mundo siguen trabajando en colaboración con músicos y compositores para presentaciones en vivo.

⁶⁹ Ibidem, pág. 206

El impacto de las tecnologías digitales en la creación, producción y distribución de proyectos de sonidos y música es una práctica muy extendida. La música generada en computadoras fué en muchas formas, una fuerza guía en la evolución de las tecnologías digitales y conceptos de interactividad y está conectada a la historia de la música electrónica. Además del remix, la cultura del DJ, MIDI, Música Interactiva, se incluyen el sound art, ambientes de instalaciones audiovisuales y software, proyectos basados en internet que permiten el tiempo real, composiciones y remixes multi-usuarios, proyectos en la red que involucran lugares públicos y dispositivos nómadas como el celular, i- pone, etc.

D J

Sus ritmos, sus efectos de sonido crean una especie de trance en las gentes que bailan en los bares, discoteques, incluídos los espacios de la danza.

Es música energetizante que hace que el cuerpo se mueva y esa especie de trance que crea, recuerda rituales de tribus o pueblos que experimentan esa comunión con la música.

El Dj actualmente colabora también con orquestas sinfónicas tal es el caso del Concierto para Orquesta y Tornamesa (2001) de Raul Yanez y el DJ Aka Radar donde éste último trabajó una obra con partitura. Participan también con coreógrafos por ejemplo, el DJ Aka Plexus con Wally Cardona Quartet en la obra *Morph: Live*

Remix (2002), con cineastas como el realizado por Aka Radar con Peter Greenaway en (2003) con *Tulse Looper Suitcases*, en eventos teatrales multimedia como es el caso de *Zulu Time* de Robert Lepage.

El DJ se apropia de productos ya grabados y pega trozos sonoros para hacer su música. Se apropia y procesa la música tomada de cualquier parte para reciclarla. Corrige e integra fragmentos de obras dentro de una nueva, cambiando el sentido de esos fragmentos y la altera en todas sus formas posibles. Es un emisor para el siguiente productor que puede tomar su obra y usarla para formar otra diferente.

“Durante los años ochenta la democratización de la informática y la aparición del sampling permitieron la aparición de los DJs y los programadores. Los DJ trabajan a partir de principios heredados de la historia de las vanguardias artísticas: desvío, ready.mades, desmaterialización de la actividad... Durante su presentación, un DJ toca discos, es decir, productos. Su trabajo consiste a la vez en proponer un recorrido personal por el universo musical (su playlist) y enlazar dichos elementos en un determinado orden, cuidando sus enlaces al igual que la construcción de un ambiente (actúa en caliente sobre la multitud de bailarines y puede reaccionar ante sus movimientos). Además puede intervenir físicamente en el objeto que utiliza, practicando el scratching o por medio de una serie de acciones (filtros, regularización de los parámetros de la consola de mezcla, ajustes sonoros, etc.). Su set se emparenta con una exposición de objetos que Marcel Duchamp hubiese

llamado ready-made asistidos, productos más o menos modificados cuyo encadenamiento produce una duración específica. Así se percibiría el estilo de un DJ por su capacidad para habitar una red abierta (la historia del sonido) y por la lógica que organiza los enlaces entre los fragmentos que toca. El deejaying implica una cultura del uso de formas que vincula entre sí al rap, la música tecno y todos los derivados posteriores”⁷⁰.



Fig. 67 Dj, Serge Dodwell (Aka Radar) colaborando con el cineasta Peter Greenaway en Tulse Luper Suitcases.

⁷⁰ Bourriard, Nicholas, *Postproducción*, Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2007 pág. 39, 42, 43.

VJ

El término vídeo jockey o VJ se aplica a aquellos creadores que generan sesiones visuales mezclando en directo loops de vídeo con música u otro tipo de acción.

Su origen se encuentra en los clubs de baile de la década de 1980, en los que el vídeo jockey mezclaba sus loops de vídeo al ritmo de la música mezclada por el DJ.

Desde la aparición de la informática portátil este movimiento ha protagonizado una gran expansión debido al abaratamiento y reducción de tamaño de los elementos necesarios, sean ordenadores portátiles, cámaras digitales o proyectores de vídeo. Hoy día gracias a la incorporación de sistemas de reproducción digital de extremo control, es posible realizar un sincronismo similar al del DJ con el vídeo clip.

La audiencia tiene un papel importante para este tipo de eventos, la mezcla de música y vídeo afecta a todo el cuerpo no solo a ojos y cerebro, es otra forma de mover el cuerpo del espectador.

Los VJ también colaboran en proyectos de danza como en la obra ya mencionada *Morph: Live Remix*.



Fig. 68 Tulse Luper Suitcases, 2003, Peter Greenaway

Mezclando algunos de sus films el cineasta británico (ahora también convertido en Vj) Peter Greenaway en el proyecto multimedia *Tulse Luper Suitcases* utiliza una pantalla grande de plasma que con un laser controla la Pantalla de Tacto o Touchscreen, que sirve para proyectar sobre 12 pantallas las 92 historias de Tulse Luper aunándole tipografías y gráficos. Es una improvisación espontánea, en cada lugar el performance es diferente. Es un proyecto que abarca múltiples manifestaciones, talleres visuales, CD-roms, una ópera, websites, juegos en línea, libro, etc.

Música interactiva

El software interactivo simula comportamientos inteligentes apropiados a la acción tomada e igualmente al estilo de música. Un entendimiento musical entre humanos y computadoras. El software puede estar equipado con memoria de elementos musicales básicos como notas, dinámicas, duración, frases, melodías, y patrones musicales.

En la era digital hay una proliferación de actuaciones que utilizan la tecnología electrónica de sonido para la interacción en tiempo real, como por ejemplo *MIDI* y *Max* -entornos de programación en tiempo real-.

Con la inclusión de *Quick time* que es una estructura multimedia estándar consistente en un conjunto de bibliotecas y un reproductor multimedia y que posibilita editar videos y reproducir contenidos de alta calidad en internet; y *Max*, que es un sistema operativo de interfaz gráfica se crean espacios para usar estructuras flexibles que interactúen con vídeo, imágenes estáticas, animación y texto, al responder estos software a los gestos humanos.



Fig. 69 *Messa di Voce* Instalación Audiovisual, 2003, Golan Levin y Zach Lieberman

A través de un software personalizado *Messa di Voce* muestra la transformación de cada matiz vocal en complejos gráficos, sutilmente diferenciados y altamente expresivos. *Messa di Voce* se encuentra en una intersección de los extremos de la actuación humana y tecnológica, combinando la espontaneidad impredecible y ampliando las técnicas vocales de los improvisadores humanos con lo último en las tecnologías de análisis del discurso.

Crea esta obra espacios de formas y colores diferentes, cuando es más de una persona el diálogo establecido a base de sonidos responde en color y velocidad a lo que plantean los actores, quienes con su voz detonan sonido e imagen.



Fig. 70 Dialtones, 2001, Golan Levin

La presentación de este concierto *Dialtones* (tonos de marcaje por celular), se llevó a cabo con la participación cuidadosamente coreografiada de los sonidos de los celulares del público. Antes del concierto los participantes se registraban en una serie de terminales web; a cambio, nuevas melodías de timbres del celular eran automáticamente transmitidas a sus celulares. Durante el concierto los teléfonos de la audiencia eran marcados por los performers usando un software personalizado que permitía que 60 sonidos de celulares sonaran al mismo tiempo creando olas de polifonías entre los asistentes.

Sería muy interesante explorar sonidos creados espontáneamente por los celulares del público y que los bailarines respondieran. Creo desde hace tiempo en estas posibilidades, de expandir el espacio de la danza hacia una intervención en la parte musical por

parte del público. La obra tendría que estar diseñada para que estos elementos creados por el público se integraran a la danza.

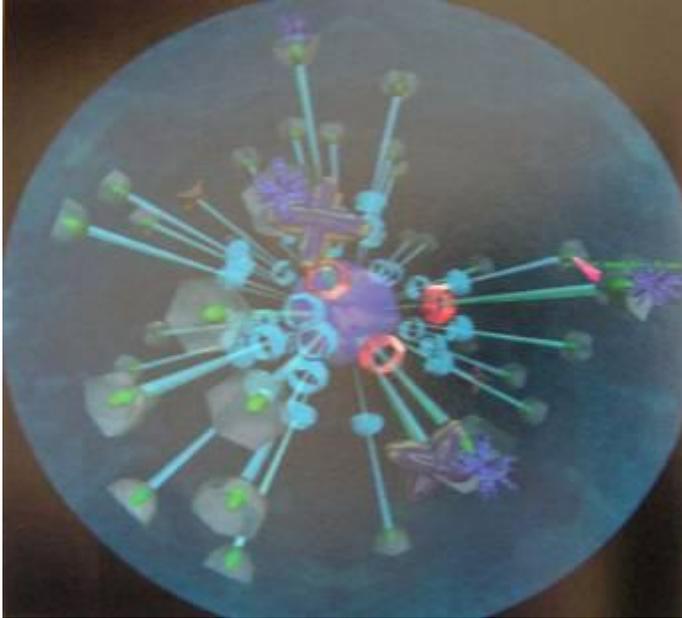


Fig. 71 *Glasbead*, 1999. John Klima

Glasbead de John Klima es una interfaz musical multi-usuarios que puede ser jugada online (<http://www.cityarts.com/>). Permite a los usuarios manipular e intercambiar los archivos de sonidos de la muestra para crear diferentes paisajes sonoros y ritmos musicales. La interfaz es una estructura circular con un tronco que parecen martillos y campanas que se detonan al dar click y arrastrar según se desee sonido, volumen, tono. Los archivos de sonido son importados a las campanas y son disparados al golpear las campanas con los martillos. Veinte usuarios pueden estar involucrados al mismo tiempo ya que su banda ancha lo permite.

Estos tipos de interactividad han sido poco exploradas en la danza, se quedan en interactividad de bailarines con el software, el público queda en general, al margen.

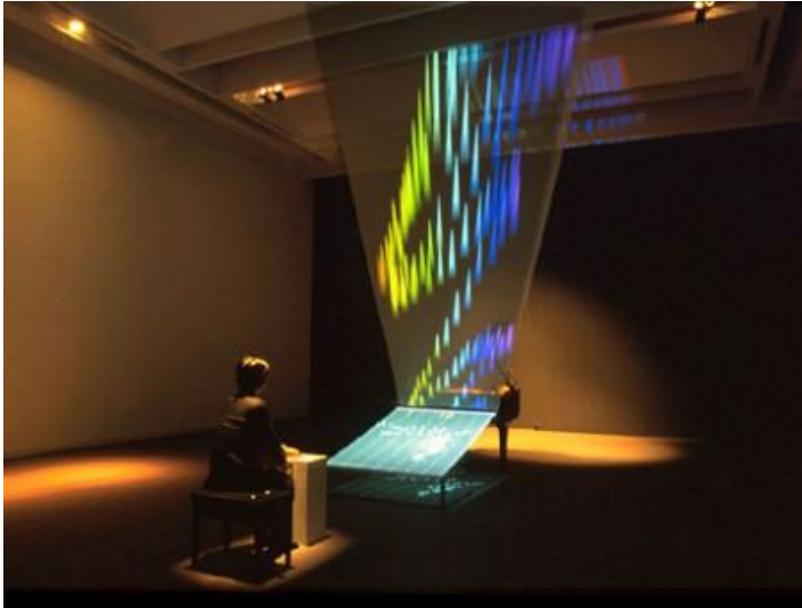


Fig. 72 Piano-as image media, 1995, Toshio Iwai

Piano-as image media creada por Toshio Iwai es una instalación interactiva audiovisual donde se combina un piano y una computadora que genera imágenes.

Un espectador puede componer melodías visuales empleando una interface de punto y posición que se visualiza en una pantalla cuadrículada. Esos puntos constituyen una marca visual que dispara las llaves del piano el cual proyecta imágenes visuales generadas por la computadora en la pantalla. Es operada por la audiencia a través de un dispositivo en forma de bola.

Cualquier dispositivo que traduce movimiento físico a números, ayuda a una presentación interactiva musical.

En danza la interactividad con la música ha sido llevada a cabo entre otros, por los grupos Troika Ranch y Palíndrome que serán analizados después.

Desde sus inicios los sonidos y la música han ido de la mano de la danza. Al poner sonidos en una coreografía se busca comunicar auditivamente emociones, sensaciones, ritmos, etc. pero al mismo tiempo proyectar, reforzar o contrapuntar el sistema de signos visuales, para generar una experiencia profunda y enriquecedora en el espectador.

Las técnicas de composición musicales que han sido utilizadas en la danza son numerosas, como la indeterminación, minimalismo, electrónica, etc.

A partir de la colaboración que muchos coreógrafos establecen con compositores y músicos, con instituciones musicales y orquestas, se da la creación de piezas que serán tocadas en los eventos. El uso del CD es también práctica común.

El ambiente sonoro está en razón de la obra, dando pies de entrada para determinadas secuencias, usando indicadores de sonido, como un trueno, o ambientando con un fondo sonoro sobre el cual otros sonidos o acciones pueden suceder,

proporcionando efectos sonoros, voces en *off*, o usando una pieza musical completa.

La danza, además de incluir el remix y la cultura del DJ en sus trabajos, incluye también ambientes de instalaciones audiovisuales, proyectos en la red que involucran lugares públicos.

Los movimientos creados por los bailarines en performance interactivos detonan sonidos luces e imágenes, que a su vez tienen una relación estrecha con las artes visuales, teatro, danza. MIDI, otras interfaces y software crean música empleada en eventos de danza.

Capítulo 5 -El Tiempo

Conceptos sobre el tiempo

Todo lo que hacemos en la vida tiene que ver con el tiempo y el espacio.

El tiempo en la danza es el tiempo musical y el tiempo percibido y expresado por los bailarines con relación a su percepción de él, de su transcurrir en el evento de la representación.

Cuando emplea la música el coreógrafo puede ir: con/para/antes/en/dentro/sobre/después/contra/lejos de/sin ella. La música tiene tempos en los que se debe tocar, aunque en algunas composiciones contemporáneas el interprete decide en que tiempo tocar esa pieza.

En la videodanza se conserva lo sucedido en un vídeo y este se puede repetir cuantas veces deseemos, en cámara lenta, regresarla cuantas veces queramos, en la danza en vivo es efímero el acto.

Se tomarán algunas definiciones de tiempo como referencias, que nos ayudaran a señalar posteriormente la forma en que fue usado en algunos trabajos artísticos y coreográficos.

El tiempo rige nuestra vida, ya que todo lo que experimentamos en ella, sucede en el trascurso de esa abstracción. El tiempo es el período que transcurre entre dos eventos.

El tiempo en su acepción propia sólo se realiza plenamente en el alma o espíritu que mide; Aristóteles afirmaba que si no hubiera ningún ser humano no habría tiempo.

Hay tiempo como magnitud física, tiempos gramaticales, tiempo musical, tiempo atmosférico etc.

El tiempo ha preocupado a todas las mentes humanas; los griegos pensaban que el tiempo era cíclico y que cuando todos los cuerpos celestes volvieran a sus posiciones originales, todo volvería a ser como al principio e iniciaría de nuevo la existencia.

Los cristianos concebían al tiempo en una forma lineal, con un principio y un final, consignado en su texto sagrado, la Biblia.

En la Era del Racionalismo, el físico Isaac Newton dijo que el tiempo existía independientemente de la mente humana y los objetos materiales, que fluía por sí mismo.

El filósofo Emmanuel Kant, propuso que el tiempo es una invención humana que se proyectaba sobre el universo.

Las distintas culturas han creado muchas maneras de medir el tiempo, valiéndose de una tecnología específica para ello, como son los cuadrantes solares, las clepsidras o los relojes, o bien a

partir de elaboraciones intelectuales basadas en la observación astronómica como son los calendarios.

En cine Guilles Deleuze nos habla del tiempo:

“Lo que constituye a la imagen cristal es la operación más fundamental del tiempo: como el pasado no se constituye después del presente que él ha sido sino al mismo tiempo, es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante en presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza o, lo que es equivalente, es preciso que desdoble al presente en dos direcciones heterogéneas, una que se lanza hacia el futuro y otra que cae en el pasado. Es preciso que el tiempo se escinda al mismo tiempo que se afirma o desenvuelve: se escinde en dos chorros asimétricos, uno que hace pasar todo el presente y otro que conserva todo el pasado... Las grandes tesis de Bergson sobre el tiempo se presentan del siguiente modo: el pasado coexiste con el presente que él ha sido; el pasado se conserva en sí como pasado en general (no cronológico), el tiempo se desdobra a cada instante en presente y pasado, presente que pasa y pasado que se conserva.”⁷¹

Un ejemplo de imagen cristal es el film de Jacques Tati, *Playtime* obra llena de equívocos a partir de la indiferenciación entre la imagen y el escaparate o el cristal, esto es, los personajes están en un edificio de cristal como en un escaparate donde suceden situaciones que son observadas por los transeúntes o los

⁷¹ Deleuze, Gilles, *La imagen-Tiempo, Estudios sobre Cine 2* Paidós, Barcelona, 1986, págs, 113,115.

transeúntes que son afectados por lo que sucede a través del cristal (puertas, ventanas, etc.).

“Según la bella fórmula de San Agustín, hay un presente del futuro, un presente del presente, un presente del pasado, todos ellos implicados en el acontecimiento, enrollados en el acontecimiento y por tanto simultáneos, inexplicables. Del afecto al tiempo. Descubrimos un tiempo interior al acontecimiento, que está hecho de la simultaneidad de estos tres presentes implicados, de estas puntas de presente desactualizadas. Es la posibilidad de tratar al mundo, la vida, o simplemente una vida, un episodio, como un solo y mismo acontecimiento, que funda la implicación de los presentes”⁷².

El tiempo de la danza en vivo como ya comentamos, es efímero. Para el bailarín este tiempo en el escenario se percibe como un instante, en el que hay que dar lo mejor de uno y ya, se acabó la función.

El tiempo de duración de la obra es variable, puede ser una obra corta, o que ocupe un programa completo, y tendrá que ver con el material que se tenga y lo que se quiera hacer, *lo que no suma, resta*, se dice sabiamente en el medio, con respecto a la duración y material de una obra.

El tiempo para realizar una obra depende de cada coreógrafo y de la complejidad de la misma, hay obras que necesitan muchos

⁷² Ibidem, pág. 138,

meses para su concepción y otros tantos de ensayos y hay otras que surgen de una manera rápida.

El concepto del tiempo nunca ha sido compartido con la noción singular o lineal, tampoco ha sido compartida como una noción continua de historias de común experiencia. No hay una temporalidad universal. Los humanos sentimos que el tiempo se contrae o expande, que va lento o rápido. Con la tecnología podemos captar o reproducir el tiempo pasado como nunca antes.

En la teoría del *Big Bang*, o *la Gran Explosión* se dice que hace 15,000 millones de años este fenómeno cósmico dio origen al Universo. Este fenómeno creó toda la materia, energía, espacio y tiempo.

Einstein demostró en *la Teoría de la Relatividad*, 1905, que el espacio y tiempo están íntimamente relacionados. El tiempo es la cuarta dimensión, que junto con las otras tres conforman el espacio.

Es la magnitud que permite ordenar los sucesos en secuencias, estableciendo un pasado, un presente y un futuro, y da lugar al principio de causalidad uno de los axiomas del método científico.

La clasificación de un tiempo presente es debatible por la poca durabilidad de este intervalo que no se puede medir como un estado actual sino como un dato que se obtiene en una continua sucesión de eventos.

En mecánica clásica esta última categoría está formada por los sucesos llamados simultáneos, y en mecánica relativista, por los eventos no relacionados causalmente con el primer evento. Sin embargo, la mecánica clásica y la mecánica relativista difieren en el modo concreto en que puede hacerse esa división entre pasado, futuro y otros eventos y en el hecho de que dicho carácter pueda ser absoluto o relativo respecto al contenido de los conjuntos.

La filósofa francesa Sylviane Agacinski dice que nuestro presente viene de un pasado que puede evocar nostalgia e incertidumbre. Ni pasado o futuro pueden revelar el presente. Desde el siglo XIX la forma en que se ha desarrollado la tecnología ha constituido la referencia para describir y organizar las sociedades, integrándolos en un mundo y tiempo únicos. La globalización unifica el ritmo mundial.

Pero no es hasta el siglo veinte que una consistente sincronización global se gesta. Muchos escritores han argüido que la moderna temporalidad comienza con el reemplazo durante el último periodo medieval en Europa de un cíclico, recurrente tiempo sagrado de la religión, a una forma lineal, en un tiempo progresivo centrado no en dios sino en el estado.

La atemporalidad mítica vino a ser gradualmente reemplazada por un sentido de duración continua. Por otra parte esta duración era experimentada no cíclicamente sino linealmente. Como un río que se filtra y no deja que permanezca nada estático, el tiempo comenzó a ser visto como moviéndose en una sola dirección desde

un distante pasado a un desconocido futuro con un presente como un momento que continuamente se desvanece.

Steve Dixon dice "Cambios en la concepción del tiempo dentro de la cultura tecnológica contemporánea, incluyendo los paradigmas no lineales de las computadoras tienen un énfasis en un nuevo sentido de una atemporalidad mítica pre medieval la cual puede ser teorizada no solamente como un reto del tiempo cronométrico pero también como un tipo de regreso a las primeras nociones del tiempo como estático, mítico o sagrado. Esto es reflejado extremadamente dentro de la práctica del performance digital, donde el tiempo se vuelve no solamente menos lineal sino también renovable. El tiempo de la presentación en los contextos digitales toma dentro una nueva y dinámica relación entre la comprensión moderna de tiempo cronométrico y progresivo y su contraste con la concepción cíclica teocrática: entre lo secular y lo sagrado."⁷³

Ahora nosotros no tratamos con ninguna otra cosa que con un tiempo enteramente construido, la tecnología ha reemplazado a los dioses. El tiempo mediatizado y universalizado impone a nuestras vidas el tiempo de la información. Los relojes universales son los medios audiovisuales, con la ayuda de herramientas

⁷³ Steve Dixon, *Digital Performance. A history of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, London England, 2007, pág. 516. "... changes in conceptions of time within contemporary y technological culture, including the non linear paradigms of computers, have ephesized a new sense of premedieval "mythis atemporality, which may be theorized not only as a challenge to chronometric time but also as a type of return to earkier notions of time as static, mythic or sacred. This is reflected acutely within digital performance practice , digital contexts places it within a new and dynamic relationship between modern understandings of progressive, chronometric time and its constrasting ancient, theocratic, cyclical conception: between the secular and the sacred

materiales para comunicación, telecomunicación y transporte las cuales son como máquinas del tiempo.

La imagen en movimiento, film, vídeo y digital es un flujo kinético permanente que se convierte en el modelo tecnológico para la experiencia contemporánea de tiempo, donde la verdad se refiere al movimiento. Lo fijo es la excepción, lo móvil es la regla. El sentido de una rápida aceleración del tiempo en la modernidad tecnológica no es nada nuevo, se ha convertido en una referencia desde el siglo diecinueve.

Vivimos en la época de la simultaneidad, la época de la yuxtaposición, la época del cerca y lejos, del lado al lado, de la dispersión, nuestra experiencia de vivir en el mundo es menos que una larga vida desarrollándose a través del tiempo en que la red intersecta y conecta puntos con su propia madeja.

Pensar un presente que envuelve todos los tiempos, y saturado de diferentes temporalidades que se convierte en un presente perfecto donde el tiempo no se detiene pero solo se dilata. Ese sentido del tiempo se observa en las obras de Builders Association y Robert Lepage.



Fig. 73 Dos escenas de la obra Jet lag, 1998, Builders Association

Jet Lag es un proyecto de colaboración entre Builders Association y el arquitecto/artista media Diller + Scofilo. Dirigida por Mariane

Weems. Es una combinación de intérpretes en vivo y nuevas tecnologías.

Esta obra está basada en dos personalidades actuales, quienes viven atrapados en complicaciones de tiempo y espacio generados por las nuevas tecnologías. Sarah Krasnoff y Donald Crowhurs son los personajes. En el mundo de Krasnoff de viajar a altas velocidades, la geografía es comprimida dentro del tiempo entre despegues y aterrizajes en los aeropuertos. En la falseada geografía de Crowhurs su locación e identidad son manufacturadas exclusivamente a través de sus representaciones para y por los media. Estas historias se unen en una exploración de 80 minutos con la tecnología, el aislamiento y la percepción. Es un guión libre, convertido en una obra de teatro que se transforma por la tecnología, en pasión humana, alegría.

La obra examina la naturaleza cambiante de los viajes y su relación íntima con el espacio y tiempo en la sociedad contemporánea.

Colaboración interdisciplinaria: Diseñador de Vídeo, Christopher Kondek; Diseñador de Sonido, Dan Dobson; Diseñador de luces Jennifer Tipton Escritora/Dramaturgo, Jessica Chalmers; Dramaturgía James Gibbs 3D Diseño y Animación por dbox.



Fig. 74 *Zulu time*, 1999, Robert Lepage

La obra *Zulu Time* de Robert Lepage nos habla de la desorientadora naturaleza de un viaje aéreo, que nos traslada a todos los tiempos y espacios lo cual sirve como una metáfora de la experiencia contemporánea de nuestra alta tecnología que conecta al mundo. La obra está estructurada en 26 secciones que corresponden al código de radio de transmisión alfabética de los aviadores, de A de Alpha a Z de Zulu. *Zulu Time* es el reloj militar universal. Cuando se bombardeó Belgrado los bombarderos estaban sincronizados y estaban en *Zulu Time*. Las 26 secciones toman lugar en locaciones donde el tiempo parece suspendido. Aeropuerto, restaurantes, bar, cuartos de hotel, cabinas de avión.

En un frenesí de sonidos sintéticos, flashes de luz estroboscópica, robots espasmódicos que bailan, vídeo, pasando de los acróbatas bajando por los techos, caminando de cabeza, desplazándose por

rieles en contra de la gravedad (recuerda la obra de Trisha Brown vista en otras visiones del cuerpo, dentro de otro contexto) y contorsionistas sensuales, *Zulu Time* es una explosión de tecnología. Esta obra está repleta de danza o acciones corporales que semejan danza.

Unos pocos personajes conforman la obra, los viajeros tratando de encontrar su camino a través de los aeropuertos, los traficantes de drogas en tránsito, los terroristas poniendo bombas, se filtran en este mundo, como los virus en un cuerpo tecnológico. Recuerdan que el deseo, la fusión de los cuerpos, y las fantasías sexuales se encuentran también entre las fuerzas que impulsan nuestras vidas más allá de los ambientes digitales.

Esto forma el material esencial de *Zulu Time*, un tecno-cabaret creado por Robert Lepage, creado en colaboración con el músico Peter Gabriel y un equipo de artistas y técnicos. Danza, teatro, canciones, comedia, film y avanzada tecnología de video acompañan la pieza.

El teórico Patrice Pavis comenta acerca de la obra *Zulu Time* que "la maquinaria en el escenario de Lepage, los robots, vídeo y efectos digitales empantanar el ser humano, la audiencia busca desesperadamente pero en vano conectarse con un cuerpo vivo, que habla... Mucha tecnología habla de lo mucho que se olvida que es hablar acerca de algo, se vuelve un fin en sí misma y nos cansa. Un performance concebido, creado, entendido y apreciado por científicos en computación solamente... el cuerpo y la voz

aparecen desplazados en este dispositivo tecnológico; hay como un cuerpo extranjero de plástico y acero, animado por una inteligencia artificial.⁷⁴

Memoria

Coincidimos con el profesor británico Steve Dixon cuando dice que la memoria personal ha sido un central y permanente tema del arte moderno. La exploración de la autobiografía del artista o el espacio mental personal es una característica de las presentaciones postmodernas, un dialogo con el *yo*. El *yo* como fuente y centro de la memoria personal en las presentaciones contemporáneas. La reflexión sobre el pasado, emociones ya sin tiempo específico, los lugares amados se transforman en imágenes de sucesos de los cuales es difícil salir.

El mismo autor también comenta que entre la postura hoy de duda y de auto castigo que se da en la memoria personal en algunos artistas, permanece la presencia de un particular pasado, como un específico *Tiempo de Oro* en el cual los hechos, según las invenciones de nuestra memoria todo corría sin contratiempos. No es el pasado literal que nos rige, son imágenes del pasado.

