

Representación r e v e r s i b l e

animación y danza:
producciones audiovisuales
y transferencias docentes



Tesis doctoral de Serafín Mesa García
Dirección Dra. D.^a Sara Álvarez Sarrat
Codirección Dra. D.^a M.^a del Mar Cabezas Jiménez
Enero 2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

no de decisiones con **ARLSTAR**, por el recibo de **ARLSTAR** con ella una carcava / Al green.
del mes. Lo anecdótico con **ARLSTAR** de representación propia a su texto. Un calce una fuente
eterna jantado, dib **ARLSTAR** de **ARLSTAR** ... la gente (toxa) vio pensar en el **ARLSTAR**

Agradecimientos.....	3
Resumen en castellano.....	5
Resumen en valenciano.....	7
Resumen en inglés.....	9
Bloque I: introducción.....	11
1. Preguntas de la investigación.....	16
2. Objetivos.....	18
3. Introducción de terminología.....	20
4. Vocalizando esta investigación artística.....	26
5. Material metodológico: perspectivas de auto-conocimiento y de transmisión.....	29
5. 1. Lo imaginario y la improvisación.....	32
5. 1. a. Configurando realidades, reconociéndolas, evitándolas y deseándolas.....	33
5. 1. b. Modelos de representación: apropiación frente a copia, composición espontánea.....	36
5. 2. Cinco estrategias metodológicas para la investigación artísticas.....	39
6. Investigación de versatilidad, ganado en la traducción.....	54
7. El papel de la teoría.....	58
8. Relevancia e implicaciones de esta tesis.....	61
9. Alcance.....	63
Bloque II: precedentes, marcos teóricos y producciones audiovisuales colaborativas.....	69
1. Antecedentes de integración: Merce Cunningham y Norman McLaren.....	71
2. Efecto phi e ilusión de la catarata: percepción cinematográfica y GIF animado.....	73
2. 1. Imagen corporal y símil cinematográfico interno.....	76
2. 2. Imágenes no visuales aplicadas: artes cinéticas.....	80
3. Contexto filosóficos: fenomenología, el concepto de duración.....	84
3. 1. Paralelismo entre la concepción 'Durée' de Bergson y 'Ritmos' de Bachelard.....	87
3. 2. Proyecto reversible. Una intuición concreta, Emilio y Laura.....	90
4. Contexto estéticos: revisitando el concepto de tecnología.....	97
4. 1. Contra el anclaje tecnológico: vídeoarte vestigio entre el cine y VJ Session.....	99
4. 2. Tecnologías de la contra-mística.....	104
4. 3. Sobre la tecnología de la 1ª década.....	109
S. XXI: Arpeggiador de la voz encendida.....	109
5. Producciones audiovisuales:.....	116
obra colaborativa generada.....	116
5. 1. Videodanza género precursor de integración coreográfico-filmica.....	119
a. Videodanza deriva tecnológica de integradora visual y corporal.....	121
b. Migraciones entre disciplinas. Improvisación y edición en cámara.....	123
c. Cifrar lo imaginario: taller Pleasexercises (por el pla : hacer).....	126
d. Objetivos en Pleasexercise.....	127
(por el pla : hacer).....	127
e. Pleasexercises I: salida de incendios.....	128
e. Pleasexercises II: multicosas.....	129
e. Pleasexercises III: pulso urbano.....	130
5. 2. Videoclip Musical, la improvisación como storyboard.....	131
5. 2. 1. El no espacio del Videoclip musical, Reevolution is my Boyfriend.....	132
5. 3. 'Pleasexercises IV y V' por el pla: hacer. El solo de vídeo danza y la performance.....	139

5. 4. 're: formas' y 'Patientia'. 'Cerros del pantano: autoFormateo de intencionalidad'.....	141
5. 4. a. La pausa corporal y el cambio de velocidad en la edición como obturación.....	143
5. 4. b. Solo en danza-animación. Integración duracional.....	145
Bloque III	148
Conclusiones. Transferencias docentes: autoformateo de intencionalidad.....	148
1. Transferencia corporal en la post-producción de video: I curso de especialización en.....	
postproducción de video: VJ video jockey y videoclip	149
1. 1. Visualización de pedagogías de la enseñanza de movimiento.....	151
1. 2. El estudio de chroma key como puente de relación.....	152
1. 3. Bloques temáticos del curso: práctica de video clip y conciencia corporal.....	154
1. 4. Factores de movimiento: la imagen del espejo sustituida por la imagen de la pantalla.....	155
1. 5. Estructura de improvisación y VJ session. Archivo de proyecto digital como notación.....	158
2. Coloreografiar: taller online de animación a partir de movimientos de danza.....	159
2. 1. La emoción como una cebolla: hombre membrana y disolución de la figura humana.....	161
2. 2. Generar secuencia de movimiento a partir de una imagen única.....	163
3. De la danza contemporánea al dibujo contemporáneo a través de la palabra.....	165
3. 1. Perspectiva corporal: entrevistas y talleres intensivos 2014 - 2015.....	166
3. 2. Conclusiones gráficas, transcripción a dibujo de las entrevistas.....	167
3. 3. Beca Ilustranza taller Remover para ilustrar, por Irene Cantero y María Pascual.....	171
4. Diario gráfico del movimiento: experiencias cruzadas entre la danza y el dibujo.....	173
4. 1. Bloques temáticos y prácticas de clase.....	175
4. 1. a. Ojo-rostro: retrato del natural y retrato del tacto.....	178
4. 1. b. Espalda: inducción al movimiento a través del contacto. Espalda desde las manos.....	181
4. 1. c. Disolución: del dibujo de las trayectorias de movimiento a habitar la línea.....	184
Bibliografía	189
Filmografía	193
Filmografía generada para esta investigación.....	195
Entintamientos	198
Coloreografiar 01: calentando huesos, órganos, músculos y piel.....	199
Libro animado 02: mantra.....	205
Libro animado 03: la emoción de un abrazo.....	212
Material didáctico. I Curso en Postproducción de Video y Video Jockey: rotoscopia.....	219
REvolution is my Boyfriend: libro de producción y cuaderno de artista.....	220

Agradecimientos

Este texto, está tejido por muchos nombres; a todos ellos les doy las gracias. En primer lugar a Dra. D.^a Sara Álvarez y a la Dra. D.^a M.^a del Mar Cabezas por su seguimiento, apoyo y visión externa y experta, disimulados de amistad extralimitando su labor docente. También quiero agradecer a mi familia en especial a mis padres por abastecer y cobijarme en la fase final, reencontrarlos ha sido también inspiración para componer y en muchas ocasiones los primeros en sufrir experimentos. A Gema Gisbert por ser la primera en descubrirme el cuerpo y alimentarme con su guiso. Con ella, gracias a todo los docentes que me han formado desde la academia o desde el azar. 2003, 2010, 2014 han sido años en los que acepté el riesgo de una ruptura hacia el aprendizaje. Saltos hacia el vacío que desde el primer día de clase pisan suelo firme gracias a las personas desconocidas que se convirtieron en compañeras con muy poco esfuerzo.

A quiénes logramos agruparnos desde ese esfuerzo mínimo, sorprendiéndonos de lo nuevo que aparecía al colaborar, respectivamente configurando estudios para el gozo y paredes para el entintado. A todas las instituciones y festivales que han prestado atención en nuestro trabajo, premiándonos con su selección. En especial la comisión del *Festival Ilustratour* formada por las profesoras María Pascual e Irene Cantero, Sabela Mendoza directora y Almudena Cañadas junto a la representación de la organización colaboradora de la *Compañía Nacional de Danza* formada por Esther Viñuela Lozano que me concedió la beca *#ilustradanza*¹ para asistir al taller *'Remover para ilustrar'* crucial en esta investigación no sólo por la aprobación. Con ellas descubro no estar sólo con mis preguntas y un ideario común. A las amistades de siempre y a las nuevas por en los descansos no poder cambiar de tema.

A todas estas personas gracias por compartir aliento, espacio, movimientos y el afecto que los ha accionado. Desafiando los límites originarios de superficies como el papel y la piel, redescubriendo el cuerpo y el dibujo. Con ello desvelando el misterio de la identidad del interior. Que el entrenamiento de reencontrarnos permita nuevos espacios y nombres para tejer textos y movimientos futuros.



Imagen de portada a partir de la entrevista a la docente en danza Gema Gisbert, verano y otoño de 2015, disponible en anexos.

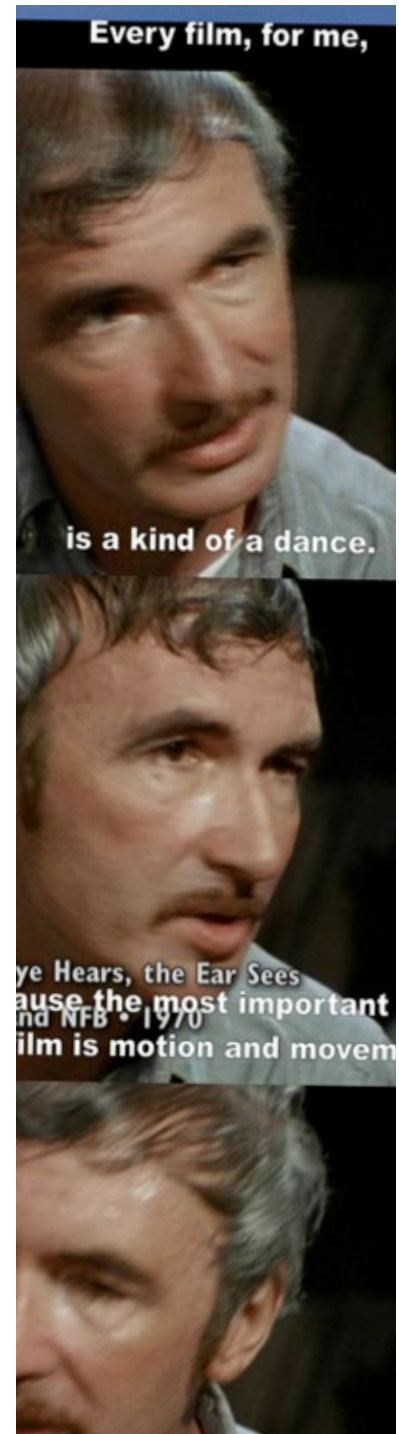
1. *#ilustradanza* un proyecto creativo y pedagógico que aúna ilustración y danza, apostando por el cruce de miradas y por el intercambio artístico, gracias a la colaboración de iconi y la Compañía Nacional de Danza. La CND enmarca esta iniciativa *#ilustradanza* dentro de su proyecto pedagógico, en su cometido de acercar la danza a todos los distintos públicos. Descrito en <http://www.iconi.es/blog/2015/04/16/convocamos-2-becas-ilustradanza-para-el-taller-remover-para-ilustrar-en-colaboracion-con-la-cnd/> acceso Mayo 2015.

Resumen en castellano

Toda película, para mí, es un tipo de danza porque lo más importante haciendo películas es el movimiento y el gesto. No importa qué estás moviendo, si son personas u objetos o dibujos, y de qué modo están formados, es una forma de danza.

(McLaren: 2006)

Investigamos las posibles relaciones entre las disciplinas artísticas del movimiento, la animación y la danza. A lo largo de este discurso vamos a entender por animación aquellos procesos y técnicas creativas de animación tradicional más la postproducción e infografía de video. La danza a la que nos aproximamos corresponde a la disciplina contemporánea en sus estadios próximos a la expresión-composición corporal, caracterizados por el respeto por cualquier condición física. Las posibles relaciones entre la animación y la danza aparecen en la práctica y alternancia de ambas por el mismo sujeto que es, a su vez, estudiante, practicante e investigador. Desde este estudio se aplicarán las técnicas de la animación y el video para registrar y amplificar el movimiento en danza en el plano bidimensional. Las técnicas de la danza van a servir para experimentar el movimiento en las tres dimensiones espaciales. Encontramos que implícita en esta alternancia están las concepciones de la dimensión temporal que hace la fenomenología a través del concepto de duración. Este concepto queda expuesto en el capítulo segundo del segundo bloque de esta tesis. A priori, el trabajo en animación corresponde a un minucioso orden cronológico y formal ('Durée' de Bergson) y el trabajo en danza se relaciona con una organización temporal global en el que se modulan energías y no formas ('Ritmos' de Bachelard). Nuestra tarea es otorgar el



2. Aparecido originalmente en el documetal *The Eye Hears, the Ear Sees*, recogido en McLaren, Norman. (2006). *Norman McLaren the Master's Edition*, [DVD recopilatorio], Canada: Nacional Film Board of Canada, Canada.

turno a cada concepción temporal, confiando en que la técnica integradora de ambas (duraciones-disciplinas) aparezca. Con la adquisición de esta técnica integradora notamos que los procesos de representación se producen más allá de lo visual. La danza confiere habilidades en el control duracional de lo energético logrando la representación de procesos cognitivos internos. Veremos cómo lograr representaciones en las que duraciones formales y energéticas cohabitan, esto es, integrar percepciones externas e internas.

Para llegar a este punto integrador han sido necesarias formaciones separadas y especializadas en cada disciplina; concretamente el curso de doctorado Componentes expresivo formales y espacio-temporales en la animación en la Facultad de BB. AA. de Valencia y el Máster oficial Danza y Artes del Movimiento en la Facultad de Ciencias del Deporte de Murcia. Practicar animación o danza no son la misma ocupación, nuestro objetivo es diferenciarlas sin dejar de detectar y propiciar lugares de contacto entre ellas. Estos lugares de aproximación quedan fijados con el diseño de prácticas docentes por medio de talleres y cursos, como por ejemplo el I curso de especialización en postproducción de video: VJ video jockey y videoclip bajo el programa de la Escuela de postgrado de la Universidad de Málaga que imparto en 2014 en la Facultad de Bellas Artes de la misma ciudad. Este curso se inicia con el sobrenombre de 'entrenamiento expandido' términos que formaban parte del título de esta tesis en su periodo inicial.

Esta combinación de conceptos se abandona coincidiendo con la vuelta a la formación en danza contemporánea a través de los talleres intensivos organizados por La Buena Aventura en el Conservatorio de Danza también de Málaga. La atención se dirige ahora hacia el cuerpo y sus representaciones internas frente a las representaciones digitales propuestas por el término 'expandido'. Es en ese momento cuando surge la propuesta del actual título 'Representación reversible. Animación y danza: Colaboraciones audiovisuales y transferencias docentes' en el que no existe un énfasis por lo digital pero si acuerdo. En las experiencias propuestas en nuestro bloque de conclusiones observamos cómo la 'expresión corporal' es filtrada a través de la expresión gráfica y viceversa. De los dos lugares a cámara de video, delante y tras ellas, pasamos al papel y al dibujo, en un proceso de disolución de la figura humana, su superficie de contacto y apoyo.

Resumen en valenciano

Tota pel·lícula, per a mi, és un tipus de dansa Perquè El Més Important Fent Pel·lícules és el moviment i el gest. No Importa Que Aquestes Movent, Si Són personatges o objectes o dibuixos, i Manera De què estan formats, És Una forma de dansa.

(McLaren²: 2006)

Estudiem les possibles relacions entre les disciplines artístiques del moviment, l'animació i la dansa. Al llarg d'aquest discurs entendrem per animació aquells processos i tècniques creatives d'animació tradicional a més de la postproducció i infografia de vídeo. La dansa a la qual ens aproximem correspon a la disciplina contemporània en els seus estadis propers a l'expressió-composició corporal, caracteritzats pel respecte per qualsevol condició física. Les possibles relacions entre l'animació i la dansa alternen en la pràctica d'ambdues pel mateix subjecte, que és, al seu torn, estudiant, practicant i investigador. Des d'aquest estudi s'aplicaran les tècniques de l'animació i el vídeo per registrar i amplificar el moviment en dansa en el plànol bidimensional. Les tècniques de la dansa van a servir per a experimentar el moviment en les tres dimensions espacials.

Trobem que, implícita en aquesta alternança, estan les concepcions de la dimensió temporal que fa la fenomenologia a través del concepte de durada. Aquest concepte queda exposat en el capítol segon del segon bloc d'aquesta tesi. A priori, el treball en animació correspon a un minucios ordre cronològic i formal (la 'Durée' de Bergson) i el treball en dansa es relaciona amb una organització temporal global en el qual es modulen energies i no formes ('Ritmes', en Bachelard). La nostra tasca és atorgar el torn a cada



2. Aparecido originalmente en el documental *The Eye Hears, the Ear Sees*, recogido en McLaren, Norman. (2006). *Norman McLaren the Master's Edition*, [DVD recopilatorio], Canada: National Film Board of Canada, Canada.

concepció temporal, confiant que la tècnica integradora d'ambdues (durades-disciplines) aparega quan siguem capaces de generar intervals d'alternança cada vegada més curts. En el domini d'aquesta tècnica integral notem que els processos de representació es produeixen més enllà del visual. La dansa confereix habilitats en el control de duració de l'energètic aconseguint la representació de processos cognitius interns. Veurem com aconseguir representacions en les quals durades formals i energètiques cohabituen, això és, integrar percepcions externes i internes.

Per arribar a aquest punt integrador han estat necessàries formacions separades i especialitzades en cada disciplina; concretament el curs de doctorat Components expressiu formals i espai-temporals en l'animació en la Facultat de BB.AA. de València i el Màster oficial Dansa i Arts del Moviment en la Facultat de Ciències de l'Esport de Múrcia. Practicar animació o dansa no són la mateixa ocupació, diferenciar-les sense deixar de detectar i propiciar llocs de contacte és la tasca descrita al llarg d'aquestes pàgines. Aquests llocs d'aproximació queden fixats amb el disseny de pràctiques docents per mitjà de tallers i cursos, com per exemple l'I curs d'especialització en postproducció de vídeo: VJ vídeo jockey i videoclip sota el programa de l'Escola de postgrau de la Universitat de Màlaga que vaig impartir el 2014 en la Facultat de Belles arts de la mateixa ciutat. Aquest curs s'inicia amb l'àlies de 'entrenament expandit' termes que formaven part del títol d'aquesta tesi en el seu període inicial.

Aquesta combinació de conceptes s'abandona coincidint amb la volta a la formació en dansa contemporània a través dels tallers intensius organitzats per la Bona Aventura en el Conservatori de Dansa també de Màlaga. L'atenció es dirigeix ara cap al cos i les seues representacions internes enfront de les representacions digitals proposades pel terme 'expandit'. És en aquest moment quan sorgeix la proposta de l'actual títol 'Representació reversible. Animació i dansa: Col·laboracions audiovisuals i transferències docents' en el qual no existeix una èmfasi pel digital però sí acord. En aquestes experiències podem observar com la 'expressió corporal' filtrada a través de l'expressió gràfica i viceversa, en un primer moment, troben en la càmera de vídeo i en la taula d'edició la seua superfície de contacte, posteriorment, en un procés de dissolució de la superfície de contacte passa a ser el paper i el dibuix.

Resumen en inglés

Every film, for me, is a kind of a dance. Because the most important thing in films is motion and movement. No matter what it is you're moving. Whether it's people or objects or drawings, and what way it's done, is a kind of dance.