⁷⁴Steve Dixon, *Digital Performance. A history of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, London England, 2007 págs., 458, 460, "Lepage's stage machinery, robots, and video and digital swamps the human beings, the audience searches desperately but in vain to connect with a speaking, living body... much technology talks so much it forgets what is talking about, it becomes and end in itself, and exhaust us.. A performance conceived, created, understood and appreciated by computers scientists alone...the body and the voice appear displaced in this technological device; they are like a foreign body in steel and plastic, animated by an artificial intelligence."

Imágenes y construcciones simbólicas que están impresas, casi de manera genética, en nuestra sensibilidad.

Las memorias artificiales reemplazan a las humanas. La computadora es como un banco de memoria y el internet provee un sinfín de impresiones personales, históricas, informativas y comerciales.

El tiempo es una serie amnésica de puros e inconexos presentes en un mundo tecnológico, fundado en la exclusión estructural de la memoria.



Fig. 75 *Homemade*, 1966, Trisha Brown

Trisha Brown coreógrafa y bailarina norteamericana bailó la obra *Homemade* con un proyector atado a su espalda desde donde se proyectaba el film de Robert Whitman sobre todo el escenario. Era una filmación grabada de ella bailando. Ya en el escenario ella se

movía realizando la misma danza que Whitman había grabado. La proyección se movía por paredes, piso, techo, según se movía Trisha.

En *Homemade* los recuerdos, las historias que uno sólo le podría contar a un amigo son la esencia de esta obra.

Pasado y presente se unían en las dos imágenes que aparecían, la de ella bailando en vivo y la de la pantalla, para ser la misma Trisha Brown; los medios eran el elemento primario que separaba su vida y las formas registradas en el vídeo.

No hay música, duración aproximada 4 minutos y medio.



Fig. 76 *El Futuro de la Memoria*, 2002, Troika Ranch

En la obra *El Futuro de la Memoria* coreografía de Dawn Stoppiello, los personajes ficticios recrean selectivamente sus experiencias de vida volviendo a sus recuerdos. Sus historias y acciones revelan la falible e impermanente naturaleza humana donde los recuerdos, idealizados, reprimidos, perdidos y recreados son la norma.

En la obra hay una sucesión de imágenes vídeo que son proyectadas en el escenario, como agua cayendo en un cráter, pies sobre la arena bañados por las olas, el mar, pies goteados con sangre.

Por otra parte los bailarines hablan de sus memorias personales, de los objetos que les evocan memorias.

El acto de recordar toma un rol prominente cuando las dos cámaras de vídeo instaladas en el escenario hacen una documentación visual y auditiva de lo que esta sucediendo.

El movimiento mismo sirve como un recordatorio constante de los procesos de la memoria al por ejemplo girar entre sí en torno a patrones intrincados como si estuvieran en una puerta giratoria, como regresando a sus memorias.

Coreografía y Dirección: Dawn Stoppiello en colaboración con los bailarines Videografía, Música y Dirección: Mark Coniglio Diseño de luces: Susan Hamburger; Diseño de vestuario: Akiko Sato; Diseño del Set: Joel Sherry; Músicos: Fireworks Ensemble – Leigh Stuart, Cello; Julián Moritz, Marimba; Alicia Lager – Violín.

Extra temporalidad

Steve Dixon dice "El Postmodernismo generalmente enfatiza lo atemporal- un negativamente configurado no-tiempo de la experiencia contemporánea- en lugar del antiguo casi Jungiano entendimiento de extratemporal. Lo extratemporal se relaciona con volver a la prehistorica noción del tiempo, en el sentido, por ejemplo, que Claude Lévi-Strauss conceptualiza sociedades que se reusan a aceptar la historia como operando con referencia a un orden mítico que es en sí mismo fuera de tiempo."⁷⁵

Las exploraciones artísticas sobre el tiempo en términos de rupturas y disunciones y la idea de que estas se puedan operar dentro de un sistema moviéndose fuera de tiempo abren un diferente y analítico terreno.

Como sucede en el trabajo de Richard Foreman. Él ha sostenido ideas del tiempo y su suspensión con su *Ontological Histeric Theater*, donde su trabajo es bizarro, intoxicante, altamente estilizado y ritualizado, con movimientos lentos y repeticiones lo cual le da una sensación de disrupción en el tiempo.

⁷⁵ Steve Dixon, *Digital Performance. A history of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, London England, 2007, pág. 522, "Posmodernism generally emphasizes the atemporal—a negatively configured noontime of contemporary experience—rather the more ancient, quasi Jungian understandings of extratemporal. The extratemporal relates back to prehistoric notions of time, in the way, for example, that Claude Lévy-Strauss conceptualized societies that refuse accept history as operating with reference to a mythic order that is itself outside time."

Foreman en sus obras tiene un trabajo corporal que en ocasiones parece ser danza, con secuencias de movimientos que constituyen parte primordial en sus narrativas.

En la obra *Deep trance behavior in Potatoland* de Richard Foreman para alterar la realidad utiliza el show mismo; mezclas de música, texto, proyecciones, movimientos corporales y actuación invitando al espectador a ir al lugar mítico conocido como Potatoland.

Dos pantallas de proyección muestran imágenes idénticas filmadas en Rissei Elementary School en Kyoto y Brooksby Hall en Inglaterra. Mientras, en el escenario cuatro mujeres y un vampiro se mueven atrás y delante actuando como autómatas. Incluye fotografías victorianas, urnas funerarias, pianos.

Escrito, dirigido, diseñado por Richard Foreman. Director Técnico: Peter Ksander. Director de escena: Brendan Regimbal. Ingeniero de sonido: Travis Just.



Fig. 77 Deep trance behavior in Potatoland, 2008, Richard Foreman

Foreman usa material digital filmado en Japón e Inglaterra y puesto en Nueva York. Todo está torcido, las ventanas, las paredes, los muebles. Las pantallas enormes de proyección también están en posición inclinadas. Los vídeos van de Japón a Inglaterra, brincan de una realidad a otra realidad que está también torcida. Son una multitud de cosas que ya no están conectadas con otras. Cinco actores son mirados por docenas de personas extranjeras que aparecen en las pantallas sugiriendo arquetipos míticos que secretamente controlan el comportamiento, como de trance de los actores.

No solo medimos los movimientos por el tiempo sino también el tiempo por los movimientos.

En los performances multimedia donde los cuerpos físicos operan simultáneamente con aquellos grabados previamente, el tiempo es pasado y presente, visualmente en la pantalla y físicamente en el escenario.

El reducir la velocidad o acelerar las imágenes proyectadas en presentaciones multimedia es jugar con el tiempo.

El tiempo en la danza en vivo es efímero. Podemos también a través de las dinámicas rápidas y lentas lograr que el tiempo percibido cambie.

En la videodanza el tiempo puede ser manipulado. Espacio y tiempo están íntimamente ligados.

Capítulo 6 - Nuevas Tecnologías y la Danza

El trabajo realizado utilizando las nuevas tecnologías en la danza y en otras áreas artísticas nos sirve para observar y analizar como su empleo ha contribuido a crear otra estética, otros conceptos, nuevas formas de trabajo.

Muchas de las obras presentadas han sido puestas en determinado apartado por motivos de análisis de algo específico. La mayoría podrían estar en varios de ellos, por ejemplo *Autopoiesis* puede estar en inteligencia artificial o instalación interactiva, etc.

“Lo que podemos decir es que hay algo nuevo en el hacer del arte que anteriormente no había sido experimentado. Existen nuevas tecnologías que permiten al artista crear formas nuevas, concordantes con lo cotidiano y con el tiempo en que están insertadas. En obras contemporáneas los artistas revelan su relación con la tecnología y con el tiempo y el espacio al que ella pertenece.”⁷⁶

La danza hoy día, emplea las herramientas que la tecnología le proporciona, estas herramientas son el vídeo, el ordenador, software para componer o interactuar, las transmisiones

⁷⁶ Martínez Pimentel Ludmila, *El Cuerpo Híbrido en la danza: Transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales*. Análisis Teórico y propuestas experimentales, Director y Tutor: Dr. Emilio José Martínez Arroyo, Tesis Doctoral, UPV, Valencia, España, 2008.pág. 97

satelitales, el 3D, la inteligencia artificial y la robótica. Esto también nos posibilita a crear otro tipo de lenguajes con una participación más interactiva del espectador.

Asimismo nos posibilita conceptualizar las obras desde esta perspectiva, editar, crear bailarines virtuales en 3D, y coreografiar a través de software específicos.

Esto abre una discusión de hasta qué punto esto es válido o no, y hasta qué punto un arte que ha sido de la presencia física real puede voltear hacia otras concepciones del cuerpo, de las formas reales, sin quitar lo humano, las emociones y sensaciones que son parte fundamental de nuestras existencias.

Afortunadamente y como hemos constatado a través de esta tesis, a través de entrevistas, textos, o libros publicados por los coreógrafos que más utilizan estas tecnologías, hablan de la importancia primordial del cuerpo, del ser humano como parte fundamental de sus trabajos.

Obras digitales están presentes en las prácticas artísticas, estando en la vanguardia de la experimentación creativa y tecnológica. La danza también ha producido ya muchas obras que emplean nuevas tecnologías.

El teórico ruso Lev Manovich dice "La incorporación de controles de cámara virtual en el propio hardware de vídeo consolas es un auténtico acontecimiento histórico. Dirigir la cámara virtual se

vuelve tan importante como controlar las acciones del protagonista... El montaje o la edición, es la tecnología clave del siglo XX para la creación de falsas realidades. La primera de ellas es el montaje temporal, por medio del cual realidades distintas forman momentos consecutivos en el tiempo. La segunda técnica es el montaje en el interior de un plano. Es lo opuesto del primero, con realidades distintas que contribuyen como partes de una misma imagen tenemos ejemplos en la superposición de imágenes y la pantalla múltiple de los cineastas vanguardistas de los años veinte (por ejemplo, las imágenes superpuestas en *el Hombre de la Cámara* de Dziga Vertov o la pantalla en forma de tríptico de Abel Gance de 1927⁷⁷).



Fig. 78 *Hombre de la Cámara*, 1929, Dziga Vertov

⁷⁷ Manovich Lev, *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*, Paidós, Barcelona, 2005. Págs. 19,20

Las imágenes sintéticas creadas por ordenador no son una representación inferior de nuestra realidad, sino una representación de una realidad diferente.

Un efecto general de la revolución digital es que las estrategias de la estética de vanguardia pasaron a ser incluidas en los comandos y las metáforas de interfaz de los programas de computadora.

Cuando trabajamos con software y empleamos las operaciones que vienen incluidas en él, estas se convierten en parte de cómo nos entendemos a nosotros mismos, a los demás y al mundo. Las estrategias de trabajo con datos informáticos se vuelven nuestras estrategias cognitivas de carácter general. Al mismo tiempo, el diseño del software y de la interfaz entre el hombre y el ordenador refleja una lógica social, una ideología y un imaginario de la sociedad contemporánea de carácter más amplio.

El término composición digital, tal como se utiliza en el campo de los nuevos medios, tiene un significado particular y bien definido. Se refiere al proceso de combinar un cierto número de secuencias de imágenes en movimiento, y tal vez de imágenes fijas, en una única escena, con la ayuda de programas de efectos especiales de vídeo y animación como el *After Effect*, el *Compositor* (Wavefront) o el *Cineon* (kodak).

Lo que representa la composición digital es una nueva etapa en la historia de la simulación visual, porque permite la creación de imágenes en movimiento de mundos inexistentes.

El problema ya no es cómo crear imágenes individuales convincentes sino cómo mezclarlas entre sí.

Los nuevos medios introducen un conjunto de técnicas igualmente revolucionarias. De hecho, este conjunto de técnicas representa una nueva vanguardia, y sus innovaciones son al menos tan radicales como las innovaciones formales de los años veinte. Pero si buscamos estas innovaciones en las formas, esa área tradicional de la evolución cultural, allí no las encontraremos. Porque la nueva vanguardia es radicalmente diferente de la vieja.

“En las prácticas digitales, el cuerpo se adapta y se extiende a través de instrumentos externos. Tener experiencia, para acostumbrarse a un instrumento, es incorporar este instrumento en el cuerpo. La experiencia del esquema corporal no es fijo o delimitado, pero extensible a las diferentes herramientas y tecnologías que se pueden incorporar. Nuestros cuerpos están siempre abiertos y "entrelazados" con el mundo. La tecnología entonces implica una reconfiguración de nuestra experiencia corporeizada. Cuando el sentido objetivo no puede ser alcanzado por el cuerpo solo, que construye sus propios instrumentos y proyectos en torno a si, la tecnología se convierte en parte de ese cuerpo y altera y recrea nuestra experiencia en el mundo”⁷⁸.

⁷⁸ Manovich Lev, *La Nueva Vanguardia (2002)* Disponible en: <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html> (Consulta 5 de marzo 2011).

La captura de movimiento con instrumentos magnéticos u ópticos se ha utilizado ampliamente en las prácticas de performance y arte desde hace algún tiempo. Este consiste en la aplicación de los sensores o marcadores para el cuerpo del artista; el movimiento del cuerpo se captura con el uso de *Mocap* (captura de movimiento) y tecnologías de inteligencia artificial y el esqueleto resultante tiene la animación que se le aplica. Estos datos proyectados en imagen o avatar se convierten en una parte de una ejecución o la práctica del arte.

Este hecho tiene como implicación que el ser corpóreo como cualquier otro aspecto del yo consciente es transitorio, indeterminado e hibridado.

En las representaciones de Stelarc, como ya comentamos con anterioridad el cuerpo se combina con una variedad de dispositivos instrumentales y tecnológicos que en vez de estar separados del cuerpo forman parte de ese órgano.

“En el área de la “body”performance tenemos el australiano Stelarc, que creó para el congreso de “Telepolis” (1995), ocurrido en París una *performance* donde tenía conectados a sus brazos y piernas algunos sensores que recogían los impulsos nerviosos generados por sus pensamientos. Éstos eran transmitidos *on line* a Londres y recibidos por una interfaz táctil gracias a la cual los

brazos y piernas de otra persona podían ejecutar una danza pensada neuropsicológicamente desde París⁷⁹

En las prácticas digitales, los cuerpos virtuales que se generan por el movimiento físico a través de la mediación de la tecnología digital se ven junto con los artistas en vivo. Las actuaciones con su interfaz y la interacción entre los cuerpos físicos y virtuales pueden ser vistas a desplazar a categorías fijas de la identidad, cada uno lleva un seguimiento de la otra, dado que los actores virtuales son la reencarnación digital de los cuerpos humanos. Sin embargo, los límites del ser corpóreo no son fijos ya que la respuesta emocional incorporada también puede ser debido a la estimulación de los objetos externos que han sido apropiadas por el cuerpo.

Si uno utiliza la tecnología hay que sumergirse en ella como con cualquier elemento externo que se usa en una coreografía, hacerla parte de la producción, de los ensayos.

Danza por computadora

En 1964, la Universidad de Pittsburgh (con un IBM7070), utilizaba un programa para solos de danza, con sólo tres parámetros: tiempo, movimiento y dirección. Sus autores eran la coreógrafa Jeanne Hays Beaman y el programador Paul Le Vasseur.

⁷⁹ Hoyas Gema. *Percepción táctil e interactividad en la creación artística de realidades virtuales*. En V.V.A.A. Laboratorio de creaciones intermedia. Valencia: Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Universidad Politécnica de Valencia, 2002,pág. 16

Hoy existen numerosos programas sobre danza comercializados como: *CLIP* (Computerized Labanotation Instructional Program), *COMD* (Computer Dance Introduction), *ANIMA*, *COMPUDANCE 4.0*, *RANDANCES*, *LIFE FORMS*.

Estos programas posibilitan al coreógrafo a crear movimientos directamente en el ordenador, permitiendo crear en tres dimensiones, utilizando ángulos inéditos, desde arriba o desde abajo; asimismo puede probar movimientos, tiempos, desarrollos espaciales, notación.

También se han desarrollado programas que tienen la posibilidad de aplicación en tiempo real en un espectáculo. Se trata de un mapeo del movimiento a través de cámaras conectadas a la computadora, la cual a través de estos programas detonará determinadas respuestas sonoras, de vídeo o lumínicas. Según la complejidad del programa este responde a la cantidad de movimiento. Un ejemplo concreto lo encontramos en el trabajo de Bill T. Jones.

Bill T. Jones

Ghostcatching de Bill T. Jones es una vídeo instalación de 8 minutos y medio compuesta de un film digital animado con exhibición de fotos. Las imágenes fueron creadas usando técnicas de captura de movimiento con computadoras siguiendo los movimientos, aproximadamente 40 secuencias algunas de ellas de

él mismo, en tres dimensiones de 24 sensores lumínicos grabando el cuerpo desnudo de Bill T. Jones en un estudio con 8 cámaras ópticas. Paul Kaiser y Shelley Eshkar manipularon los datos que transformaron las anatomías en trazos, que son cuidadosamente modelados como geometría en la computadora.



Fig. 79 Bill T. Jones con su cuerpo cubierto de sensores



Fig. 80 Ghostcatching, 1999, Imagen computarizada de Bill T. Jones

La computadora tiene la posición y rotación del cuerpo en movimiento sin preservar la masa o musculatura del bailarín, por lo tanto el movimiento ha sido extraído del cuerpo del bailarín. Los datos del bailarín fueron repetidos y multiplicados para crear varios bailarines que se mueven en relación uno con otro. No era sólo el bailarín reproducido idénticamente sino también bailando con él mismo y haciendo pasos que un bailarín no puede hacer. Paul Kaiser y Shelley Eshkar manipularon las gráficas de sus datos para conseguir una figura etérea, fantasmagórica, pero reteniendo el ritmo, gravedad, dinámicas y peso del bailarín. Esta obra podría ser una intersección de danza y computer-art. La capacidad de la computadora de mapear y hacer formas complejas de movimiento con precisión dentro de un espacio tridimensional ofrece una performance genuina y original del bailarín.

Merce Cunningham

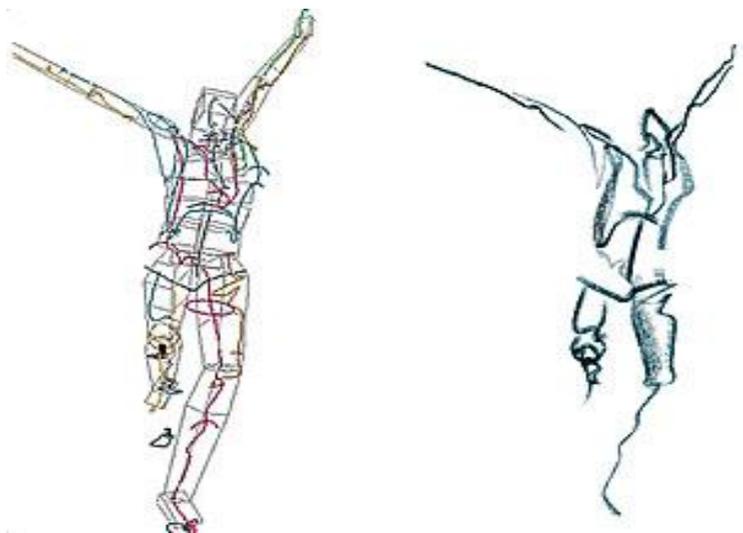


Fig. 81 Imágenes gráficas de Biped

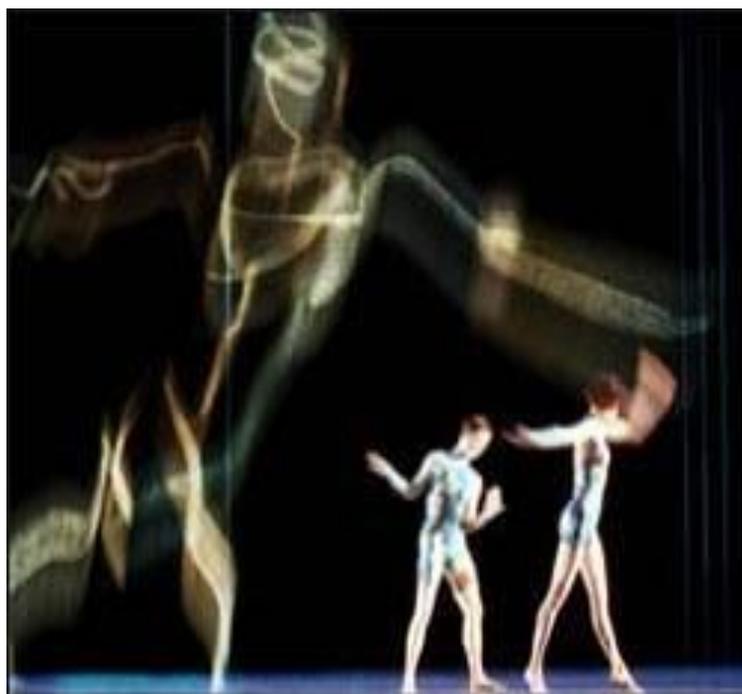




Fig. 82 dos escenas de *BIPED*, 1999, Merce Cunningham.

La obra de Merce Cunningham *Biped*, es una pieza donde los avatares de bailarines pre-grabados se proyectan en la parte trasera del foro sobre una pantalla translúcida dando el efecto de una interfaz directa entre los cuerpos físicos y virtuales, con música comisionada a Gavin Bryars involucra también la colaboración de los artistas visuales Paul Keiser y Shelley Eshkar, quienes han desarrollado una sorprendente técnica de captura de movimiento en tres dimensiones que se combinaban con veinte secuencias de movimiento creadas por Merce en su estudio. Usando marcadores que reflejaban en el cuerpo de los bailarines, cámaras alrededor del estudio trasladaban las imágenes a las computadoras, las cuales calculaban y generaban las formas kinéticas en relación al espacio 3D, y con esos datos eran entonces manipulados en Character Studio para crear complejas

figuras (como de dibujos a mano) de animación de los bailarines. Estas animaciones podían tener desde enormes dimensiones a otras más pequeñas.

Los instrumentos usados en vivo- guitarra eléctrica, teclado eléctrico, violín y percusión- se reforzaban con sus equivalentes electrónicos. La música consta de seis secciones y es tocada sin interrupciones. Kaiser y Eshkar desarrollaron en su compañía nombrada *Riverbed* el software llamado *Biped* el cual crea figuras animadas y que es también el nombre de la coreografía de Merce Cunningham.

El vestuario diseñado por Suzanne Gallo usa una tela metálica que refleja la luz. En un punto de la danza los hombres salen en trajes como de pijamas transparentes, las mujeres en tops de la misma tela. El diseñador de luces fue Aaron Copp, quién ideó las luces dividiendo el foro en cuadrados que se iluminaban en lo que parecía una secuencia al azar, así como las cortinas de atrás del escenario que permitían a los bailarines aparentemente aparecer y desaparecer. Fue filmada en Francia bajo la dirección de Charles Atlas en 1999.

La computadora captura los movimientos, los digitaliza y los convierte en formas sin carne, en trazos que pueden cambiar instantáneamente dándole al cuerpo una capacidad de transformación de una forma que cambia a otras, en muchas o en la misma en otro lugar del espacio. Al poderse manipular la

imagen adquiere muchas posibilidades de movimiento, de color, de uso del espacio, del tiempo.

El cuerpo se vuelve trazo combinado con el performance en vivo comparten ambos el espacio de la representación.

Vídeo instalación.

Por otra parte tenemos trabajos realizados para ser presentados con vídeo en un determinado espacio para recorrer en el tiempo que el espectador desee, llamados vídeo instalación.

El término instalación fue acuñado por el artista Dan Flavin definiendo el espacio como parte y soporte para sus piezas con tubos de luz neón.

Las instalaciones permiten al espectador entrar en la obra, recorrerla físicamente, en ese recorrido se añade un elemento importante que es el tiempo. El espacio entre los elementos cobra importancia y la mirada del asistente también, se dispersa hacia muchos focos de atención. Las instalaciones tienen que ver con la escultura, la arquitectura, el teatro, con diseños escenográficos, el decorado.

En la vídeo instalación se añade el elemento vídeo como el componente principal.

Por lo tanto se establecen los elementos de la vídeo instalación a partir de los dispositivos que la componen. El dispositivo vídeo está formado por:

- La imagen electrónica.
- Los monitores y pantallas de proyección.
- La instalación, el dispositivo escénico:
- Los objetos incorporados.
- El espacio expositivo que se ocupa, la relación espacio temporal.
- El espectador.

Cabe destacar dentro del terreno del videoarte el trabajo innovador del coreano Nam June Paik, compositor y vídeo artista, que trabajó con algunos coreógrafos como Merce Cunningham en *Merce by Merce by Paik* 1975.

Paik dirige su experimentación hacia las complejas relaciones entre imagen y sonido. Tanto para la música como para el vídeo, se trata de trabajar tiempo y tempos, ritmos, dinámicas, duraciones y silencios. Pero no sólo la cámara está ligada a la imagen, ni el micrófono al oído. Todos los sentidos funcionan simultáneamente en una experiencia de sinestesia, de manera que los sonidos son imágenes y las imágenes son audibles.

La utilización del vídeo como herramienta interdisciplinaria se ha mostrado continúa en el performance, danza y teatro. La incorporación de la tecnología del vídeo constituye un elemento más de búsqueda.

Con Charlotte Moorman, Paik creó la pieza *TV Cello* (1971). Un cello hecho con tres monitores que difunden imágenes intervenidas en circuito cerrado.



Fig. 83 *TV Cello*, 1971, Nam June Paik

En esta obra explora el potencial de la televisión como un objeto de arte y un medio expresivo. Una televisión presentaba lo que estaba pasando en el escenario, otra un vídeo collage de la cellista, y la otra una señal interceptada de un canal de televisión. Cuando la cellista tocaba, creaba también una serie de sonidos electrónicos, transformando la televisión en un instrumento musical. Paik creó muchas instalaciones, videotapes, producciones de televisión global, films y performances.

“La aparición de la vídeo-instalación como integración efectiva de la presencia del vídeo en el contexto de un conjunto disperso de elementos significantes, -y la de toda esa nueva tradición que podemos llamar el *screen art*, se alimentan intensamente de esta investigación en las posibilidades de utilización del vídeo, de la imagen videográfica, liberada por fin para su presentación-exposición de la integración del objeto monitor”⁸⁰.

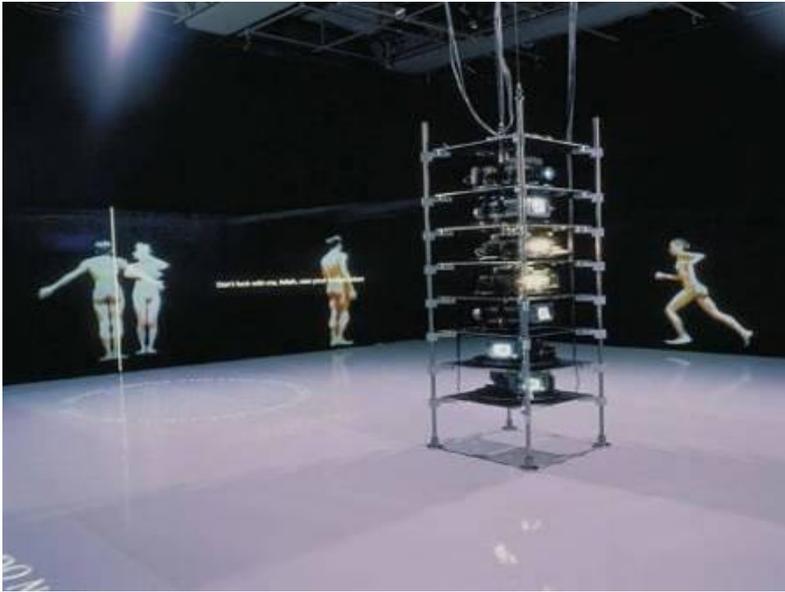


Fig. 84 *Lovers*, Vídeo Instalación 1994 Teiji Furuhashi

Lovers de Teiji Furuhashi es un trabajo controlado por computadoras, es una instalación con cinco vídeo proyectores, cinco canales de vídeo y sonido, ocho canales de sistemas de

⁸⁰ Brea, José Luis, *la Era Post Media*. Ed. Centro de Arte de Salamanca, España, 2002. Pág. 20.

sonido y proyectores de diapositivas. Coproducido por Furuhashi y Canon ARTLAB, Tokyo.

Las imágenes de los bailarines tienen tamaño natural. Son proyectadas sobre las paredes en negro de un cuarto cuadrado, donde las figuras desnudas adquieren una especial calidad. Sus movimientos son simples y repetitivos. Ellos corren hacia atrás y adelante con una gracia animal. En momentos ellos se funden en un abrazo virtual, estos amantes más superpuestos que tocándose, no están físicamente entrelazados.

Aquí los bailarines no luchan contra la gravedad, se superponen, no se tocan, están incrustados en la pared, la virtualidad lo permite, son una proyección que se mueve, se han vuelto bidimensionales. La música crea un ambiente etéreo.

Como ya comentamos al inicio de vídeo instalación, el espectador ocupa un rol importante, donde la obra y él no ocupan espacios diferentes y donde la mirada y el cuerpo físico recorren el espacio de la vídeo instalación. Cuando existe el circuito cerrado es incluido el espectador en la obra, penetra en ella a través de su imagen registrada en tiempo real lo que le permite ser espectador y actor al mismo tiempo. En el circuito cerrado la obra necesita al espectador para completarse y nunca es la misma.

El espacio es importante para la obra del artista, vemos por ejemplo la vídeo instalación *Ocean Without a Shore* (2007) del artista Bill Viola, cuyo tema es la intersección entre la vida y la

muerte, fué montada en la iglesia de San Gallo en Venecia en tres altares donde solía haber una imagen religiosa y esto enfatizó el carácter místico de la obra.

El sonido tiene también un rol muy importante en este tipo de eventos.

Otro tipo de instalación es la de realidad virtual.

Instalaciones de realidad virtual

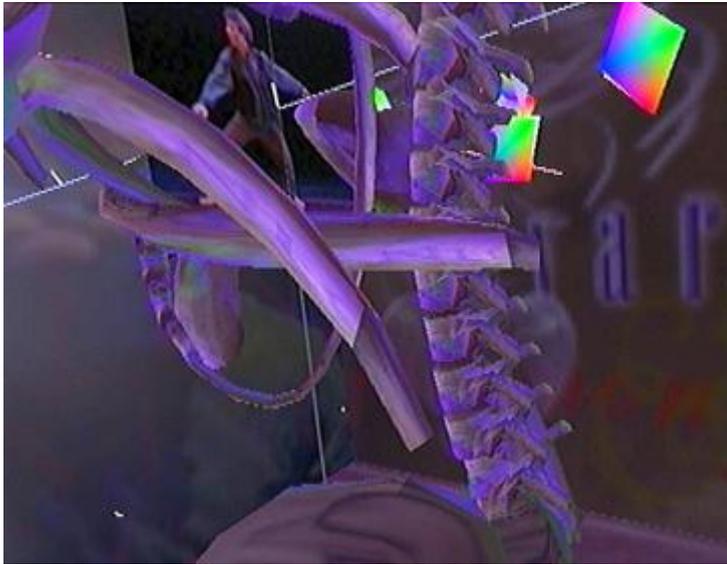


Fig. 85 Dancing with the virtual dervish: virtual Bodies, 1996, Diane Gromala, Yacov Sharir

Dancing with the virtual dervish: virtual Bodies es un proyecto colaborativo en realidad virtual entre la artista visual y diseñadora Diane Gromala y el coreógrafo Yacov Sharir.

Consta de varias danzas donde el bailarín y la audiencia actúan e interactúan con un ambiente virtual en tiempo real.

Esta obra es un esfuerzo por reapropiar y reclamar representaciones fragmentarias del cuerpo. Esa reconfiguración se da como un ambiente virtual para el bailarín (Yacov Sharir) y la audiencia que interactúa en ese entorno.

En el ambiente virtual hay un cuerpo de enorme escala, específicamente, un torso incompleto, se puede ver en la imagen de arriba el tamaño gigantesco de la columna vertebral. El cuerpo virtual está programado para estar en constante movimiento, lentamente ondulando hacia la decadencia y la reconfiguración.

Ese interior de este torso puede ser- penetrado- para revelar otros mundos. El cuerpo virtual se convierte en inmersivo, un libro no lineal, un texto a leer, una arquitectura para ser habitada.

Por otra parte Sharir existe como representación dentro del mundo virtual y como bailarín en el espacio físico, conectado al mundo virtual a través del ombligo de un Head-Mounted-Display⁸¹. Durante la presentación él navega a través del cuerpo virtual y danza en el escenario, ciego a la realidad física por el HMD, experimentando dos mundos simultáneamente.

El cuerpo virtual con el que interactúa puede ser observado por el público a través de enormes proyecciones en tiempo real. En otras

⁸¹ Dispositivo montado en la cabeza, para poder ver en 3D.

ocasiones durante el performance el público actúa dentro del cuerpo virtual por medio de las HMD.

El trabajo requirió además de la artista visual y el coreógrafo a cuatro científicos en computación y seis técnicos artísticos por espacio de dos años.

Katherine Hayles comenta: "en realidad nunca somos incorpóreos. Como lo saben quienes diseñan simulaciones de realidad virtual, las especificidades de nuestras encarnaciones son importantes en todos los aspectos, desde la determinación de las configuraciones precisas de una interfaz de realidad virtual hasta nuestra influencia sobre la velocidad a la que podemos leer una pantalla de ordenador. Lejos de ser olvidados cuando entramos en el ciberespacio, nuestros cuerpos no están menos involucrados en la construcción de la virtualidad que en la construcción de la vida real."⁸²

En la danza extendemos nuestras capacidades físicas a través de las técnicas de danza que nos posibilitan a realizar movimientos de fuerza, elasticidad y control más allá de nuestros límites. Las prótesis extienden las posibilidades de movernos de otras formas no naturales y la realidad virtual en la danza expande nuestra percepción del mundo real, en este caso al permitirnos viajar dentro del cuerpo, un cuerpo enorme. Me recuerda estas películas donde vuelven a los hombres pequeñitos para que puedan

⁸² Hayles, Katherine, *Embodied virtuality or how to put bodies back into the Picture*, Cambridge, Mass: MIT Press, 1996, pág.1

penetrar al cuerpo y así viajar dentro de él. Pero en este caso, Sharir también está presente físicamente bailando y a la vez dentro de un ambiente inmersivo, percibiendo otras dimensiones, otros espacios, otras texturas y colores a través del HMD. El público también es partícipe de este viaje.



Fig. 86 *Archeology of a mother tongue*, 1993, Tony Dove and Michael Mackenzie

Archeology of a Mother Tongue de Tony Dove y Michael Mackenzie es la historia de un asesinato misterioso creado en realidad virtual, parte película, parte performance, creado en colaboración con The Baniff Centre for the Arts in Canada. Es una pieza narrativa interactiva inmersiva. Combina gráficas interactivas

de computadora, Laser Disc⁸³, diapositivas y sonido interactivo con duración de 45 minutos.

Como espectador, uno navega la pieza con una pequeña cámara de plástico que permite mirar los espacios alrededor y un guante que permite tocar objetos. Lo que se encuentra el espectador es una secuencia de sueños, son las visiones de Coroner, uno de los dos personajes principales. Es un sueño, una memoria donde Coroner regresa a la ciudad para investigar el asesinato de un niño.

Hay tres ambientes. El primero (el sueño) está basada en un dibujo de Piranesi de una prisión, el segundo es una caja torácica humana que funciona como el avión de transporte que trae al médico forense a la ciudad. En este segundo entorno orientando el cuerpo virtual en el espacio hace que choquen con los aviones invisibles. Estos se convierten en bancos de nubes que disparan secciones de los recuerdos narrativos de un niño, el violinista, que ha sido asesinado. El tercer ámbito es una mano de alambre de cobre. La mano es una memoria a corto plazo construida por el patólogo, el otro personaje principal, que está abrumado por la memoria y no puede funcionar en el presente. Los objetos en la mano son los recuerdos de detalles forenses de la autopsia del niño y de contar la historia de su vida en la ciudad.

El cráneo, con su estructura metálica en el interior del cerebro, es la memoria a largo plazo del patólogo. Al tocar estos objetos

⁸³ Disco Laser, Sistema de almacenamiento en disco óptico comercializado para reproducir películas.

crecen y entra uno en ellos, moviéndose alrededor mientras se escuchan las secciones de la narración.

Un cuerpo o mejor dicho parte de él (una caja torácica), una cárcel basada en un dibujo de Piranesi (sus cárceles son arquitecturas llenas de escaleras que parecen no ir a ningún sitio, con casi ausencia de gente, donde el ser humano en comparación a la arquitectura se ve pequeño), un asesinato, Coroner y el patólogo forman la historia creada en realidad virtual.



Fig. 87 Espectador interactuando con la obra

En este tipo de instalaciones el espectador navega dentro de la obra por medio de dispositivos que así se lo permiten.

Robótica

La danza y algunas artes performativas están estrechando su colaboración con las últimas innovaciones en materia de robótica, participando con laboratorios de sistemas e ingenieros, creando programas informáticos, para fijar y explorar las trayectorias de los robots cibernéticos.

“La robótica en el siglo XXI es una parte densa de investigación, diseño, producción de comodidad y fetichismo. Los robots, ellos mismos son quizá definidos más por su uso como significantes de nuestra relación conflictiva con la tecnología que por cualquier especificación técnica, aunque el campo de la robótica se basa en la manipulación de ese hecho... Mientras técnicas para ver y entender el mundo a través de la investigación de máquinas que aprenden y redes neuronales continúan avanzando, los resultados de la robótica están lejos de ser actualizadas en máquinas que actúen como seres humanos.”⁸⁴

El término robótica procede de la palabra robot propuesta por Karel Capek en 1911. Es la ciencia que se ocupa del estudio, desarrollo y aplicaciones de los robots. En la robótica confluyen la mecánica, la electrónica, la informática. Los robots son dispositivos compuestos de sensores que reciben datos de entrada y que pueden estar conectados a una computadora, ésta al recibir la información de entrada, ordena al robot que efectúe una

⁸⁴ Jones A. Caroline, *Sensorium, embodied experience, technology and contemporary art*, Mit Press, USA, 2006.págs. 202, 206

determinada acción. Pero los robots pueden tener microprocesadores que reciben la información de entrada de los sensores y que estos microprocesadores ordenen al robot una determinada acción. En este caso el robot es a su vez una computadora.

“El uso de los robots en performances constituye uno de los avances tecnológicos más avanzados dentro del performance digital. Donde a comienzos del siglo XX futuristas, constructivistas y actores y bailarines de la Bauhaus se pusieron vestuarios metálicos y utilizaron movimientos roboticos y mecanicos, a finales del siglo XX los robots tomaron los escenarios de danza actuación y performance... Los robots se han convertido en una creciente e importante presencia dentro del performance digital también teniendo presentaciones de parte-humano, parte –máquina figura del cyborg, epitomizado en el trabajo de Stelarc, y también explorado por artistas y compañías como Marcel.Lí Antúnez Roca, Electronic Dance Theater y Guillermo Gómez-Peña.”⁸⁵

La coreógrafa norteamericana Trisha Brown creó la obra *I love my Robots*. Estos robots fueron creados por Kenjiro Okazaki, artista y

⁸⁵ Dixon, Steve, *Digital Performance, a History of New media in Theater, Dance, Performance art, and Installation*, Leonardo Books, USA, 2007, pág. 271 “the use of robots constitutes one of the most technologically advanced developments within digital performance. Where early-twentieth-century futurist, constructivist, and Bauhaus actors and dancers donned metallic costumes and used mechanical and robotic movements, in the late twentieth century robots themselves took the stage to dance, act and perform...As the robots has emerged as an increasingly important presence within digital performance, so too have depictions of the part-human, part-machine figure of the cyborg, epitomized in the work of Stelarc, and also explored by artists and companies such as Marcel. Lí Anthúnez Roca, Electronic Dance Theater, and Guillermo Gómez-Peña.” (T.A)

arquitecto japonés. Estos dos objetos mecánicos están puestos sobre dos pequeñas plataformas. Se desplazan sobre el escenario controlado por computadoras situadas fuera del escenario. Interactúan los bailarines con estos elementos mecánicos de una forma bastante extraña, cada quien parece que está en lo suyo, el robot desplazándose y el bailarín realizando movimientos, los robots crean un rompimiento escénico al presentarse juntos carne - metal en movimiento, pero es tan predecible y monótono lo que hacen los robots que sólo van de un extremo al otro del escenario que da la impresión que están de más. La música es de Laurie Anderson.



Fig.88 I love my robots, 2007, Trisha Brown

Fotografía digital alterada

José Luis Brea nos habla acerca de la aparición de la postfotografía y dice es "...Gracias básicamente a ese desarrollo técnico que actúa como una especie de segundo obturador, expandiendo el tiempo interno de la fotografía al ensanchar el tiempo de captura en un segundo tiempo de procesamiento, de postproducción."⁸⁶.

Manipular técnicamente la fotografía permite cuestionar la realidad plasmando otra más personal y subjetiva. Crea otra realidad de la imagen, imagen de síntesis, marca, simulacro e hiper-simulacro. El simulacro devora la realidad, reemplazando sus huellas originales por imágenes en síntesis, clonaciones y dispositivos de gemelización.

El incremento en el uso de la computadora personal marcó el inicio de un tiempo donde muchos artistas eran capaces de tomar material de fuentes primarias como una fotografía y manipularla. Las fotografías son trasladadas al lenguaje del ordenador, un simple proceso en el cual una imagen bidimensional es representada en el lenguaje matemático binario (digital).

En la obra *El Bosque* las fotografías proyectadas fueron manipuladas dotándolas de un tamaño de grandes dimensiones y

⁸⁶ Brea, José Luis, *la Era Post Media*. Ed. Centro de Arte de Salamanca, España, 2002. Pág 19.

de cambio de color que sirvieron para enfatizar el carácter de algunas danzas.



Fig. 89 *Ángelus Novus*, 1995, Víctor Burgin.

Victor Burgin en su tríptico *Angelus Novus* nos ofrece el retrato de una joven mujer que es flanqueado por fotografías aéreas de un bombardeo en la Segunda Guerra Mundial. El miedo y desesperación de la inocente se vuelven la cara del ángel mientras las bombas son sus alas.

Burgin procesa la imagen en la computadora retrabajando los modelos fotográficos para lograr el efecto deseado. El tema es sobre un texto de Walter Benjamín sobre un dibujo de Paul Klee *Angelus Novus*.

“Hay un cuadro de Klee que se llama *Angelus Novus*. En él se representa a un ángel que parece como si estuviese a punto de alejarse de algo que le tiene pasmado. Sus ojos están desmesuradamente abiertos, la boca abierta y extendidas las alas. Y éste debería ser el aspecto del ángel de la historia. Ha vuelto el rostro hacia el pasado. Donde a nosotros se nos manifiesta una cadena de datos, él ve una catástrofe única que amontona incansablemente ruina sobre ruina, arrojándolas a sus pies. Bien quisiera él detenerse, despertar a los muertos y recomponer lo despedazado. Pero desde el Paraíso sopla un huracán que se ha enredado en sus alas y que es tan fuerte que el ángel ya no puede cerrarlas. Este huracán lo empuja hacia el futuro, el cual le da la espalda, mientras que los montones de ruinas crecen ante él hasta el cielo. Este huracán es lo que nosotros llamamos progreso.”⁸⁷

⁸⁷ Benjamin, Walter "*Tesis sobre filosofía de la Historia* (en línea) Disponible en: "<http://es.scribd.com/doc/16374634/Benjamin-Walter-Tesis-Sobre-Filosofia-de-La-Historia> (Consulta el 5de agosto 2011), pág.2



Fig. 90 Angelus Novus 1920, Paul Klee



Fig. 91 A sudden gust of wind, 1993, Jeff Wall,

Esta transparencia en Cibachrome de Jeff Wall fue uno de sus primeros montajes digitales. Es una reconstrucción de una xilografía *A Gust of Wind in Ejiri* (1831) creada por el artista japonés y grabador Katsushika Hokusai. La impresión original de Hokusai muestra un camino curvo cerca de un lago que lleva al Monte Fiji.

Se requirieron más de 100 fotografías tomadas a lo largo de más de un año, para lograr un perfecto montaje que da la ilusión de capturar un momento real en el tiempo. Se muestra el original y algunas de las fotos usadas en el montaje.



Fig. 92 *A Gust of Wind in Ejiri*, 1831, Katsushika Hokusai





Fig. 93 Tres Fotografías usadas en el montaje

Satélites



Fig. 94 Satellite Arts Project '77 Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz

Utilizando las nuevas tecnologías como el vídeo y empleando la transmisión satelital, los artistas de la danza en los años 70

empezaron a experimentar con *Live Performances*, y trabajos en la red.

En 1977 se realizó la primera presentación mundial interactiva por satélite de danza; que incluía presentaciones en la costa del Pacífico y del Atlántico de los Estados Unidos, fue organizado por Kit Galloway y Sherry Rabinowitz, en colaboración con la NASA, y Centro de Televisión Educativa en Merlo Park, California.

El proyecto establecía lo que los creadores llamaban, una imagen en el lugar, una realidad compuesta que sumergía a los participantes en lugares remotos en una nueva forma de espacio virtual.

Satellite Arts Project juntaba una multitud de artes telecolaborativas y una performance en espacio virtual, temas que nunca habían sido probados o experimentados. El objetivo era demostrar que algunos artistas separados por océanos y geografías, podrían aparecer y performar juntos en la misma imagen en vivo. Cada uno podía ver a todos juntos, cerca de los otros, hablar con ellos y performar juntos.

Central a esta propuesta era crear una estética que pudieran usar las artes performativas como un modo de investigar las posibilidades o limitaciones de la tecnología de crear y aumentar nuevos contextos y ambientes. En un tiempo en que los satélites eran solamente medios viables de transmitir vídeos de calidad por TV a través de los océanos, los artistas se enfocaron en las

transmisiones networks a larga distancia y performaron con un número de tele-colaborativos bailarines, esto es, bailarines que estaban a distancia unos de los otros pero unidos por una propuesta dada buscando determinar qué nuevos géneros podrían surgir de esta. En la imagen siguiente podemos observar a varios tele-colaborativos bailarines performando al mismo tiempo en diferentes lugares de USA.



Fig. 95 *Satellite Arts Project*, 1977. Kit Galloway y Shery Rabinowitz

La versión electrónica de hacer coreografía como la de *Satellite Arts Project* es crear un espacio virtual en el cual se reúnan los participantes en una imagen espacial electrónica y esto se logra teniendo múltiples cámaras alrededor del mundo con posibilidad de mezclarse y luego distribuirse de nuevo, se toman pues imágenes de diferentes lugares y se crea una composición imagen-espacio que cree un cuarto virtual donde todos puedan coincidir.

Expandingo conceptos de movimientos artísticos y conceptuales como Fluxus y Arte Conceptual, las tecnologías digitales y media interactiva retaron las nociones tradicionales de arte, audiencia y artista.

El trabajo artístico es transformado en una estructura abierta en proceso, que deriva en un flujo constante de información que envuelve al espectador-partícipe en un performance. El público o audiencia se vuelve un participante en el trabajo, uniendo lo textual, visual, y aural, componentes del proyecto. Más que ser un único creador del trabajo, el artista toma el rol de mediador o facilitador de audiencias para la interacción. El proceso de creación del arte digital en sí mismo requiere de una compleja colaboración entre el artista y un grupo de programadores, ingenieros, científicos.



Fig. 96 Escape Velocity, 2000, Company in space

Melbourne y Hong Kong fueron los países para la propuesta telemática titulada *Escape Velocity*. Efectos digitales en tiempo

real y la retransmisión de vídeo en vivo fueron los elementos que envolvieron a los bailarines mezclados en una pantalla. Los cuerpos se transforman en brillo, como un compuesto de partículas, y son iluminados con franjas de luz y color. En pantallas divididas los efectos dobles de la misma imagen de los bailarines con gestos y movimientos expresivos son superpuestos con piezas tridimensionales de texto que se mueve alrededor de la pantalla en círculos y espirales. En la realización de este proyecto están como Co –directores John McCormick y Hellen Sky. Esta obra suspende el cuerpo entre el mundo real y el virtual. Los cuerpos se relacionan en el espacio, tiempo y lugar. Los bailarines se vuelven avatares actuales, su performance cuestiona la relación entre la corporalidad física y virtual, tecnología y gravedad.

Son proyectadas sobre sus cabezas otras cabezas lo cual crea seres casi mitológicos, es un ser superpuesto en el otro, los colores que se proyectan son como de carne, con claroscuros moldeando extrañamente las cabezas, los movimientos son lentos. Es un proyecto cuidadosamente planeado.

Inteligencia artificial

La inteligencia artificial constituye una rama de las ciencias de la computación que está adquiriendo creciente importancia. Su campo de estudio lo constituyen los procedimientos necesarios para elaborar sistemas en los que figuren prestaciones que se han considerado privativas de la inteligencia humana. Los objetivos de

la inteligencia artificial son lograr que el procesador se adapte al método de razonamiento y comunicación humanos, para que pueda poner en práctica no sólo los algoritmos que en él introduce el hombre, sino establecer los suyos propios para resolver problemas. La Inteligencia Artificial explora los mecanismos que convierten al ordenador en una máquina pensante.

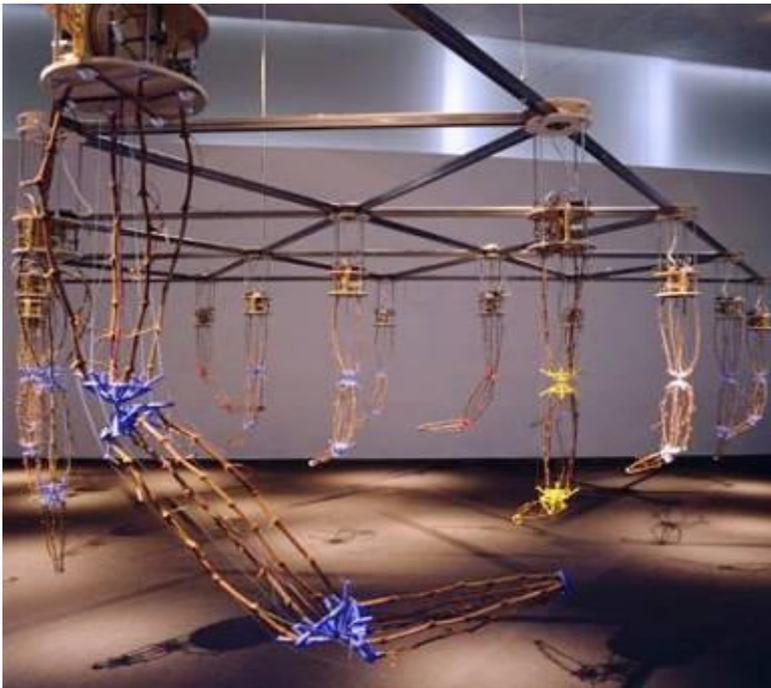


Fig. 97 Autopoiesis, 2000, Ken Rinaldo,

Autopoiesis, de Ken Rinaldo es una instalación escultórica de robots. Consiste en quince esculturas robóticas sonoras que interactúan con el público y modifican sus comportamientos. Estos comportamientos cambian en base a la retroalimentación desde sensores infrarrojos, la presencia de participantes/observadores en

la exhibición y la comunicación entre cada escultura separada. Esta serie de esculturas robóticas habla con las otras a través de una computadora y tonos de teléfono audibles, los cuales son un lenguaje musical para el grupo. *Autopoiesis*⁸⁸ es auto-hacer, una característica de todos los sistemas vivos los cuales están definidos por Francisco Varela y Humberto Maturana. *Autopoiesis* rompe con interfaces estándar y métodos de reproducción y presenta un entorno interactivo, el cual es inmersivo, detallado y capaz de evolucionar en tiempo real utilizando la retroalimentación e interacción del público participante.

Este tipo de instalación presenta potencial para la danza, hemos tenido la oportunidad de interactuar con instalaciones similares a la nombrada con nuestra presencia física, solo asistiendo a la instalación, y en base a movimientos de danza que he realizado dentro de ella ha habido una experiencia que tiene que ver con volumen, espacio, tiempo, reacción, inmersión que podría ser un campo nuevo en la danza. Habría que estructurar y conseguir la colaboración de los artistas que las producen.

⁸⁸ Según los biólogos Maturana y Varela son autopoieticos los sistemas que presentan una red de procesos u operaciones (que los define como tales y los hace distinguibles de los demás sistemas), y que pueden crear o destruir elementos del mismo sistema, como respuesta a las perturbaciones del medio.

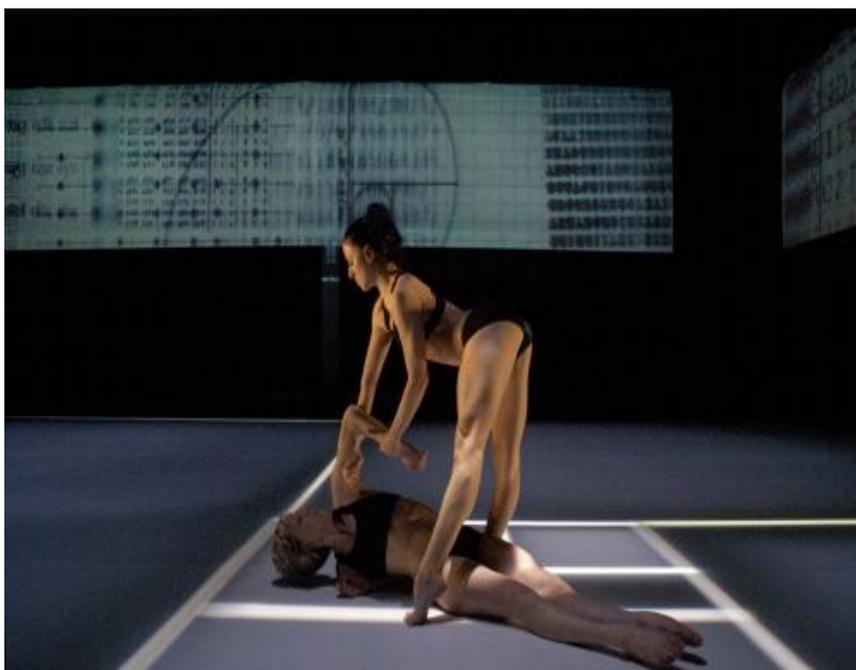


Fig. 98 Entity, 2008 RandomDance, Wayne Mc gregor

Entity indaga en la relación que existe entre el cerebro y el cuerpo en movimiento. Fruto de su colaboración con psicólogos, neurocientíficos e ingenieros de software, explora la posibilidad de una "entidad coreográfica de inteligencia artificial" que podría colaborar a la hora de generar movimiento. La escenografía de Patrick Burnier, con las imágenes de Ravi Deepres sugiere la unión entre lo tecnológico y lo físico. Las músicas, un cuarteto de cuerda de Joby Talbot y el potente ambiente sonoro electrónico de Jon Hopkins (Coldplay, Massive Attack) juegan también con esta dualidad.

La obra nace de la preocupación de Wayne por la idea de una entidad coreográfica artificialmente inteligente, una pieza de software que puede pensar por sí misma y ayudar a generar el

movimiento. Las proyecciones de la imagen en movimiento por Deepres Ravi incluyen las representaciones de ecuaciones matemáticas, algoritmos, la secuencia de Fibonacci, la sección áurea y las formas geométricas.

Los movimientos de los bailarines son desarticulados, la pieza no cuenta una historia, crea ambientes de gran sensualidad con los cuerpos. Las tres enormes pantallas de proyección que envuelven la obra están montadas sobre grúas que suben y bajan accionadas por los propios bailarines. Los espacios son así cambiantes, en lo cual también influyen las imágenes proyectadas y la iluminación, dibuja también pero con luces espacios en el piso por donde se desplazan los bailarines.

Videodanza

Videodanza es el término contemporáneo para el género de danza hecho para la cámara.

La videoartista argentina Laura Papa dice "particularmente, pienso que para crear en el campo de la videodanza es necesario saber de danza, pero también es necesario saber de vídeo. Creo que es fundamental conocer la legalidad de cada lenguaje, los procedimientos que les son propios y aquellos que otras artes les pueden proporcionar, sus posibilidades y limitaciones, los problemas teóricos que encara cada disciplina y las diferentes respuestas que cada periodo histórico trató de articular al

respecto... La cámara también crea la coreografía. Selecciona ángulos inusuales del cuerpo inaccesibles para el espectador teatral, los ensambla con otros, recorta imágenes específicas del cuerpo y del espacio, a través del montaje realiza asociaciones y produce sentido, se mueve junto con el bailarín y puede crear una visión subjetiva... Podemos observar procedimientos compositivos que utilizan el plano general y la focalización, los fundidos, la elipse narrativa y el montaje.⁸⁹

Este medio electrónico nos permite alterar el espacio escénico, permitiendo danzas para lugares no tradicionales, múltiples y manipulables.

La cámara puede hacer descripciones del espacio subordinadas a funciones del pensamiento.