(McLaren: 2006)

We research the possible relationships between the arts of movement, animation and dance. During our speech we will understand those processes and techniques in this way, by animation we focus in the traditional animation, motion graphics and video postproduction. The dance we attend corresponds to the contemporary discipline in the term close to body expression or body composition, characterized by respect to all body complexions. The possible relationships between animation and dance appear in his alternating practice, by the same person, who is at time, student, practitioner and researcher. This research applies the techniques of animation and video to record and amplify the two-dimensional movement from dance. The dance techniques will serve to experience movement in the three spatial dimensions. In this alternation's technique we see the conceptions of the time dimension that phenomenology makes through the 'duration' concept. This concept is discussed in the second chapter of the second part of this thesis. A priori, work in animation corresponds to the chronological idea of 'Duration' by Bergson. The dance we understand is related to a global temporary organization in which energies are modulated, without forms draw, by the idea of 'Rhythms' by



2. Aparecido originalmente en el documental *The Eye Hears, the Ear Sees*, recogido en McLaren, Norman. (2006). *Norman McLaren the Master's Edition*, [DVD recopilatorio], Canada: Nacional Film Board of Canada, Canada.

Bachelard. Our task is to combine each temporal conception, to get born a technique with both durations-disciplines included. Getting this integrated technique we realize that representation processes occurs beyond the visual understanding. The dance gives us skills in the energy control, achieving representation from internal perception. We will see how to make formal representations in which energy and durations ideas are cohabiting, that is, integrate external and internal perceptions.

We get separate and specialized training in each discipline; the doctorate course 'Expressive - Formal and Temporal - Spacial Components in Animation' at the Fine Arts School from the (U.P.V.) Polyvalent Valencia University and the official Master degree in 'Dance and Movement Arts' at the Faculty of Sports Science of Murcia. Animation practice or dance are not the same occupation, without missing this difference our task is to promote contact points between them. These points or approaching places are fixed in the design of teaching practices, workshops and courses, such as the '1st. course in video postproduction: V. J. video jockey and videoclip' under the program of the Graduate School of the University of Málaga that we impart in 2014 at the Fine Arts School from the same city. This course begins with the nickname 'expanded training' terms that were part of the first thesis title. This concepts combination is abandoned coinciding with the return to training in contemporary dance through intensive workshops organized by 'La Buena Aventura' in the Dance Conservatory of Málaga. Attention is now directed towards the body and its internal representations against digital representations proposed by the term 'expanded'. It is then that the proposal of the current title 'Reversible Representation. Animation and dance: Audiovisual productions & teaching transfers' in which there is not an emphasis on digital but yes an agreement with it. In the experiments proposed on our conclusion block we see how the dance and body composition is filtered through the graphic expression and vice versa. From the two video camera places, in front and behind it, we go towards paper and drawing, in a process of dissolution of the human figure, of his contact and support surface.

Bloque I

Introducción

*Un perro con un cerebro con cuatro hemisferios
Uno para bailar por salud
Otro para bailar por el arte.
Bailar para escribir sobre ello
y bailar para apuntar torpezas de los sentidos
y transformarlas en vocabulario.*

Tras la entrevista a Daniel Abreu, 20 Mayo 2015.

Esta introducción se describe entre los vértices del icosaedro imaginario comprendido por hipótesis, fundamentos, apuntes sobre terminología, material metodológico, el papel de la teoría, relevancia e implicación de esta tesis y su futuro posible alcance. El espacio comprendido entre estos vértices es recorrido por la conciencia de un cuerpo sedente con la memoria corporal de haber experimentando movimiento. Las artes cinéticas de la animación y la danza, sus entornos docentes y la producción artística derivadas de ellos, serán el contexto para relacionarlas. Desde este espacio la tarea del investigador es atender a los diferentes profesionales de la animación y la danza para proponer contactos. En esta deriva se acuerdan nuevos formatos de producción. Así producción, en este caso, es sinónimo de formar, aprender. En la tarea de producir, dando formas, nos formamos. En otras palabras, no vamos a diferenciar entre las obras finales y los procesos que nos hacen llegar hasta ellas. El espacio de ensayo y el estudio de dibujo se van a compartir con el resto de participantes en el taller, que a su vez van a manifestarse como el primer público. La formación se va a recorrer en los dos sentidos. Además de continuar con las tareas de formación como investigador en el bloque de conclusiones se

proponen varios programas docentes en los que poner en transmisión lo descubierto.

En la época previa a la elaboración de este estudio, la práctica de danza contemporánea comenzó siendo un remedio para atender las atrofias típicas del diseñador web e infografista audiovisual, dolor de espalda y hombro derecho. En este periodo de gestación ambas actividades se alternaban, el trabajo de edición en el escritorio con la práctica de danza contemporánea en el espacio de ensayo. Esta práctica de danza además de un cuidado del cuerpo resultó un mecanismo reconciliador con la inquietud creativa y artística. Desde entonces se ha continuado la práctica de danza contemporánea en instituciones regladas y en escuelas privadas. La decisión de dar el paso hacia la investigación académica surge con la observación en el proceso de animación de una película que ahora consideramos germinal. En ella se dan varios hechos cruciales para esta investigación como la auto-identificación en el dibujo, ocupando el trazo el lugar del espejo en la clase de danza. En cuanto a la producción digital aparece la simplificación en la preproducción y una desconexión casi esquizofrenia entre el discurso visual y el sonoro. Consideramos esta película inicial en la relación de danza y animación ya que en su elaboración apreciamos una agilidad tanto en el dibujo como en la postproducción inéditas. Esta investigación ha servido para tomar conciencia de que la alternancia entre dibujo y danza propicia la agilidad de producción audiovisual y artística. La producción artística generada durante el periodo de postgrado como animador ha sido clave para reubicación profesional en el ámbito de la dirección de cine independiente con auto-producciones en formatos que puedan asumir la brevedad, tanto en solitario como en proyectos colaborativos con músicos y performers. Filmmaker en inglés significa cineasta, en este estudio consideramos preferible su traducción literal, film-maker, creador de superficies, porque estas superficies son como pieles que dan acceso a otra dimensión de lo real que se corresponde con el campo de las percepciones de lo interno. Esta tarea de dar acceso a lo interno tiene que ver con resolver su visualización, para ello nos valdremos de las capacidades de verbalización del entrenamiento en danza contemporánea y también usaremos lenguajes establecidos como el cinematográfico.

Así la investigación práctica de esta tesis está comprendida por la producción y dirección independiente de películas de videodanza y videoclip al igual que la creación de estructuras

docentes. La inercia de esta práctica lleva a buscar nuevos espacios de producción y de formación, sin distinguir entre producto y aprendizaje. Vemos que el término formar engloba ambas acciones: producir (dar forma) y aprender (formarse). Elegir y diseñar formato -como los pioneros de la animación- para la representación es otro acto de aproximación entre disciplinas. Videoclips que se han estrenado en centros de arte contemporáneo y fotogramas de películas que pasan a ser sus carteles, fotogramas claves para flip-book que son notación de frases coreográficas vivenciadas primero en el cuerpo.

En esta progresión de formatos hay implícito un cambio de nuestra definición sobre el concepto de tecnología. Consideramos importante apuntar y desarrollar con más profundidad este cambio en un capítulo del bloque central. Encontramos autores que esta validan redefinición, así, del lado del desarrollo de software, encontramos a Jaron Lanier y, del lado de la crítica estética, el caso de Bunz, este cambio va ser a favor de una integración de lo corporal en la percepción y producción artística. No es el objetivo de esta tesis identificar a los autores que han reclamado y posicionado el cuerpo como medio y producto artístico, sino acceder a un nivel previo donde el cuerpo en movimiento está ligado a los procesos de concebir y aprender el mundo, lo que está implícito nuestro quinto objetivo descritos en el bloque de introducción, presentar el cuerpo como aparato sensorial integral del movimiento. En esta tarea hacemos uso de tecnologías del video tanto como de tecnologías corporales. El hecho de digitalizar en una secuencia de imágenes un movimiento no es más tecnológico que moverse delante la cámara. Para aclarar esta cuestión nos servimos de un símil musical, ¿la misma banda tocando en un concierto acústico está haciendo uso de una tecnología diferente en un concierto amplificado? El cine sin electricidad no hubiera sido posible pero en el éxito de su establecimiento como medio representacional no interviene aisladamente la visión. Su inmediatez, ubicuidad y capacidad de idolatrar son heredadas por las nuevas tecnologías de representación recibiendo a la vez la negación del cuerpo. Proponer una herencia de la concepción de naturaleza dual de la luz como onda y partícula. Pensando en esta dualidad y en el hecho de la representación ojo-cuerpo proponemos tecnologías hápticas primitivas en lugar de táctiles. Estas tecnologías básicas plantean en cuerpo despierto-integrado en escucha de la dualidad interior-exterior sensibles en prácticas como el

dibujo y la danza. Un cuerpo capaz de ver por encima de los órganos de la visión entrenado en integrar las lecturas del aparato perceptivo de la propiocepción. Evitando estructuras dicotómicas torpes como el ojo-dibujo en favor de agilizar y entrenar la dualidad cuerpo-dibujo. Diferenciando en esta labor entre las representaciones en movimiento amplificadas y digitalizadas de las tecnologías del cuerpo. Tecnologías del cuerpo surge como la idea que aglutina el conocimiento de un profesional en danza y por tanto equivalente a técnica.

En el último capítulo del bloque central nuestro interés es compilar el aprendizaje recibido por profesionales de la danza contemporánea y cifrar sus tecnologías del cuerpo. Este camino es una tarea circular y, con cada revolución, se producen pequeñas variaciones en el radio describiendo así una trayectoria en espiral. Utilizamos la repetición y las pequeñas variaciones para provocar una nueva observación. Resumiendo, una aplicación metodológica para lograr la convergencia entre danza contemporánea y animación. El citado método coincide con el empleado por Paul Klee en cuanto a ser inductor “Arte académico se había basado ya desde el Renacimiento en principio aristotélico de la deducción, lo que significa que toda representación era deducida del principio general de belleza absoluta y cánones de color convencionales. Paul Klee sustituyó la deducción por inducción”³ y en apuntar lo gráfico como motor y fin. La asistencia a talleres de danza contemporánea y de ilustración constituye una primera vuelta en este método. ¿Cómo es posible volver a replicar la experiencia de asistir a un curso desde una perspectiva levemente diferente? La respuesta es el bloc de notas y apuntes para llegar a la descripción por escrito y a dibujos clave. Durante cada curso se han anotado tanto impresiones vividas como instrucciones dictadas. El dibujo ha sido una herramienta para resumir pautas en el momento del taller y, transcurrido este el dibujo, ha sido útil como instrumento para registrar el cuerpo desde la pausa y la memoria corporal. En una vuelta más a nuestra espiral hermenéutica y con la esperanza de aislar conocimientos concretos ¿Cómo es posible repetir el taller cambiando la perspectiva del alumno por la visión del docente? La respuesta es más sencilla que la cuestión: la entrevista con cada docente y la documentación previa. La lectura de sus sitios web, sus textos de declaración de principios, las descripciones de sus propuestas escénicas y la descripción del taller que conocemos desde las experiencias. Leer otras entrevistas en prensa especializada online y blog de aficionados con el filtro de encontrar puentes hacia las artes plásticas. En un giro ‘final’ nos posicionamos de cara al docente y

3. En nuestra traducción de “Academic art had been based since since the Renaissance on the Aristotelian principle of deduction, meaning that all representation was deduced from the board general principle of absolute beauty and conventional color canons. Paul Klee replaces deduction by induction.”. KLEE, Paul. (1953). *Pedagogical sketchbook*. New York: F.A. Praeger. 8.

desde su perspectiva planteándole cuestiones que de modo hipotético lo animarían a iniciarse en la producción teórica. A la vez, sus respuestas nos sirven para elaborar un dibujo con el ánimo de trazar puentes no verbales entre la escena y las artes plásticas. En el capítulo previo a las conclusiones exponemos este material verbal y gráfico a la vez que mostramos cómo se ha ido modelando nuestro interés en su desarrollo.

Como hemos mencionado, en la fase final del proceso de esta tesis se proponen estructuras de aprendizaje expresadas en programas docentes de cursos de postgrado. El rol del profesor en esta tarea no es el de guionista, ni coreógrafo. El primer capítulo de conclusiones se corresponde con el I curso de especialización en postproducción de video: VJ video jockey y videoclip impartido en Facultad de Bellas Artes de Málaga en 2014. En este curso la tarea del docente es proponer pautas e instrucciones para asimilar fundamentos que son acuerdos entre principios físico del cuerpo y la adquisición de habilidades en el manejo de software en animación y postproducción de video. Reversibilidad es el término que define la inercia en esta tesis para combinar prácticas formativas. En el capítulo segundo de conclusiones se da cuenta de esta reversibilidad proponiendo a estudiantes de danza contemporánea a animar movimientos compartidos en el espacio de ensayo. En este capítulo veremos cómo reversibilidad no es un proceso de simetría. En el apartado final esta reversibilidad se aplica para desarrollar una propuesta escénica bajo el nombre Entintamientos y el programa docente derivado de ésta con el título Diario Gráfico del Movimiento: experiencias cruzadas entre la danza y el Dibujo Contemporáneo, previsto para ser impartido en la Escuela de Postgrado de la Universidad de Málaga en verano de 2016.

Este trabajo de investigación se desenvuelve alrededor del interés en la observación y representación del movimiento. Descubriendo procesos creativos propios a través de la práctica-estudio y documentación de procesos ajenos. En este camino hay un proceso de inversión de alumno a profesor, esta inversión es parte de lo reversible, concepto al que hace referencia el título. Consideramos esta alternancia como una constante en el proceso de redacción de esta tesis que se mantendrá tras su finalización. En un momento inicial se considera el cuerpo como crucial en la alternancia e integración pero, a través de enseñar video y continuar la formación en grupos de danza contemporánea, el cuerpo va a dilatar, expandir y diluir su anatomía individual a favor de las siluetas superpuestas del grupo, las estructuras verbales y acuerdos temáticos (no lingüísticos) que soportan su unidad.

Introducción

1. Preguntas de la investigación

Las preguntas que han motivado esta investigación artística a menudo han generado otras. Esta puede ser su jerarquía y la sucesión de cuestionamientos secundarios.

1. ¿Cómo generar movimiento? Esta cuestión la mantendremos en constante ejecución, con el objetivo de reflexionar sobre nuestras motivaciones, llegar a múltiples respuestas y experimentarlas en diferentes formatos. ¿Lo que percibimos está en movimiento o en pausa? ¿Qué representaciones son más acertadas, las estáticas o las dinámicas? ¿Cómo se ha llegado a los soportes que dan sustento a estas representaciones? ¿Cómo podemos generar nuevos soportes integrados?

2. ¿Por qué lo visual está sobredimensionado en nuestra capacidad representacional? ¿Cómo es posible equilibrar esta sobredimensión del ojo? ¿Cómo la formación en danza contemporánea puede abordar este equilibrio integrándose con otras disciplinas de representación de movimiento como la animación? ¿Cuáles son las estructuras implicadas en esta relación? ¿Se extienden estas estructuras más allá de la comprensión de las capacidades motoras de la figura humana?

3. ¿Dónde situar al docente y al alumno de representaciones no estáticas para propiciar transferencias de conocimiento reversible entre artes plásticas y prácticas escénicas? ¿Cómo es posible documentar esta reubicación para seducir a estudiantes de artes plásticas y practicantes de movimiento?

La dirección que apuntan estas preguntas principales es trazada por los conceptos que implican. En otras palabras, transcribir a enunciados a partir de las ideas claves contenidas en estas cuestiones: percepción y registro integrado de pausa y movimiento, movilizar. El trayecto aquí es de la pausa al movimiento, en un primer momento se establece así por

herencia cultural, posteriormente recorreremos este trayecto en el otro sentido. Al incluir perspectivas de movimiento en el hecho de percibir veremos que es en sí un acto mental y motor.

La animación y la sobredimensión de lo visual, la danza contemporánea y el trabajo corporal como equilibrio. La línea que traza esta progresión es la horizontal del equilibrio. A su vez, esta línea plana marca la base del territorio de estudio que comprende esta investigación.

Sujeto reversible: alumno – docente. Conocimiento reversible: plástico – escénico. El tercer grupo de preguntas configura ya no líneas sino vectores de integración en el territorio anteriormente delimitado. Estos vectores se caracterizan por su definición y por la libertad de recorrerlos en el sentido que se escoja. En esta fase, documentar va a ser sinónimo de asegurar transferencias futuras. La sucesión entre los tres bloques de preguntas señala una progresión del análisis técnico hacia la situación y el trabajo del alumno-docente en conocimientos reversibles. El desarrollo en cada uno de los tres bloques propone la aplicación de conceptos y estudios teóricos en producciones artísticas y prácticas docentes. La separación entre producción y exhibición es una cuestión que se resuelve por la inercia experimental de la que nace esta tesis. No creemos necesaria esta diferenciación, experimentar se traduce en una búsqueda de formatos, prácticas y espacios para su representación. La separación entre producción y espacio es una circunstancia inicial e implícita en esta búsqueda. Encontrar y dar respuestas a estas cuestiones se formulará en la producción artística y en el hallazgo de los espacios para mostrarla. Versatilidad, apertura y colaboración son hilos diagonales que fijan la malla sobre la que se tejen los bloques de cuestiones.

Introducción

2. Objetivos

Nos interesa, por el contenido y por el medio escogido para su difusión, la definición de danza contemporánea que Sanjoy Roy nos ofrece en la película animada Planet Dance⁴, “Lugar en el que se valora la experimentación, la invención y la no conformidad. (...) La búsqueda de lo nuevo puede hacer al bailarín contemporáneo impredecible. (...) Es lo que les da su límite”. Desde este punto de vista físico, y a partir de este límite impredecible, dibujar con danza y bailar con dibujo es el mismo hecho, nuestros objetivos quedan definidos.

01. Relacionar e integrar el arte de la animación y la danza, disciplinas que se distancian en técnica y soporte pero que se aproximan en el hecho de experimentar y registrar movimiento.

02. Combinar la práctica de la danza contemporánea con el registro en video y dibujo*.

03. Documentar y transmitir conceptos teórico-prácticos de la formación escénica para establecer nexos comunes entre los fundamentos de las técnicas cinematográficas y plásticas.

04. Reflexionar y Re-formatear* (en lugar de reformular) el concepto de representación* (en lugar de imagen) en un contexto no estático (en lugar de cinético, tradicionalmente entendido como cine o escena).

05. Presentar el cuerpo como aparato sensorial integral del movimiento tanto para el practicante de movimiento como para el animador.

06. Replantear un entrenamiento expandido en cursos y talleres concretos*, útil para un amplio abanico de profesionales y vivenciar el cuerpo en movimiento como medio de creación.

07. Cuestionar la expansión digital (formal) a favor de una implosión hacia la modulación de la energía o motivación interna*.

08. Aplicar esta formación y técnica para diseñar interfaces

4. En nuestra traducción de “Landing here in contemporary. They came here because is place which prices (prima) experimentation, invention and non conformity. They are a mix non sutil group. The search for the new can make contemporary dancer unpredictable. And many visitors like them that very reasons. It's what give them their edge.” ROY, Sanjoy. [The Place]. (2015, Enero 16). Planet Dance [Archivo de video]. Visitado en 13 Abril de 2015, obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=4aeBhLakp3c>.

físicos e implementar acciones recíprocamente en el ámbito comercial de las artes plásticas, escénicas y cine.

09. Configurar interfaces físicos existentes* para agilizar la conciencia-percepción corporal propiciando la composición audiovisual.

10. Contemplar la posibilidad de muestras en vivo, desarrollando piezas escénicas*, en las que la estructura de improvisación corporal se integra con la proyección de películas editadas durante los instantes de una representación conjunta.