Se pueden crear múltiples espacios y aunque el vídeo no es tridimensional, en la mente sí se crean esas tridimensionalidades. Este espacio creado puede ser con tomas de sólo alguna parte del cuerpo, en un determinado color, desde cierta perspectiva espacial, en un tiempo digamos de cámara lenta, la cámara puede recorrer el espacio que rodea ese cuerpo y describirlo y así crear una narrativa cuerpo-espacio. Dependerá de lo que tengamos planeado conceptualmente, los movimientos que hagamos con la cámara.

⁸⁹ Szperling Silvina y Temperley Susana (compiladoras), *Terpsícore en ceros y unos, Ensayos de vídeo danza*, Guadalquivir, CCEBA, Festival VideoDanza, Buenos Aires, 2010.pág. 71, 72, 74.

Las herramientas tecnológicas nos permiten editar, haciendo una intervención en los cuerpos, espacios y movimientos, permitiendo el trabajo intertextual, de fragmentación, de chroma, abriendo la posibilidad de la representación lineal y no lineal.

La danza y la cámara se relacionan en espacio, tiempo y movimiento, que pueden ser alterados con la edición.

Podemos alentar o apresurar el movimiento, meter los cuerpos en espacios no reales, alterar el tiempo.

Hay un diálogo del cuerpo con la cámara y del ojo de la cámara con el discurso que no se puede lograr en situaciones de representación en vivo.

Un modo de pensar a la danza para la cámara es tomarla como su espacio, así como nos referimos al teatro como el lugar para la ejecución de una danza. Es allí donde ocurre la obra; ella es la arquitectura a través de la cual el público percibe la obra. La cámara y el método de registro registran la danza tal como ocurre, sin embargo, la representación de esa danza está filtrada por las estrategias de composición y estéticas del operador de la cámara, y luego por el proceso de edición.

Nos permite adoptar cualquier ángulo, cualquier tiempo (se pueden cambiar las velocidades), cambiar el espacio, obtener planos-detalle, fundir una imagen, distorsionar, asociar de manera

distinta. El cuerpo pierde su dimensión volumétrica. Produce otras maneras de pensar el cuerpo.

La propia naturaleza de la cámara con su capacidad de acercarse o alejarse, y de enfocar claramente un área muy pequeña, invita a la investigación.

Tuvo sus inicios en los 60 con Maya Deren entre otros.

Fundadora de la llamada cinedanza como género, la etnógrafa, filósofa y bailarina rusa Maya Deren, articuló los principios de la videodanza en su ensayo *Coreography for Camera* basado en su corto de 4 minutos "A Study of Choreography for the Camera" (1945) con Talley Beally.

En este film, la danza está tan relacionada a la cámara que no puede ser representada como una unidad fuera de este film particular creando un puente entre la danza y el film e identificando las relaciones entre ellas. Danza y film no tienen una relación servil ni utilitaria cuando Deren las amalgama convirtiéndolas en una unidad, con el propósito de crear un sentido o construir un enunciado. No estaba interesada en preservar la danza en sí misma. Es esta obra un referente indiscutible respecto a la fragmentación del cuerpo que evidencia como el medio fílmico ofrece la posibilidad de situar al bailarín en diferentes espacios de representación sin perder la continuidad narrativa.

El bailarín y coreógrafo español Juan Bernardo Pérez dice "En este film de danza el bailarín Beatty se desplaza a través de muros, y también a través del tiempo y el espacio. La coreografía no es para ser registrada por la cámara, pero es la cámara la que posibilita mediante los artificios de la edición, la fluida construcción espacial de la danza filmada"⁹⁰



Fig. 99 A Study of Choreography for the Camera, 1945, Maya Deren

⁹⁰ Pineda Pérez, Juan Bernardo, *El coreógrafo –realizador y la fragmentación del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza*, Dirigida por Dra. Gema Hoyas Frontera, Tesis Doctoral, UPV, Valencia, España, 2006, pág. 215

Maya liberó a la danza de su dependencia de la geografía, del espacio y del tiempo real y a veces, incluso del movimiento corporal. A menudo creaba danzas de elementos no danzantes. Utilizó las técnicas de la fotografía, las cinematográficas y la edición para crear patrones coreográficos, movimientos y áreas especiales en las que estas ocurren.

Trabajó a menudo con bailarines profesionales, sin embargo, la personalidad del bailarín no es nunca la fuente de la acción dramática en sus films, sino, un elemento algo despersonalizado en un contexto dramático. La intención de esa despersonalización no es la destrucción de la individualidad; por el contrario es un intento de extender al bailarín más allá de los estrechos límites de la personalidad.

Esto se manifiesta en su último film completo, "*The very eye of Night*" (1958), donde libres de la gravedad, blancas formas corpóreas flotan en el negro universo de las estrellas. El deseo de Maya por conjugar su interés artístico por el cine, su atracción por el ritual y sus experiencias con el Vudu Haitiano son la base de su trayectoria filosófica y artística.

La videodanza puede ser vista en casi cualquier plataforma media de i- pods o presentación de cine, comercial y programas de televisión.

A partir del advenimiento de tecnología de vídeo digital, la danza para la cámara se ha vuelto popular y un importante género para la danza.

En la videodanza también algunos coreógrafos trabajan con la improvisación entre los bailarines y el operador de la cámara como es el caso de Katrina Mc Pherson decidiendo cómo moverse ambos en el momento. Se basan en su experiencia de qué ven y sienten en el momento, con ciertas ideas, reglas y restricciones. Se sugieren posibles relaciones espaciales y emocionales entre la cámara y bailarines. A través de ensayos y repetición, un vocabulario de movimiento y cuadros se empiezan a construir, formando un material de videodanza que es entonces coreografiado en la edición. Las tomas de vídeo ayudan a los bailarines, operador de cámara y director para analizar el material y poder tomar decisiones sobre movimiento. En el proceso el bailarín y la cámara se vuelven pareja.

Rompe la videodanza en el posmodernismo con el código realista y crea narrativas fragmentadas y estructuras en episodios.

El coreógrafo y bailarín holandés Hans Van Manen en 1979 con su obra *Live* consigue una transmisión simultánea de una presentación en vivo al lado de un vídeo. Es una presentación en que la bailarina baila en el escenario, en espacios del teatro y fuera del teatro seguida por una cámara que proyecta los movimientos y espacios que se van dando en una pantalla que se encuentran dentro del escenario.



Fig. 100 Live, 1979, Hans Van Manen



Fig. 101 Boy, 1995, Rosemary Lee (coreografía), Peter Anderson (director)

La obra *Boy* es una historia de un niño. El niño permanece solo en un paisaje dramático e inolvidable. Una convincente y poderosa figura con una habilidad misteriosa para conjurar y manipular su universo solitario. Él se mueve con gracia merodeando como un animal saltando entre las dunas. Sus extraordinarios movimientos nos llevan a través del vasto y vacío paisaje y hacia su mundo interior. Esto lo logra a través de la edición con repeticiones, lentitud y suspensión del movimiento.

Cine digital

El artista director usa el cine para reinventarlo, moldearlo a su parecer, creando sus propias normas huyendo de las bases formales, buscando una originalidad, provocación, ruptura, intentando crear otras realidades. Surge del impacto de los lenguajes de la tv, publicidad, vídeo clip, con una imagen técnicamente producida y reproducida.

El crítico y profesor de estética y teoría de arte contemporáneo español, José Luis Brea comenta al respecto:

“Tiene que ver con lo que en la órbita de los lenguajes cinematográficos se ha denominado la aparición del *Postcinema*, por efecto del impacto de la televisión, la publicidad y el clip musical en el propio discurso- en cierto sentido postficcional, postdramático- del cine. Se diría que la frontera siempre

mantenida entre televisión y cine como frontera entre narración e información, entre documentación y literatura, se ha visto por fin desbordada... La actual aparición de un cine de exposición, por ejemplo el de Douglas Gordon, o la actual corriente de *Films by Artists*, hubiera sido impensable sin la previa aparición de un *Postcinema*, de un dominio hibridado de la imagen movimiento en que las estructuras narrativas y postnarrativas de los discursos de la televisión y el cine han colisionado y visto sus formas autónomas deconstruidas.⁹¹

El cine era la forma de arte dominante del siglo XX bajo la lente de artistas como Sergei Eisenstein e Ingmar Bergman entre otros. La tecnología digital ha alterado la máquina del cine como actores, locaciones, escenografías y aún las cámaras han sido reemplazadas, en muchos casos, por imágenes generadas por computadoras. El material filmado es compuesto, animado, transformado. El Nuevo arte del cine se nutre de instalaciones multi-pantallas, multi-usuarios, proyecciones sobre domos, no locales (on line), etc.

Pierre Huyghes tiene un film animado *One million Kingdoms* (2001) con un personaje japonés llamada Ann Lee. Ella cae en un paisaje lunar que esta trazado y desarrollado en correspondencia con los aumentos y disminuciones de la voz del narrador digitalmente derivada de una grabación del astronauta Neil Armstrong cuando llegó a la luna en 1969. En la obra confluyen

⁹¹ Brea José Luis, *La Era Postmedia*, Ed. Centro de Arte de Salamanca, España, 2002, págs. 18, 19.

textos de la obra de Julio Verne de 1895 *Viaje al centro de la tierra*.

Un personaje femenino casi infantil y transparente llamado Ann Lee recorre un paisaje futurista de montañas, cráteres e icebergs que suben y bajan en un movimiento sincronizado con las ondas acústicas del narrador. A través de su personaje, Pierre Huyghe reflexiona sobre el vacío semántico de los signos en la era digital debido a su sometimiento a un proceso de reproducción ilimitada.

One million Kingdoms es uno de una serie de trece capítulos titulada *No Ghost Just A Shell*, inspirados por *Ghost in the Shell* película de animación japonesa.



Fig. 102 *One million Kingdoms* 2001 Pierre Huyghe

El cineasta francés Jean Luc Godard dice "El cine y el vídeo son casi lo mismo, la mayor diferencia quizá sea la luz. Es la misma diferencia que hay entre la filosofía y la ciencia. La ciencia es el vídeo y la filosofía es el cine. El cine tiene una vida casi humana, digamos unos cien años como máximo. Después necesitó tener hijos, los tuvo. La televisión en lo cultural y en lo político y el vídeo en lo técnico y en lo estético. Estos hijos en mi opinión no han amado mucho al cine aunque sea su padre o su madre."⁹²

Danza Interactiva

"Los coreógrafos unieron sus fuerzas con músicos, programadores y artistas digitales en las últimas décadas que fueron señaladas por su disposición para explorar procesos computacionales, representación de datos y virtualidad... Esos modelos, influenciados por los discursos de vida artificial, cibernética, inteligencia artificial, ciencias de la computación y biología han sustituido en gran medida modelos dramáticos o realistas de representación."⁹³

Los humanos interactuamos entre nosotros, con los objetos y con las máquinas.

⁹² *El Arte del Vídeo*, Disponible en. <http://www.archive.org/details/Jerjestv-EIArteDelVideo871>, (Consulta 17 septiembre 2011)

⁹³ Broadhurst, Susan, *Performance and technology: Practices of virtual embodiment and interactivity*, Ed. Palgrave Mc Millan, N.Y.2011.págs. 44, 45."choreographers, having joined forces with musicians, programmers, and digital artists over the last decades were noted for their readiness to explore computational process, data representation and virtuality... Such models, influenced by the discourses of artificial life, , cybernetics, AI, computer science and biology have largely replaced dramatic or realist models of representation."(T.A)

La coreógrafa brasileña Ludmila Martínez comenta que el arte interactivo invita al usuario a participar, le propone cambios en su manera de percibir la obra, lo insta a participar y relacionarse con la obra, a ser parte de ella.

Ludmila propone dos fases en la interactividad digital “La primera fase que podemos caracterizar es cuando empieza el desarrollo de software específicos para la creación coreográfica, la interactividad se vuelve muy oportuna en el encuentro del trabajo creador del coreógrafo con el lenguaje técnico del software que él elige... Ya en la segunda fase está el desarrollo del software para la creación coreográfica interactiva, es decir, que permiten a los coreógrafos explorar la Interactividad Digital en sus propuestas, donde hay interactividad tanto entre los bailarines y el software, como entre la platea y el software, y principalmente, entre el coreógrafo y el software.”⁹⁴

Ludmila dice que en la danza interactiva el espacio es desmaterializado y el movimiento procesado. Interactúan los bailarines con los vídeos, los cuales proyectan el movimiento en diferentes facetas por ejemplo, en cámara lenta, fragmentos, diferentes chromas, escalas, etc.

Por su parte Kerchove expresa “Las artes interactivas, al igual que los juegos y los deportes, están directamente unidas al proceso

⁹⁴ Martínez Pimentel Ludmila, *El Cuerpo Híbrido en la danza: Transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales*. Análisis Teórico y propuestas experimentales, Director y Tutor: Dr. Emilio José Martínez Arroyo, Tesis Doctoral, UPV, Valencia, España, 2008, págs. 190,191.

humano del aprendizaje. La función mimética de los animales superiores, así como de los seres humanos, sirve para integrar información nueva de un modo sensoriomotriz y neuromuscular. Se realizan nuevas conexiones sinápticas en el sistema nervioso para llegar a incluir y ordenar las nuevas experiencias.⁹⁵

Merce entre otros trabajó como ya se mencionó con software específicos para la creación de danzas. Palindrome y Troika Ranch crearon ellos mismos su propio software para que el bailarín interactuara con ellos, detonando imagen, sonido, luz, como se analiza adelante.

MIDI, Max, y OSC (Open Sound Control) son centrales para las actuaciones del grupo neoyorkino de danza Troika Ranch que fusionan elementos tradicionales de la música, la danza y el teatro en tiempo real con la tecnología digital interactiva. Son pioneros en el uso de los software *MidiDancer* e *Isadora* (creados por Mark Coniglio co-fundador de Troika Ranch), que pueden interpretar los movimientos físicos de los artistas intérpretes o ejecutantes y, como resultado la información se puede utilizar para manipular el sonido de acompañamiento, media, y las imágenes visuales en una variedad de formas, proporcionando así nuevas formas de creatividad.

⁹⁵ Kerckhove, Derrick, *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1999. pág. 57



Fig. 103 Dos escenas de 16 (R) evolutions, 2006, Troika ranch

16 (R) evolutions obra realizada por Dawn Stoppiello en colaboración con los bailarines. Videografía, música y dirección de Mark Coniglio.

Media interactiva y tecnología son esenciales componentes de este grupo. Se usan sensores en los cuerpos de los bailarines que capturan los movimientos o vocalizaciones del bailarín, y esto permite manipular en tiempo real, sonido, vídeo y luz.

Si el bailarín decide mover el brazo izquierdo sabe que la luz azul aparecerá, depende del movimiento el matiz de azul que logre. Lo mismo sucede con la música, puede fragmentarla, detenerla y seguirla dependiendo de cómo vaya sintiendo la energía del performance. Al mismo tiempo si en la computadora se ha programado un vídeo con su propia imagen, tendrá su propia figura virtual, acompañándolo en sus saltos, que podrán ir en el eco de su salto real, sus caídas que podrán multiplicarse en la virtualidad o sus desplazamientos que podrán aumentar en la pantalla del vídeo, conceptos como la velocidad, la distancia o cambiar la perspectiva. En otras palabras, va creando su estructura apoyada de una estructura virtual.

Detectores de movimiento responden a la localización y movimiento del bailarín sin que él toque ningún dispositivo hardware ayudados por el instrumento musical electrónico *Teremin* y el *Very Nervous System* donde una computadora observa gestos físicos a través de una vídeo cámara y los traduce

a música improvisada directamente relacionada a las calidades de movimiento.

Esto sucede en tiempo real. Creando una relación entre cuerpo, sonido, espacio y tecnología.

Troika Ranch tiene generalmente 3 componentes en su sistema interactivo. Primero, hay un dispositivo de entrada de datos que observa lo que el bailarín está haciendo y convierte esa información en signos digitales, entonces hay un software intermedio que reúne y analiza la información de los sensores, la interpreta en una forma predefinida y manda señales a varios media para lograr un efecto deseado. Estas señales son transformadas en códigos que manipulan otros equipos del teatro- vídeo cámaras o dispositivos digitales de sonido. El vídeo y sonido son de esta manera manipulados directamente en relación a un movimiento específico.

Troika Ranch utiliza una variedad de dispositivos de entradas de datos: *MidiDancer* que son sensores inalámbricos puestos en el cuerpo del bailarín y miden la flexión de las articulaciones, LaserWeb que sienten la interrupción de luces, Piezo Sensors que sienten el impacto y cámaras inalámbricas que son usadas directamente y también para manipulación en vivo. *MidiDancer* permite que los movimientos y gestos de los bailarines sean amplificados y trasladados a otros medios.

En este sistema hay la noción de un dueto con el vídeo más que una idea conceptual, es una relación física tangible cuerpo-sensor-vídeo. Un segundo componente en el sistema interactivo es el software llamado Interactor LPT⁹⁶; es un programa de lenguaje gráfico media que permite a los bailarines realizar presentaciones interactivas en tiempo real donde los mensajes MIDI son los medios de comunicación con el mundo exterior.

El software Isadora provee control interactivo sobre medios digitales con un especial énfasis en manipulación en tiempo real de vídeo digital.

Se crean trabajos artísticos que fusionaran elementos tradicionales de danza, música y teatro con medios digitales interactivos, ligando las acciones del bailarín con el sonido e imágenes que lo acompañan. La aplicación de la interface *MIDI* ha desarrollado y expandido las técnicas de composición, proveyendo una interface para una amplia variedad de dispositivos como controladores de respiración, batería, y dispositivos que miden los gestos, así como también panels de música mezclada, controladores teatrales de música, que se coordinan con dispositivos de vídeo y gráficos.

Palíndrome

Es una compañía de danza alemana pionera en la utilización de las nuevas tecnologías. El coreógrafo norteamericano Robert Weschler

⁹⁶ Es una herramienta de creación de gráficos inventada por Coniglio y Subotnik.

ha trabajado con el ingeniero en computación Frieder Weiss desarrollando métodos interactivos de presentaciones con nuevas tecnologías, enfocándose en performances e instalaciones, usando movimientos con control de sonido, iluminación y proyección de imágenes.

Frieder Weiss es el autor del software *Eyecon* que es un software de vídeo digital de seguimiento o rastreo de movimiento, que permite a los bailarines generar o controlar música, sonidos, texto, iluminación e imágenes proyectadas a través de sus movimientos y gestos en el espacio y es usado en trabajos de performance interactivos.

El uso principal de *Eyecon* ha sido el de facilitar presentaciones interactivas e instalaciones en que se utiliza el movimiento de los cuerpos humanos para activar o controlar varios otros medios (música, sonidos, fotografías, películas, cambios en la iluminación, etc.). Para ello, utiliza un equipo de vídeo desde la zona de actuación o área de la instalación (cualquier cámara de vídeo normal, se puede utilizar). Cuando la señal de vídeo se introduce en el ordenador, la imagen aparece en la ventana principal del programa. Así puede dibujar líneas, campos u otros elementos sobre la imagen de vídeo. Las características adicionales permiten realizar el seguimiento de la posición de las personas en el área de desempeño, medir su altura, su ancho, su tamaño total o el grado de simetría izquierda-derecha en su forma corporal (suponiendo que están frente a la cámara). Estos elementos de control pueden ser asignados a cada salida diferente. Cualquier número de

elementos pueden ser utilizados simultáneamente en cualquier combinación. Varias cámaras también se pueden utilizar, aunque no simultáneamente a menos que haya más de una computadora en operación.

La coreografía del grupo Palíndrome se ve afectada por la generación del sonido en vivo a través del uso de sensores, la síntesis en tiempo real y los movimientos a su vez forman la música resultante.



Fig. 104 *Brother-Sister*, 2002-2005, Palíndrome

Brother-Sister (Blinde Liebe) coreografía de Robert Welcher es una ópera interactiva para cuatro bailarines, dos actores, cinco músicos, dos cantantes, una soprano y una contralto. Utiliza tecnología interactiva (*EyeCon* motion tracking, el software procesador de videos *Kalypso*, *MAX/msp*) y proyecciones.

Se cuenta en esta obra una historia emocionalmente compleja en la que una pareja de amantes adolescentes planifican y ejecutan un asesinato de una brutalidad extrema. Es una historia real, ensamblada a partir de extractos de entrevistas filmadas que se proyectan durante la pieza.

Los músicos en el escenario rompen el espacio por momentos, también tiras blancas rectangulares lo hacen, el movimiento parece por momentos cotidiano alternando con secuencias muy elaboradas. Las imágenes de las enormes pantallas muestran por momentos a los intérpretes en tiempo real para luego proyectar solo sus contornos y otras veces una sombra blanca de sus propios cuerpos se mueve desfazada del movimiento.

Coreografía: Robert Wechsler. Composición de la música: Erling Wold. El director de teatro: Jim Cueva. Asistente de. Director, diseñador de iluminación, Unidad de Gráficos y Actuación: Diana Wildschut. Solistas musicales: Johannes Reichert, contralto y Mariko Wakita, soprano. Composición electroacústica: Dan Hosken y Atau Tanaka. Software y Diseño de Sistemas Interactivos: Frieder Weiss.

La tecnología actúa en un sentido de extensión de los bailarines creando significaciones a través del movimiento y también permite expandir las representaciones de los bailarines con la creación y proyección virtual de ellos mismos. Cada función es irrepetible debido a que los bailarines crean en tiempo real con la tecnología. La danza ha sido siempre un arte performativo, un momento de

tiempo irreplicable entre bailarines y audiencia. La tecnología fusionada con la danza crea una situación que permite capturarla para futura repetición y manipulación, puede también crear una diferente percepción de lo vivo y del momento con el uso improvisado o previamente manipulado de diferentes medios mientras bailan.

Robert Wechsler comenta "Hoy, en los inicios del siglo veintiuno, las audiencias están fatigadas de efectos digitales y las presentaciones interactivas en escena están en algún grado en crisis en su lucha por definir y desarrollar aplicaciones artísticas y razones para el uso de la tecnología en general."⁹⁷

Aunque las posibilidades son infinitas uno no puede escapar de su cuerpo físico y cómo se usa en la creación de una danza. El nuevo reino de la cibercultura ha abierto la discusión acerca de la polaridad entre cuerpo virtual y real, espacio virtual y espacio real, creatividad mental y herramientas físicas, software y dispositivos tecnológicos.

La tecnología es un medio para un fin, que ayuda a desarrollar ideas, que puede crear nuevas posibilidades y como una herramienta que nos ayuda a profundizar en el descubrimiento de nosotros y cómo interactuamos con esta nueva cibercultura.

⁹⁷ Broadhurst, Susan, *Performance and technology: Practices of virtual embodiment and interactivity*, Ed. Palgrave Mc Millan, N.Y.2011.pág. 61"Today, in the early twenty first century, audiences are tiring of digital effects and the interactive performing scene is in somewhat of a crisis as it struggles to define and develop artistic applications and rationales for the use of technology in general.(T.A)

Instalaciones Interactivas

En el apartado Vídeo instalación planteamos la definición dada por Dan Flavin sobre instalación. La instalación interactiva añade al espectador-activo que no solo recorre los espacios de la sala sino que utiliza los objetos con tecnología digital que ha puesto el artista para que el visitante los use.



Fig. 105 The Legible City, 1988, Jeffrey Shaw

The Legible City es una videoinstalación interactiva donde el visitante sentado en una bicicleta estacionaria se mueve a través de las calles proyectadas enfrente de él. En contraste con una ciudad normal aquí las calles son literalmente legibles constituidas no por edificios sino por cartas. En su viaje a través de la ciudad los visitantes en bicicleta estática pueden realizar varias líneas narrativas acumulando su propia historia de la ciudad. En una pequeña pantalla sobre el manubrio hay un mapa de la ciudad en

los que los ciclistas pueden trazar su posición. Un proyector de vídeo se utiliza para proyectar la imagen 3D generada por ordenador en una pantalla grande curva que sirve para propiciar el estado de inmersión. En otra pequeña pantalla del monitor en la parte delantera de la bicicleta se muestra un plano simple de cada ciudad, con un indicador que muestra la posición actual del ciclista.

Entre 1988 y 1991 Jeffrey Shaw creó tres versiones de la obra. Manhattan, Ámsterdam y Karlsruhe. La variante de Manhattan fue una de las primeras instalaciones interactivas. Software: Gideon May y Lothar Schmit Hardware: Tat Van Vark, Charl Jungbauer y Huib Nelissen.



Fig. 106 Galapagos, 1995, Karl Sims

Galápagos, de Karl Sims es una instalación multimedia interactiva que permite a los visitantes desarrollar formas de vida virtual con cuerpos en tres dimensiones y comportamientos únicos. En lugar de las islas de Darwin, el sistema consiste en una docena de monitores de color montados en pedestales cada uno con un organismo a color. El algoritmo en el cual las imágenes están basadas es entonces puesto al azar y otros once organismos son puestos en otras pantallas, cada uno es un mutante diferente. El espectador puede seleccionar otra imagen y crear una nueva generación, podemos jugar a crear procesos de evolución a partir de los mutantes.

Los espectadores participan en esta exposición mediante la selección de los organismos que se encuentran más estéticamente interesantes. Los organismos seleccionados sobreviven, mutan y se reproducen. Los no seleccionados se eliminan. Los descendientes son copias y las combinaciones de sus padres, pero sus genes están alterados por mutaciones al azar. A veces, una mutación es favorable, el nuevo organismo es más interesante que sus antepasados y es entonces seleccionado por los espectadores.

Karl Sims creó el lenguaje genético, el de la evolución, y el software de graficas. Gary Oberbrunner desarrolló la red, sensores y software de sistemas.

La danza hoy en día, tiene la posibilidad y en muchos casos es ya un hecho, de emplear las herramientas que la tecnología le

proporciona, estas herramientas son principalmente: el vídeo, la computadora, 3D, satélites, inteligencia artificial, telepresencia, fotografía digital, robótica, sistemas complejos de iluminación, realidad virtual.

La danza interactiva emplea sensores en combinación con software que permiten que el bailarín en movimiento detone sonidos, imágenes, luces, creando narrativas nuevas.

Las tecnologías están ahí las usamos, las adoptamos, las absorbemos o las dejamos pasar de largo. Depende de cómo nos identifiquemos con ellas, que posibilidades les encontremos o visualizemos en ellas que nos permitan expresar cosas a través de ellas.

Cada coreógrafo escoge que huella digital quiere imprimir a sus trabajos.

Capítulo 7 -PRESENTACIÓN de la obra “El Bosque”

Imágenes continuas por escenas

El Bosque un trabajo coreográfico presentado en el Festival Internacional Cervantino 2010. Se incluye como investigación práctica de esta tesis.



Fig. 107 Escena 1



Fig.108 Escena 1



Fig. 109 Escena 1



Fig.110 Escena 1



Fig.111 Escena 2



Fig.112 Escena 2



Fig 113 Escena 3



Fig. 114 Escena 3



Fig. 115 Escena 3



Fig.116 Escena3



Fig. 117 Escena 3



Fig.118 Escena 4



Fig.119 Escena 4



Fig.120 Escena 5



Fig.121 Escena 5



Fig.122 Escena 5



Fig.123 Escena 6



Fig.124 Escena 6



Fig. 125 Escena 6



Fig. 126 Escena 6



Fig.127 Escena 6



Fig. 128 Escena 6



Fig. 129 Escena 6



Fig.130 Escena 6



Fig.131 Escena 6



Fig.132 Escena 7



Fig.133 Escena 7



Fig. 134 Escena 7



Fig.135 Escena 7



Fig. 136 Escena 7



Fig.137 Escena 7

Ficha Técnica:

“*El Bosque*”, Fecha de estreno 26 de octubre de 2010 en el Festival Internacional Cervantino de la Ciudad de Guanajuato en el Teatro Principal.

Bailarines: Caroline Yadane, Luis Arreguín, Mariana Vázquez, Nallely Morales e Isabel Aguerrebere.

Compositor: Ignacio Baca Lobera.

Músico: Octavio Sapién.

Coreografía: Luis Arreguín.

Videos y Fotografías: Margara Dehaene Rosique y Luis Arreguín.

Edición: Ignacio Baca Lobera

Duración aproximada. 1 hora

Introducción a *El Bosque*

John Berger:

“La emigración no sólo implica dejar atrás, cruzar océanos, vivir entre extranjeros, sino también destruir el significado propio del mundo y, en último término, abandonarse a la irrealidad del absurdo.”⁹⁸

A inicios de 2010 el músico Octavio Sapién propuso trabajáramos juntos para presentar un espectáculo de coreografía, música y multimedia en el Festival Internacional Cervantino en Guanajuato que es el más prestigioso de México, lo cual fué aceptado sabiendo de antemano que Octavio es uno de los mejores percusionistas de México.

Propuso también invitar a participar con nosotros al compositor Ignacio Baca Lobera por su trayectoria artística, por la calidad de su música y su trabajo con coreógrafos.

⁹⁸ Berger, John, *Poemas de Migración* (en línea) Disponible en: <http://atlasdepoesia.blogcindario.com/2006/02/00061-poemas-de-emigracion-john-berger.html>, (Consulta 15 abril 2011).

Fué invitado y aceptó. Se nos informó que no era posible usar en el festival Cervantino ningún tipo de imágenes de vídeo sin permiso de los autores, por lo que decidimos que habría que realizarlas nosotros mismos y encargar algunas de ellas a la fotografa Margara Dehaene Rosique. El trabajo de edición de música, vídeo y fotografía estaría a cargo del compositor. Las grabaciones en vídeo y fotografías estarían hechas por Margara y por mí.

El siguiente paso fue definir sobre qué tema o idea haríamos nuestro proyecto. En alguna ocasión estaba buscando la obra de Tamas Walicky titulada *El Jardín* y encontré una parte de una videoinstalación del mismo autor, que dura solo 25 segundos titulada *Der Bald (el Bosque)*⁹⁹ y que es una animación por computadora de un bosque, un bosque que parecía siniestro que parecía no tener salida y se quedó en mi memoria.

⁹⁹*Der Bald*, Disponible en. http://www.walicky.com/walicky_start.htm: (Consulta 2 octubre 2009)



Fig. 138 Der Bald, 1993, Tamás Walicsky

Por otra parte en México existe como en algunos países un problema social muy grave que es la Migración.

Gente de México que emigra a los Estados Unidos es algo cotidiano pero también gente de Centro América y otros países que hacen de México su ruta de acceso a los Estados Unidos.

Son miles de gentes al año los que intentan cruzar la frontera ilegalmente de los cuales sólo pocos logran su objetivo, los demás son detenidos, deportados, encarcelados y hasta muertos.

Empezaron a fluir ideas e imágenes y recordé también una presentación vista de la obra de danza y música *Zero Degrees* (2005) de Sidi Larbi Cherkaoui y Akram Khan donde estos artistas involucran Kathak¹⁰⁰, Ballet clásico, contemporáneo y acrobacia en su lenguaje corporal pero también texto, esto es, hablaban, y en un momento dijeron algo sobre la importancia del pasaporte en la zona fronteriza sin el cual, si uno no lo tiene es como si no tuviera identidad. Esa palabra identidad se me quedó en la memoria.



Fig. 139 *Zero Degrees*, 2005, Akram Khan y Sidi Larbi Cherkaoui

Zero Degrees es un trabajo interdisciplinar que logra conjuntarse extraordinariamente bien y que da como resultado momentos conmovedores.

Una imagen, una palabra, fueron suficientes para detonar relaciones, asociaciones, preguntas, propuestas.

¹⁰⁰ Es una de las ocho formas de danza clásica de la India.

Se asoció el bosque sin salida al fenómeno de la Migración, como un lugar sin retorno, sin salida y la palabra a la pérdida de identidad de estas personas que a mi parecer se convierten en cosas, en mercancías, que realizan viajes épicos intentando cruzar al otro lado de la frontera y con esta imagen y esta palabra como punto de partida propuse trabajar sobre este tema.

La propuesta fué aceptada y cada uno se puso a trabajar por su cuenta para ver en qué forma se realizaría esta obra y así aportar cada uno de nosotros su personal punto de vista.

Al comenzar a trabajar surgieron preguntas, bueno ya hay un tema, imágenes, una palabra, pero ¿que aportación podemos hacer sobre este tema? ¿Será la danza, la música y las imágenes el medio idóneo para hablar sobre la migración? En dado caso, ¿que tono tendrá la obra, que tipo de movimiento y expresión serán necesarias? ¿Queremos que la gente reflexione, se conmueva? ¿Queremos poner elementos multimedia y música en vivo, con qué objetivo? ¿Cuáles serán las metas estéticas, filosóficas y sociales que deben plantearse?

El primer esbozo fué pensar en un trabajo no lineal, a base de imágenes, hablar de la identidad por medio de los movimientos, bailarinas aisladas, solas, moviéndose diferente cada una.

Se comenzó a armar un plan de trabajo y eso llevó a pensar en escenas sobre historias de migrantes, a platicar con migrantes, ver

vídeos sobre el tema como el del *Tren de la Muerte* (reportaje de Stefan Rocker)¹⁰¹ y textos de organizaciones mundiales que tratan sobre la migración.

Surgieron imágenes de códices mexicanos, de esculturas de Antony Gormley, de vídeos de Francis Alÿs etc. que por asociación con el tema fueron apareciendo poco a poco según se iban aclarando las escenas que se plantearían para la obra.

Antecedentes, pláticas interdisciplinarias, propuestas de escenas, trabajo con los bailarines, trabajo coreográfico, composición musical, trabajo con los músicos captura de vídeos y fotos, edición de música, vídeos y fotos se fueron conjuntando para tener una visión de cómo este material podría irse organizando en un evento de estas características.

Antecedentes de la Migración

Datos proporcionados por la Organización Mundial del Trabajo.

Millones de personas en el mundo abandonan cada año sus países de origen en busca de trabajo. Pero muchos no desean simplemente un trabajo mejor, impulsados por la pobreza y la inseguridad, buscan cualquier trabajo.

¹⁰¹ Rocker Stefan, *El tren de la muerte*, Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=X1kIP48H_vY&NR=1 (Consulta abril 15 2010)

La migración laboral es un factor clave de la globalización y tiene un impacto considerable en la economía mundial. Cada año, los trabajadores migrantes envían a sus países de origen grandes cantidades de remesas. Estimadas en 160 mil millones de dólares, o 250 mil millones de dólares incluyendo las informales, sostienen a familias y comunidades, y al mismo tiempo contribuyen al crecimiento económico y la prosperidad en los países de destino.

Actualmente los migrantes enfrentan muchos retos, incluyendo pobres condiciones laborales y discriminación.

La demanda de trabajadores migrantes aumenta, no sólo para puestos muy especializados en tecnología de la información u otras profesiones, sino también en labores con escasa retribución, que requieren poca capacitación, en agricultura, limpieza y manutención, construcción, servicio doméstico y cuidado de la salud. Los migrantes suelen ser relegados a trabajos sucios, peligrosos y degradantes, para los cuales los trabajadores nacionales no están disponibles. Muchos migrantes trabajan en condiciones precarias y sin protección en la economía informal.

La movilidad laboral en el mundo garantiza la utilización eficaz y óptima del trabajo. Pero se están levantando barreras a la movilidad entre potenciales migrantes y la demanda del mercado laboral en los países de destino, lo cual trae como consecuencia que la trata de humanos y el tráfico ilícito de migrantes sea un mercado muy rentable a expensas de graves violaciones de derechos humanos y de los trabajadores.

En 2005 había 191 millones de migrantes que incluye a aquellos que migran por trabajo, sus familiares, y los que buscan refugio o asilo. Las mujeres constituyen actualmente 49 por ciento de los migrantes del mundo y más del 50 por ciento están en Europa, América latina, Norteamérica y Oceanía, según la OIT. Los 250 mil millones de dólares enviados al país de origen por los trabajadores migrantes constituyen una cifra mayor que la asistencia oficial para el desarrollo y las inversiones extranjeras directas. Los países en desarrollo pierden entre 10 y 30 por ciento de sus trabajadores capacitados a causa de la fuga de cerebros. Hay un alto grado de discriminación en el mercado laboral contra los trabajadores migrantes.

La vigilancia en todas las fronteras del mundo se hace a través de medios electrónicos y físicos.

El propósito primero es el de obtener información acerca de los individuos, sus actividades, sus asociaciones.

La vigilancia física comprende el observar, escuchar. El monitoreo puede ser en el espacio con la ayuda de instrumentos de ampliación de imagen como lentes de campo, binoculares infrarrojos, luces amplificadas, cámaras satelitales e instrumentos que amplifican el sonido como micrófonos direccionales.

El número de agentes de la Patrulla Fronteriza se incrementa año tras año en todo el mundo. Se crean muros de hormigón, se

ponen altas vallas de acero con púas. Se instalan alumbrados de alta intensidad para iluminar amplios espacios, cámaras de control remoto durante las 24 horas, lentes infrarrojos que detectan el calor del cuerpo, telescopios de visión nocturna, helicópteros que sobrevuelan las líneas divisorias.

En Estados Unidos por ejemplo existe un racismo y odio anti-migrante. Los casos son numerosos, pero basta señalar, por ejemplo, el caso de “*Minuteman Project*” (cuyo fundador es James Gilchrist), que representa una agrupación civil que organiza operativos de “cacería” y de vigilancia sobre el paso de indocumentados en el corredor Naco-Douglas, en Arizona. A esta larga lista de hostilidades y políticas de restricción contra los migrantes mexicanos, hay que añadir la cara más visible de la militarización de la frontera con México: las aprehensiones y deportaciones de los inmigrantes, las redadas en los centros de trabajo, las muertes provocadas por la persecución de la Patrulla Fronteriza en carreteras y caminos de los estados fronterizos, las agresiones verbales y, de manera más dramática, la separación de las familias al deportar a una parte de sus miembros, en especial los niños que intentan reunirse con sus padres o familiares en Estados Unidos.

Existe una tercera constante histórica que permanece prácticamente inmutable a través del tiempo que se nutre de posiciones xenófobas, racistas o étnicas, culturales e ideológicas, en cuya percepción los migrantes mexicanos constituyen un riesgo para los Estados Unidos en la medida que representan una “raza

inferior”, con otras costumbres y hábitos que contaminan a la sociedad norteamericana; pero además porque es una población que no se integra o se asimila a la sociedad estadounidense, conservando su lengua, sus costumbres y tradiciones familiares.

La noción y el poder imperial de Estados Unidos, renovado con la caída del Muro de Berlín y ahora con la amenaza representada por el terrorismo, pero también con el peligro que representan los amplios desplazamientos de población en el marco de una globalización dislocante, constituye de nuevo el mayor problema para una relación basada en la cooperación y el entendimiento con otros países.

El panorama es similar para los migrantes de otros países.

Discusión colaborativa interdisciplinaria.

Nuestras pláticas iniciales tuvieron diversos propósitos como el proponer el músico qué instrumentos podrían ser usados para la música en vivo, plantear qué tipos de fotografías y vídeos podrían ser usados, discutir conceptos y formas de trabajo, posibilidades de ensamblaje de los distintos materiales, qué tipo de música electrónica por parte del compositor sería la más adecuada para la idea, el tipo de lenguaje y narrativa que tendría la obra, qué tipos de software serían empleados en la creación de la música y vídeos teniendo en cuenta que tendríamos al menos 6 meses para poder trabajar y terminar.

Las decisiones artísticas serían tomadas por los 4 participantes directos, los bailarines enriquecerían después con sus comentarios lo que se fuera realizando.

Se revisaron las propuestas de la partitura en especial por los músicos.

Una de las principales discusiones se centro sobre la utilización del lenguaje a emplear, tenía que tener algo de realista, con una narrativa no lineal.

Acordamos que tendría momentos de sensualidad, escenas de amor, de sueños, que contrastaran con un fondo donde permearía el tono denso.

A continuación se revisaron los instrumentos con los que contaba el músico y fueron grabados para ver cómo podrían ser usados y así dar propuestas sobre su uso. El compositor y el intérprete discutieron sobre los sonidos buscados; algo que llamó la atención es que varios sonidos serían con algún instrumento preparado, por ejemplo, un platillo que tendría cadenas con sonajas metálicas para que el sonido producido al tocarlo con una baqueta fuera diferente al que se produciría si no fuera un platillo preparado.

En otro encuentro se habló de las improvisaciones que habría en la pieza y se leyó la partitura para establecer parámetros de coincidencia e ir la visualizando. Se fueron identificando las

secciones de que constaría la pieza y qué elementos extra danza podrían ser empleados, por ejemplo, cabezas dentro de macetas. Una vez escogidos vídeos y fotografías se discutió el lugar preciso que ocuparían dentro de la obra, esto es, en que minuto entrarían y en cual saldrían, buscando una narrativa que se complementara con las acciones de los bailarines pero a la vez que no fuera lineal.

De aproximadamente 300 fotografías propuestas quedaron unas cuantas seleccionadas y de más de 50 vídeos lo mismo.

Un trabajo posterior con el percusionista definió algunos tonos y timbres que emplearía así como un nuevo staff de instrumentos que el músico considero que podrían ser empleados en las partes de improvisación. Al haber sido rechazada la idea de que los bailarines hablaran se propuso que fueran grabadas y manipuladas las palabras que se habían propuesto y que entrarían en el contexto de la música.

El compositor grabaría una música para la obra que alternaría con música en vivo del percusionista y de él mismo también en vivo a través de su computadora. Después de las discusiones que tuvimos, el compositor planteó una estructura que en términos generales se respetó y que aunque tuvo ligeros cambios durante el proceso práctico mantuvimos como guía. A continuación se presenta el bosquejo de la misma. Como puede observarse no tiene detalles, solo presenta las secciones.

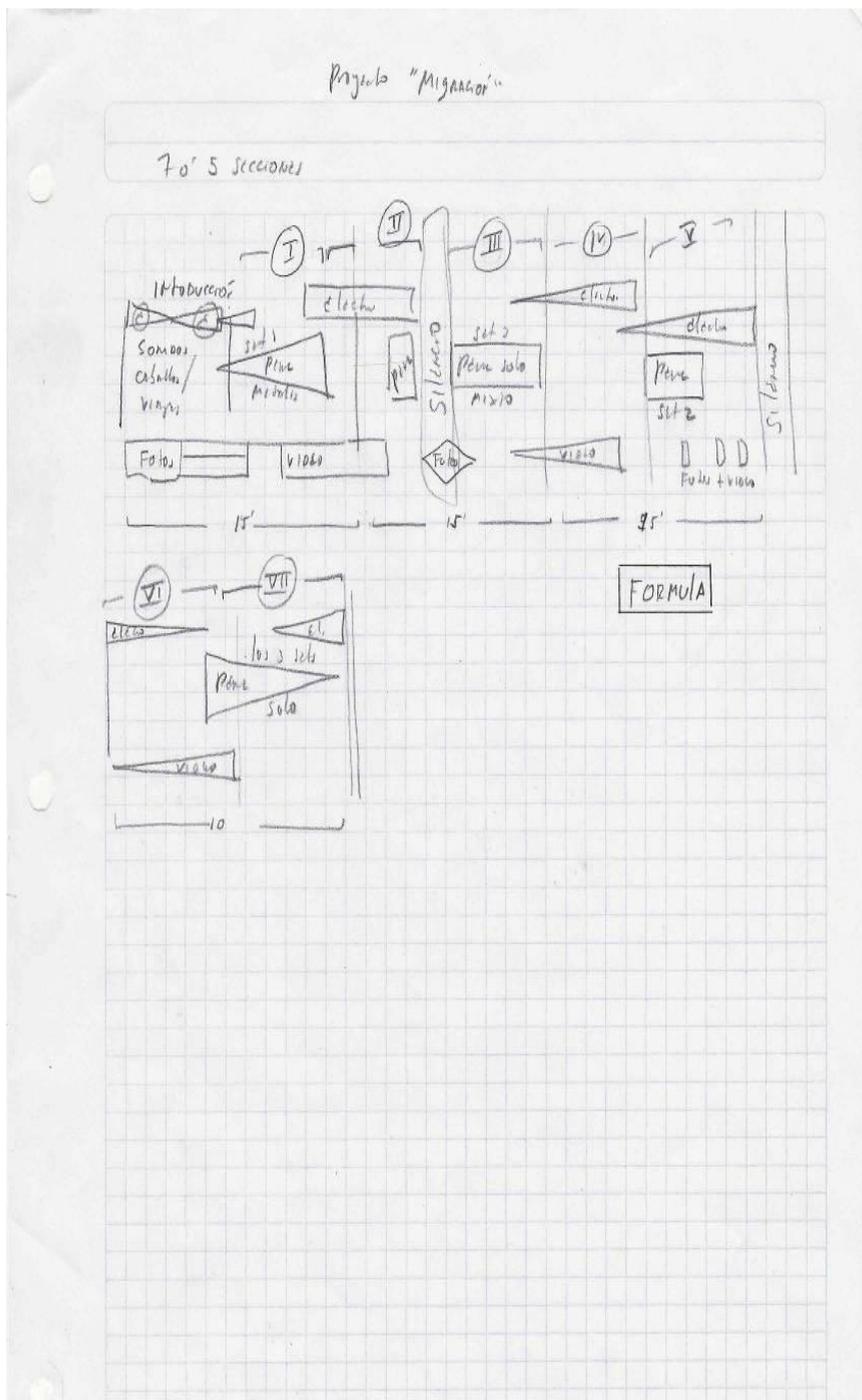


Fig. 140 Bosquejo de la estructura de la obra El Bosque

Proceso de composición coreográfico

Para esta obra hubo que tener en cuenta todos los factores que se mencionan para poder realizar el trabajo de composición coreográfico, que comprende desde la concepción de la obra hasta su presentación ante el público. El proceso que se planteo fue en orden secuencial. Estableceremos la relación y/o asociación que tuvo con los capítulos de este trabajo.

Proceso:

- Partir de una imagen y de una frase.
 - Ver capítulo 2, donde se expone imagen.
- Elaboración de una propuesta.
 - Referencia capítulo 1 muestra ejemplo de propuesta coreográfica Stopiello
- Creación de un equipo de trabajo.
 - Ejemplos en todos los capítulos.
- Sesionar con el equipo para hacer propuestas artísticas que enriquecieran el tema aceptado, cuestionamientos, observaciones, calendarización.
 - Se encuentra en el capítulo 1 presenta el ejemplo Forsythe con Ohio State University.
- Participación de músicos y coreógrafo en la propuesta de una estructura de la obra.
 - Referencia capítulo 1 donde explica ejemplos de colaboración interdisciplinaria.

- Hacer un mapa mental o en su defecto sugerir cuales serían los elementos que estarían presentes en la obra (con respecto a la danza).
 - Ver capítulo 1 Composición Coreográfica donde se muestra el mapa mental usado en esta obra.
- Planteamiento de las escenas (respecto a la danza).
 - Considerado en el capítulo 1 donde muestra métodos de composición.
- Trabajo de investigación sobre la migración.
 - Ver capítulo 6 ejemplo Wayne Mc Gregor investigación sobre inteligencia artificial, capítulo 1 con Forsythe y Ohio State University.
- Búsqueda de imágenes, objetos, fotografías, manipulación de las mismas. Referencia capítulo 2, trabajo con imágenes y capítulo VI postfotografía.
- Salida al campo y ciudad para grabar escenas de posible utilización.
 - Ver capítulo 7 ejemplo captura de datos para posterior edición.
- Propuestas concretas sobre imágenes y fotografías, esto es, cómo y en qué parte de la obra serán empleadas.
 - Ver capítulo 1 composición coreográfica, expone ejemplos concretos.
- Escucha y utilización de la música. Ver capítulo 4 sonido y música.
- Trabajo en el estudio de improvisación corporal, buscando motivos de movimiento que pudieran desarrollarse y que

tuvieran una intención que se relacionara con las escenas propuestas.

- Referencia capítulo 2, donde se explica la improvisación llevada a cabo.
- Grabación de estos ensayos. Se grababan aquellas secuencias de movimiento que parecían tener elementos interesantes en cuanto a tempos, expresividad, originalidad. Estudio de estas grabaciones para decidir qué se quedaba y qué era necesario eliminar. A continuación se ponían dos pantallas en el estudio, una delante y otra detrás y se ponía en la de adelante el vídeo de las secuencias de movimiento que se habían escogido previamente y en la de atrás los vídeos que había entregado el compositor ya editados y que corresponderían a esa escena. Esto servía para tener una visualización de movimiento en relación con el vídeo e ir pensando en su sincronización.
 - Se halla en el capítulo 1 ejemplo Forsythe y la visualización con los Synchronious Objects. Capítulo 3 espacio.
- Sesión de trabajo que involucraba propuestas de movimiento por parte de los bailarines sobre lo que se les planteaba en concreto en la escena.
 - Ver capítulo 2 elementos de composición coreográfica. Ver capítulo 5 la memoria, relación con historias que cuentan los migrantes.
- Montaje de secuencias con los bailarines.
 - Ver capítulo 1 ejemplo Stopiello. Capítulo 2 el proceso que implica ser bailarín.
- Trabajo con los objetos.

- Ver capítulo 6 Instalación, en este caso escultórica con las cabezas y con los cilindros capítulo 7, Capítulo 3 espacio.
- Trabajo de composición visual entre el vídeo y con los bailarines colocando una pantalla en la parte de atrás del estudio para ver cómo funcionaban las imágenes propuestas.
 - Ver capítulo 3 espacio.
- Ensayos conjuntos con los músicos.
 - Ver capítulo 4 música y sonido.
- Exploración con cámara infraroja.
 - Ver capítulo 2 donde se exhiben otras visiones del cuerpo.
- Realización de un diseño de luces y vestuario.
 - Ver iluminación Capítulo 3
- Ensayos conjuntos en el teatro.
- Presentación de la obra.

Trabajo con los bailarines

Manejé diferentes formas de relación con los bailarines ya que tenían distintas personalidades, que participaban de diversas formas en las propuestas. La primera forma fue plantearles la temática de la obra y pedirles que ellos investigaran por su cuenta todo lo relacionado a ella, que propusieran movimientos, que exploraran con sus cuerpos, con texto, con imágenes, que aportaran ideas que pudieran enriquecer la propuesta. Esto se hace una parte fuera del estudio y corresponde a la investigación llamemos teórica y otra en el estudio donde cada bailarín busca su espacio y se pone a explorar lo que según su personal interpretación debe llevar la propuesta. Si lo propuesto por algún bailarín es interesante se queda como posibilidad de ser incluida en la obra. Después todos los integrantes vemos las diferentes propuestas y opinamos sobre lo que vemos. El coreógrafo decide finalmente qué se queda y qué se va, pero con la aprobación más o menos general.

Otra forma de trabajo fue investigar por semanas movimientos que podrían servir a la pieza, grabé cada sesión.

Y una más consistió en trabajar los elementos de composición coreográfica que se plantean en el capítulo sobre coreografía, integrando los elementos con las escenas en que fue utilizado, de la siguiente manera:

- Tacto. Relación con la escena VI.
- Asociaciones. Correspondencia con todas las escenas.
- Transformación de emociones. Para todas las escenas.
- Experiencias con música y sonido para generar emociones. Nexos con todas las escenas. En particular Escena VI
- Manejo de energía. Toda la obra.
- Acción –Reacción. En particular escena VII.
- Historias en grupo. Vínculada a escena VII.
- Motivos de movimiento y su desarrollo. Todas las escenas. En particular Escena III.
- Moverse en base a un texto. Con referencia a la escena II.
- Repetición. Relacionada a la escena I.
- Variación. Corresponde a la escena VI.
- Escribir letras o frases con movimiento. Ligada a la escena VI.

En el proceso de montaje de movimiento se adaptaron estas secuencias a la personalidad y posibilidades técnicas y expresivas de cada bailarina.

Mi lenguaje es basado en técnicas contemporáneas, pero también abordo otros lenguajes en mi trabajo coreográfico, mis bailarinas están entrenadas en ballet lo cual no es impedimento para moverse muy bien en contemporáneo.

Proceso de composición de la música

La música fue compuesta por el compositor Ignacio Baca y es una obra electrónica y para percusiones, ejecutada por él mismo en la computadora y por el percusionista Octavio Sapién. Está dividida en siete partes (se muestran anteriormente un esquema diseñado por el compositor, donde aparecen la duración de cada parte musical, qué set sería utilizado, en qué momento entrarían las percusiones, fotos, vídeos y los momentos de silencio).

Al final de este apartado se muestra también la partitura, donde se observa que dentro de este esquema hay una gran libertad del intérprete para decidir cómo usar los instrumentos e incluso improvisar, de hecho estuvo pensado para que ningún día fuera igual lo cual sucedió en las posteriores presentaciones de la obra que tuvo diferentes momentos de improvisaciones en cada ocasión. Esto le da una perspectiva nueva a cada presentación y el público puede ver otros matices diferentes cada día.

- El compositor proporcionó la siguiente información sobre el cómo compuso esta obra:
- Definición de forma general con evoluciones a través de números aleatorios aplicados a las secciones, elementos y texturas.
- Definición de los 3 grupos instrumentales y definición más fina de los elementos musicales a usar: repeticiones de patrones, superposición, silencios y tendencias generales.

- La electroacústica y la percusión se definen al mismo tiempo y a partir de los mismos elementos. A veces ocurren cánones o imitaciones en las que una textura imita a otra, la “comenta”, contrasta o complementa.
- La última sección es abierta y en ella se presentan los mismos elementos pero con diferente instrumentación y duraciones.
- También manifestó como usó el software:
- En la composición de la música se emplearon los siguientes software: *Metasynth*, *Kyma*, *Ableton live*, *Amadeus*, *Cecilia* y *Soundhack*. La percusión en vivo tenía efectos y modificación en tiempo real, del micro a la computadora y eso se mezclaba con la electrónica ya grabada y lo que tocaba la percusión.
 - Amadeus fue para edición fina de audio y sampling.
 - Ableton live fue para hacer el montaje de audio y vídeo y pasar el audio en vivo a través de efectos (real time processing).
 - Soundhack se usó para cambiar formatos a los archivos de audio y edición de espectro.
 - Metasynth: elaboración de filtros para usarlos en algunos de los sonidos. También como síntesis de sonido.
 - Kyma: efectos espectrales, modificación espectral.
 - Cecilia: síntesis granular usando como base samples de percusión
 - Kyma para la espacialización a 4 canales.
- Los instrumentos empleados en el primer set del músico son: Gongs tailandeses (chico, mediano y grande), 3 platillos (plato chino, splash y cash delgado), 2 placas de metal (chica y

grande), un tambor Bodram 18”, arco para contrabajo, escobillas de jazz de metal, baquetas de metal, glocken spiel, baquetas picola, monedas, rayos de bici, baqueta dura de vibráfono.

- Los instrumentos utilizados en el segundo set son: 3 woodblock de madera, 3 gongs tailandeses y 3 bongos todos con diferentes afinaciones.
- Los instrumentos usados en el tercer set son: 1 bombo, 2 atabales, 2 ollas de metal invertidas, 1 woodblock, 1 cencerro y 2 platos chinos.

Se le sugirió al músico que creara algunos ambientes y sonidos que ayudaran como cues y como ambientes para determinadas escenas por ejemplo algo que sonara como pisadas de caballos o helicópteros, que dieran cierta intención en determinado momento.

El sonido y música se trabajaron por bloques, por segmentos, por frases. Al existir varios momentos de improvisación por parte de los músicos, los bailarines tenían que estar atentos a esos cambios, de hecho, en los ensayos hubo varias sesiones de improvisación para que los bailarines se acostumbraran a nuevos sonidos en cada ocasión; estas partes de improvisación realizadas tuvieron tiempos específicos para no alterar el tiempo total de la obra, y cada inicio se hacía con algún sonido o frase o cue conocida por los bailarines para no perderse. Con el músico se tuvieron varias sesiones para que pudiera escuchar los ritmos y sentidos que le iba aportando a cada sección, así me fui

identificando musicalmente con las secciones a través de las observaciones que él hacía. Esto se hizo por secciones.

Partitura

Se presenta la partitura musical con la cual fue trabajada esta obra.