Los marcados con un asterisco (*) han sido objetivos nuevos o matices encontrados en el transcurso de la descripción y práctica de movimiento de esta investigación en 2014-2015. La tendencia en esta aportación pasa por la llegada a un punto de inflexión, coincidiendo con un punto máximo de lo digital en nuestra producción audiovisual. Desde esta situación lo manual recobra interés al mismo tiempo que resurgen nuevas colaboraciones. De buscar relaciones entre danza y animación se pasa a integrar procesos interdisciplinarios, de la expansión a la implosión, del reformular al reformateo. Podemos describir la inercia 14-15 como una vuelta a las bases del dibujo desde la asimilación y reducción de los recursos digitales experimentados con anterioridad. Las tecnologías digitales se presentan como técnicas para amplificar las corporales, para ello se controlarán los lenguajes de programación para editar vídeo en tiempo real, la edición de sonido y vídeo. Software y hardware podrán a su vez ser usados para conectar los datos obtenidos del movimiento corporal, desarrollando maneras de experimentar la imagen corporal aumentando la agilidad para lograr su conciencia y eficacia representacional.

Bloque I

3. Introducción de terminología

El título de esta tesis *Representación reversible. Animación y danza: colaboraciones audiovisuales y transferencias docentes* se sitúa en el marco de las Bellas Artes para provocar y sumar movimiento al acto de generar imágenes. La presente investigación está escrita en tercera persona singular reflexivo, en ocasiones en primera persona del plural. Este plural hace referencia a la relación entre el autor de esta tesis y su lector ello no implica que forzosamente tengan que compartir nuestra necesidad de movimiento. Tras exponer la motivación en los procesos de versatilidad y la ganancia derivada de la traducción asimétrica es importante señalar que esta asimetría se entiende como el impulso interno que puede llegar a convertirse en pactos o alianzas entre disciplinas.

Estos acuerdos no surgen de la inspiración o de una sensibilidad refinada, surgen del entrenamiento y de las personas con las que se ha compartido, a ellas también se debe esta primera persona del plural. Compromisos que aparece en situaciones de clase de danza contemporánea, este espacio de entrenamiento está presidido por la escucha. Una atención de doble sentido entre docente y alumno que no tiene estrictamente relación directa con los órganos del oído. Son situaciones prácticas guiadas en las que se procesan instrucciones verbales en relación a las capacidades del cuerpo en movimiento. La circunstancia que esta tesis encuentra más favorable para el surgimiento de estos acuerdos y escucha es aquella en la que tanto pensamiento como emoción se sitúan en un lugar discreto, en un plano secundario. Rescatemos de entre líneas el término escucha como el estado alumno-docente en el que pensamiento y emoción se equilibran para dar soluciones físicas a instrucciones verbales. Aunque se genera un conocimiento interno, que aún no tiene palabra asociada, parte de instrucciones orales.

La comprensión, el conocimiento o los momentos que dan respuesta a las instrucciones del profesor se pueden describir con palabras como dibujos internos o momentos de presencia. También podemos aplicar el término imagen corporal como resultado de la lectura del estudio de Antonio Damasio '*El error de Descartes*'. Damasio desde su peculiar posición de profesor de Neurociencia, Neurología y Psicología nos acompaña apuntando el fallo de Descartes, separando mente y cuerpo, y dando base neuronal a conceptos volátiles como espíritu o alma. "*Y ésta es, desde luego, la tarea difícil: desplazar el espíritu en su pedestal en ninguna parte a un lugar concreto.*" (Damasio, 1995: 337). En el apartado Contexto fisiológico: percepción de movimiento volveremos a Damasio.

Aunque Damasio no usa la expresión imagen corporal de un modo explícito esta tesis la hereda de él. En el fragmento citado se intuye la relación de una manera clara entre imagen corporal y movimiento. "*Representaciones cambiantes del cuerpo*" en un flujo continuo consciente e inconsciente y automático entre cerebro y partes del cuerpo. Apoyarse para avanzar no es posible sin este fluir de imágenes corporales. Es importante, también, destacar cómo este proceso se asemeja a los fundamentos que hacen posible la animación. Cada toma de conciencia de una de estas imágenes corporales podría equivaler a un ciclo de este flujo y este ciclo al dibujo de un fotograma. Volveremos a este paralelismo entre la maquinaria cinematográfica y la percepción de movimiento en un capítulo *Imagen corporal y símil cinematográfico interno*. Esta tesis sostiene que el ejercicio de técnicas de danza contemporánea posibilita la adquisición de imágenes corporales conscientes y por ello apuesta por la utilidad de estas para el estudio de animador. Este estudio confía en convertir estas "*Representaciones cambiantes del cuerpo*" en representaciones reversibles.

En esta reversibilidad no hay una aparente simetría, la equivalencia no es exacta, tampoco hay error. No es únicamente una ganancia generada en la traducción de prácticas. Estas afirmaciones plantean un pregunta: cómo identificar valores susceptibles de transvase. En este contexto también surge un término al que llamamos transposición. Pregunta y término que transitan entre distintos procesos creativos, estar despierto, dejar que lo inmediato impere, rebajar al mínimo los niveles de razonamiento consciente resultan algunas estrategias para llegar a ello. La transposición se puede corresponder a estructuras completas de procesos creativos ajenos o a momentos muy breves. La transposición puede aparecer en la idea que se genera en una palabra re-contextualizada, esto se parece mucho al recurso

literario llamado paranomasia.

Comprobar su eficacia va a ser simple, va a bastar con detectar nuevos niveles de observación, nuevas prácticas y registros de lo sensible. Soportes y propuestas sobre las dos dimensiones para los bailarines, estructuras de improvisación de movimiento para los dibujantes. Esta idea de la transferencia docente es la generadora de material de campo basado en entrevistas a docentes en danza contemporánea. A partir de unas preguntas fijas se plasma en un dibujo la experiencia como alumno y el proceso creativo del docente en danza. En ellas, la transposición es una asociación libre y divergente. Entendemos que esto no le resta validez sino que suma apertura y, con ello, la posibilidad de conectar con futuros investigadores en arte. El fin que se persigue es la elaboración de un profesional en arte especializado en el campo de trabajo de sí mismo con la potencialidad y apertura de asimilar la experiencia compositiva ajena. Transposición es una palabra que encierra una idea, una atención a un vector sin centro fijo ni dirección, como el primer copo de nieve sobre el que crece una avalancha, transposición da soporte y posibilita la aparición de un método propio de trabajo. En el caso de esta tesis estas direcciones y centros posibles se acotan en la labor del profesional en animación y danza, así intuimos que su valor es extensible a cualquier investigador artístico.

Como ya dijimos, el desarrollo de esta tesis se ha solapado con la práctica de danza contemporánea. Esta formación se ha desarrollado tanto en el ámbito privado y como en el de las instituciones oficiales. El contacto con estas instituciones ha sido puntual, durante los 60 créditos del máster oficial en *Danza y Artes del Movimiento* realizado en la *Facultad de Ciencias del Deporte de Murcia*. La formación reglada en el *Conservatorio de Danza* se ha contemplado en varias ocasiones, y se ha rechazado en el momento que se acepta otra responsabilidad. Frente a la idea de renovar el compromiso con la estructura académica aparece el reto de afrontar y resolver 'un método de trabajo propio'. En lugar de depositar esta responsabilidad en la institución docente del *Conservatorio de Danza* esta investigación es también un posicionamiento. De aquí se deduce que esta tesis no comparte el diminutivo de la acepción en castellano del profesional en danza, bailarín o bailarina. Tampoco compartimos la progresión implícita de bailarín a coreógrafo existente en la docencia reglada en danza. Esta investigación artística tampoco conecta con la separación entre intérprete y creador. Convertirse en un bailarín o en un coreógrafo ya no son aspiraciones. Este rechazo se suma al del

diminutivo lingüísticamente oficial. Un rechazo doble sin mostrar una alternativa sería un acto prepotente. Nominamos como bailante o, en su defecto, profesional de la danza considerándolo el término apropiado para otorgar la escala proporcionada con las demás profesiones, sin menoscabos. Bailante también es el investigador artístico que basa su proyecto de creación en el cuerpo como base de su composición y medio para su representación.

«¿Qué es una persona?» Si supiera la respuesta, podría programar una persona artificial en un ordenador. Pero no puedo. Una persona no es una fórmula fácil, sino una aventura, un misterio, un salto hacia la fe.

Lanier (2011: 17)

Jaron Lanier es experto en informática, músico, artista gráfico y escritor. Pionero de la realidad virtual concepto que ha sido acuñado por él. Lanier plantea su necesidad de formular una persona a través de la tecnología de la programación. Al describir esta tarea como 'salto hacia la fe' conecta con el salto heideggeriano del 'daisen' o ser arrojado, además apunta en ella una aventura, una imprecisión. La peculiaridad de su perfil, músico, artista gráfico e influyente ingeniero informático, su capacidad para controlar técnicas del proceso creativo a la vez que tecnologías digitales, y prestando atención en la trayectoria que aglutina y en el discurso que desarrolla en su libro 'Contra el rebaño digital', vemos que Lanier hace una defensa de tecnologías que contempla misterio e imprecisión. Búsqueda y error. "Es imposible trabajar con tecnologías de la información sin involucrarse al mismo tiempo con ingeniería social" (Lanier, 2011:16). En el apartado Investigación de versatilidad de esta introducción consideramos adecuado el umbral de las ciencias sociales. Lanier agrega a su trabajo tecnológico como programador de comandos las perspectivas multifocales de lo social.

Jugueteamos con tu filosofía manipulando tu experiencia cognitiva directamente, no de forma indirecta a través de la discusión. Basta con un pequeño grupo de ingenieros para crear una tecnología que moldee el futuro de la experiencia humana a velocidad increíble. Por lo tanto, antes de que se diseñen esas manipulaciones directas, desarrolladores y usuarios deberían mantener una discusión crucial acerca de cómo construir una relación humana con la tecnología.

(Lanier 2011:18)

En esta cita Lanier apoya el discurso y la reflexión previa del diseño de tecnologías futuras. Encontramos interesante subrayar la apreciación que encontramos al comienzo del fragmento extraído: “*manipulando tu experiencia cognitiva*” es el efecto que ocasiona su trabajo. En el progreso de su libro analiza la evolución de las tecnologías de la información contemporáneas apuntando posibles futuros, expresando su desagrado y proponiendo sus modelos deseados. Esta tesis en investigación artística se interesa por reflejar esta ‘*manipulación cognitiva*’. Sin ánimo de restablecer una experiencia ‘*pura*’ sin tecnologías elige, como Lanier, aliarse con ellas. El primer paso en esta dirección es configurar la relación entre los términos técnica y tecnología.

Pensar en ‘*mis tecnologías cotidianas*’, hoy día nos lleva a listar todos los pequeños aparatos que nos acompañan, primero los más sofisticados, casi imprescindibles, con un alto nivel de computación y estrategias de marketing en su interior. Tabletas, teléfonos, televisiones inteligentes y ordenadores, nos atamos a estos aparatos bajo el compromiso del ocio y la eficacia e inmediatez laboral. En un segundo esfuerzo por sumar artículos a esta lista tecnológica podrían estar los pequeños electrodomésticos ‘*que nos hacen la vida más fácil*’ en cursiva porque nos distanciamos de la cita aunque relevante ya que lo consideramos fundamento en su publicidad. Facilitar acaba por convertirse en necesidad. Ahora nuestra lista ‘*mis tecnologías cotidianas*’ equivale, en gran parte, a la mercancía de la sección de hogar, imagen y sonido e informática de unos grandes almacenes.

En el libro ‘*Tecnologías del yo*’, que recoge un seminario con Foucault, se hace un listado y análisis del término tecnologías diferente. De un modo historicista, aunque no cronológico, Foucault estudia cómo se relacionan las percepciones internas, o voz interior responsable de consciencia y subjetividad, con estructuras de poder y dispositivos externos. En su listado aparecen monasterios, el psicoanálisis diario y la correspondencia entre maestro y alumno en Grecia, como ejemplo literario del ‘*Cuidado de sí*’, este cuidado atiende a la idea de consciencia despierta. “*La nueva forma de experiencia del yo ha de localizarse en los siglos I y II, cuando la introspección se vuelve cada vez más detallada*” (Foucault 1981: 63). La diferencia entre los contenidos de ambas listas con enunciado similar nos hace pensar en el doble significado del término tecnología. En el primer caso se refiere a lo electrónico con distinto grado de informatización y en el segundo listado a

la atención introspectiva. Esta atención desde la apertura a los procesos internos es una constante en el trabajo físico del entrenamiento en danza. Estas prácticas son llamadas 'técnicas' corporales. Hoy en día sería confuso llamarlas 'tecnologías del cuerpo' ya que el cuerpo del profesional en danza no está informatizado ni construido con componentes electrónicos. En 1981 cuando Foucault escribió 'Tecnologías del yo', 'tecnologías del cuerpo' en el contexto apropiado se podrían entender como las aproximaciones que cada profesional de la danza ejerce en su oficio o incluso la metodología pedagógica del maestro en danza.

'*Contra el rebaño digital*' el título original del discurso de Jaron Lanier en inglés es 'You are not a gadget' en nuestra traducción 'Tú no eres un periférico' refiriéndose a los complementos informáticos como escáneres, impresoras, tabletas de captura de trazo, teclados... En el mercado de habla portuguesa el libro se ha vendido bajo el título 'Voçe nao é um aplicativo' en nuestra traducción 'Tú no eres una aplicación'. Queda clara la intención del manifiesto de Lanier y el contexto que denuncia. Nos sumamos a su intención en la tarea común de demandar una relación con las industrias tecnológicas que cultive las potencias del individuo en lugar de convertirlo en campo de información estadística sobre mercado. A lo que añadimos que el diseño y la escucha de las necesidades introspectivas antes de llegar a ser transformado en stock del mercado de nuevas tecnologías podría ser puesto en debate y reflexión, a través de la mediación de las tecnologías del cuerpo propuestas por las pedagogías de la danza contemporánea.

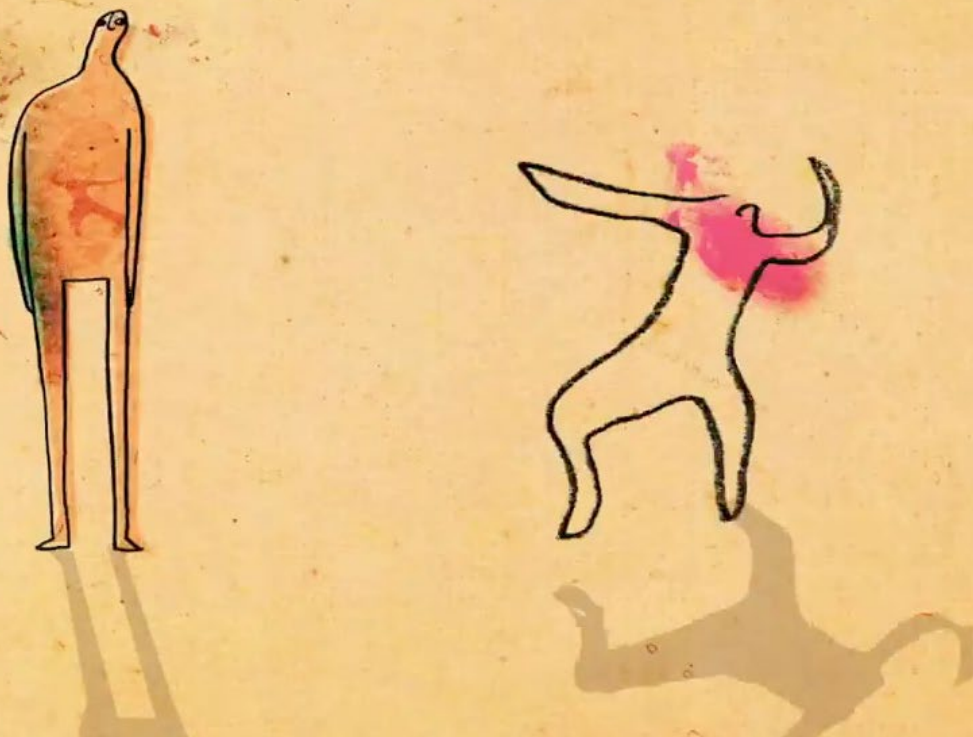
No vamos a defender que tecnología y técnica corresponden al mismo término pero sí que en la práctica y desarrollo de las propuestas de esta tesis nuestra tendencia nos ha llevado a la convergencia de ambas, esto es, a integrar en un mismo término técnicas y tecnología contemplando el cuerpo como un generador de conocimiento y riqueza en lugar de asumir el cuerpo como un consumidor. Ello se va a poner a prueba con el diseño del Arpegiador de la voz encendida y con los experiencias docentes del I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey Y VIDEOCLIP y también el I Curso de Diario Gráfico del Movimiento: Experiencias cruzadas entre el dibujo contemporáneo y la danza. La distancia entre Lanier y Foucault es amplia, en estos capítulos nos valdremos de los textos de Mercedes Bunz 'La utopía de la copia' para hilvanar sus discursos e integrar las tecnologías del cuerpo al proceso creativo de las artes plásticas.