Set I

- Papel aluminio
- papel

ton de piel grave

Set II

8. x, x = Pan shot

9. < = Golpe muerto

Set III

10. x = Baqueta con baqueta

11. + Suman Eventos
- Restan Eventos
~ Varian Eventos

1. arco de contrabajo

2. ♯ = DURA ♯ = SEMI DURA ♯ = SUAVE
↓ = DE METAL

3. (•) = APAGADO

4. Ⓞ = MOVIDA } ↑ = FROTAR/RASPAN (CAMBIO DE VELOCIDAD)

5. Ⓞ = FROTAR/RASPAN CIRCULAR (A VECES CON ♯)

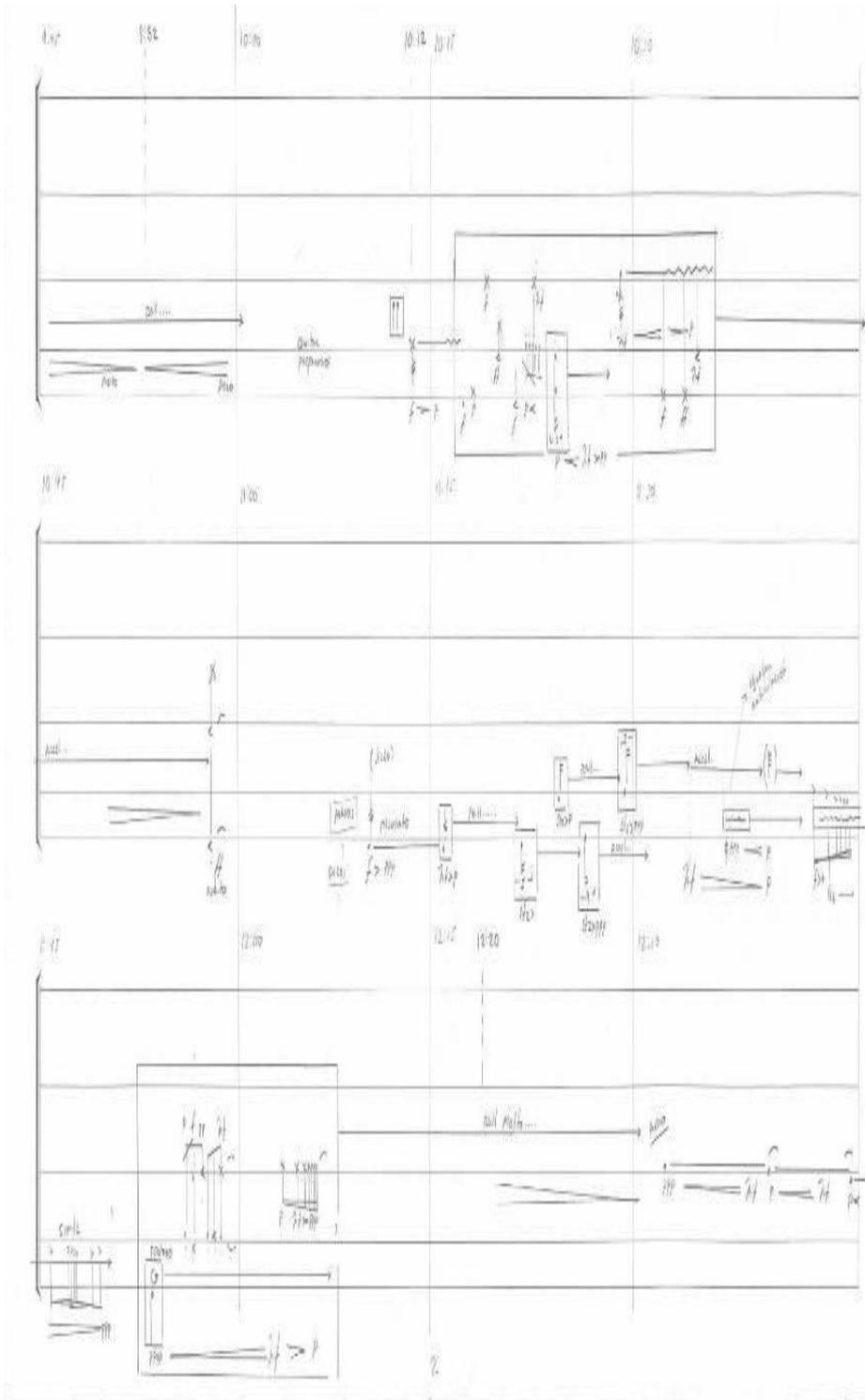
6. PREPARACION: Ganchos, papelito, clips

7. [] = Silencio

12.

Set III

Set I
Set II



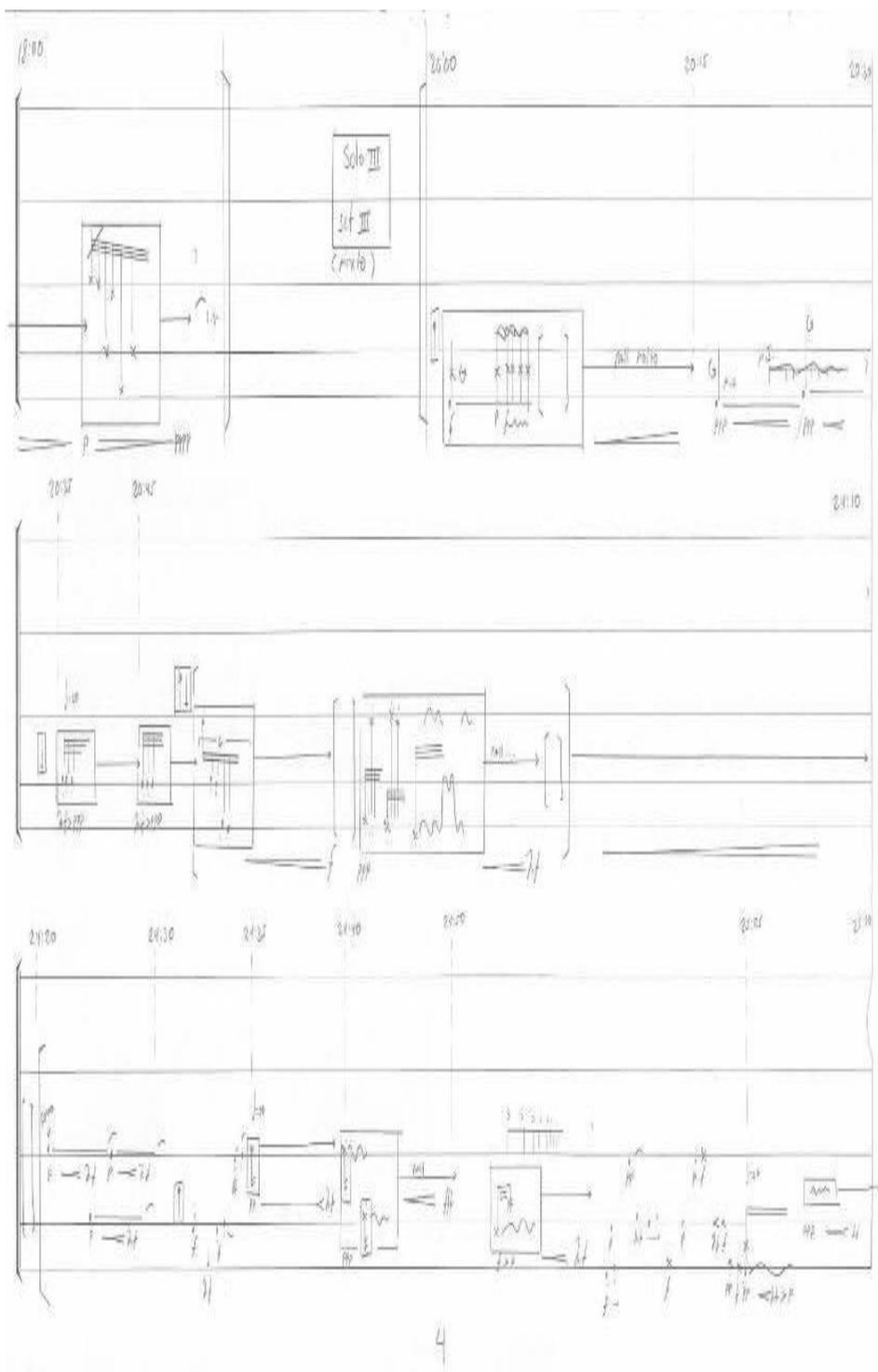
The image displays a handwritten musical score for the piece "El Bosque". It is organized into three systems, each with a time signature of 4/4. The score is written for two staves: the upper staff is for the Violin (Viol.) and the lower staff is for the Piano (P).

System 1 (12:45 - 13:15): The score begins with a key signature of one flat (B-flat) and a 4/4 time signature. The piano part starts with a series of chords and a melodic line. A box labeled "Fin Solo I" is placed above the piano staff at approximately 13:08. The violin part has some initial notes and rests.

System 2 (16:00 - 16:45): This system features more complex musical notation. The piano part includes dynamic markings such as *ppp* (pianissimo) and *subito*. There are several boxed sections of music, some with annotations like "Piano a Piano" and "Expansión a Mezzo". The violin part has a section with a box labeled "Solo II" and "Solo III" in the right margin. The system concludes with a *ppp* marking.

System 3 (17:00 - 17:45): The final system continues the musical development. The piano part shows dynamic markings like *f* (forte) and *ppp*. The violin part has a section with a box labeled "Solo II" and "Solo III" in the right margin. The system ends with a *ppp* marking.

At the bottom of the page, there is a date "12/11/18" on the left and the number "3" in the center.



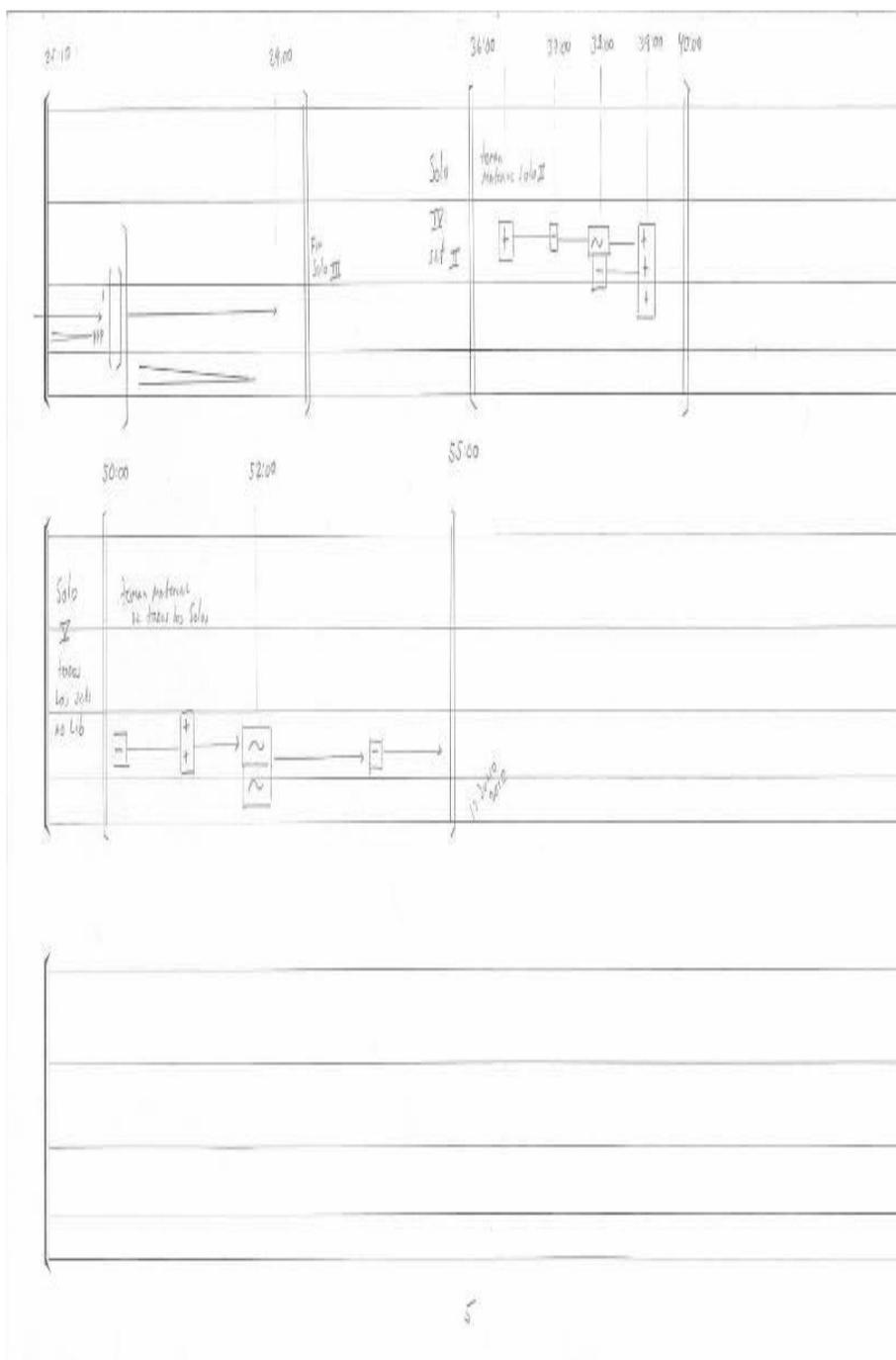


Fig. 147, Partitura

Edición de vídeo y fotografía:

Para la edición del vídeo y fotografías el software usado fue Artmatic 4.8 y Final cut 7.0 y en ocasiones IMovie de Apple. Los efectos y la manipulación de vídeo e imagen tenían como finalidad poner movimiento a las fotos, y filtros al vídeo y a las fotos.

Las fotos de aves fueron manipuladas para que tuvieran movimiento y se ligaron vídeos y fotos.

Las imágenes de perros fueron tomadas de un vídeo de Francis Alÿs y luego fueron manipuladas aumentando su tamaño desproporcionadamente.

Buscamos que las fotos y vídeos correspondieran a determinadas escenas según la intención que teníamos de algo a lograr en ella, por ejemplo se trabajaron las fotos de dos formas: estáticas y con movimiento, las estáticas fueron ampliadas en gran formato que abarcaba toda la pantalla de 8x10 metros y tenía el propósito de enfatizar algo, por ejemplo los perros-agresión. Las fotos con movimiento fueron creadas por manipulación como ya se indicó, transitaban creando espacios y ambientes.

Propuestas de escenas para *EL BOSQUE*

Esta obra tuvo distintas propuestas coreográficas que variaron según se iba puliendo la idea, desechando algunas escenas que no iban funcionando y proponiendo otras, lo cual determinó finalmente las partes de que estaría constituida la obra.

Propuesta 1

Río, mar, desierto, aves, caballos corriendo para iniciar

El bosque

Una cojita con dos amantes que no la aman (historia de migrante)

Un grupo de personas escalando un muro

Indocumentados mueren asfixiados al viajar escondidos dentro de un tráiler.

Carrera a través del desierto.

Bailar la canción México lindo y querido

Representación de un sueño con las virtudes del American Dream.

Baño en la playa, ríen, gozan.

Realizan labores en el campo.

Cacería de migrantes. Escena con helicópteros y perros.

Estar perdidos en el bosque, atrapados en él.

Propuesta 2

Trabajar a base de textos en diferentes idiomas que hablan sobre la migración y traducirlos a movimiento.

Un bosque en la nada.

Escenas de amor, sexo y violación entre los migrantes.

Escenas con agua, combinadas con sonidos de helicópteros y perros ladrando furiosos.

Un bosque, que se transforma en un espejismo.

Propuesta 3

Huella al inicio

Escena de hombre con plumas

Escena de gentes trepando por un muro.

Metralletas sonando, luces de persecutores, fotos de perros rabiosos, un hombre con los brazos en alto.

Sembradío de cabezas, los muertos

Propuesta definitiva

Escena I Huella y aparición de caminantes.

Escena II Reflejos multiculturales.

Escena III Mujer escalando un muro

Escena IV Personaje en rojo, escena de plumas

Escena V Imágenes de agua.

Escena VI Persecución con perros y sembradío de cabezas

Escena VII Bosque de cilindros.

Estas escenas tienen una referencia en el experimento del ruso Lev Kuleshov, realizado a través del montaje basándose en la unión de un mismo primer plano del actor Ivan Muzzhukhin, a un plato de sopa, la joven en el sofá y el ataúd con la niña muerta. Las secuencias hacían al espectador reconocer en la cara del actor las sensaciones de hambre, lujuria y dolor. Demostró según su punto de vista la necesidad de considerar el montaje como la herramienta básica en el cine de arte. Para él el cine consiste en fragmentos y el ensamblaje de dichos fragmentos, el ensamblaje de elementos los cuales en realidad son distintos. No es el contenido de las imágenes en un film lo que es importante sino su combinación. Los materiales en el arte no necesitan ser originales, los elementos pre- fabricados pueden ser ensamblados y quitados de ese ensamblaje por el artista en nuevas yuxtaposiciones.

Así, teniendo esta referencia, mis reacciones emocionales con los contenidos de las escenas tienen que ver con mis personales sentimientos, pero lo importante no fué eso, sino cómo se combinaron las escenas que se presentaron en esta obra.

El Bosque es una historia de muchas historias.

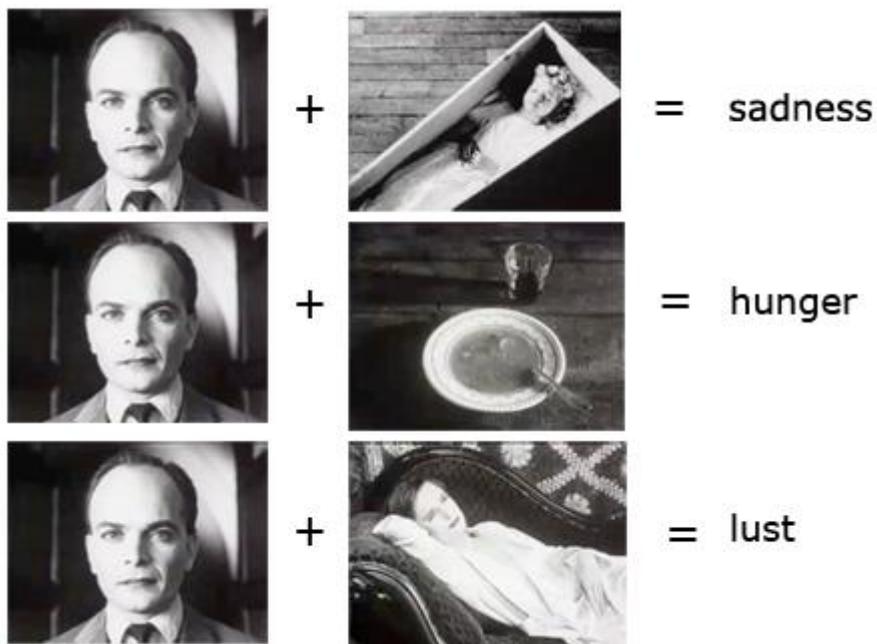


Fig.141 Efecto Kuleshov, 1921

Escena I

La obra inicia con la imagen de una huella proyectada sobre una pantalla. Esta huella en el camino se relacionó con aquella que se representa en algunos códices como el Xólotl lo constituyen diez láminas realizadas en papel amate, de unos 50 x 40 cm. que narran los sucesos desde la llegada de los chichimecas conducidas por el soberano Xolotl a la región de Alcohuacan, hasta la guerra con Azcapotzalco en el Valle del México. En el arte de la escritura Mexica se buscó reproducir por medio de copias los objetos existentes en la naturaleza, ningún obstáculo serio pudo encontrar el pintor, más a poco de observar debió encontrarse con otro orden de objetos, que si bien son materiales, no ofrecen siempre una figura determinada; el agua, el aire, las piedras, el cielo etc. en estos casos y en los casos análogos la pintura no podía tomar el retrato; pero como había necesidad de mencionar aquellos objetos, se determino la invención de un signo convencional dispuesto para recordar a la mente el nombre y la idea a que estaba referido. Al andar el hombre sobre la tierra blanda, deja impresa la planta del pie al desnudo; esta huella despertó la idea de camino, movimiento, translación, dirección, huida, etc. y se tomó para signo convencional de cada una de estas ideas.

La escritura mexica fue el sistema de escritura usado por la civilización mexica, basada en convenciones y símbolos representadas por pictogramas y posteriormente por ideogramas de la tradición mesoamericana de los pueblos del centro del actual

México de los periodos Epiclásico y del Posclásico Mesoamericano. Su uso (lectura y escritura) se reservó celosamente a la élite gubernamental y sacerdotal mexica y su posesión significó un signo de poder y misticismo al poder registrar y perpetuar el pasado. Los lectores y escritores fueron llamados Tlacuilos.

Para poder adentrarnos en el mundo de los jeroglíficos nahuas hay dos puntos importantes a considerar. Primero, en los jeroglíficos el pintor sacrifica la belleza del dibujo y su saber artístico ya que no son pinturas, son signos gráficos destinados a despertar ideas repetidas siempre de la misma manera en consonancia con un sistema convencional y como tal practicado. Segundo, la escritura jeroglífica es mixta ya que se usan signos pictográficos, ideográficos y fonéticos.

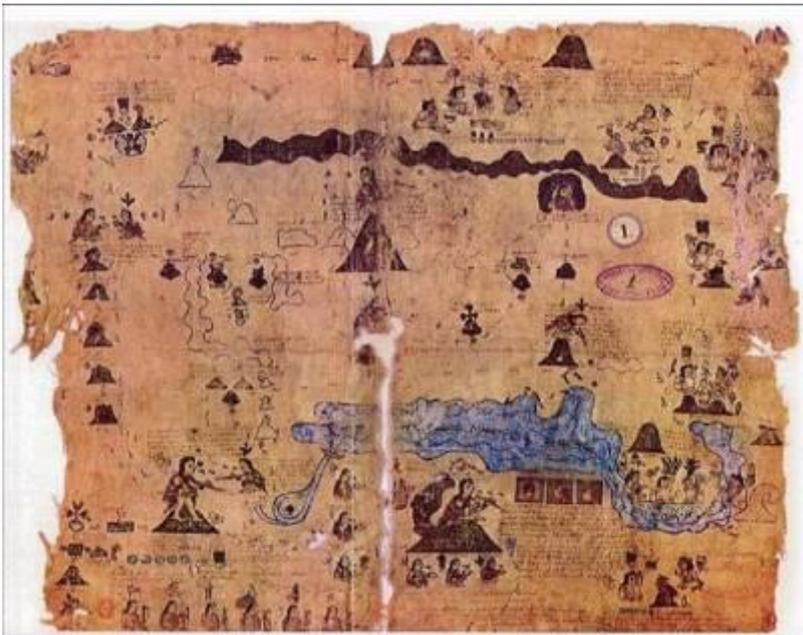


Fig. 142 Códice Xolotl, Sucesiva llegada a la Cuenca de México de grupos Chichimecas, entre 1050 y 1100 d-c.

Este inicio es sólo el vídeo de una huella y la música electrónica hecha por computadora misma que dura toda esta escena.

Aparece un hombre en la primera escena de la obra, que va agachado, dejando migajas en el piso, esta idea fue tomada de un trabajo del artista inglés Anthony Gormley quién realizó una instalación en el año 2009 en el Colegio de San Ildefonso de la Ciudad de México, construida con pedazos de pan que estaban sobre el piso en una hilera y esta instalación se llamaba *Línea de Vida*, lo que me sugirió ir colocando migajas sobre el piso, además para mí y por asociación, tiene esta historia también un antecedente en el cuento alemán *Hansel y Gretel* de los Hermanos Grimm donde una familia que era tan pobre sus padres deciden abandonar a los niños en el bosque debido a la escasez constante de comida, y que no había forma de alimentarlos. Hansel va dejando migajas de pan en el piso para poder regresar a su casa pero los pájaros se las comen y se pierden y esto tiene una relación con los migrantes, porque estas personas van en busca de estos trabajos porque representan para ellos la posibilidad de comer y solo pocos logran llegar a buen término este viaje.

Una bailarina de pie lo sigue; la iluminación es básicamente una luz blanca en proscenio en sentido horizontal. Sobre esta luz es casi todo el movimiento de la bailarina principal y del personaje que va dejando las migajas.

Aparecen en una pantalla situada en la parte de atrás del escenario fotografías manipuladas en su chroma de aves que vuelan libremente, sin fronteras. Hay después fotografías de un bosque oscuro con un tamaño aumentado en la proyección.

El vídeo que aparece posteriormente es otra parte de bosque manipulada en su chroma dejándola en blanco y negro para enfatizar algo no natural.

El movimiento en esta escena por parte de la bailarina es violento, con caídas, fragmentado, de balance, de carreras y caminadas. Está compuesto de tres frases de movimiento que van variando según se desarrolla la escena, alternándose no exactamente en un orden de la primera frase a la última. Las variaciones que se hicieron fueron espaciales, de tempos, de forma, de calidades de movimiento. Esto con el objeto de mantener una determinada idea en mente (como el movimiento fragmentado, por ejemplo) e ir variando paulatinamente, intentando crear contrastes.

Aparece, perdida, cruzando el escenario otra bailarina solo caminando y con un movimiento simple. Se le añaden más tarde la presencia de otras dos bailarinas que van rodando sobre el piso hasta encontrarse en el centro y después desaparecer arrastrándose boca abajo como hacen algunas personas que intentan cruzar la frontera, en ese mismo momento aparece un vídeo de un bosque tenebroso que tiene varios movimiento en la cámara. Los movimientos realizados se hicieron pensando en tres dimensiones, esto, es una toma vertical sobre el bosque, otra

horizontal y una más caminando alrededor de estos árboles, teniendo presente con ello crear un espacio envolvente con la idea de un lugar donde no se puede salir. Los trazos espaciales de las bailarinas son casi horizontales yendo de una pierna y saliendo por la otra buscando la idea de transitar, pasar.

Un hombre cruza el escenario caminando casi desnudo, con botas, caminando casi desfalleciente, perdido.

Se trabajaron los cuerpos moviéndose en un sentido horizontal, con carreras, caminadas, con movimientos fracturados, violentos, contrastantes con una suspensión del cuerpo, la relación entre ellos fue mínima cada quien en su propio mundo, la música creando ambientes con sonidos casi monótonos en tonos graves.

También se trabajó esta parte en base a un poema de Neruda llamado Migración y que se cita:

*Todo el día una línea y otra línea,
un escuadrón de plumas palpita en el aire,
atravesaba el pequeño infinito de la ventana desde donde busco,
interrogo, trabajo, acecho, guardo.*

*Pero en la muchedumbre de las aves, rectas a su destino,
una bandada y otra dibujaba victorias triangulares, unidas por la
voz de un solo vuelo,*

por la unidad del fuego, por la sangre, por la sed, por el hambre, por el frío, por el precario día que lloraba antes de ser tragado por la noche.

Cuando uso un texto como el anterior, escojo verbos que ayuden a crear acciones físicas, también busco relaciones, asociaciones textuales y exploro como transformar estos en movimientos.

Aquí por ejemplo se tomaron los verbos atravesar, palpar, trabajar, acechar. Por ejemplo atravesar se relacionó con el desierto y ese atravesar se planteo como una imagen a través de un desierto con las consecuentes calidades de movimiento que resultan de esta referencia. También la palabra triangular determino los trayectos espaciales en algunos momentos.

También en esta escena se incluyeron en pequeños momentos la forma en que se mueven las aves, cuando vuelan me sugirió ciertas calidades de movimiento, ciertos diseños en el espacio.

Casi al final de esta primera sección comienza la música de percusiones en vivo que se añade a la música electrónica que continua sonando.

Escena II

Esta parte tiene una referencia hacia el fenómeno global de la migración, donde las palabras empleadas son dichas en varios

idiomas representando sentimientos y acciones. Estas palabras usadas son: “nervös, peur, swimm, tomlber, wilderness, gridare, fall, rennen, desert, crier, marcher.”¹⁰²

Se escogieron estos idiomas (inglés, francés, alemán, italiano) porque son los idiomas de los países donde posiblemente más migrantes se desplazan en busca de trabajos y esto le da un carácter global a este fenómeno.

Estas palabras fueron escogidas por sus significados, por ejemplo, cadere (caer), miles caen en sus travesías como migrantes, afraid (miedo) normalmente son perseguidos con sofisticados equipos, son encarcelados y aún muertos.

Todas las demás palabras tienen un significado que referencia alguna circunstancia de estas personas.

Las palabras para ser grabadas se escribieron sobre varias hojas de papel en blanco, en filas, en distintos tamaños, en algunos casos se arrugaron las hojas para darles otra textura a las palabras y después se grabaron. Se hicieron acercamientos, para que fuera un poco borrosa la caligrafía, el movimiento de cámara también se hizo circular como el del bosque envolviendo a las palabras, también se movió en distintas velocidades. Estaban escritas estas palabras en una forma repetitiva.

¹⁰² Su traducción es la siguiente: Cadere- caer, nervös-nervios, peur- miedo, swimm-nadar, tomlber- caer, wilderness, gridare- gritar, fall- caer, rennen- correr, desert- desierto, crier-llorar, marcher- andar.(T.A)

Después, se editaron las palabras y las voces grabadas que decían estas palabras. Se editaron en diferentes tonos y velocidades.