Bloque I

4. Vocalizando esta investigación artística

La labor teórica coincide con la verbalización. En esta tesis además se trabaja la vocalización. En otras palabras, distinguir entre vocalizar y verbalizar⁵ expuesto por Roy, palabras que vienen a omitir todas la sintaxis y semántica de un idioma y quedarse solo con las entonaciones, disposiciones corporales y matices extralingüísticos, éstas tienen que ver con la onomatopeya física y su significado volátil. Vocalizar es distinto de Lenguaje corporal. Lenguaje corporal en inglés “*body talk*”, en su traducción literal, el habla del cuerpo. Al optar por la vocalización estamos sintonizando o dirigiendo nuestra atención hacia la música del cuerpo. Todo lo que se corresponde con nuestro curriculum no escrito, actitud, emoción, gesto... es movimiento. Éstos movimientos son material para para elaborar representación en nuestra investigación. El éxito del método científico en el ámbito del naturalismo no puede ser usado como baremo para considerar esta investigación artística. El naturalismo no puede dar respuesta u observación de fenómenos tales como la experiencia del hombre, espacio que identificamos como el que compete a nuestro trabajo en el accionar vocalizado. Las metodologías de las ciencias sociales y conductuales parecen las adecuadas para aplicar en la investigación artística. En nuestro estudio creemos necesario realizar la diferenciación entre verbalizar y vocalizar. Identificar esta diferencia es una herramienta que nos va a asistir para abrir los procesos de la producción artística. Esto nos permite una democratización similar a la apertura de la investigación científica, ya que ‘*compartir canciones corporales*’ se va a parecer mucho a ‘*compartir prácticas artística*’ y esto a ‘divulgar las inercias que las inducen’ susceptible de ser útil a investigadores futuros. En éste proceso se heredan aptitudes de la

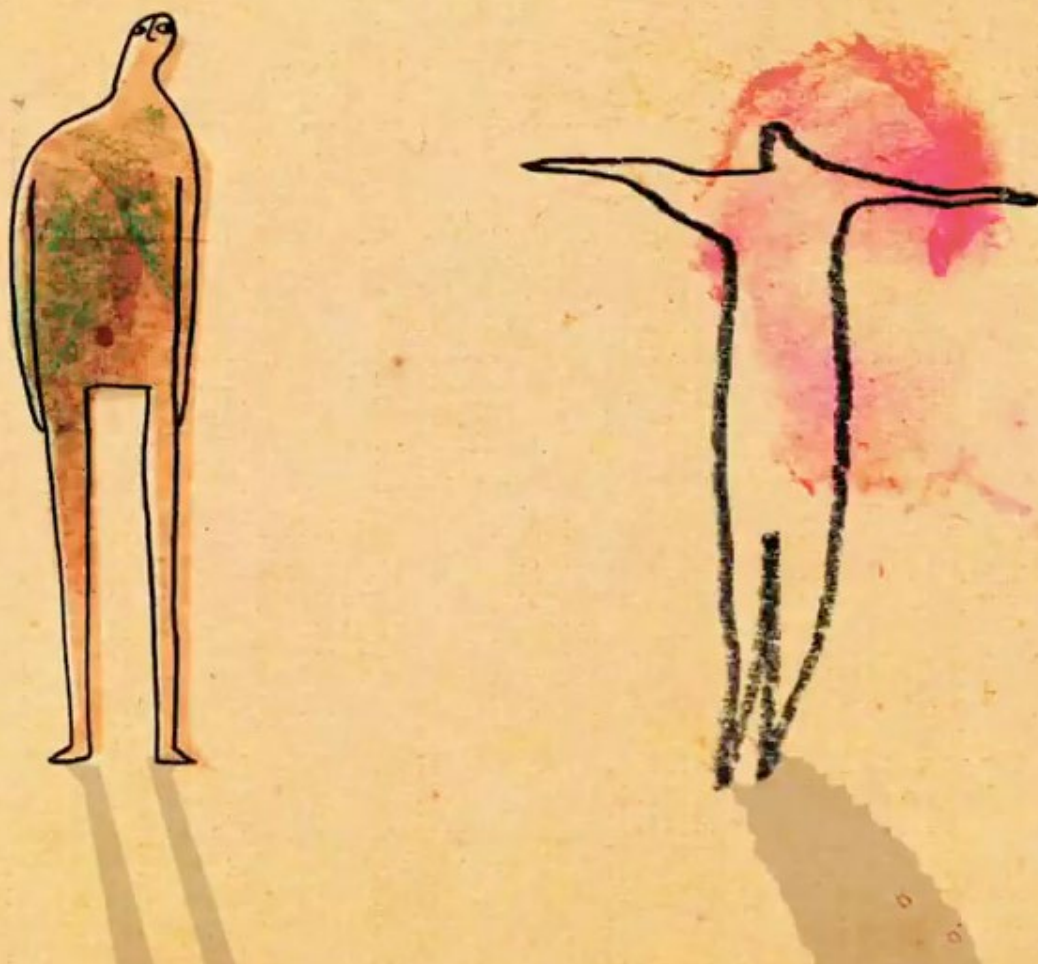
5. “Hay dos tipos de discurso, verbalizar y vocalizar. Verbalizar utiliza idiomas, palabras y oraciones. Vocalizar usando sonidos, pulso, el volumen, la entonación y así sucesivamente. Cuando la gente habla nos invita a centrarnos en la conversación de un modo consciente en el aspecto verbal, las palabras. Pero también recibimos una gran cantidad de significado desde el lado vocal. El lenguaje corporal es similar, pero también diferente. En vez de la voz de su medio es el cuerpo. Se comunica muy bien a través de cualidades como la velocidad, ritmo, esfuerzo y fraseo como vocalizar hace. Incluso se podría llamar el movimiento como la voz en el cuerpo y así a la danza como la música del cuerpo”. Nuestra traducción de “*There are two kinds of speech, verbalizing and vocalizing. Verbalizing uses*



2. Fotogramas del fragmento de vídeo guionado por Sanjoy Roy, *Planet Dance Part 2*.

investigación en ciencia como la apertura y la auto-crítica sin aspirar a su carácter universal. Al teorizar en arte es importante concretar y contextualizar el área de conocimiento y marco teórico. A estas acotaciones añadimos el umbral comunicativo. Nuestra investigación artística es posible al sintonizar dicho umbral comunicativo en lo vocalizado. A lo largo de esta investigación, en algunas ocasiones, la teoría (verbo) es incentivo para una práctica (vocablo) y, en otros momentos, la práctica es diseccionada en fundamentos, descripciones, antecedentes y contextos. Deducimos que para esta tesis la reciprocidad entre verbo y vocablo se relaciona de un modo directo con la integración entre mente y cuerpo, esto es, el accionar de motor cíclico, no antepone ni favorece la relevancia de uno sobre el otro. En nuestro resumen hablamos de espiral y método hermenéutico refiriéndonos a las entrevista y la destilación de conocimiento a partir de ellas, este motor se activa también pero en un nivel básico al diferenciar verbo y vocablo. Dicha diferenciación tiene una relación con la dualidad cuerpo-mente. En esta relación, la actividad mental excesiva aparece como un enemigo en la producción de movimiento. Pensar demasiado bloquea el flujo de las representaciones artísticas al igual que a la hora de ejecutar obra. En la vertiente verbal al poner por escrito el proceso de producción 'pensar mucho' es un aliado. Integrar estos dos procesos nos ayuda a contemplar el verbo y el vocablo como resultados de un proceso perceptivo común. En este nivel básico usaremos el término 'dato' para nombrar cada una de las partes del tráfico en este proceso perceptivo

languages, words and sentences. Vocalizing using sounds, speech, volume, intonation and so on. When people talk we tend to focus conversation consciously on the verbal aspect, the words. But we also get a lot of meaning from the vocal side. Body talk is similar but also different. Instead of the voice his medium is body. It's communicate very well through qualities such speed, rhythm, effort and phrasing just like vocalizing does. You could even call movement the voice on the body. Dance is the sound of the body.
ROY, Sanjoy. [The Place]. (2015, Febrero 2). *Planet Dance: Body Talk - Part 2* [Archivo de vídeo]. Visitado el 1 de Junio de 2015, obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=DoUZZH8qdJ8>.



3. Fotogramas del fragmento de vídeo guionado por Sanjoy Roy, *Planet Dance Part 2*.

común. Amamos el matiz aséptico y de mera objetivación que se desprende del término dato, similar al medio incoloro que aglutina los diferentes pigmentos. Ejecutar representaciones de éstos datos va a señalar torpezas de los sentidos a la vez que lugares de contacto, en este caso, representar va a ser sinónimo de comprender y asimilar (datos) a la vez que sinónimo de creación por lo que estas representaciones podrán ser ideas que intelectualizan recorridos de procesos en palabras o en acciones. Esta representación vocalizada es, por tanto, el resultado de una manufactura a la vez que la notación de un conocimiento. La práctica de esta investigación artística aspira a representar procesos internos y límites perceptivos defendiendo la diversidad de metodologías y evitando la endogamia del ensimismamiento del conocimiento corporal o mental. Ejercitar la autocritica va a ser estar en el diálogo y revalidación del trabajo colaborativo. En un plano más elemental de aplicación hermenéutica esto nos podría facilitar respuestas aproximativas sobre la naturaleza de la experiencia artística y la objetividad de esta, quede aquí apuntado, que de momento no es éste el interés de nuestra investigación.

Bloque I

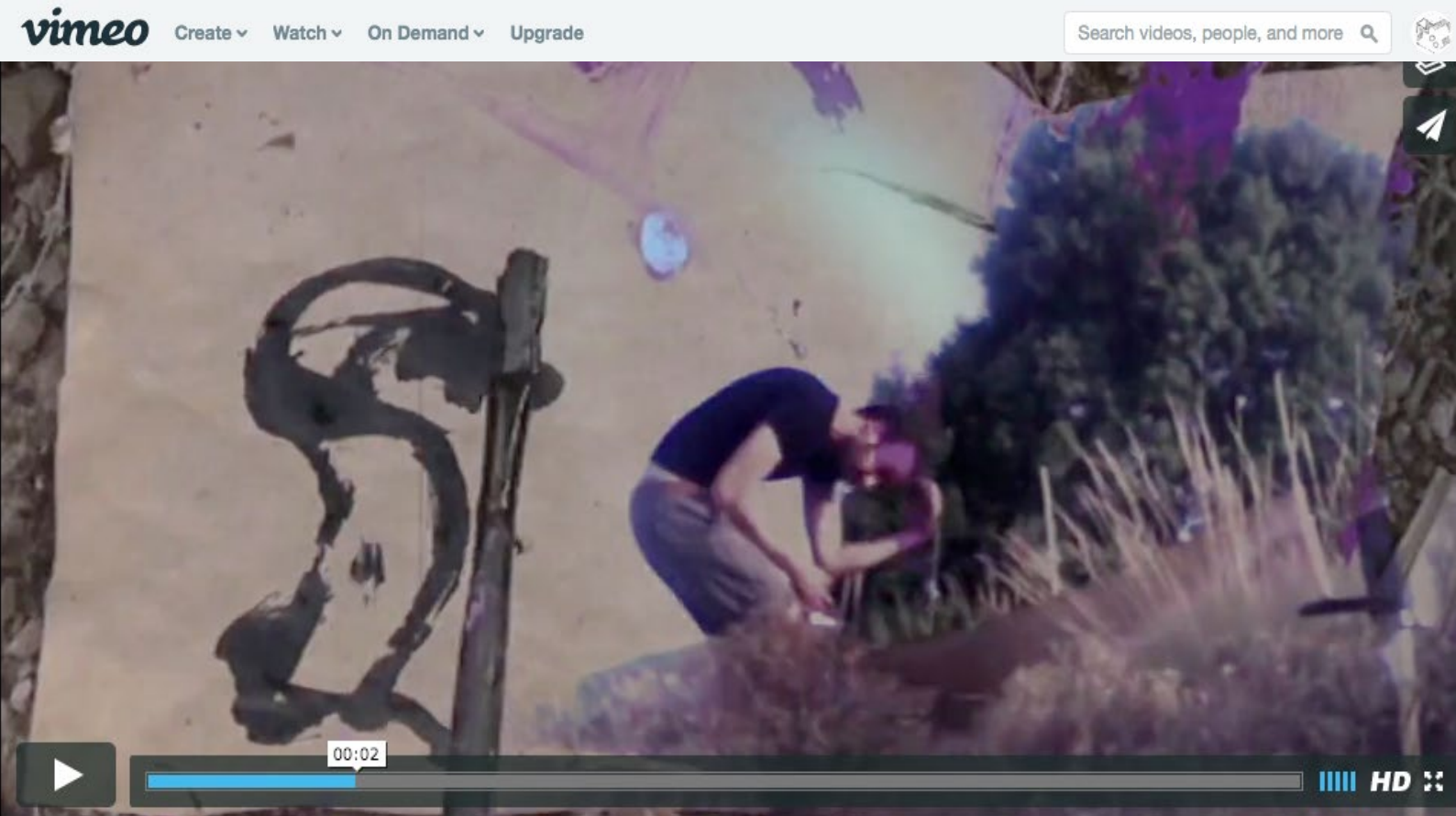
5. Material metodológico: perspectivas de auto-conocimiento y de transmisión

La metodología que articula este trabajo transcurre en paralelo con su estructura por bloques. Ésta coincide con las estrategias para dar respuesta a las preguntas propuestas. Dicho recorrido describe un movimiento de dentro hacia afuera para acabar en lo colectivo con estructuras de transmisión o docentes. Todas las estrategias para generar contenidos pasan por coordinar la producción de video-animaciones con la práctica y entrenamiento de danza contemporánea con el fin de articular asimilar conocimiento gráfico de movimiento y las palabras que lo han generado. Ésta adquisición supone posteriormente una transición de alumno a profesor poniendo en práctica el método de reversibilidad título de esta tesis. Comprobar la adquisición de conocimiento es una tarea compleja, elaborar evaluaciones externas o pruebas de nivel va a ser ineficaz cuando el interés que se persigue es el conocimiento de sí y la posible construcción colectiva. Para este meta, el diálogo verbal el físico, fijar estructuras de improvisación y los momentos que se crean rupturas en ella van a ser garantías de asimilación de conocimientos. En este proceder el pensamiento divergente y el dibujo intervienen como dinamizadores, en el caso del dibujo también como sistema de registro y por tanto susceptible de evaluación. Ninguna de las metodologías descritas; calibrar el enfoque de la mirada, fijar, diverger, dibujar, se aplica con exclusividad en un bloque sino que intervienen en alternancia, sintonía o superposición siendo éstos a su vez métodos de composición.

Nuestra atención y motivaciones son internas en bloque I, tendiendo a estrategias de introspección manifestadas en definiciones exposiciones, enumeraciones y listados de, objetivos, preguntas, aptitudes o modos de configurar nuestra observación como; vocalizar, reversibilidad, autoformato. A ellas llegamos no solo de la mirada interior. Las herramientas que nos han

permitido describirlas han sido el reflejo en la experiencia y la lectura especializada. Ha sido también eficaz en esta táctica aplicar el punto de vista distante con respecto a nuestro trabajo de investigación anterior Animación y danza: entrenamiento expandido que nos sirvió para obtener el Diploma de Estudio Avanzados. Podemos describir este cambio de perspectiva como una apertura de ángulo, abrimos el espectro de los medios que nos movilizan y ahí nos reencontramos con el dibujo como base. Apertura que se manifiesta como consciente en la práctica del taller Cuerpo sensible de Álvaro Frutos, en este momento se detecta la asistencia regular a talleres intensivos de danza contemporánea como método de auto-reconocimiento, toma de datos y soporte representacional para este primer bloque y los otros dos, principalmente el tercero. Asistir a talleres de danza con una atención renovada, un alumno-practicante de movimiento en la disposición de comunicante a congresos universitarios especializados. Esta disposición propone una metodología en consonancia con nuestro objetivo quinto, presentar el cuerpo como aparato sensorial integral del movimiento y por tanto generador de conocimiento prelingüístico. Caer en la cuenta de esto tiene como efecto secundario el iniciar a describir una técnica propia, con ella comienzan a apuntarse metodologías y tecnologías con origen en la atención o cuidado de sí y veremos que como límite planteamos un sentido de lo espiritual similar al de algunos autores abstractos como Yves Klein y Paul Klee. Este tipo de dibujo nos va a servir para dar respuesta a la primera de nuestras preguntas ¿cómo generar movimiento? Esta deriva teórica revela los mecanismos de dentro hacia fuera y más allá, quedando resuelta en los movimientos y dibujos de una película breve, <https://vimeo.com/144708560> contraseña: RepresentacionReversible.

En esta transición damos unos cuantos pasos atrás para volver a lo colectivo y situarnos en las estrategias y perspectivas que se contemplan en el bloque II y III. Expuestas las estrategias con las que atender la mirada de lo interno queda, lo externo colaborativo y la transferencia docente. Para dar respuesta a nuestro segundo grupo de preguntas encabezado ¿por qué lo visual está sobredimensionado en nuestra capacidad representacional? Nuestra estrategia para comenzar a resolverla se basa en la elección de un soporte y una pauta sencilla, el registro en video y visitar los dos lugares de la cámara frente y tras su objetivo, delante de ella se compone y se ejercita lo corporal y detrás de ella lo visual. Con la alternancia de perspectivas se gana



4. Fotogramas del vídeo de *Cerros del Pantano*, verano 2016.

consciencia de nuestra imagen corporal en movimiento a la vez que se produce un equilibrio de la sobre-dimensión visual, de un modo similar a un calentamiento físico, encontramos la sintonía entre cuerpo y ojo.

Resolviendo nuestro tercer grupo de preguntas inaugurado por la cuestión ¿dónde situar al docente y al alumno de representaciones no estáticas para propiciar transferencias de conocimiento reversible entre artes plásticas y prácticas escénicas? surge una necesidad sencilla en su planteamiento y compleja en su elaboración, diseñar cursos y talleres concretos, útiles para un amplio abanico de profesionales, coincidente con el objetivo sexto de nuestra investigación. Los instrumentos y prácticas elaboradas en su diseño atienden a la transmisión de un proceso personal descritas arriba para el bloque I como 'del cuidado y atención de uno mismo hacia la composición abstracta de movimiento'. En esta transición surge otra pregunta ¿cómo transformar un recorrido personal en una estructura docente? Para solventar este riesgo nuestro método es indagar en los fundamentos, partir desde aquí suma claridad y estructura nuestro proceso como susceptible de utilidad para el crecimiento compositivo del alumno. Veremos que la metodología de la copia tradicional en las artes plásticas 'copia del natural' y en el espacio de ensayo 'copia del espejo', esta copia es sustituida por la apropiación, generar atmósferas para la sintonización de lo sensorial en diferentes estados. A continuación exponemos metodologías que nos ayudan a generar estas atmósferas para la transmisión, lo imaginario y la improvisación.

Bloque I

5. 1. Lo imaginario y la improvisación

Resolvíme un día a estudiar también en mí mismo y a emplear todas las fuerzas de mi ingenio en la elección de la senda que debía seguir; lo cual me salió mucho mejor; según creo, que si no me hubiese nunca alejado de mi tierra y de mis libros.

(Descartes, 2002: 27)

Los planetas y los mundos no son exactamente lo mismo. Un mundo se parece más a un electrón que a un planeta. Los planetas son predecibles en su órbita, de los electrones tan sólo podemos intuir la probabilidad de su posición. Por otro lado la dimensión temporal de los planetas resta precisión a los cálculos de posicionamiento, en otras palabras ¿dónde estará Marte cuando la galaxia doble su expansión? Mundo es una idea tan precisa como un planeta pero de órbita tan difícil de localizar como un electrón. Esta tesis dibuja un mundo de metodologías, similar a la medición relativa e imprecisa del trabajo en 'mí mismo' (Descartes, 2002: 27). Un mundo que se aleja del terreno cómodo, por conocido y explorado, del arte plástico y se acerca al exótico y radical territorio del cuerpo. Esta investigación es un estudio de procesos ajenos y los instantes de apropiación. Su metodología es múltiple. La coherencia no se va a medir por la generalidad de sus representaciones sino por la adecuación a una funcionalidad. Continuando con Descartes en 'El Discurso del método', el autor lista de un modo útil cuatro reglas simples de su método.

a. Configurando realidades, reconociéndolas, evitándolas y deseándolas

Fue el primero, no admitir como verdadera cosa alguna(...) El segundo, dividir cada una de las dificultades(...) El tercero, conducir ordenadamente mis pensamientos, (...) ir ascendiendo poco a poco, (...) e incluso suponiendo un orden entre los que no se preceden naturalmente. Y el último (...) revisiones tan generales, que llegase a estar seguro de no omitir nada.

(Descartes, 2002: 28)

Descartes encuentra en las matemáticas la justificación para construir su método, como fuente de certezas, en un mundo de descubrimientos científicos, crisis religiosas y explosión creativa que re-ubica el rol de la figura de la humanidad. Nuestro asidero, en lugar de las matemáticas, va a ser el dibujo y el cuerpo, el instrumento para comprobar transferencia es la transcripción a dibujo. En el último punto del método de Descartes diferimos. Coincidimos con los tres primeros por obvios que parezcan. No asumir verdades por herencia, proponer divisiones y fragmentos es un modo de llegar a la base para ir desde ahí construyendo un discurso más complejo. Pero pocas son las reglas o fórmulas generales que se pueden extraer de las ciencias vivas del cuerpo en movimiento dibujando o practicando danza, preferimos construir un mundo.