Esta grabación de voces comienza cuando entran las percusiones en vivo. También entran en acción los instrumentos arreglados ya mencionados.

Los motivos de movimiento de la bailarina tenían que ver con estas palabras, por ejemplo *tomber* (caer), se trabajaron improvisaciones haciendo diferentes tipos de caídas, unas cerca del cuerpo y otras lo más lejano buscando no perder los impulsos. En momentos y al igual que William Forsythe lo hace investigué crear movimiento con las palabras anteriormente citadas. Este proceso intenta que el cuerpo imite la forma de las palabras y en otras ocasiones su significado emotivo, dejando al cuerpo que se mueva sobre el espacio, cambiando las dinámicas, repitiendo muchas veces hasta que se encuentra como se conectan palabras-cuerpo en una forma orgánica.

Algunos movimientos se repetían pero en otros espacios, con otros frentes y velocidades. El movimiento por momentos en esta escena se conecta con la música pero en general no la sigue.

El movimiento de la bailarina es una frase de movimiento desarticulado empezando el impulso con diferentes partes del cuerpo, que se desarrolla sobre el espacio y que casi al final hace una variación de una de las frases ya expuesta, su movimiento va acompañado por el de tres bailarines en diferentes momentos que tienen entre ellos tienen una frase de movimiento en común, que

se combina con algunas formas de imágenes tomadas de esculturas de Anthony Gormley, se mueven en canon.

Casi al final de esta parte dos de las bailarinas toman otras frases de movimiento en unísono antes de salir. La iluminación cambia, desaparece la línea y se crea un ambiente en blanco muy tenue.



Fig. 143 Esculturas de Anthony Gormley

Escena III

La idea de escalar un muro es pasarlo pero hay que tocarlo, ejercer una fuerza para poder trepar, el tacto aquí actúo como lo que se planteó en el apartado elementos de composición coreográfica. Movimientos de una mujer escalando un muro, realizando algunos gestos físicos y movimientos que indican dicha acción aunque no literalmente. Los muros detienen a los

migrantes en casi todo el mundo. Hubo un recuerdo asociado, viví varios meses, en diferentes años, en la frontera noroeste de México y en ese lugar los muros entran al mar, se ve el otro lado, el otro país, pero no puede uno pasar, existe una sensación de estar en una prisión. Esas sensaciones se las platique a la bailarina para que ella intentara hacerlas suyas. La bailarina elegida esta entrenada en ballet y quise aprovechar esa condición y propuse bailara en *puntas* (zapatos de ballet que permiten por sus características ponerse de puntitas). Trabajamos el tocar, rebotar e intentarlo de nuevo con imágenes que le iba dando sobre cámaras infrarrojas vigilando, perros, helicópteros, patrullas.

Estas emociones las trabaje con la bailarina y el movimiento adquirió en momentos esas características.

Pienso en Forsythe, propone por ejemplo palabras que transforma en movimiento y lo que queda es solo movimiento, lo mismo intento sugiriendo emociones, sensaciones, y lo que queda es solo movimiento pero que no ejemplifica literalmente lo propuesto. Fueron dos los motivos de movimiento para esta escena.

La iluminación se hizo a base de dos contraluces en color ambar.

En esta escena no hay vídeo, ni fotografías.

Salen las percusiones, entra la música electrónica que semeja el sonido de las percusiones.

En determinado momento de este capítulo el escenario se llena de bolsas de basura, entraban impulsadas por un gran ventilador, porque el espacio imaginado en ese momento fue el desierto con yerbas girando en el, y una asociación fueron las bolsas de basura que inundan nuestro planeta por lo que se decidió ponerlas.

Escena IV

Antes de iniciar esta parte hay una transición, que involucra un dueto entre el bailarín y la bailarina del muro, en acción de ayuda, sosteniéndola en ocasiones. A la vez el bailarín improvisa, ella no. Tres bailarinas en ese momento ejecutan diferentes secuencias.

En la escena músico y bailarín interactúan en base a los sonidos creados por el músico. El percusionista abandona su espacio que en general fué la parte de atrás del escenario para introducirse en el espacio del bailarín. Para esta escena se tomaron como parte de motivación por un lado una imagen del artista británico Antony Gormley de una escultura titulada *Broken Column* que es parte de una serie de 23 esculturas colocadas en Stavanger, Noruega, en este caso corresponde al de un hombre que está solo en una especie de caverna (en México esta escultura se instaló en el Colegio de San Ildefonso), pintado de rojo, y por otra una video instalación titulada *Migración* del video artista Doug Aitken que presenta una imagen de un búho con plumas blancas que están cayendo sobre él. Esta imagen última se asoció con la muerte de un hombre solitario. Se presenta moviendo un bailarín haciendo

reverencia hacia los 4 puntos cardinales como en muchos de los rituales que hacían los pueblos de Mesoamérica, es un ritual en el cual él sabe de su muerte. Las plumas las trae el bailarín en sus manos, y las deja caer poco a poco sobre su cabeza mientras baila.

El tiempo pasado-presente-futuro se conjugan en el ritual. El bailarín se mueve en un espacio circular color rojo (iluminación con micas de ese color).

La música de esta escena son de nuevo las percusiones solas. El bailarín sigue el ritmo de ellas.

No hay imágenes.

El bailarín tiene tres frases de movimiento que varía por medio de sostener el movimiento.

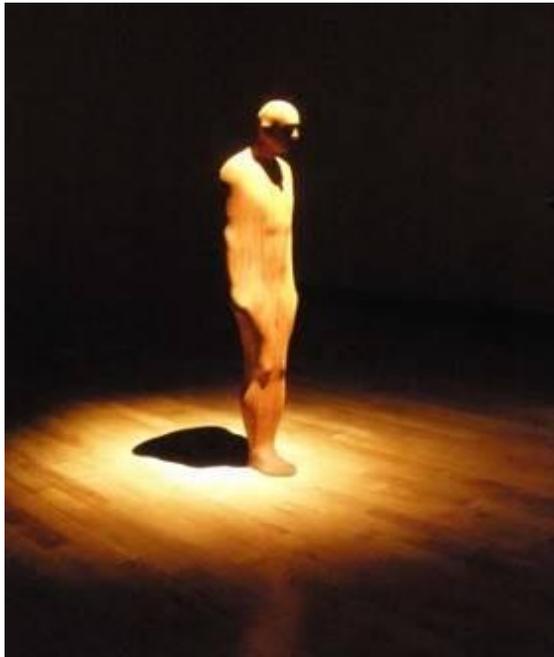


Fig. 144 *Broken column*. 2003, Anthony Gormley



Fig. 145 *Migration*, 2008, Doug Aitken

Escena V

Contrasta esta escena con la anterior que fue un momento intenso, con esta que se planteó como una especie de sueño gratificante. Entra un video con agua cayendo de una fuente, de este video sólo se tomó la parte donde el agua caía. El agua es vista aquí como purificación como algo que al correr se lleva recuerdos amargos y tristes, algo que refresca y revive. Fluye el agua en el vídeo a través de un loop (se repite la imagen de agua) y reiterando su caída va a los detalles de su propio movimiento.

Tiene que ver esta imagen con la vida, esto es, en el desierto (se plantea una contradicción al hablar de el Bosque y presentar una

imagen de desierto, cabe decir que ambos son metáforas diferentes) el agua es una joya preciada, es la diferencia entre la vida y la muerte. Vídeo, música y movimiento corriendo juntos en un continuum.

La bailarina se deja llevar por un movimiento fluido, desarticulado. Tiene una sola frase de movimiento.

La luz es blanca cruzada desde el fondo del teatro.

La música son percusiones, sonidos al arrugar una bolsa, con el arco del violín rasga el músico sobre una tarola.

Escena VI

Comienza con una bailarina desarrollando una frase de movimiento y tres bailarines en el extremo opuesto con una frase igual con muy poco movimiento, aparecen de nuevo el vídeo de las palabras, música electrónica, luz lateral.

Continúa otra bailarina haciendo una frase que se desarrolla, fotografías de una ciudad luminosa, ambiente de luz azul, música electrónica.

Se presentan tres bailarinas haciendo una secuencia tres veces, música como de disparos de ametralladora, flashazos de luz.

Se presenta otra bailarina con tres frases distintas de movimiento, vídeo de un bosque, ambiente de luces en ámbar.

Después, la persecución, con fotografías de perros rabiosos de dimensiones colosales manipuladas con la edición, que logran envolver la escena.

También para esta escena se ocuparon tubos de polivinilo para crear diferentes sonidos con tonos y ritmos que el bailarín toma, y responde con movimiento ya planeado pero también con improvisaciones. Esto viene de las pláticas con el músico quién pensó en utilizar estos sonidos que suenan como chicotazos y si se manejan rápido los tubos suenan como un viento fuerte para esta escena sobre la persecución.

El trabajo titulado *If then* (2001) del artista Kenneth Feingold inspiró parte del final de esta sección, ya que esta obra presenta cabezas de maniquís que hablan, que están en una especie de maceta y que fue relacionada con las historias de muerte de los miles de indocumentados que quedan en el camino, por lo que cada uno de los bailarines recostados boca abajo en el piso cuenta una historia de migrantes en el momento que colocaron la cabeza en el piso. En este país todos sabemos muchas historias de migrantes incluso algunos de nuestros familiares, en determinado momento han ido a trabajar a Estados Unidos. Al contar cada uno su historia debían de involucrarse emocionalmente con ella, lo que nos serviría de base emotiva para la parte siguiente que tenía que

ver con correr, detenerse, mover, y así sucesivamente, intentando recrear situaciones difíciles de los migrantes conocidos.



Fig. 146 If then, 2001, Kenneth Feingold

Escena VII

El movimiento creado para esta escena surgió de la práctica Historias en Grupos descrita en el capítulo 1 coreografía.

Se proyecta un vídeo de un bosque y un fondo rojo, estas dos imágenes se alternan. Las improvisaciones fueron sobre correr-parar, emociones de huída. Las trayectorias eran improvisadas en el momento, pero tenían que ser rectas. Había que estar atentos al otro. Por otra parte cada bailarín armó una o varias frases de movimiento que eran ejecutadas a diferentes dinámicas y tempos.

Se empleó una cámara infrarroja inalámbrica en esta escena con diferentes objetivos: crear otros espacios, ya que la cámara estaba colocada en el cuerpo de uno de los bailarines que se desplazaba sobre el foro dando diferentes perspectivas al espectador de lo que estaba sucediendo en el escenario, las imágenes tomadas por esta cámara eran proyectadas en una pantalla; otro objetivo lo daban visualmente los colores y definición muy bajas que tenía esta cámara, ya que eso creaba un ambiente que semejaba un sueño, un lugar nebuloso; también con estas cámaras podía uno lograr acercándose a las bailarinas un tamaño de las imágenes que era mayor al natural contribuyendo con esto a dar otra dimensión a la escena y finalmente tenía la cámara infrarroja una connotación de vigilancia.

Los bailarines caminaban alrededor de las cabezas que habían puesto en el piso. Luego bajaron unos cilindros encima de ellos. Se hicieron de tela casi transparente para que se vieran los cuerpos y en los cilindros se imprimieron las imágenes de diferentes bosques, bosques oscuros. Se pensó que estarían mostrados los personajes como en una prisión, exhibiéndolos.

Los cilindros son planteados como una metáfora envolvente de los pensamientos de los migrantes. Estos cilindros en el que no hay salida, son como sus deseos, un espejismo. Y son atrapados en ellos. Caen los cilindros encima de las bailarinas cubriéndolas. El hombre que dio inicio a la obra aparece nuevamente por el camino buscando las migajas de pan pero estas ya no están.

Resumen de los elementos que integraron la obra

Bailarines

Fue importante retarlos a trabajar no solamente físicamente sino también a través de las emociones, de las intenciones, a que trabajaran las partes de la obra en donde eran solistas para que descubrieran en sus propios cuerpos lo que la obra les demandaba, y cuando el trabajo era en grupo sintieran y percibieran las energías e intenciones de sus compañeros, asimismo que tuvieran atención de las imágenes y sonidos creados para que sus acciones fueran en relación a ellos.

Coreografía

Se crearon los movimientos en base a imágenes visuales, táctiles, textuales. Asimismo a partir de elementos de composición coreográfica se trabajó cada escena como se mencionó en trabajo con bailarines.

Se ocupó en cada escena una solista para que cada cuerpo diferente contara una historia personal.

Objetos

Cabezas en macetas- Se empleó como elemento simbólico, connotación de muerte, buscando la creación de un ambiente denso dentro de la escena, hechas de poliuretano color blanco, sin

vida, el cuerpo ha desaparecido. El plástico (maceta) y el poliuretano (cabezas) como algo inerte, de uso comercial, descontextualizados, al colocarlos en el piso se creó una instalación escultórica por la cual se movían los bailarines.

Tubos para cables de electricidad- Sugeridos por el músico para generar diferentes sonidos; explorando e improvisando con ellos sonidos y diferentes timbres por la acción de girarlos en el aire o soplar dentro de los tubos. Romper el espacio con esos objetos y rodear creando un ambiente agresivo; generados estos sonidos por los mismos bailarines.

Plumas- Se usaron como un símbolo de tiempo que cae y pasa, de soledad.

Cilindros- Tienen la connotación de atrapar, prisión, romper el espacio, crear una instalación escultórica circular, son casi transparentes para dejar ver el interior con los bailarines dentro con la luz encima mostrando cuerpos atrapados.

Bolsas de plástico- Desechos, desperdicios, su movimiento creado con un ventilador fue aleatorio, creando un espacio que en cierta forma se movía.

Fotos

Perros - Dimensiones colosales con una evocación de agresividad y persecución, las fauces abiertas, semejan a los policías que

literalmente cazan a los migrantes, crea dos espacios el del bailarín y el perro sin movimiento, vigilando, acechando.

Aves- Libertad en un cielo azul que cambia a rojo, pueden desplazarse, no hay fronteras, con el cambio de chroma se vuelven irreales, también tienen movimiento por manipulación creando un efecto un tanto fragmentado que ayuda a enfatizar que es un mundo no del todo real.

Huella- Paso, dirección, signo ideográfico ya que representa la idea de ir, desplazarse, impresión que se queda en el piso y que denota presencias pasadas.

Música

Situados en dos espacios del teatro músico y compositor dialogan con dos diferentes tipos de música, la creada por computadora y la interpretada por percusiones tradicionales y compuestas. Trabajo por secciones, esto es, cambiaba el tema musical o entraba el músico o había silencios para dar estas pautas creadoras de una estructura, sonorizar palabras escritas, manipulándolas para crear ambientes, fijar acciones musicales para dar cierta intención a cada escena.

Intención de crear ambientes contrastantes, densos, repetitivos, voces que parecen lamentos, silencios, improvisar.

Iluminación

Delimitó el área de los músicos y los bailarines, envolver al bailarín creando un espacio cerrado en diferentes tonos lo que crea además ambientes, los cenitales que caen sobre los cilindros enfatizan la figura humana encerrada dentro de ellos, las micas de color azul usadas en las macetas crean un ambiente sombrío. Se usó para marcar espacios, enfatizarlos, crear ambientes, marcar caminos.

Vídeos

Se manejaron algunos por loops para dar la sensación de que no tenían fin. Crea ambientes repetitivos, el cambio de chroma da sensaciones de aislamiento, las palabras repetidas enmarcan palabras que tienen connotaciones emotivas.

Bosque

En fotografía o vídeo da un ambiente espacial de estar regresando al mismo lugar, tomas desde diferentes perspectivas para lograr diversos aspectos del mismo, su chroma es en blanco y negro creando un aspecto lúgubre.

Cámara inalámbrica

Con el propósito de crear otros espacios, ya que la cámara estaba colocada en el cuerpo de uno de los bailarines que se desplazaba sobre el foro dando diferentes perspectivas al espectador de lo que estaba sucediendo en el escenario, las imágenes tomadas por esta cámara eran proyectadas en una pantalla; otra imagen la daban visualmente los colores y definición muy bajas que tenía esta cámara, ya que eso creaba un ambiente que semejaba un sueño, un lugar nebuloso; también con estas cámaras podía uno lograr acercándose a las bailarinas un tamaño de las imágenes que era mayor al natural contribuyendo con esto a dar otra dimensión a la escena y finalmente tenía la cámara infrarroja una connotación de vigilancia.

El presupuesto para esta obra fue una asignación que se nos otorgó por parte del festival para cubrir los gastos de producción, pago de bailarines, del compositor, del músico, y del coreógrafo. No fue pedida una cantidad determinada por parte nuestra, fue el presupuesto con el que se contaba y había que adaptarse a él. La propuesta del vestuario y de iluminación corrió a nuestro cargo, la edición la realizó el compositor así que todo eso fue ahorro de dinero.

Conclusiones

En el capítulo 1 nos hemos centrado de manera específica en las aportaciones formales que tuvo el binomio John Cage y Merce Cunningham, la colaboración establecida por Forsythe con la Universidad de Ohio y la de Dawn Stopiello con Mark Coniglio, para hacer más explícita la relación que existe entre la danza y otras disciplinas no sólo en el terreno tradicional sino también en el tecnológico y que tenían un deseo por compartir parámetros con propuestas afines, con esto podemos afirmar la importancia que supone el trabajo con otros artistas no solamente integrando las áreas artísticas particulares de cada uno sino también con los aspectos tecnológicos, con un fin común que es la danza.

Estas colaboraciones impulsan un modo de enfrentar las coreografías propias. Por esta razón consideramos importante este tipo de relaciones donde el coreógrafo y colaboradores poseen una similar importancia. Debemos señalar también que la danza renueva su manera de presentarse en escena con estas asociaciones que han llevado a los coreógrafos a interactuar con otras áreas artísticas y tecnológicas.

Estas participaciones han dado resultados que ya conforman una herencia inscrita en el mundo de la danza. Las tácticas y formas de trabajo que han tenido estas colaboraciones dependen de los objetivos que se han planteado ambas partes. Sus formas de

trabajo, sus procesos, sus resultados nos son proporcionados por ellos mismos para su análisis y comprensión.

Hemos comprobado que la razón del empleo de tecnologías y colaborar con otras disciplinas de los creadores de danzas es que ayudan a mantener a la danza vital en un mundo donde los medios están ampliamente utilizados como un canal de expresión estética.

Al utilizar las colaboraciones los métodos de composición cambian y se revelan otras formas de narrar con el cuerpo. Fuera de la vídeodanza y danza por web, en todas las presentaciones de baile que observamos están presentes el cuerpo físico y lo tecnológico combinándose.

Al emplear el vídeo se ganan las cualidades que se encuentran asociadas con el cine como son cambios de escala o perspectiva y el romper con el tiempo lineal de lo que está sucediendo.

La música en vivo aporta energía y si existen las improvisaciones de bailarines y músicos añaden sorpresa a lo que pasa, trabajar con música en vivo es un reto ya que no todos los días se tocan las piezas igual. En las improvisaciones se acrecienta esta indefinición pero los bailarines deben saber responder rápidamente a las propuestas que hagan los músicos o viceversa, porque en ocasiones son los bailarines quienes les van proponiendo caminos a los músicos en las improvisaciones y ellos debe responder.

Hemos mostrado que a través de ejercicios concretos usados como elementos de composición, estos ayudaron a construir la obra *El Bosque*.

Dos palabras surgieron en este capítulo y estas son organización y decisión. A través de la organización podemos tener una idea de la trayectoria de la obra y posibles resultados. Aún si se planea utilizar el azar, esa es una forma de organizar lo que queremos y esa palabra ya lleva contenidos en sí los elementos o los caminos a seguir. Decisión para decretar qué sí y qué no es indispensable en la obra.

Por todo lo anteriormente expuesto demostramos que las colaboraciones generan una expansión conceptual y artística en la danza.

En el capítulo 2 comprobamos que la danza es un arte físico, del cuerpo, que para su desarrollo emplea técnicas diversas donde cada técnica tiene un determinado enfoque pero que al final todo se reduce a movimiento y que a través de éstas le proporcionan elasticidad y fuerza al cuerpo; que ese trabajo dentro de las técnicas también implica los conceptos, emociones e intenciones que sus iniciadores les dieron a través de una exploración y una vida dedicada al conocimiento de cómo nos movemos y cuáles son los principios orgánicos del cuerpo.

Estas técnicas tienen ejercicios que permiten liberar al cuerpo de tensiones, hacer que el bailarín comprenda las fuerzas que actúan

sobre él y cómo hacerlas sus cómplices. Algunas técnicas trabajan efectivamente con imágenes que ayudan a remodelar el cuerpo a través de lograr una conciencia de lo que hacemos cuando nos movemos. Las técnicas de danza amplían las potencialidades del cuerpo.

Observamos que la complicidad y la entrega mutua son requisitos en el trabajo coreógrafo-bailarín, ya que sólo a través de estos se puede uno conectar profundamente con el otro para así poder llevar las ideas y movimientos de uno, en el cuerpo del otro. Esto también se busca cuando se trabaja con otra disciplina o tecnología y numerosos coreógrafos y colaboradores se plantean esto al relacionarse.

Hemos destacado la extrema importancia que tiene la energía para conectarse con el público y que esta energía siendo también un objeto de estudio ha encontrado ejercicios que ayudan a encontrarla, transformarla y manejarla. Se puede hablar del aura en algunos bailarines y como esto se ve disminuido en una proyección de vídeo, donde se gana en otras direcciones, como en expansión de posibilidades de representación del cuerpo.

Con la tecnología el cuerpo puede sufrir modificaciones en su representación, como lo serían los cuerpos digitales de Victoria Vesna, los que utilizan prótesis en Nemesis, el llamado cuerpo posthumano de Stelarc o a través de la video danza o proyecciones de cuerpos virtuales en el escenario.

En el capítulo 3 hemos demostrado la importancia que tiene el espacio real en la percepción de la obra de danza que contrasta con la falta del mismo en las transmisiones de danza por satélite, pero que crean una conectividad diferente entre comunidades dancísticas a través del mundo. Esta falta de espacio plantea además el encogimiento del tiempo, todo es a la velocidad de la luz. Razonamos formas y conceptos diferentes de concebir el espacio escénico por medio de iluminación, el Icosaedro de Laban, proyecciones virtuales, módulos movibles, visualizándolo para dirigir a los bailarines como sucede en *Synchronous Objects* o concibiéndolo sin un centro con Cunningham. Posibilitando al espacio a ser poético, flexible, ilusorio, con múltiples puntos de vista, virtual, construido, un lugar donde se desarrollan las obras en un tiempo dado, ya que no podemos concebir espacio sin pensar en el tiempo.

Participamos de la aportación de la Comedia Musical donde se dió el primer espacio no convencional en danza que fue filmado y las influencias por ella ejercidas.

Constatamos que se continúa trabajando también en espacios llamados alternativos como son calles, centros comerciales, etc. y en los llamados tradicionales como lo es el teatro.

En el capítulo 4 verificamos la conexión que tiene tan profunda la música y el sonido con la danza con la inclusión de las nuevas tecnologías especialmente el sonido creado por la interactividad de los bailarines con cámaras y programas para detonarlos. Exponemos cómo en el fenómeno de la Audiovisión los sonidos

parecen derivar de la imagen. La forma en que se toman prestadas piezas musicales por el DJ y con el VJ música y videos se vuelven una forma de postproducción. El empleo de MIDI y otras tecnologías permite interactuar en las presentaciones. También evidenciamos que continúan las compañías de danza del mundo colaborando con compositores y músicos con instrumentos tradicionales.

En el capítulo 5 argumentamos sobre los conceptos sobre el tiempo y su relación con el espacio, como han sido estos empleados por artistas de diferentes áreas artísticas, teniendo por ejemplo en la danza, tiempos pasados que se vuelven presentes a través de la memoria (en el vídeo). Evidenciamos que el tiempo en la danza en vivo es un flujo pero por medio de la manipulación tecnológica lo podemos detener o acelerar (manipulando música e imágenes). Testimoniamos la importancia del tiempo en el arte, y cómo los artistas conceptualizan sobre él y así construyen sus obras, jugando con pasado, presente y futuro ahora con otra forma de hacerlo debido al uso de proyecciones.

En el capítulo 6 se argumenta el papel que juegan las nuevas tecnologías en la danza, pero también su influencia en otras áreas artísticas. La postproducción nos ayudó a razonar el fenómeno del reciclaje. Los software más empleados en la danza como *Life Forms*, *EyeCon* e *Isadora* son expuestos así como los coreógrafos que los emplean y la forma en que lo hacen. Probamos como la robótica, 3D, video danza, satélite, Inteligencia Artificial, expanden, conectan, permiten otras narrativas del cuerpo que no

serían posibles sin ellas. Estas se podrían visualizar como formas distintas de moverse, participar en eventos entre países simultáneamente, fragmentar el cuerpo, alterar la percepción.

En el capítulo 7 describimos la investigación práctica en la creación de *El Bosque* cuyo proceso se explicita en cada una de sus partes comenzando desde la motivación, referentes, integración del equipo interdisciplinario, estructura de la obra, antecedentes del tema, discusión colaborativa, proceso de composición coreográfico, trabajo con bailarines, proceso de composición musical, edición de fotografías y vídeos, propuestas y descripción de escenas.

Pudimos comprobar que las relaciones que se establecieron en esta obra no solo en el aspecto interdisciplinario sino también en el tecnológico ayudaron a crear un acercamiento y compenetración entre los participantes generando redes de contacto y de influencia multidireccionales.

La utilización del trabajo entre disciplinas y multimedia propició el desarrollo de estrategias de integración con la danza y así se logró expandir sus posibilidades expresivas.

La función del coreógrafo en este caso fue construir puentes que permitieran formas de trabajo que sumaran los diferentes elementos propuestos para la pieza por medio de proponer ideas y parámetros artísticos que fueran comunes entre las partes, al

mismo tiempo componiendo y trabajando en maximizar el potencial de los bailarines.

Describimos las implicaciones en la contribución de propuestas estéticas y conceptuales entre los involucrados y el efecto que esto hizo en la construcción de la obra.

Conseguimos presentar la propuesta que fue seleccionada para presentarse en el Festival Internacional Cervantino con lo cual se completo el ciclo de trabajo propuesto.

Hemos demostrado a través de ejemplos y de un trabajo práctico personal que *el territorio de la danza se expande desde la perspectiva del conocimiento semántico, sensorial, perceptivo y empírico* cuando se relaciona con otras disciplinas y el lenguaje multimedia abriendo un campo de exploración para futuros trabajos.

Para finalizar podemos observar desde la distancia que nos separa de la obra, que pudo haber errores en el proceso de la misma y que por estar inmersos en ella no los visualizamos en el momento, pero reconocemos que en el camino pudimos revalorizar la importancia del cuerpo físico, de las relaciones interdisciplinarias y empleo de la tecnología hacia una forma de expresión humana que nos confrontaron a nuevas preguntas por definir quienes somos y el mundo que nos rodea.

Consideramos que la contribución de esta tesis está situada en el terreno del análisis y documentación de una coreografía y las estrategias que se tomaron al abordar el tema de la migración

para poder integrar las disciplinas, artes visuales y música, así como la multimedia que sirvió para realizar la composición electrónica, su edición, los videos y fotografías y su posterior edición, esto podría ser de utilidad para coreógrafos que quieran explorar estos terrenos. En México existe poco o nulo material escrito sobre composición. También podría ser de utilidad el material que se investigó, sobre cómo coreógrafos y artistas de otras ramas, han trabajado en colaboración con otras áreas tecnológicas y artísticas, observando los resultados obtenidos, que al analizarlos y compararlos con otras obras puede ayudar a tener una visión general de cómo la danza al observar su tiempo, ha cambiado, mutado, sin perder esa parte emocional y espiritual.

Fuentes Documentales

Bibliografía

- Abramovic Marina, *El Puente*, Ed. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, España, 1998.
- Agacinski, Sylviane, *Time Passing, Modernity and Nostalgia*, Columbia University Press, N. Y, 2003.
- Anderson, Pamela, *Dance Composition Basics*, Human Kinetics, USA, 2006
- Anker, Verena, *Digital Dance*, Vdm Verlag, USA, 2008.
- Anne Lynne y Chaplin Tarin, *The Intimate Act of Choreography*, University of Pittsburgh Press, USA, 1982.
- Auslander Philip, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London, 1999.
- Banes, Sally, *Writing Dancing in the age of Postmodernism*, Wesleyan University Press, New England, 1994.
- Barba, Eugenio, *La Tierra de Cenizas y Diamantes*, Escenología, A.C., México, 2008.
- Bergson, Henri, *La Evolución Creadora*, Colección Austral, México, 1973.
- Bernard, A., Steinmüller, W. & Stricker U. (2006) *Ideokinesis, A Creative Approach to Human Movement & Body Alignment*, North Atlantic Books: California.
- Bischoff, Ulrich, *Max Ernst*, Taschen, Germany, 1993.
- Bourriard, Nicholas, *Post Producción*, editorial Adriana hidalgo, Buenos Aires, 2007.

- Brea, José Luis, *la Era Post Media*. Ed. Centro de Arte de Salamanca, España, 2002.
- Brea, José Luis, *Cultura _Ram*, Ed. Gedisa, España 2007 .
- Broadhurst, Susan y Machon, Josephine, *Sensualities/Textualities and Technologies: Writings of the Body in 21st Century Performance*, Ed. Palgrave Mc Millan, N.Y. 2009.
- Broadhurst, Susan, *Digital Practices: Aesthetics and Neuroesthetic. Approaches to Performance and Technology*, Ed. Palgrave Mc Millan, N.Y.2007.
- Broadhurst, Susan, *Performance and technology: Practices of virtual embodiment and interactivity*, Ed. Palgrave Mc Millan, N.Y.2011.
- Campbell Patrick, *Psychoanalysis and Performance*, Routledge, London, 2001.
- Causey, Matthew, *Theater and Performance in Digital Culture: from Stimulation to Embeddedness*, Routledge, London, 2006.
- Cohen, Selma, *Modern Dance*, Wesleyan University Press of New England, Hanover 1969.
- Cope, David, *Techniques of Contemporary Music*, Schirman Books, New York 1997.
- Cuenca Ignasi Davie y Gómez Juan Eduard, *Tecnología básica del Sonido I*, Ed. Paraninfo, España, 1997.
- Cuenca Ignasi Davie y Gómez Juan Eduard, *Tecnología básica del Sonido II*, Ed. Paraninfo, España, 1997.
- Cunningham, Merce, *Dance in Space and Time*, Ed Richard Kostelanitz, Chicago 1992.

- Cunnigham, Merce, *in conversation with Jaqueline Lesschaeve, the Dancer and the Dance*, Marions Boyars New York-London 1991.
- Chion, Michel, *El Sonido, Música, Cine, Literatura*, Paidós, Barcelona, 1999.
- Christiane, Paul, *Digital Art* Thames y Hudson, Singapur 2003.
- Debray, Regis, *Vida y Muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Paidós, Barcelona 1992.
- Deleuze, Gilles, *La imagen-Movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós Barcelona 1983.
- Deleuze, Gilles, *La imagen- Tiempo, Estudios sobre cine 2*, Paidós Barcelona 1985.
- Dery, Mark, *Velocidad de Escape, la Cibercultura en el final de Siglo*, Siruela, Madrid, 1998.
- Dixon, Steve, *Digital Performance, a History of New media in Theater, Dance, Performance art, and Installation*, Leonardo Books, USA, 2007
- Dodds, Sherril, *Dance on Screen. Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*. Palgrave Macmillan. 2004.
- Eco, Umberto, *Obra Abierta*, Ed. Planeta-Agostini, Barcelona, 1984.
- Franklin, Eric, *Dance Imagery for technique and performance*, Human Kinetics, USA, 1996.
- Franklin, Eric, *Dinamic Alignment trough imagery*, Human Kinetics, USA, 1996.
- Frétard, Dominique: *Danse et non-Danse. Vingt-cinq ans D'histoires*. Éditions Cercle d'Art. París, 2004.
- Gianneti, Claudia, *Ars Telemática*, L'Angelot, España, 1998.

- Giannetti Claudia, *Estética Digital*, Asociación de cultura Contemporánea l´Angelot, 2002, Barcelona
- Ginot, Isabelle: *La Danse au XXe Siècle*. Bordas. París, 1995.
- Goldberg, Roselee: *Performance Art: From Futurism to the Present*. Thames and Hudson Ltd, Londres, 1979).
- Gombrich, Hans Josef Ernst. *Los Usos de las Imagenes*, Fondo de Cultura Económica, México, 2003.
- Graham, Martha, *Blood Memories*, Washington Square Press, New York, 1991.
- Gubern, Roman, *El Eros Electrónico*, Ed. Taurus, Madrid, 2000.
- Hayles, Katherine, *Embodied virtuality or how to put bodies back into the Picture*, Cambridge, Mass: MIT Press, 1996
- Hecquet, Anthony, *Entorno Midi*, RA-MA, 1990, España.
- Humphrey, Doris, *La Composición en la Danza*, UNAM, México, 1981.
- IVAM Centre Julio Gonzalez *El Universo de Calder*, España, 1992,
- Jones A. Caroline, *Sensorium, embodied experience, technology and contemporary art*, Mit Press, USA, 2006.
- Jowitt, Deborah, *Meredith Monk*, the John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
- Kaye, Nick, *Multi- Media: Video-Installation-Performance*, Routledge, New York, 2007.
- Kerckhove, Derrick, *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1999.
- Kozel, Susan, *Closer: Performance, Technologies, Phenomenologies*, Mit Press, USA, 2008.

- Manovich Lev, *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*, Paidós, Barcelona, 2005.
- Malory, Becks, *Vassili Kandinsky*, Taschen, South Korea, 1999.
- Matheos-J. Corredor, *Tamayo*, Ed. Polígrafa, Barcelona, 1987.
- Marchán Fiz, Simón, *Del Arte Objetual al Arte de Concepto*, Ed. Akal, España 1985.
- Martínez Pimentel, Ludmila: *La Coreografía Interactiva*. Dpto. Escultura. U.P.V. Valencia, Julio 2006.
- Martínez Pimentel Ludmila, *El Cuerpo Híbrido en la danza: Transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales*. Análisis Teórico y propuestas experimentales, Director y Tutor: Dr. Emilio José Martínez Arroyo, Tesis Doctoral, UPV, Valencia, España, 2008.
- Margenroth, Joyce, *Dance Improvisation*, University of Pittsburgh, 1987.
- Mc. Pherson, Katrina, *Making Video Dance*, Routledge, N.Y. 2006.
- Merleau- Ponty, Maurice, *Fenomenología de la Percepción*, Península, Madrid, 2000.
- Minton, S. C. *Dance, Mind & Body*, Human Kinetics: USA 2003
- Mitchell, Tony, *Fetish*, Ed. Diana, España, 2001.
- Moldoveanu, Mihail, *Composición, luz y Color en el Teatro de Robert Wilson*, Ed. Lunweg, Barcelona 2001.
- Murray H. Janet, *Hamlet en la Holocubierta*, Ed. Paidós, Barcelona, 1997.
- Nagrin, Daniel, *Dance and the Specific Image*, University of Pittsburgh, 1994.

- Navarro, Antonio José, *La Nueva Carne*, Valdemar, España, 2002.
- Olsen, Andrea, *Body Stories*, Station Hill Openning, USA, 1991.
- Panofsky, Erwin, *Estudios sobre Iconología*, Ed. Alianza Madrid, 1972.
- Panofsky, Erwin, *La Perspectiva como Forma Simbólica*, Ed. Tusquets, España, 1995.
- Panofsky, Erwin, *El Significado de las Artes Visuales*, Ed. Alianza, Madrid, 1995.
- Park, Glen, *The Art of Changing*, Ashgrove Press Limited, Great Britain 1989.
- Pérez, Ornia, José Ramón: *El Arte del Vídeo. Introducción a la Historia del Vídeo Experimental*. RTVE/Serval. Barcelona, 1991.
- Pineda Pérez, Juan Bernardo, *El coreógrafo –realizador y la fragmentación del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza*, Dirigida por Dra. Gema Hoyas Frontera, Tesis Doctoral, UPV, Valencia, España, 2006.
- Rolland, John, *Inside Motion*, Rolland String, Research Associates, USA, 1987.
- Salabert, Pere, *Pintura Anémica, Cuerpo Suculento*, Ed. Laertes, Barcelona 2003.
- Shelley, Louis Steven, *A Practical Guide to Stage Lighting*, Focal Press, Boston, 1998.
- Sibilia, Paula: *El hombre Postorgánico. Cuerpo, Subjetividad y Tecnologías Digitales*. Colección Popular, 670. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2005.

- Smith-Autard, Jackeline, *Dance Composition: A Practical guide to Creative success in Dance Making*, A&C Black Publishers, Great Britain, 2004.
- Stelarc, *Strategies and Trajectories, Obsolete body/Suspensions/Stelarc* Ed. James D. Paffrath, California, 1984
- Sweigard, L. *Human Movement Potential: It's Ideokinetic Facilitation*, New York: Harper & Row, 1988
- Taylor, Jim, *Psichology of the Dance*, Human Kinetics, New York, 1995.
- Tharp Twyla, *The Creative Habit*, 2003, Simon & Schuster paperbacks, New York, N.Y.
- Todd, Mabel. E. *The Thinking Body*, Princeton Book Company: Hightstown, 1959
- Wigman, Mary, *El Lenguaje de la Danza*, Ed. Del Aguazul, Barcelona, 2002.

Páginas web

- Aitken, Doug. *Migration Installation*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=JZ6cJaGm79E&feature=related>
(Consulta 4 mayo 2011)
- Anderson Laurie, *Zero and One*. Disponible en:
http://www.youtube.com/watch?v=r3l9wwp_srg&feature=related
(Consulta 21 febrero 2011)
- Ballets C. de la B, *Import Export*. Disponible en :
http://www.youtube.com/watch?v=7phdq-h_txY&feature=related
(Consulta 18 enero 2011)
- Blast Theory, *An Explicit Volume*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=KvOAbua6Eus&feature=related>
(Consulta 20 febrero 2011)
- Cherkaoui, Larvi Sidi, *Origine*. Disponible en :
<http://www.youtube.com/watch?v=-Ui271DqiCQ&feature=related>
(consulta 12 marzo 2011)
- Feingold, Kenneth, *If then*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=qp5pZTYzwsc> (Consulta 23
abril 2011)
- Forsythe, William. *Scattered Crowd*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=oV70LwHQVw4> (Consulta 12
febrero 2011)
- Forsythe, William. Disponible en :
<http://www.youtube.com/watch?v=oGaEafftWCU> (Consulta 11
febrero 2011)

- Forsythe, William y Peter Weltz. Disponible en :
<http://www.youtube.com/watch?v=mTGPOpHPCGg> (Consulta 7 enero 2011)
- Forsythe, William *Solo*, Christine Buerkle. .Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=lutJD3piS4g> (Consulta 15 febrero 2011)
- Galloway, Kit y Rabinowitz, Sherry, *Hole in Space*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=QSMVtE1QjaU> (Consulta 9 enero 2011)
- Greenaway, Peter. *M is for Man Music Mozart*. Disponible en:
http://www.youtube.com/watch?v=zfpLSv2gz_g (Consulta 3 febrero 2011)
- Greenaway. Peter, *Tulse Luper VJ Performance*. Disponible en:
http://www.youtube.com/watch?v=Oo9fk_ZIEN8 (Consulta 5 febrero 2011)
- Hachiya, Kazuhiko, *AEC: The table of Coloblocke*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=Smnq6rn4A68> (Consulta 14 abril 2011)
- Iwai. Toshio, Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=TEWV5As2XvI&feature=related> (Consulta 30 marzo 2011)
- Jesurum, John, *FIREFALL*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=ArO-6l3Q-HY> (Consulta 16 febrero 2011)
- Jonas, Joan. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=eNKSxOby86U> (Consulta 22 abril 2011)

- Kahn Akram y Larvi Sidi, *Zero Degrees*. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=1g5fLgsSQWU&feature=related> (Consulta 14 febrero 2010)

- Killian, Jiri, *Black Bird*. Disponible en:

http://www.youtube.com/watch?v=eOsyutGsx_0 (Consulta 1 febrero 2011)

- Knowbotic Research, *My black cat*. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=eln5178dyRQ>, (Consulta 18 diciembre 2010)

- LaLaLa Human Steps, *Exaucé/Salt*. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=-YCWioJOw3U&feature=related> (Consulta 3 enero 2011)

- Lepage. Robert, *Lypsinch*. Disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=ChdeR--QIbw&feature=related> (Consulta 15 diciembre 2010)

- Lepage, Robert. *Ex Machina*. Disponible en :

http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/gallery_video/#id=album-29&num=1 (Consulta 24 marzo 2011)

- Mori Mariko. Disponible en:http://wn.com/Mariko_Mori(Consulta 3 marzo 2011)

- Stelarc. Disponible en: http://stelarc.org/_swf (Consulta 2 marzo 2011)

- Stenslie. Stahl, *Erotogod, Multisensorial Environment* Disponible en:

- http://www.youtube.com/watch?v=pE_uo_8CdBI (Consulta 4 febrero 2011)
- The Builders Association. *SUPER VISION*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=jITpsTAKDGY> (Consulta 9 enero 2011)
 - The Wooster Group. *Hamlet*. Disponible en:
http://www.youtube.com/watch?v=9VwDPThy_68 (Consulta 5 marzo 2011)
 - Troika Ranch. *BKLN*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=ZEL0TWF6sBQ> (Consulta 20 diciembre 2011)
 - Troika Ranch. *16 (R)evolutions*. Disponible en:
<http://www.troikaranch.org/16revs/about.html> (Consulta 26 diciembre 2011)
 - Vesna. Victoria Cell Ghost, Bio Art Installation. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=QgN6Sww15Ks> (Consulta 13 febrero 2011)
 - Waltz. Sasha *Körper*. Disponible en:
<http://www.youtube.com/watch?v=oXBSKJ9axf4> (Consulta 18 enero 2011)

Filmografía

- Bejart Maurice, *L'Ámour-La Danse*, Gerard Lauvin, 2006, 1 DVD
- Cunningham Merce, *Merce Cunningham Dance Company*, Microcinema International, 1 DVD
- DV8 Phisycal Theater, *Three Ballets Strange Fish* (1992), *Enter Achilles* (1995), *Dead Dreams of a Monochrome Men* (1989), Arthaus Musik, 1 DVD
- Greco Emio, *Double skin double mind* (DVD-ROM), The EG/PC Team, 2006, 1 DVD
- Jones, Bill, T. *Solos*, Bel Air, 2008, 1 DVD
- Kham Akra, Cherkaoui Sidi, *Zero Degrees* Sadlers Wells on screen, 2005, 1 DVD
- Keersmaker Ann, *Rosas danst Rosas*, Editions á voir, 1997, 1 DVD
- Lock Edouard, LaLaLa Human Steps, *Amelia*, OpusArte, 2006, 2 DVD
- Pedreiras Rodrigo, Grupo Corpo, Arthaus Musik, 1996, 1 DVD
- Saura Carlos, *Carmen*, Suevia Films, 1983, 1 DVD
- Saura Carlos, *Bodas de Sangre*, Suevia Films, 2002, 1 DVD
- Waltz Sasha, Trilogy *Körper, S, noBody*, Arthaus Musik, 2011, 1DVD
- Kylian Jiri, *Kaguyahime*, Arthaus Musik, 1994, 1 DVD

Índice de ilustraciones y fotografías

- Fig. 1 Notación de pasos de ballet, Raoul-Auger Feuillet
- Fig. 2 Vestuario de *Triadic Ballet*, 1922, Oskar Schlemmer
- Fig. 3 *Danza Serpentina*, 1896, de Loie Fuller
- Fig. 4 *Loops*, 2004, Merce Cunningham
- Fig. 5 *Life Forms*, visualizando el movimiento
- Fig. 6 *Trackers*, 1991, Merce Cunningham
- Fig.7 *One Thing Flat Reproduced*, 2000, William Forsythe
- Fig. 8 *Improvisation Technologies*, CD-ROM, 1999, William Forsythe
- Fig. 9 *Loopdiver*, 2009, Troika Ranch
- Fig. 10 Mapa Mental, coreografía El Bosque, 2010, Luis Arreguín
- Fig. 11 Imagen de la carretera del film Lost Highway
- Fig. 12 *La Partida*, Luis Arreguín
- Fig. 13 *La Puberte Proché ou las Pléiades*, 1921, Max Ernst
- Fig. 14 *La Bella Jardinera*, 1923, Max Ernst
- Fig. 15 *La Mujer Oscilante*, 1923, Max Ernst
- Fig. 16 *Tres Momentos de la obra Las Pléyades*, 2002, bailarinas Karla Rabling, Citlali Zamudio, foto Oscar Salas
- Fig. 17 *Ejemplo de una clase de Contact Improvisation*
- Fig. 18 *Liquid Views- Narcissus virtual mirror, (1882-1993)*,
Monica Fleishnman y Wolfgang Strauss
- Fig. 19 *Walzer*, 1993, Pina Bausch
- Fig. 20 *William Forsythe mostrando un movimiento con Improvisations Technologies*
- Fig. 21 *Danza de Concheros*, México

Fig. 22 Imágenes de Lulu Sweigard para el alineamiento del esqueleto

Fig. 23 Imagen de un cuerpo balanceado correctamente

Fig. 24 Curvas de la columna vertebral

Fig. 25 Tres cuerpos en que se divide el cuerpo para el estudio del alineamiento postural

Fig. 26 Zérkalo (El espejo), 1975, Andrei Tarkovski

Fig. 27 Las Bailarinas, 1971, George Segal

Fig. 28 Acción performática para producir una obra pictórica, 1960

Fig. 29 Anthropometries de l'époque blue, 1969, Yves Klein

Fig. 30 Interior Scroll, 1975, Carole Schneemann

Fig. 31 Shoot, 1971, Chris Burden

Fig. 32 Walking in a exaggerated manner around the perimeter of a square, 1968, Bruce Nauman

Fig. 33 Man walking down the side of the building, 1970, Trisha Brown

Fig. 34 Teatro de Orgías y Misterios, 1990, Hermann Nitsch

Fig. 35 Rythm O, 1974, Marina Abramovic

Fig. 36 Gibasan, 1972, Tatsumi Hijikata

Fig. 37 Vivisector, 2002, Claus Obermaier y Chris Harig

Fig. 38 Vivisector, 2002, Claus Obermaier y Chris Harig

Fig. 39 Apparition, 2004, Claus Obermaier y Ars Electronica Futurelabs

Fig. 40 Nemesis, 2001, Random Dance Company

Fig. 41 Escena 1 de Cremaster 3, 2002, Matthew Barney y Aimee Moulin

Fig. 42, Escena 2 Cremaster, Aimee Moulin

Fig. 43 Bodies Inc., 1995, Victoria Vesna

- Fig. 44 Interdiscommunication Machine, 1993, Kasuhiko Hichiya
- Fig. 45 Exoeskeleton, 1997, Stelarc
- Fig. 46 Timecapsule, 1997, Eduardo Kac
- Fig. 47 Escena de Work in Progress, 1968, Alexander Calder
- Fig. 48 Amodal Suspension, 2003, Rafael Lozano Hemmer
- Fig. 49 Icosaedro de Rudolf Laban*
- Fig. 50 By a Waterfall, 1933, Busby Berkeley*
- Fig. 51 2 IRIS, 2004, Philippe Decoufle
- Fig. 52 Floor of the forest Installation Performance, 2007, Trisha Brown
- Fig. 53 Kammer, Kammer, 2000, William Forsythe
- Fig. 54 Imagen espacial de Synchronious Objects para la obra One Thing Flat Reproduced, una colaboración entre Ohio State University y William Forsythe, 2000
- Fig. 55 Resultado de la utilización especial de las imágenes de Synchronious Objects para la obra One Thing Flat Reproduced
- Fig. 56 Escena 1 de El Viaje, 2006
- Fig. 57 Escena 2 de El Viaje, 2006
- Fig. 58 Dos escenas de la obra 20/20 Blake, 1997, George Coates
- Fig. 59 Dos escenas de la obra Jump Cut, 1997, The Builders Association, Mariane Weims
- Fig. 60 The far side of the moon, 2000, Robert Lepage
- Fig. 61 Dogville, 2003, Lars Von Trier
- Fig. 62 Blush, 2002, Wim Vandekeybus
- Fig. 63 Not I, 1973, Samuel Beckett

- Fig. 64 Escena 1 de la obra Sin Título 2
- Fig. 65 Escena 2 de la obra Sin título 2
- Fig. 66 *Partitura de Minuet de Mozart lograda con Musikalische Würfelspiel siglo XVIII*
- Fig. 67 DJ, Serge Dowell(Aka Radar) colaborando con el cineasta Peter Greenaway en Tulse Looper Suitcases
- Fig. 68 *Tulse Looper Suitcases*, 2003, Peter Grenaway
- Fig. 69 *Messa di Voce* Instalación Audiovisual, 2003, Golan Levin y Zach Lieberman
- Fig. 70 *Dialtones*, 2001, Golan Levin
- Fig. 71 *Glasbead*, 1999, John Klima
- Fig. 72 *Piano-as image media*, 1995, Toshio Iwai
- Fig. 73 Dos escenas de la obra *Jet Lag*, 1998, Buiders Association
- Fig. 74 *Zulu Time*, 1999, Robert Lepage
- Fig. 75 *Homemade*, 1966, Trisha Brown
- Fig. 76 *El Futuro de la Memoria*, 2002, Troika Ranch
- Fig. 77 *Deep trance behavior in Potatoland*, 2008, Richard Foreman
- Fig. 78 *Hombre de la Cámara*, 1929, Dziga Vertov
- Fig. 79 Bill T. Elliot con su cuerpo cubierto de sensores
- Fig. 80 *Ghost catching*, 1999, Imagen computarizada de Bll T. Elliot
- Fig. 81. Imagenes gráficas de *Biped*
- Fig. 82. Dos escenas de *Biped*, 1999, Merce Cunningham
- Fig. 83 *TV Cello*, 1971, Nam June Paik
- Fig. 84 *Lovers*, Vídeo Instalación, 1994, Teiji Furuhashi
- Fig. 85 Dancing with the virtual dervish,: Virtual Bodies, 1996, Diane Gromala, Jacov Sharir

- Fig. 86 *Archeology of a mother tongue*, 1993, Tony Dove y Michael Mackenzie
- Fig. 87 Espectador interactuando con la obra
- Fig. 88 *I love my robots*, 2007, Trisha Brown
- Fig. 89 *Angelus Novus*, 1995, Victor Burgin
- Fig. 90 *Angelus Novus*, 1920, Paul Klee
- Fig. 91 *A sudden gust of wind*, 1993, Jeff Wall
- Fig. 92 *A gust of wind in Ejiri*, 1831, Katsushika Hokusai
- Fig. 93 Tres fotografías usadas en el montaje
- Fig. 94 *Satellite Arts Project '77*, Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz
- Fig. 95 *Satellite Arts Project 1977*, Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz
- Fig. 96 *Escape Velocity*, 2000, Company in space
- Fig. 97 *Autopoiesis*, 2000, Ken Rinaldo
- Fig. 98 *Entity*, 2008, Random Dance Company
- Fig. 99 *A Study of Choreography for the camera*, 1945, Maya Deren
- Fig. 100 *Live*, 1979, Hans Van Manen
- Fig. 101 *Boy*, 195, Rosemary Lee(coreografía), Peter Anderson (director)
- Fig. 102 *One million Kingdoms*, 2001, Pierre Huyghe
- Fig. 103 Dos escenas de *16 ® evolutions*, 2006, Troika Ranch
- Fig. 104 *Brother- Sister*, 2002-2005, Palindrome
- Fig. 105 *The legible City*, 1988, Jeffrey Shaw
- Fig. 106 *Galapagos*, 1995, Karl Sims
- Fig. 107 Escena I de la obra El Bosque
- Fig. 108 Escena I
- Fig. 109 Escena I

- Fig. 110 Escena I
- Fig. 111 Escena II
- Fig. 112 Escena II
- Fig. 113 Escena II
- Fig. 114 Escena III
- Fig. 115 Escena III
- Fig. 116 Escena III
- Fig. 117 Escena III
- Fig. 118 Escena IV
- Fig. 119 Escena IV
- Fig. 120 Escena V
- Fig. 121 Escena V
- Fig. 122 Escena V
- Fig. 123 Escena VI
- Fig. 124 Escena VI
- Fig. 125 Escena VI
- Fig. 126 Escena VI
- Fig. 127 Escena VI
- Fig. 128 Escena VI
- Fig. 129 Escena VII
- Fig. 130 Escena VII
- Fig. 131 Escena VII
- Fig. 132 Escena VII
- Fig. 133 Escena VII
- Fig. 134 Escena VII
- Fig. 135 Escena VII
- Fig. 136 Escena VII
- Fig. 137 Escena VII

- Fig. 138 Der Bald, 1993, Tamas Walicsky
- Fig. 139 Zero Degrees, 2005, Akram Khan y Sidi Larbi Cherkoui
- Fig. 140 Bosquejo de la estructura de la obra El Bosque
- Fig. 141 Efecto Kuleshov, 1921
- Fig. 142 Códice Xolotl, sucesiva llegada a la cuenca de México de grupos chichimecas entre 1050 y 1100
- Fig. 143 Esculturas de Anthony Gormley
- Fig. 144 Broken Column, 2003, Anthony Gormley
- Fig. 145 Migration, 2008, Doug Aitken
- Fig. 146 If then, 2001, Kenneth Feingold
- Fig. 147 Partitura

Resumen

La colaboración interdisciplinaria y el uso de multimedia se ven reflejadas en un lenguaje y una estética de hacer danza, en un estilo.

Aportan nuevas ideas si se re combinan los elementos empleados.

Crea una forma simulada de realidad más que una yuxtaposición de componentes con una historia diferente.

Ayuda a reinventar lo que ya existe e inventar nuevos caminos.

El proceso creativo de bailarines y coreógrafos se ve afectado en una forma positiva por lo cual es ampliamente usado por los mismos.

El sonido y la música se relacionan con la obra proyectando, reforzando o contrapunteando el sistema de signos visuales para generar emociones sensaciones en el espectador.

En el espacio se proyecta el gesto, la expresión, la emoción, pudiendo ser creados estos espacios por medio de escenografías, iluminación, o proyecciones.

Los tiempos de la presentación en vivo son efímeros, en video permanecen, cuando se combinan en forma separada o interactiva

generan nuevos tiempos dependiendo de la manipulación de los mismos.

Estas colaboraciones en forma consciente, creativa y no ornamental expanden los conceptos y práctica creativa de la danza.

El Bosque se ofrece como una creación coreográfica en la que se conjuntaron la colaboración de artes visuales, música y lenguaje multimedia con la danza en un interés por continuar explorando las posibilidades creativas múltiples que ofrecen estas relaciones.

Resum

La col·laboració interdisciplinària i l'ús de multimèdia es veu reflectida en un llenguatge i una estètica de fer dansa, en un estil.

Aporta noves idees si es re combinen els elements empleats.

Crega una forma simulada de realitat més que una juxtaposició de components amb una història diferent."

Ajuda a reinventar el que ja esta i inventar nous camins. El procés creatiu de ballarins i coreògrafs es veu afectat en una forma positiva. El so es relaciona amb l'obra projectant, reforçant o contrapuntejant el sistema de signes visuals per a generar emocions sensacions i en alguns casos participació per part de l'espectador

En l'espai projecta el gest, l'expressió, l'emoció, podent ser creats estos espais per mitjà d'escenografies, il·luminació, projeccions. Els temps de la presentació en vivo són efímers, en vídeo romanen, quan es combinen en forma separada o interactiva generen temps que depenen de la manipulació dels mateixos.

Estes col·laboracions en forma conscient, creativa, i no ornamental expandixen els conceptes i pràctica de la dansa.

El Bosc s'ofereix com una creació coreogràfica en què es van conjuntar la col·laboració d'artistes visuals i músics amb la dansa en un interès per continuar explorant les possibilitats múltiples que ofereixen aquestes relacions.

Abstract

Interdisciplinary collaboration and the use of media is reflected in language and aesthetics to dance in a style.

Bring new ideas if re combine the elements used.

Create a simulated form of reality rather than a juxtaposition of components with a different story. Help to reinvent what is already and invent new ways.

The creative process of dancers and choreographers is affected in a positive way so it is widely used by them.

The sound and music are related to the proposed work, reinforcing or counterpoint the sign system to generate visual sensations in the viewer emotions.

The space is projected gesture, expression, emotion, these spaces can be created through set design, lighting, or projections.

The times of the live performance are ephemeral, video remain, when combined separately or in longer dependent interactive manipulation of them.

These collaborations in a conscious, creative, ornamental and expand the concepts and practice of dance.

El Bosque is offered as a choreography in which the collaboration came together visual arts, music and multimedia language dance in a continuing interest in exploring the creative possibilities offered by these multiple relationships.