Reflexionar sobre nuestra metodología es estudiar el papel de la representación y, en consecuencia, su reversibilidad en los campos propuestos. Del ensayo 'De la imaginación a la ficción' elaborado por Jean-Marie Schaeffer encontramos una estructura aplicable a la metodología de esta tesis. En el ensayo Schaeffer define la imaginación como "un proceso de representaciones endógenas", que se dan en sí

mismo sin interacción con el objeto externo que representa. Continúa afirmando que a pesar de su endemismo son cruciales para el entendimiento de la realidad externa. Nosotros sumamos a este entendimiento una situación cognitiva en la que permitimos influirnos por lo externo con disposición abierta para que en futuras situaciones nuestra interacción sea más apropiada. Esta función cognitiva no es la única, como Sanjoy Roy exponía en el video de Planet dance part 2 ver bailar también la actividad del imaginar se fraguan procesos de auto-identificación “En nuestra representaciones no se trata sólo del mundo, se trata también de mi mismo”. Este ‘mi mismo’ coincide con el cuidado de uno mismo que ya apuntaba también Foucault en ‘Tecnologías del yo’ es en gran parte resultado de las operaciones representacionales”. Si focalizamos en exceso en este ‘mi mismo’ que apuntaba Descartes corremos el riesgo de caer en un ensimismamiento circular sin avance. Cuál es el aporte de nuestra investigación para que ello no ocurra. Los acuerdos generados en el grupo de formación colectiva de danza contemporánea van a sumar desde lo gregario, métodos que ya no ocurren en un sistema endogámico sino endotélico, una membrana colectiva como superficie de trabajo. En otras palabras, el crisol de la creación escénica a estos niveles - sin diferenciar la práctica de la obra final - cuestiona la autoría subjetiva y el viejo papel del creador plástico como sujeto de visión privilegiada o genial. Configurando códigos propios y mundos de lugares comunes e imaginarios. Participando de una formación que es a su vez suma de la adquisición de habilidades y puesta en común de métodos internos, por lo que su estudio se configura como la atención que aviva nuestro sentido de identidad. Esta combinación de interior y exterior cifra la práctica de la improvisación configurando fisuras entre una membrana cerrada sobre si misma, sin contacto al exterior, egocéntrica pero en contacto con el

resto de membranas reformateando la realidad externa en nuevas realidades imaginarias y comunes.

Las configuraciones encontradas en la aplicación de este trabajo común las podemos llamar representaciones vivas, imaginarias, además de improvisaciones, éstas a su vez pueden ser de varios tipos; unas descartadas y otras se desvelarán como acuerdos que a priori se confundían como naturales. Las que nos interesan rescatar las podemos llamar representaciones utópicas y vendrían a suplantar las supuestas naturales, fácilmente identificables por frases hechas del tipo 'ha sido siempre así' o 'es lo que hay', por representaciones que someten bajo espíritu crítico en una constante reconfiguración lo real. Simplificando mucho, el proceder de la imaginación es el poder de la utopía y se podría concretar en tres verbos, conocerse (en), evitar y desear configuraciones (representaciones) de la realidad. Encontramos éstas tres funciones de la representación imaginaria como metodología de aplicación básica en esta tesis que tiene como objetivo global. Éstas tres funciones de la representación imaginaria intervienen en concreto en el primero de los objetivos expuestos, relacionar animación-danza, y el cuarto reflexionar-reformatear el concepto de imagen a favor del de representación. Encontramos el conocerse (en), evitar y desear configuraciones (representaciones) de la realidad como métodos para encontrar acuerdos entre distintas disposiciones representacionales a través de prácticas sencillas, en otras palabras, la sensibilización de lo empático desde el trabajo de la evolución cinética grupal a partir una instrucción verbal. Veremos que esto coincide con nuestro objetivo sexto, diseñar y aplicar talleres concretos, plasmado en el bloque III de transferencias docentes y progresivamente y en la práctica la instrucción verbal asistirá para ser sustituida por estímulos de contacto físico, asociación temática o información gráfica.

Bloque I

b. Modelos de representación: apropiación frente a copia, composición espontánea

Antes de seguir avanzando es importante diferenciar imaginación de ficción. La ficción es una representación imaginaria que se sabe como tal. En el conjunto de nuestra investigación los formatos de representación, películas (videodanzas, videoclips) además de los formatos escénicos. Desde esta óptica las palabras de Schaeffer “la ficción resulta, de una decisión, (...) de un pacto comunicacional” va a tener dos vertientes en un caso los sujetos en comunicación serán alumno-maestro y en otros la comunicación establecida entre espectador-formato representacional (película y/o muestra escénica). La relación entre alumno-maestro, también nombradas de representaciones vivas, son establecidas para lograr acuerdos comunicacionales que tienen un fin dirigido, el de entenderse y dar solución a problemas concretos. El pacto ficcional establecido en la relación espectador-formato representacional, se da en el espacio de la sala de proyección, aquí el acuerdo es embaucarse en la “irrealidad” propuestas el éxito de estas propuestas dependerá de la fuerza de este arrastre de su capacidad de suplantación con técnicas que heredan de la pintura humanista del quattrocento. Con el renacimiento la producción pictórica se somete a las técnicas representacionales de la perspectiva con ello este nivel de arrastre, mimesis o adecuación con lo real aumenta. Es también el comienzo de la sobredimensión de lo visual en esta adecuación. Vamos a apuntar cómo es posible reformatear esta sobredimensión atendiendo a los acuerdos representacionales alumno-maestro (en el trabajo escénico) en relación a la idea de mimesis. En primera instancia apuntamos que el pacto que construye representaciones imaginarias en el marco de la ficción alumno-maestro no lleva a la imitación o mimesis, ya que trabajan lo vivo en sí “casos reales”. En otras palabras en el espacio de ensayo dar solución a estos “casos reales” pasa por la elección y aplicación de ejercicios

concretos, la adaptación de éstos al grupo, las sucesión y elección de momentos de cambios entre éstos ejercicios. En este trabajo vemos que el rigor de la copia con el original, no se mide con el parecido al referente, sino por la apropiación. La mimesis con el modelo no nos es interesante. Imitar los movimientos del profesor es una excusa como lo es copiar del natural para que surja el movimiento o el trazo inmediato del alumno. 'Katsugen' es la práctica japonesa corporal de donde rescatamos la idea de 'inmediatez'. En el capítulo Diario Gráfico del Movimiento: experiencias cruzadas entre el dibujo contemporáneo y la danza desarrollaremos esta idea en propuestas prácticas. Entrevistando a María Cabeza de Vaca y en el taller de Guillermo Weickert mostraremos como con ellos nos introducimos en este conocimiento. Katsugen introduce pautas y prácticas concretas en el hecho de improvisar ya que modela por medio de movimientos espontáneos.

En las representaciones imaginarias de ficciones espectador-formato, la mimesis es la base del acuerdo comunicacional. No como una relación de simetría ni de semejanza, sino de apropiación entendida como agregado de uno mismo. El éxito en este tipo de acuerdos constituye el éxito en la constitución de una cultura compartida. Cada periodo histórico ha tenido una formato representacional y medio tecnológicos; vehículo que ha fraguado ese periodo histórico. En el románico aportes tecnológicos como la bóveda de medio cañón y el contrafuerte permitieron las rutas de peregrinación, en el S. XVI la imprenta popularizó la literatura, en el S. XX la industria cinematográfica fue posible gracias a la combinación de varias tecnologías; la aparatología Lumier, con los avances formales de la experimentación rusa, más la idolatradora factoría estadounidense. A lo largo de esta investigación especulamos cuál es (o podría ser) el medio y los avances tecnológicos que constituyen el momento contemporáneo, en concreto en el capítulo del Bloque II, Contexto estéticos: revisitando el concepto de tecnología. De aquí se deduce una hipótesis secundaria, construir y definir medios tecnológicos (aparatos y hábitos) constituye construir y definir metodologías de producción cultural.

Mimetizarse con el ambiente tanto para el camaleón como para la persona es habituarse al entorno. Los procesos miméticos en la historia natural están relacionados con la agresión y la protección. En el ejemplo del camaleón la adecuación de la idea de agresión-protección es clara y directa. Detectar y cifrar los

procesos humanos en los que interviene esta agresión-protección es más complejo, de un modo toscamente concreto esta idea de camuflaje también interviene en la mentira humana. El trabajo de nuestra metodología es el de transformar esta mentira representacional en acuerdos comunicacionales suponiendo este hecho como nacimiento de procesos en arte. Intuimos que esta expresión pudiera derivar en un protolenguaje o código compartido por los miembros de la creación colectiva. No es objetivo de esta investigación desvelar los orígenes semánticos de la comunicación pero sí se contempla en nuestra metodología y coincidiendo con nuestro sexto objetivo, proponer liturgias, en el significado ateniense del término, expuesto en la segunda acepción del *The Oxford American Writer's Thesaurus*; servicio o tarea pública ofrecida voluntariamente por un ateniense de derecho. Acordar un código o protolenguaje supone trabajo de esta tesis, satisface nuestro tercer objetivo, documentar y transmitir conceptos de la danza a la formación de las artes plásticas, con ello establecer métodos en un espacio imaginario donde las ideas coinciden en el territorio de la improvisación para establecer juegos y aparatologías. De sus interacciones, surgen recíprocamente mentiras miméticas y liturgias culturales. Apostando por métodos basados en la horizontalidad entre la dualidad, apuntada arriba, alumno-docente y espectador-formato representacional.

Podemos profundizar un poco más para llegar a acuerdos entre los campos que esta investigación artística persigue acercar, danza y animación. Estableceremos para ello un paralelismo con la terminología de la física hablando de vectores. La cualidad del vector que encontramos aplicable a nuestro propósito es su visualización gráfica además de la necesaria reducción a magnitudes básica para contemplar su campo de acción. Cuáles son estas magnitudes, responderemos a esta cuestión a lo largo de esta tesis. De un modo introductorio apuntamos que en el método del dibujo intuimos estas magnitudes como lo interno y externo ya que ambas cohabitan en él. Lo visual y lo táctil son magnitudes que conviven también de en el dibujo al igual que en la danza. De un modo superficial o volumétrico con respecto a cada una de ellas. Así parece el vector de inmersión tanto para dar acceso al mundo de la danza como de la animación va a ser el dibujo. Los métodos del dibujo su enseñanza, representación y formato va a ser clave para la seducción contigua de la que esta tesis es guía y testigo creemos que aportando cambios ágiles de la vivencia de la dimensión superficie al volumen.

Bloque I

5. 2. Cinco estrategias metodológicas para la investigación artísticas

En las distintas colaboraciones audiovisuales y transferencias docentes que se divide esta investigación artística se va precisando el tipo de metodología aplicada. Estas confeccionan una suerte de metodología propias, para aportar legibilidad y utilidad vamos a atender el consejo de Hannula en 'Artistic Research - Theories, Methods and Practices'. A continuación relacionamos las cinco aproximaciones metodológicas que Hannula detalla asociadas a nuestra producción. De esta relación se va generando una metodología propia para cada bloque de trabajo.

Metodología 01. Conversación y diálogo. Desde el punto de vista metafísico occidental el mundo está modelado por el lenguaje y el uso que hacemos de éste. Es el método teórico, a través del texto, todos los autores son susceptibles de entrar en diálogo. Ninguna de nuestras producciones artística o estructura de movimiento tienen como fin la revalidación del legado occidental sino implícitamente la contraria, cuestionarlo. Por los tanto no son susceptibles de simplificarse en el proceso lingüístico, por este cuestionamiento, puede ser un punto de partida para ellas.

Metodología 02. Análisis de medios de representación artísticos. Todo es susceptible de ser materia de estudio artístico si está dirigido a producir actividad pensante. Coincide con el momento de la investigación de recogida de datos y de intuición, todos los datos en sí van enfocados a provocar experiencia. Nuestro análisis en este caso va a cuestionar la primacía de lo visual en la experiencia artística. En otras palabras heredamos de la investigación artística previa la validación de la 'performance' como objeto de representación artística, para divergir en otras apuestas de movimiento. Nuestro interés por este método es para afirmar la experiencias artísticas en el propio sujeto su estructura biológica y perceptiva sin más medium.

Metodología 03. Estudio colaborativo. Metodología investigadora en la que el investigador se esfuerza en seducir al objeto de investigación para integrarlo en la investigación. Este objeto es un

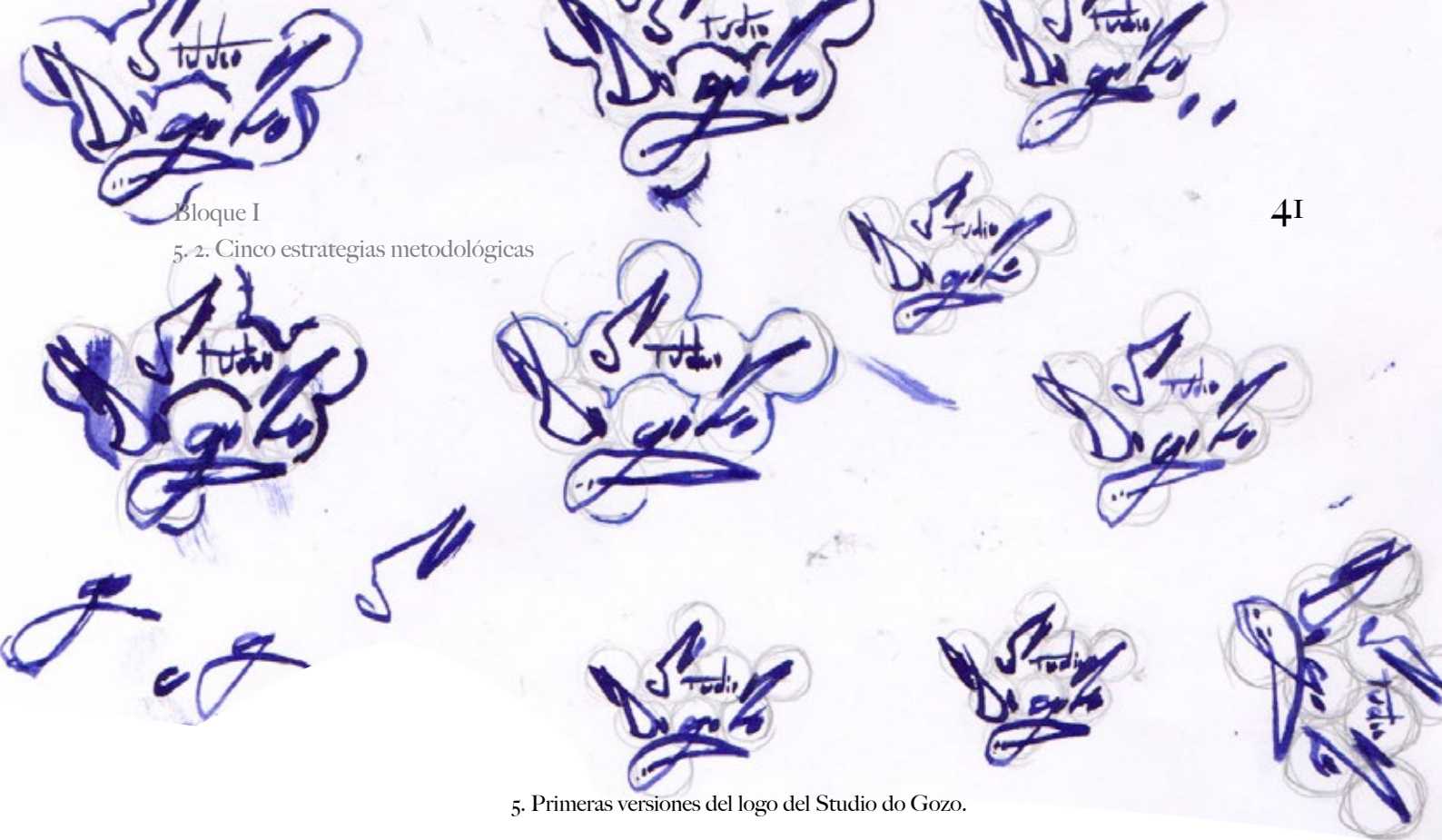
colectivo o grupo humano. De aquí se deduce que la producción artística es la toma de datos en sí y conferir a los participantes de la colaboración habilidades auto reflexivas. En la aplicación de este método encontramos una reconfiguración radical en la relación sujeto-objeto y su representación. Todas las manifestaciones de nuestra investigación van a estar guiadas hacia la autoreflexión en un contexto grupal y en pocos casos la toma de conciencia se plantea como fin en sí misma. En este caso el conjunto de los datos y la toma de conciencia grupal es un abocetado. Al animar a estos grupos a definir formatos de representación estamos aplicando método 4º.

Metodología 04. Etnografía e intervención. Estudiar el entorno cultural, la situación y sus interacciones. La interacción se propone fuera del espacio tradicional de exhibición. Son actos esencialmente artísticos ya que se proponen a la comunidad e insertos en el entorno de lo vivo y real. En otras palabras esencialmente artísticos porque su utilidad o función es descifrar los pactos comunicacionales dados y culturalmente previos. En nuestra investigación esta función va a estar definida por una disparidad formativa previa que comparte interés mutuo más que una función limitada por la homogeneidad evidente hablando en términos estadísticos. La pareja va a ser el número de individuos necesario para conformar un grupo etnográfico mínimo, siempre que su propuesta sea resuelta en acuerdos representacionales que persuadan la tradición.

Metodología 05. Práctica basada en la investigación. Modelo de metodología más complejo. Parte de la intuición trascendental de Kant. Simplificando mucho, todos los procesos implicados en la construcción de representaciones del objeto parten de conceptos e ideas a partir del objeto. En otras palabras no observamos el echo del objeto en sí, sino los eventos que nos llevan al objeto. Así la validez de una práctica se refuta por ser útil en una situación concreta. Esto se traduce en un constante reajuste de la relación entre teoría y práctica con la consecuente observación continua de la situación, aclarando que esta relación no equivale a la relación entre conocimiento y experiencia. Dicho de otro modo, esta última metodología contiene todas las anteriores en constante aplicación y alerta. Así permite desarrollar un plano tendente a provocar nuevas estructuras. El objetivo es forzar la observación y representación de dimensiones mas allá de nuestra dotación biológica básica y/o cultural heredada, así este método se establece como estrategia principal para solventar nuestro objetivo quinto, presentar el cuerpo como medio de creación y por tanto medio para generar conocimiento.

Bloque I

5.2. Cinco estrategias metodológicas

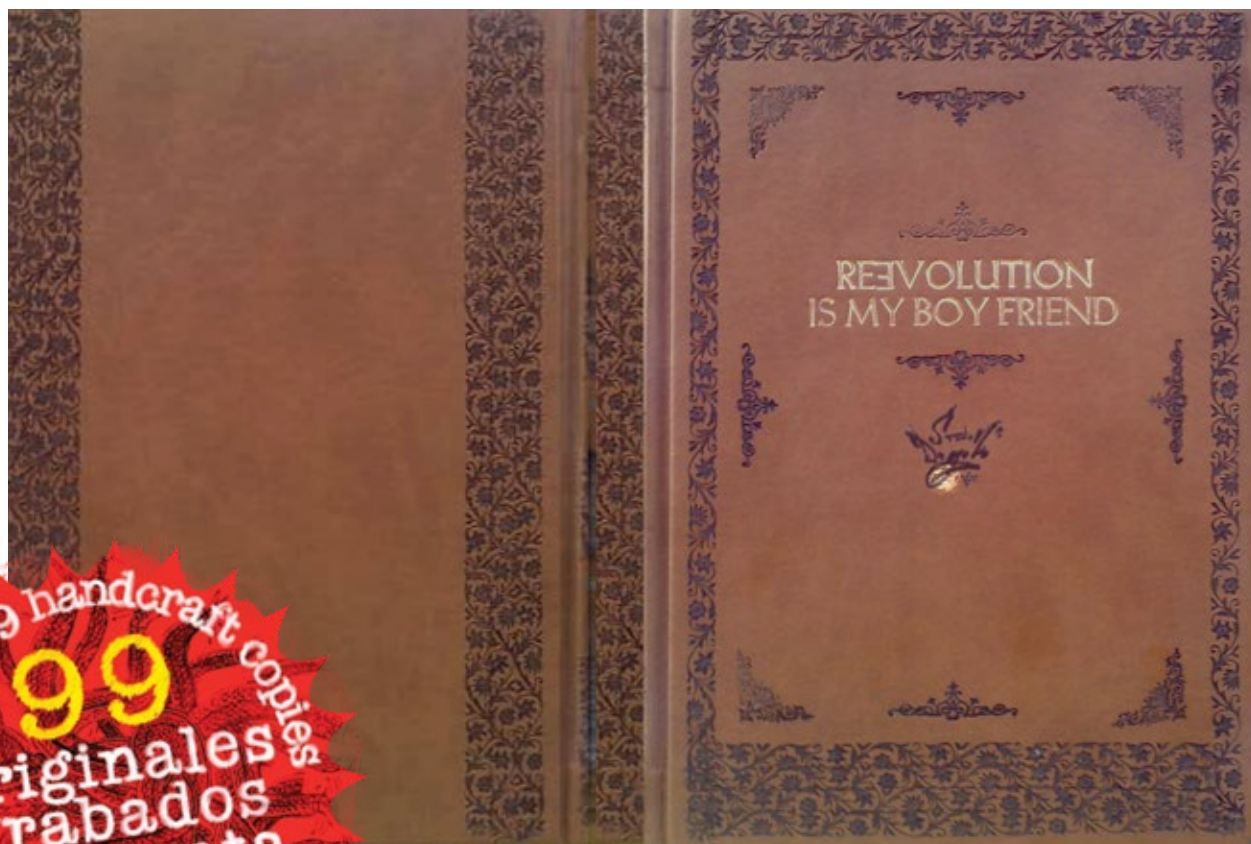


5. Primeras versiones del logo del Studio do Gozo.

Studio do gozo: Videoclip // Met. 01, 04. (02), (03).

Studio do gozo es el nombre con el que se firman una trilogía de videoclips junto al intérprete y músico Alexis Muiños. Nuestra colaboración comienza tras coincidir en el *I Encontro de Artistas Novos 2011* comisariado por Rafael Doctor y celebrado en la *Cidade da Cultura* en Santiago de Compostela. Definimos la metodología de esta colaboración basada principalmente en la Conversación y diálogo y en la Etnografía e intervención. La letra del tema musical como el discurso estético beben de autores previos. En el caso de *Reevolution is my Boyfriend (R.I.M.B.)* nuestra primera colaboración, en ella el título hace referencia a un fragmento de la película *Raspberry Reich* de Bruce Labruce. Como él aspiramos a proponer otros modelos más allá del pacto homosexual-capitalista. Cuestionar la homo-normalización y su acomodación en el entorno social y urbano. Por lo que esta película entra en el método primero. Conversación y diálogo en este caso obvio de Bruce Labruce y todos los investigadores que consulten los conceptos asociados.

El lenguaje que participa en estos tres videoclips está en la tradición de este formato, nacido por necesidades de difusión. Es en la experimentación en los medios de exhibición donde se distancia de la tradición, ya que han participado en festivales de cine L.G.B.T. Festivales de animación y muestras de arte contemporáneo. Este diseño en su reproducción se debe a su metodología de Etnografía e intervención ya que han contribuido a fijar y reflexionar sobre la imagen y valor de un colectivo.



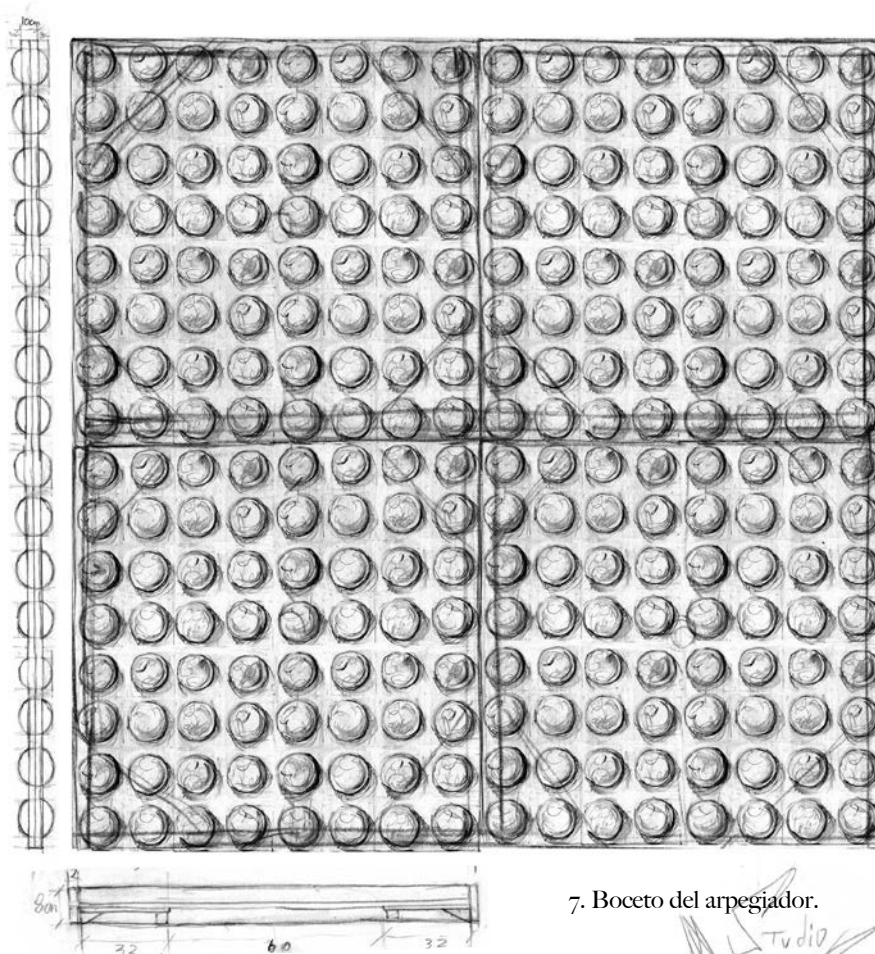
6. Cubierta del libro R.I.M.B. en falso cuero.

En un segundo plano situamos la metodología de análisis de medios de representación artísticos y el estudio colaborativo. En esta colaboración, generar secuencias de planos y movimientos a partir de la improvisación y de la atención a los espacios encontrados bebe de la experiencia de la práctica de danza contemporánea y videodanza, no es nuestra principal inquietud por lo que podemos hablar de metodología de análisis de medios de representación artísticos como secundaria. Al igual que el estudio colaborativo. En el caso de *R.I.M.B.* los bocetos, aproximaciones, descartes, desencuentros y avances hasta llegar a la definición del discurso audiovisual final queda plasmado en un libro, a medio camino entre el libro de producción audiovisual y el libro de artista, generado a partir del intercambio de correspondencia electrónica junto a Alexis Muiños. Una reproducción digital de este libro⁶ acabó formando parte de la colección de la biblioteca de la *Cidade da Cultura* como vestigio de nuestra aportación a la muestra colectiva *Container Inside*⁷ celebrada desde diciembre 2011 a abril de 2012 organizada tras el I Encuentro de Artistas Novos.

6. MESA, Serafin y MUIÑOS, Alexis. (2012). *REvolution is my Boyfriend*. Visitado 13 Diciembre 2012, obtenido de <http://issuu.com/seramesa/docs/reevolutionismyboyfriend/>.

7. Encontro Artistas Novos. *Container Inside*. Visitado el 16 de Diciembre de 2012, obtenido de http://cargocollective.com/CONTAINER_INSIDE.

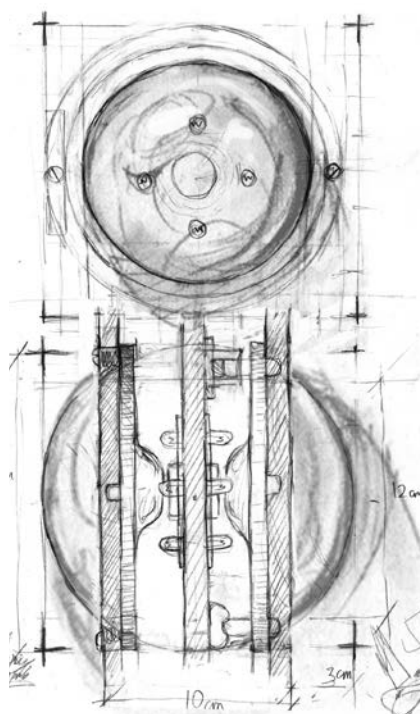




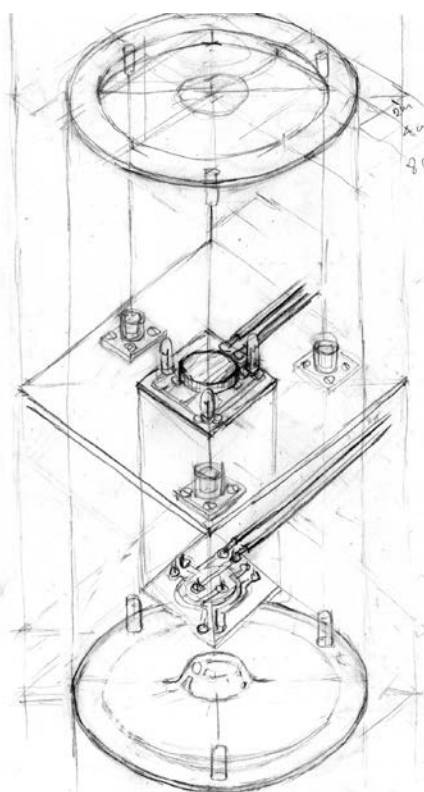
7. Boceto del arpegiador.

Arpegiador de la voz encendida: // Met. 01, 02, 04, (03).

Un arpegiador es un instrumento musical electrónico que como un arpa reproduce notas en una sucesión constante en fragmentos secuenciales. Recibe el nombre de la estructura musical arpeggio. El código informático que rige nuestro arpegiador lo configura para que cualquier usuario-visitante genere música de su interacción. A la vez de estas pulsaciones se genera una vídeo proyección a partir de fragmentos de textos. Se genera una lectura no lineal ya que el orden en las pulsaciones de los interruptores del arpegiador determina la sucesión de los fragmentos. Fragmentos que son versos de cuatro poetas de distintos orígenes y contextos históricos Piere Paolo Pasolini, Federico García Lorca, Francisco Urondo, Pablo Neruda, perseguidos ideológicamente e incluso desaparecidos o asesinados. Buscamos así mantener encendida la voz de estos artistas, comprometidos a través de su vida y obra en manifiesta oposición a las imposiciones de los diferentes regímenes fascistas sucedidos durante el S. XX. Las metodologías aplicadas para desarrollar su diseño implican conversación y diálogo, ya que toman como parte de materia prima citar a estos cuatratutores. Con ello es nuestro objetivo revitalizar, potenciar y actualizar su discurso, a la vez que cumplimos



8. Boceto del pulsador del arpegiador.



9. Boceto de la circuitería del arpegiador.

nuestro objetivo octavo, diseñar interfaces físico integradores del discurso corporal. La metodología análisis de medios de representación artísticos es reconocible en dos circunstancias, al hilvanar el conjunto de versos a partir de la interacción aleatoria generada por el usuario y sobre todo en los movimientos provocados en usuario al accionar el arpegiador, desplazándose en los cuatro planos del espacio bajo, medio, superior y alto, según la Teoría de Movimiento de Rudolf von Laban.. De esta aplicación metodológica deriva el subtítulo de este apartado dispositivo corporal. Recordando nuestro interés hacia una metodología de análisis de medios de representación artísticos es para apuntar la sobre-valoración de lo visual en la representación artística a favor de estructuras integradoras del sujeto reconociendo lo global de lo corporalidad como medio. Con el Arpegiador de la voz encendida proponemos estas estructuras en un diseño coherente, en un contexto y para una colectivo concretos. La iniciativa del Arpegiador de la voz encendida se queda en fase de proyecto y como tal finalista y formando parte de la exhibición en el Centro de la Memoria Haroldo Conti expuesta de Agosto a Noviembre de 2012 en la ciudad de Buenos Aires. Por ello consideramos en nuestro arpegiador una aplicación de la metodología de Etnografía e intervención ya que establece reformateo novedoso a partir de conjuntos potencialmente representacionables, el de los fragmentos de video-texto y notas musicales que no son nada sin su intersección con el colectivo de sus usuarios aportando la aleatoriedad de su interacción como una manifestación de vida. La metodología del estudio colaborativo se da en la transtienda que fragua este proyecto, en el acuerdo entre los distintos profesionales que lo concebimos. La toma de datos la selección de los distintos versos al igual que en el supuesto uso del arpegiador configura un discurso y mensaje único a pesar de la pluralidad de los sujetos implicados en su elaboración, por ello lo consideramos como un dispositivo aplicación de la metodología estudio colaborativo, destacando su capacidad de provocar conciencia y auto-reflexión. Al asociar el movimiento de accionarlo a versos logramos cumplir varios de los objetivos de esta tesis, además del octavo, ya mencionado, estamos cuestionando la sobredimensión de lo digital, objetivo séptimo, a la vez que propiciando la improvisación en sus usuarios nuestro objetivo décimo. Nos adentraremos en las implicaciones de estos cruces en el capítulo cuarto del bloque segundo, Contexto estéticos: revisitando el concepto de tecnología.



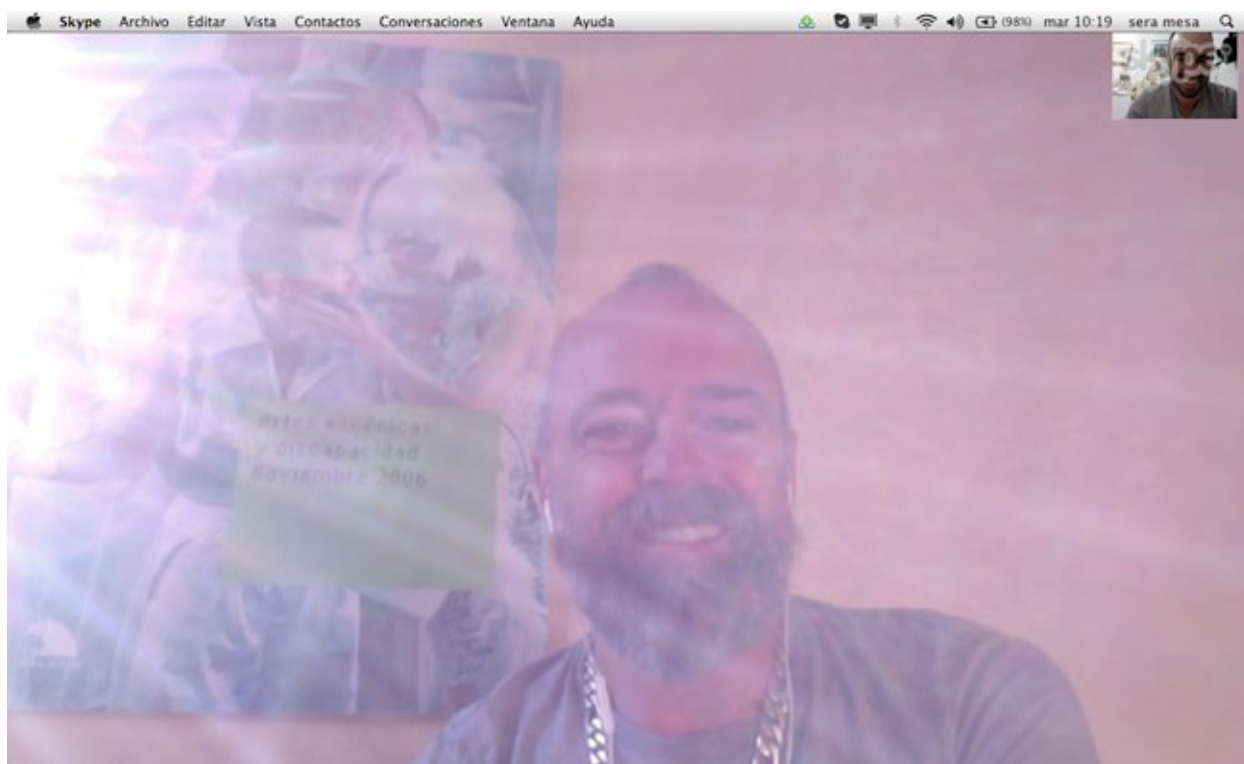
Metodologías en transferencias docentes: reversibilidad

La experiencia metodológica de los anteriores bloques ha permitido el entramado del método que resolvemos a continuación. Como apuntamos es un método imaginario y basado en la improvisación. Se mueve desde la intuición y entre los pactos-acuerdos ficcionales del trabajo con lo real -la materia viva del cuerpo del grupo de practicantes de movimiento- hacia la elaboración de representaciones. La lectura de *'Sietes días en el mundo del arte'* de Sarah Thortom libro en el que se expone a lo largo de siete capítulos las diferentes etapas del proceso artístico contemporáneo. La entrevista a estudiantes, profesores, artistas, galeristas, editores, críticos, subastadores y coleccionistas resulta básica en su elaboración. Para nosotros resulta detonante aplicar la metodología derivada de Thortom al elaborar el capítulo del tercer bloque *"De la danza contemporánea al dibujo contemporáneo pasando por la palabra"* y nutriendo *"De la acción a la teoría. Perspectiva corporal: entrevistas y talleres intensivos"*. Propiciando una metodología adaptable en la que extraer prácticas, observar tendencias y necesidades, transcribirlas y aplicarlas en diferentes contextos es el objetivo constante y el cuarto de nuestra lista. El total de nuestros diez objetivos quedan resueltos en las estructuras docentes de dos cursos de postgrado, una propuesta escénica y un taller online en los que contenidos de animación y danza, la transcripción al dibujo de entrevistas a docentes en danza, estos contenidos principales de nuestro tercer bloque que se alternan en una vibración modulable constituyendo nuestra propuesta de reversibilidad.

10. Apunte reversible, disolución y figura humana.

Metodología en las entrevistas a docentes en danza

Conjunto de entrevistas realizadas a docentes en danza contemporánea tras participar en sus talleres intensivos. El periodo de docencia comprendido por estos cursos coincide con el de definición final de esta tesis, 2014 - 2015, como ya vimos, en gran parte inserto en la actividad del colectivo La Buena Aventura. La secuencia de preguntas es común así como los contenidos no lo son. Buscamos la adecuación de nuestra memoria corporal en palabras concretas, registrando el diálogo de la voces del profesor y alumno. Búsqueda con la confianza de encontrar transposiciones, fisuras o transferencias de la danza contemporánea (energía) a las artes plásticas (forma) a través de la palabra. Este conocimiento susceptible de transvase en ocasiones será una práctica, en otras un matiz o dimensión sobre un concepto previo, en otras descubrimos un concepto totalmente nuevo útil y sin traducción posible. La entrevista, por todos estos casos, se configura como una metodología de observación diseñada para detectar metodologías docentes, una meta-metodología. En un giro del afán por potenciar el interés en futuros investigadores en contenidos de artes plásticas nos comprometemos a transcribir las entrevistas en un dibujo. Para ampliar el valor académico de esta acción metodológica describimos la toma de decisiones que llevan la definición de la ilustración de los contenidos transferidos. Por ello el nombre que damos a esta serie de ilustraciones es Fisuras. En la preparación, elaboración y dibujo de las entrevistas todas las metodologías vista hasta ahora se dan. Análisis de medios de representación artísticos se aplica de un modo directo ya que se atiende al cruce entre disciplinas y transversalidad entre las respuestas del método de cada docente. Aunque la práctica y la expresión corporal son



11. Instantánea de la entrevista con Guillermo Weickert, 29 de septiembre de 2015.

previas y no el material de estudio directo sirven de base a través de anotaciones y bocetos para el encuentro y generación de conocimiento no participamos como el sujeto inductor de ellas. Las entrevistas abarcan el transcurso de un año, esto ha permitido aplicar la metodología Práctica basada en la investigación. Esto es reformular plantear nuevas direcciones en su intencionalidad con cada nueva entrevista, en otras palabras, tres de los once talleres intensivos recibidos fueron cursados con la iniciativa de las entrevistas ya en marcha, la disposición y atención física, intelectual y gráfica se colocaban en un lugar privilegiado con respecto a los anteriores talleres. Enfrentarse documentar para especificar de contenidos ha provocado la aparición de intereses no previstos. Por todo ello hablamos de Metodología que se ajusta la Práctica basada en la investigación, adaptada desde Hannula a nuestra necesidad como un constante reajuste de teoría y práctica, del mismo fenómeno y su percepción, el cuerpo en entrenamiento generando conocimiento. Intuimos que la asimilación de contenidos debida a la superposición de talleres es el combustible para este reajuste de preguntas y del cambio de precisión al escrutar las respuestas.

8. En nuestra traducción, la persona que presenta y reproduce vídeos musicales en una retransmisión, fiesta u otra manifestación ociosa de "A person who introduces and plays music videos for a broadcast, party, or other entertainment."

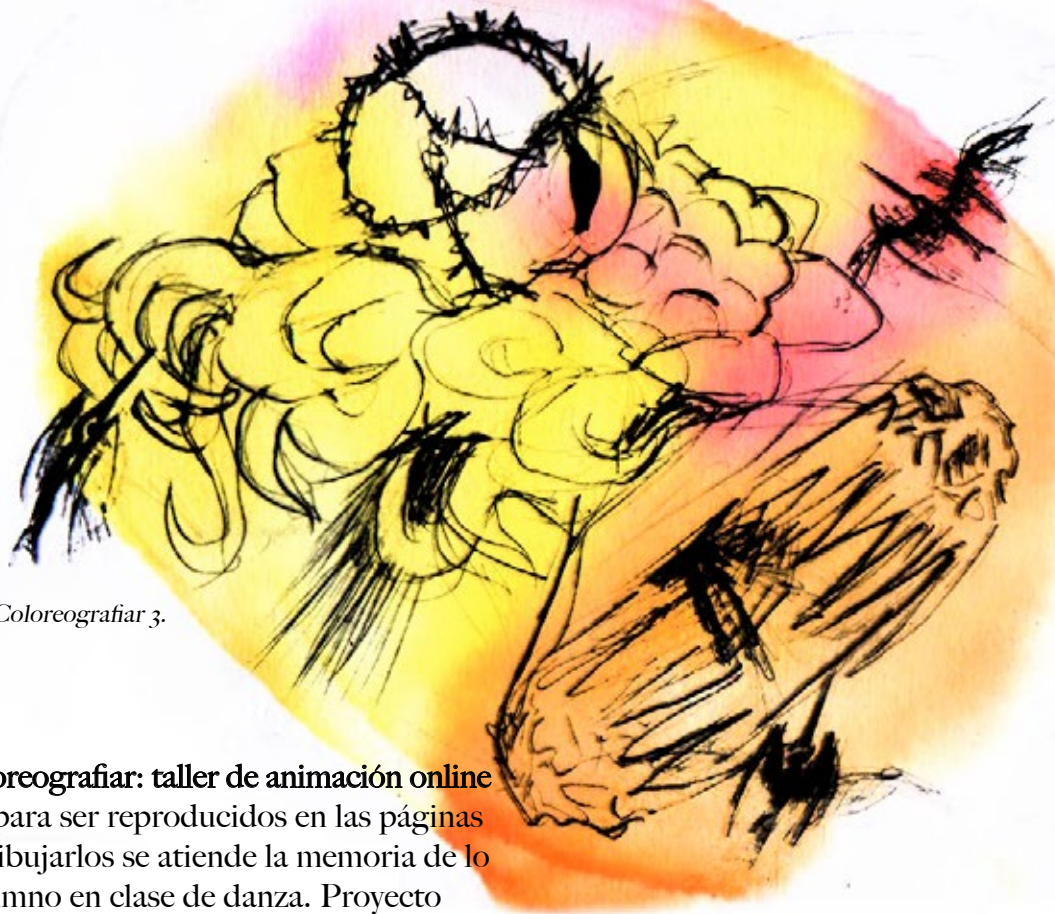
LINDBERG, Christine. (2004). *The Oxford American Writer's Thesaurus* [Versión digital off line]. Oxford: Oxford University Press.

9. En nuestra traducción, "Esta parte es fácil para morir. Con el uso de tecnologías sofisticadas para investigar los procesos psico-fisiológicos de recepción y transmisión, neurocientíficos han demostrado que la observación de la acción de danza traza un espejo en el observador que recibe el estímulo sensorial a través de un proceso de cinestesia simpática, en otras palabras, cuando vemos bailar un eco del cuerpo del bailarín aparece dentro de nosotros, básicamente, bailar nos construye un bailarín interior. Así que, idea clave número uno. La observación de la danza nos hace bailar en el interior". Del original "This part is dead easy, using sophisticated technologies to investigate the psychophysiological processes of reception and transmission, neuroscientist demonstrated that the observation of dance action traces a mirror on you under receive the sensory through a process os sympathetic kinesthesia, in other words, when you watch dance an echo of the body's dancer appears inside you, basically dance give you an Inner dancer. So key idea number one. Watching dance make you dance inside." ROY, Sanjoy. [The Place]. (2015, Enero 23). *Planet Dance: Body Talk - Part 1* [Archivo de video]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=AUZ9ao6fOKg>.

Metodología en Curso de Especialización en postproducción de video VJ video jockey y videoclip

Taller en postproducción de video. Enseñando a manejar software de postproducción y edición de video a la vez que conciencia corporal ante la cámara. El resultado final se integra en una sesión de video jockey. Ya que existe un capítulo en esta tesis en el que se describe con detalle este curso nos centraremos ahora en presentar su metodología. En especificar como se modula aquí la transferencia de lo escénico a lo plástico-audiovisual. Este proceso se parece mucho a encontrar una piedra filosofal, una clave desde la que exista un ángulo para contemplar ambas disciplinas. Ya describiremos el desarrollo docente, apuntamos ahora tres conceptos como vértices de esta piedra, Videoclip, Video Jockey y Movement Theory como vértices de esta piedra hay que tener en cuenta que no se aplican ni en un orden concreto ni por separado, en lugar de sucederse se busca un pulso y atención en su alternancia simulando una simultaneidad metodológica.

Vamos a descifrar el método de estos tres conceptos. Del videoclip nos interesa la combinación audiovisual con lo corporal, la variedad de propuestas al respecto y su popularidad como medio establecido. De la profesión del Video Jockey V.J.⁸ metodológicamente nos interesa el término 'jockey' en nuestra traducción jinete su capacidad de descomposición en fragmentos y su adaptabilidad y escucha a lo que ocurre entre los asistentes y a lo musical para reconstruir e integrar dichos fragmentos. Movement Theory, resumiendo mucho, se puede expresar como la jerarquía fijada por Laban. Esta se organiza en cuatro núcleos o flujos de movimiento, peso (firme-leve), tiempo (súbito-conteniso), flujo (libre-controlado) y espacio (directo-controlado), dividido cada uno a su vez en dos calidades opuestas, entre paréntesis. Esta polaridad la establece el arquitecto y coreógrafo Rudolf Von Laban para ayudar a entender y provocar movimiento intuitivo a sus estudiantes. En el centro de estos tres métodos está nuestra capacidad perceptiva de identificación empática con un cuerpo en movimiento, descrita y resumida como inner dancer⁹ (bailarín interior) por Sanjoy Roy. Veremos como se articulan estos tres métodos entre sí y con respecto a este centro, más adelante, en el primer capítulo del bloque III o de conclusiones, Conocimiento corporal en la enseñanza de post-producción de video: I curso de especialización en postproducción de video: VJ video jockey y videoclip.



12. Fotograma del libro animado *Coloreografiar 3*.

Metodología en Coloreografiar: taller de animación online

Bucles proyectados para ser reproducidos en las páginas de libros animados. Al dibujarlos se atiende la memoria de lo experimentado como alumno en clase de danza. Proyecto audiovisual colaborativo ya que aspira a componer una película con las intervenciones aportadas. Dicha película está disponible en el siguiente enlace <https://vimeo.com/109749698> permitiendo la peculiaridad de una edición de una metodología generativa, esto es, que el enlace que da acceso a esta película no cambia y es posible actualizar el archivo de video que la genera sumando las diferentes aportaciones en nuevas ediciones del metraje. El formato que proponemos para la colaboración en esta película son archivos PDF para imprimir y redibujar, disponibles en la dirección web www.cargocollective.com/serafinmesa/coloreografiar, gestionado por nosotros. El término que le da título está compuesto por otros dos términos que pueden explicar su método; colorear y coreografiar. El significado específico de ninguno de ellos es objetivo, pero su combinación congrega nuestro ocho primeros objetivos. Aspectos de estos dos verbos están detrás del método compositivo que proponemos con 'coloreografiar'. Esta suma va a aportar nuevas acepciones a los términos iniciales desvelando nuestro interés tras cada uno de ellos y el resultado de la combinación metodológica. De 'colorear' nos atrae la repetición que implica, volver a abordar un dibujo, en este caso secuencia de animación, para superponer el matiz nuevo y propio del colaborador. Un nuevo movimiento que es extraído a partir del material facilitado por el colaborador y animándolo digitalmente por nosotros. Lo que aprendemos aquí del término 'coreografiar' es su método minuciosamente descriptivo e integrador de movimientos corporales ya que

una de sus metas es generar una película con los fragmentos aportados. La combinación de los dos verbos dado en el término 'Coloreografiar' supone un nuevo accionar metodológico, similar a una puesta en común de movimientos en formato gráfico y un proceso de aprendizaje en animación asistido por ordenador. Una peculiaridad de este método es que permite la conversación y diálogo con los autores originales (docentes en danza) desde el versionar fragmentos de su conocimiento cinético en lugar de recontextualizar y citar partes de sus palabras. Otra adaptación del método análisis de medios de representación artísticos viene en la toma de datos en PDF potencialmente libros animados. Estos nacen para satisfacer nuestra necesidad de seducción a estudiantes de danza hacia lo gráfico. Nuestra intuición así deriva en fisicalizar la naturaleza efímera del movimiento en un libro animado (flipbook) para inducir la capacidad de autofetichismo que de ellos se desprende. En otras palabras, la posibilidad de evocar el recuerdo de movimientos practicados va a animar a 'colorear' estos libros a los practicantes de danza. Como en la metodología del curso expuesto arriba, recorreremos la misma dirección la formada entre la formación corporal y plástica, pero en este caso en sentido opuesto desde el cuerpo a la animación pasando por el dibujo. Y desde esta configuración y experiencia docente volvemos a aportar representaciones de la percepción de movimiento, la identificación del sujeto en la observación del cuerpo en movimiento y la teoría del 'Inner Dancer' de Sanjoy Roy. Tras cada asistencia a los talleres intensivos nos proponemos una selección del momento, secuencia o frase de movimiento fijadas por sus docentes. En una primera instancia del recuerdo de estos momentos se elabora una secuencia de dibujos que posteriormente se intercalan con lápiz y papel. En una aplicación del método práctica basada en la investigación se opta por sustituir la intercalación manual por una intercalación digital. Esto permite agilizar la participación y colaboración externa. De solicitar la intervención de 79 fotogramas en esta segunda fase de intercalación digital se obtiene un metraje colaborativo similar a partir tan solo del 'coloreo' e intervención de dos dibujos por parte de los participante. Este accionar es una provocar y compartir con los colaboradores la vuelta al dibujo que como investigadores experimentamos nosotros.

**Metodología del Curso Diario gráfico del Movimiento:
experiencias cruzadas entre dibujo contemporáneo y danza:
Entintamientos**

Veremos que la vuelta al dibujo resulta crucial en el bloque de conclusiones resueltas junto a Andrea Quintana en la configuración de este proyecto docente y de la propuesta escénica, Entintamientos. Proyecto docente compartido, por un duo de profesores de especialidades coincidentes con las disciplinas material de estudio de esta investigación, danza y animación. En este momento el plural deja de ser un recurso del investigador para ser la voz de una alianza. A diferencia de los cursos anteriores, se dan dos circunstancias metódicas. La primera es que este curso no ha sido impartido en el momento de finalización de esta investigación, su implantación se prevé para final del curso 2015-2016. La segunda circunstancia que condiciona nuestra metodología es que la transferencia entre disciplinas se acuerda en un nivel de reciprocidad; ya no es necesario la asimilación de conocimientos en un mismo sujeto. En su lugar y previamente existe una tendencia hacia el área especialista de la otra parte vinculada en nuestra colaboración. Al igual que Serafin tras licenciarse en BB. AA. comenzó su formación en el campo de la danza Andrea Quintana tras su Grado Superior en Danza comenzó a estudiar en artes plásticas e historia del arte en escuelas municipales de Bruselas y Escuelas de diseño en Málaga. Así nuestra finalidad es incentivar la creatividad y producción gráfica desde la práctica corporal entre los participantes a nuestro curso. En esta ocasión los conceptos que participan en su metodología también forman parte del título, dibujo contemporáneo, danza, experiencia, cruce y diario gráfico. Diario gráfico, en primer lugar, con esta expresión queremos constar que va ser obligatorio el dibujo como herramienta de abocetado y como vía para llegar a conclusiones gráficas. El método empleado aquí apunta a cuestionar el verbo y la palabra en su sustitución y a favor del trazo. Dibujo contemporáneo, entendiendo el dibujo como producción artística contemporánea susceptible de formar parte del catálogo de una galería o de una colección privada. El método observado va a propiciar el conocimiento de uno mismo a través de prácticas basadas en el gozo modulado a través de la capacidad naturalista de cada participante. El disfrute del trazo tiene que ver con lo gestual y el gesto con el movimiento libre, espontáneo o improvisado del cuerpo, en su globalidad. Cómo traducir a las manos este movimiento será parte de este método del gozo. Danza, la práctica de ella en este curso se va a entender como expresión corporal pero



13. Fotograma del gif animado a partir del cuaderno anillado, completado por Andrea y Serafin por correo postal.

desde la perspectiva de una profesional de la danza contemporánea. Nos serviremos de sus ejercicios y metodologías introductorias de conciencia corporal más que de modelar anatomías con rigor. Experiencia y cruce, el método propuesto por éstos dos términos está basado en la vivencia, es un método experimental. Experiencia dependiendo del contexto puede significar experimento, buscaremos trazar espacios desconocidos, un tanto inhóspitos pero con la capacidad de seducción suficiente para que nos inviten a adentrarnos. El cruce no es un lugar anecdótico o un instante en el avanzar. Cruce, es un espacio previo común entre Andrea y Serafin, se manifiesta en una metodología de acuerdos temáticos y alternancia en la dirección o guía del grupo. Este método experimental antes de ser propuesto a grupo alguno es testado y ensamblado por sus creadores. De esta condición metodológica surge el proyecto escénico.

Entintamientos. Es el título que damos a este proyecto escénico. Andrea (profesional de la danza) anima a Serafin (cineasta independiente) a generar un cadáver exquisito en danza. Este se sustenta tambaleante por la belleza de lo monstruoso. Ver belleza en este caso es saber encontrar relaciones entre partes que no están diseñadas para ello. Su metodología por tanto es intuitiva además de existir un acuerdo previo entre todos los dibujantes. Su proceder viene a descifrar cómo descomponer en secuencias de dibujos estáticos movimientos sencillos como caminar, plegar y extender las articulaciones, cambiar el peso del cuerpo de un pie a otro. A explorar diferentes estados del movimiento a través del dibujo. 'Entintamientos' está compuesto por cuadernos, cada uno con un bucle de movimiento y a partir de éstos cuadernos, generamos bucles independientes de video. Éstos bucles nacen para generar una estructura física de improvisación a la vez que la improvisación física va a ayudar a seguir animando secuencias desde el recuerdo



de la experiencia corporal. Por ello consideramos apropiada la metodología de la Jam session para integrar ambas, animaciones y acción in situ, utilizando herramientas de V. J. (Video Jockey), generar un espacio de integración y representación para esta sesión. Entintamientos, en sí mismo es un término inventado, no está recogido por ningún diccionario. Lo seleccionamos porque sentimos que señala un lugar común. Indica un material la tinta, elemento básico del dibujo, entendemos que por defecto que de color negro. Esta oscuridad coincide con el color de la visualización interna del cuerpo previa sobre la que crece el movimiento. Esta oscuridad es también la necesaria para el funcionamiento del proyector cinematográfico o en su defecto el cañón de vídeo. Estas circunstancias definen su accionar, proceder o método. Entintamientos, es la inversión en la relación dentro - afuera en la gestión interna y representación del interior del trabajo del profesional en danza. Dibujamos y animamos con tinta sobre papel para invertir su contraste en la mesa de edición y proyectar el dibujo como luz. Esto permite integrar y configurar cualquier superficie del volumen global de la oscuridad como pantalla de proyección, aboliendo la frontalidad del cine teatro de herradura y por tanto con el pacto comunicacional de ventana y la ilusión hacia lo real del método de representación basados en la perspectiva, invirtiendo esta relación para dar acceso hacia lo interno, desde las metodologías del trabajo del cuidado de 'uno mismo'. Una vez más resulta clave la premisa de Sanjoy Roydel 'Inner dancer' y nuestra capacidad de identificación y empatizar con un sujeto en danza como si nosotros mismo estuviéramos bailando. En esta ocasión nuestro método progresivamente va a forzar este proceso de identificación con patrones de movimiento que tienen asociado la antropometría formal en el gesto o la energía que las conforman pero ya no directamente en su contenido formal.

14. Simulación del espacio de proyección y exhibición para Entintamientos, los cuadernos pasan a ser bucles de video, la tinta se invierte y pasa a ser luz, los asistentes se distribuyen en el espacio ocupando el suelo en varios niveles. MESA, Serafin y QUINTANA, Andrea. (2015, Marzo 3). Entintamientos: cadáver exquisito en danza [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.dropbox.com/s/t7ai3dgn2q996a/otAndreSera.mov>.

Bloque I

6. Investigación de versatilidad, ganado en la traducción

Eugenio Barba fundador del espacio de investigación escénica El teatro del Odín ha desarrollado el concepto de 'antropología teatral'. De un modo muy simplificado el estudio en antropología teatral se puede acometer de dos modos que implican encuentro. Subiendo al escenario manifestaciones teatrales de diversas coordenadas culturales o formando a bailarines-actores occidentales en las disciplinas corporales en tradiciones escénicas culturalmente ajenas. Junto al autor italiano Nicola Savarese en el libro *El arte secreto del actor* describen las claves de los resultados que han ejecutado a lo largo de las décadas que han comprendido la trayectoria de su trabajo.

Eugenio Barba además de fundar el Odin Theatret de Dinamarca realiza un seguimiento teórico avalado por la edición de numerosas publicaciones y la organización de encuentros internacionales en antropología teatral I.T.S.A. International Theatrical School of Anthropology. Desempeña también labores práctica ocupándose de la dirección de su equipo de actores. Por todo ello ha logrado mestizaje cultural en la formación del profesional escénico con diversas culturas, basadas en el intercambio y el aprendizaje físico, desplazándose los miembros de su equipo escénico a residir y aprender directamente de los maestros de su interés.

Esta tesis rescata parte del modo de aprendizaje del Odín Thatret y lo asume como propio. En concreto la práctica del Odín de aunar en el mismo intérprete entrenamientos del actor culturalmente ajenos. Como apuntamos en el resumen, en nuestra investigación este modo de aprendizaje polar es aplicado en la realización de los diferentes cursos de doctorado en animación y

máster en danza. Entendemos esta formación en diversas disciplinas como medio de objetivación, enriquecimiento de procesos y vocabulario especializado, a la vez que un modo de entrar en contacto con profesionales y estudiantes afines a nuestro interés. En el discurso de compartir y producir con ellos es inevitable que encuentren una disciplina como dada o natural y la otra ajena o la exótica. Para Eugenio Barba el objeto de su estudio ha sido la hibridación entre oriente y occidente de unidades escenográficas formadas por el espectador-intérprete. Para nosotros el cómo generar interés para acercar la disciplina exótica a los otros docentes y alumnos ha sido compartir el aula o el espacio de ensayo.

El entorno del que parte esta tesis es ese, el aula de animación confrontada frente al espacio de ensayo en danza contemporánea. En esta coincidencia se sitúa un cuerpo que despierta sobre-digitalizado, un cuerpo inmerso en una inercia hacia su negación potenciando la mera superficie. Las técnicas que desarrolla esta tesis van a favor de un aprendizaje que revelen el cuerpo en contra de su negación. Los procesos perceptivos internos se verbalizan y colonizan el cuerpo reafirmando más allá de su forma. La reversibilidad aparece en este instante para incorporar las herramientas características de la sobre-digitalización (animación) a las prácticas de la vocalización de lo interno (danza). Contradictoriamente en este aprendizaje la disciplina exótica, lejana o ajena es la más inmediata, la base estructural, biológica y emocional de la anatomía de un cuerpo en movimiento. En este proceso se produce otra paradoja, cómo fijar el recorrido de aprender y teorizar a partir del cuerpo a través de ideas y prácticas que casi nunca son palabras. Usemos un ejemplo cinematográfico para acompañar las respuestas a esta cuestión.

La directora estadounidense Sophia Coppola en el título 'Lost in translation' (lo que se pierde en la traducción en castellano), muestra como un reconocido cómico interpretado por Bill Murray es reclamado en Japón para ser la cara de un marca de whisky. Sin conocimiento de japones el protagonista necesita de traducción en las escenas de grabación de la publicidad. En ellas se refleja el salto cultural, una explicación de

varias frases en inglés se traducen a unas sílabas en japones. El trabajo de Bill Murray acentúa esta situación cómica, simplificando también se puede decir que en esta película se propone la 'traducción plena' como una tarea fallida y en sí un obstáculo para el entendimiento entre culturas distintas.

En esta tesis la traducción se entiende como un proceso versátil y reversible, enriquecedor. No se aspira a la plena traducción o una traducción simétrica de contenidos ya que en lugar de idioma se 'traducen' técnicas y métodos compositivos. Al contrario que en el ejemplo anterior creemos que nuestra traducción no hay una pérdida sino un excedente. Este es posible porque nuestra investigación no crece estrictamente en el terreno de la palabra ni en el de la imagen. En el campo de lo cinético, en concreto el de la formación en danza, al contrario que en la acotación de un idioma, la narración y significado se caracteriza por su divergencia y ramificación. La relación con el sujeto-objeto no es univalente ni compartida. La tradición semántica de partida nos dice que una manzana 'es' porque somos capaz de nombrarla, en nuestra investigación descubrimos que hay motivos para pensar que una manzana 'es' porque la podemos coger. No es simplemente en el territorio de la metáfora, dónde nacen todas las ideas y los idiomas. En el capítulo Tecnologías de la contra mística se desarrollará esta relación del conocimiento extralingüística o post-cinético. Sin olvidar la utilidad del lenguaje escrito, que nos permite describir y compartir los lugares dónde las palabra aún no han nacido.

Tanto la animación como la danza se estudian en esta tesis desde el lugar previo a cualquier idioma o lenguaje. No es nuestro esfuerzo sintetizar o popularizar un nuevo sistema integrador, sí describir y fundamentar el cambio sometiendo una disciplina al influjo de otra. Desde esta perspectiva se intuye el cuerpo como centro para trazar puentes de doble sentido entre él y sus representaciones, la traducción de conceptos de animación a danza y viceversa. La vivencia del movimiento es sencilla porque no hay instrucciones para ello, esta premisa parece restar validez a esta investigación artística. Diferenciamos también de modo fácil entre los fenómenos reductibles y

reproducibles en el laboratorio y los fenómenos circunstanciales y vivos maleables y en constante improvisación. Esta simple diferenciación valida nuestro estudio y propicia el segundo tipo de fenómeno como los estudiados y generados en esta investigación. Para llegar a este punto integrador han sido necesarias formaciones separadas y especializadas en cada disciplina; concretamente el curso de doctorado Componentes expresivos formales y espacio-temporales en la animación en la Facultad de BB. AA. de Valencia y el Máster oficial Danza y Artes del Movimiento en la Facultad de Ciencias del Deporte de Murcia. Practicar animación o danza no son la misma ocupación, nuestro objetivo es diferenciarlas sin dejar de detectar y propiciar lugares de contacto entre ellas. Estos lugares de aproximación quedan fijados con el diseño de prácticas docentes por medio de talleres y cursos, como por ejemplo el I curso de especialización en postproducción de video: VJ video jockey y videoclip bajo el programa de la Escuela de postgrado de la Universidad de Málaga que imparto en 2014 en la Facultad de Bellas Artes de la misma ciudad. Este curso se inicia con el sobrenombre de 'entrenamiento expandido' términos que formaban parte del título de esta tesis en su periodo inicial.

Esta combinación de conceptos se abandona coincidiendo con la vuelta a la formación en danza contemporánea a través de los talleres intensivos organizados por La Buena Aventura en el Conservatorio de Danza también de Málaga. La atención se dirige ahora hacia el cuerpo y sus representaciones internas frente a las representaciones digitales propuestas por el término 'expandido'. Es en ese momento cuando surge la propuesta del actual título 'Representación reversible. Animación y danza: Colaboraciones audiovisuales y transferencias docentes' en el que no existe un énfasis por lo digital pero si acuerdo. En las experiencias propuestas en nuestro bloque de conclusiones observamos cómo la 'expresión corporal' es filtrada a través de la expresión gráfica y viceversa. De los dos lugares a cámara de video, delante y tras ellas, pasamos al papel y al dibujo, en un proceso de disolución de la figura humana, su superficie de contacto y apoyo.

Bloque I

7. El papel de la teoría

La elaboración de la escritura de esta tesis se ha elaborado desde la lectura e diversos autores. Algunos de estos asociados al campo de las artes escénicas -danza, teatro y performance- Jose Antonio Sánchez, Andre Lepecki, Jerome Bell, Eugenio Barba. La animación se ha abordado con lecturas y visionados concretos que han trabajado con el cuerpo sobre autores como Norman Mc. Laren. A través de publicaciones de la National Film Board de Canadá y el trabajo de Jose Julian Baquedano. Científicos cognitivos como Antonio Damasio, Joseph and Barbara Anderson, Oliver Sacks y el antropólogo Paul Watzlawick. En el campo de las artes plásticas la lectura se ha servido del género del ensayo, en libros recopilatorios de Jean-Marie Schaeffer, Mercedes Bunz, Susan Sontag. Esta última no se ha citado directamente, en su lugar se ha tenido en el trasfondo como modelo de observadora audaz. La lectura de '7 días en el mundo del arte', Sarah Horton 'No Logo' Naomi Klein, estas lecturas nos otorgan la costumbre en el uso de terminología y enfoque del análisis estético. Al igual que la lectura de Jaron Lanier consigue resultado similar en el ámbito del 'software y hardware'. Su lecturas además coincidió con el final del Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip en el que fui docente y con la asistencia al taller 'Cuerpo sensible' impartido por el profesional de la danza Álvaro Frutos en el Conservatorio de danza de Málaga. Marcando un punto de inflexión. Esta confluencia produce un desvío hacia el dibujo en esta investigación artística. Como ya vimos hicimos un desarrollo estético hasta llegar a esta misma conclusión de un modo consciente y coherente 'vector de inmersión' común. En el

momento del desvío no aparece con tanta claridad sino como una intuición y necesidad derivada del punto de inflexión señalado. Con esta intuición también aparece la idea de establecer paralelismos entre los procesos del dibujo y movimiento. Dibujar la danza, animar la danza, invita a la lectura del tratado de dibujo ‘La representación de la representación’ de Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas, Catalina Ruiz, Miguel Copón, Ana Zugasti esta lectura nos guía por un campo en el que nos sentimos más cómodos, el de la terminología y conceptualización de las Bellas Artes. Esta lectura además de una reconciliación en el estudio de las Bellas Artes, es uno de esos momentos en los que la inercia de la investigación impera y sorprende gratamente. Por otro lado activa la atención en el proceso creativo como otro “vector de inmersión” común contenido en el plano de las magnitudes producción (representación) y docencia.

“La filosofía proporciona medios para hablar con verosimilitud de todas las cosas y recomendarse a la admiración de los menos sabios”.

(Descartes, 2002: 24)

La lectura de filosofía es una materia pendiente y constante cada vez que se aborda en esta investigación provoca el deseo de volver a la lectura, un sentimiento parecido al que Martha Graham expresa en ‘Dancer’s world¹⁰’ cuando se enfrenta a la representación “ la sensación de que tal vez no se ha hecho el suficiente trabajo, tal vez debería volver de nuevo al estudio (...) Porque lo que no quieres hacer es fallar” en nuestra propia traducción. La filosofía y el campo de la fenomenología se ha abordado a través de autores intermedios como Marc

10. GRAHAM, Martha. [marianoh gul]. (2011, Diciembre 24). A Dancers World [Archivo de video]. Visitado el 15 Marzo de 2015, obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=aFTNmGBKc2Y>.

Richir. Lectura de clásicos como Descartes y Platón para acercarnos a autores recientes pertenecientes al post-estructuralismo Nietzsche, Foucault, Deleuze, Heidegger 'ser y tiempo' explicado en la entrevista Michael Gondry a Noam Chomsky escena del árbol de la película 'Is the Man Who Is Tall Happy?'. La lectura del filósofo contemporáneo francés Michael Onfray inicia una serie de acciones en video que intentan acercar preguntas y lo momentos posibles de respuesta. Bucles que como un mantra acompañan la reflexión y como un ensayo lo acotan en una aproximación.

En cuanto a la escritura esta tesis se ha ido desarrollando progresivamente asistiendo como comunicante a congresos especializados en materias como la danza, film de danza o la docencia de artística. También es parte de la tarea de escritura la publicación en revistas especializadas en arte contemporáneo de textos a partir de la experiencia de producción audiovisual R.I.M.B. La documentación de este proceso a partir de la correspondencia intercambiada con el resto del equipo implicado Studio do Gozo fue autopublicada como libro de artista, disponible en anexos y en colaboración con la 'Cidade da Cultura' en Santiago de Compostela con el fin de formar parte de una exposición colectiva Container Inside, "El proyecto CONTAINER INSIDE es más que una pieza. Son casi 160 piezas contenidas en 33 metros cúbicos. Pocos museos pueden permitirse exhibir tal cantidad de trabajos emergentes con esta diversidad y calidad"¹¹. Una vez finalizada la muestra los libros expuestos fueron depositado en los fondos de la biblioteca de la 'Cidade da Cultura' en Santiago de Compostela. Esta autoedición servirá de ejemplo como alternativa a la producción audiovisual colaborativa sin storyboard a favor de producción por deriva o superposición por capas en la que el cuerpo es guía.

11. Encuentro Artistas Novos. Container Inside. Visitado el 16 de Diciembre de 2012, obtenido de http://cargocollective.com/CONTAINER_INSIDE/ Container-INSIDE.

Bloque I

8. Relevancia e implicaciones de esta tesis

Nosotros desarrollamos extensiones de tu existencia, como ojos y oídos a distancia (webcams y teléfonos móviles) y una memoria ampliada (el mundo de datos que se pueden consultar en la red). Esos elementos se convierten en las estructuras mediante las que te conectas con el mundo y con otras personas. Esas estructuras, a su vez, pueden cambiar tu concepción de ti mismo y del mundo.

(Lanier, 2011: 18)

Mika Hannula en 'Artistic Research- Theories, Methods and Practices' expone simplificando mucho dos modos de afrontar el proceso investigador, cómo llegar de A a B. Encuentra en las corrientes filosóficas diferentes mecanismos para unir A con B. La tendencia Habermasiana heredera de Descartes que propone la investigación como la posibilidad de compartir certezas universales. Por otro lado la tendencia Hegeliana que nos sumerge en un (des) entendimiento ontológico. El segundo es el caso que afecta a nuestra investigación. Proponemos compartir el viaje entre los dos puntos con una apertura progresiva hacia el mundo y por tanto posibles investigadores futuros. La idea de deriva se contraponen a la de certeza donde "toscamente conoces la dirección y nunca sabes dónde va a acabar el viaje" (Hannula, 2005: 56) en nuestra propia traducción. Esta investigación aporta una guía en este proceso de apertura progresiva, el de elaborar una técnica propia de trabajo. Adaptando a Hegel desde la lectura de Hannula, nosotros vamos a cuestionar verdades heredadas y no vamos a perseguir la certeza de leyes generales. Tampoco creemos de nuestra conveniencia negarlas, poner en duda ciertas verdades es la ruta inicial de nuestra investigación. Herencia y universalidad se contraponen de un modo similar al que exponemos las disciplinas objeto de

estudio. Animación y danza, estos dos campos concretos configuran y delimitan una premisa basada en la interacción. El trabajo de relación que proponemos agudiza la escucha en las percepciones en 'uno mismo' con las tecnologías básicas y por defecto de la mirada interior.

Confiamos aportar las suficientes claves para contribuir al diálogo que expresa Lanier. Desde la perspectiva de 'uno mismo' y proponemos teñir el trabajo del grupo con acuerdos similares. Las herramientas destiladas van a propiciar un ideario proyectual flexible y el dibujo consciente de la trayectoria desenvuelta. En otras palabras esto es la capacidad para modular la atención observando las relaciones de todos los factores en un mismo plano. Desvelar las magnitudes conectadas en esta relación van a facilitar el descubrimiento de las tecnologías del trabajo de uno mismo. Esta habilidad provoca el diálogo entre las partes implicadas conectando con la preguntas ¿Cuál es mi especificidad? ¿Qué es lo que yo y nadie más puede aportar? Dar respuesta a estas preguntas resulta importante en el contexto contemporáneo, presidido por un reclamo hacia el cambio a la vez que extenuación. Las carencias del sistema cultural actual provocan una tendencia a homogeneizar, a no respetar la diferencia. La singularidad en el contexto de la teoría del 'Big Data' es vista como el punto de saturación y declive de las tecnologías de la información, nosotros proponemos vías hacia la singularidad como el trabajo y la responsabilidad excepcional del estar vivo. Las representaciones que proponemos en unas ocasiones serán las inscripciones o huellas de un proceso artístico en otras situaciones la torpeza-acierto del proceso de aprendizaje y experiencia que lo fraguan va a estar habitando el presente. Es frecuente entre los profesionales de la danza o la pintura asociar el dominio de su técnica (o tecnología) con 'volar'. *"Today anyone who paints space must actually go there (...) without any faking (...) by his own force (...) he must be capable of levitating"* (Klein, 1974: 59). Este levitar conecta con un sentimiento místico que sólo nos interesa contemplar como emoción y sí rescatar las inercias tecnológicas de las que surge. Sin aspirar a grandes compromisos contemporáneos y desde la humildad, esta investigación y las estructuras de relación que propone pueden explorar campos distintos a los que la han generado, aunque esta tarea queda pendiente para futuros, posibles investigadores.

Bloque I

9. Alcance

La intuición no es un sentimiento, ni una inspiración, no es tampoco una simpatía confusa sino uno de los métodos más elaborados de la filosofía.

(Deleuze, 1987: 9)

Nada de lo que exponemos es absolutamente nuevo o posee la contingencia suficiente para elaborar certezas absolutas. Las tensiones que ha generado este estudio han sido controladas y a la vez azarosas. Para divisar las posibles aplicaciones de esta investigación vamos a realizar un recorrido orgánico por las diferentes etapas que transita asistidos guiados por la intuición que apunta Deleuze. Vamos a proponer como mapa de este viaje los capítulos del índice, y así intuir los lugares de impacto de su alcance.

La práctica de videodanza se elige como primera etapa ya que da soporte estructural y pautas al proceso creativo. Sumar el cuerpo al trabajo del director o editor de vídeo en un mismo sujeto. El trabajo de videodanza aglutina estas tareas, con la dualidad de mirada cámara-cuerpo y público-intérprete. La compleja disposición del 'actor' frente al público expresada por Olga Mesa¹², se adhiere en nuestra propuesta, dilatando el alcance del término actor para transformarse en 'practicante de movimiento'. Así a las dualidades nombradas y de la 'mirada' nosotros sumamos las posibilidades de la postproducción y efectos de video. De la experiencia con el equipo Studio do Gozo nos brinda el espacio para volver a elaborar esta asimilación. Por un lado aumentamos las destrezas y complejidad de nuestras líneas de tiempo en postproducción, obligados por el dominio del formato audiovisual del videoclip. Por otro lado el trabajo con Studio do Gozo es colaborativo, ello conlleva visibilidad y promoción, aprendemos a esto y a dialogar con la

12. La mirada del público es todo y nada. El trabajo de la mirada está siempre focalizado: como si a través de la mirada del espectador yo pudiera ver mi propia cara. (...) Es como si mi cuerpo estuviera aquí, pero mis ojos estuvieran contigo. (...) Es como si la mirada fuera aquello que hace desaparecer el espacio vacío entre los cuerpos." Olga Mesa. SÁNCHEZ, José Antonio y CONDE SALAZAR, Jaime. (2003). *Cuerpos sobre blanco*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. p. 71.

institución a través de la elaboración de propuestas. El trabajo solitario es más susceptible de sosiego y de reflexión con el riesgo de que acabe en el fondo de un cajón. Con Studio do gozo logramos sumar 'habilidades de difusión' al practicante de movimiento. El alcance que implica, muestra la colaboración y autogestión audiovisual como eficaz en la consecución de voz propia e interés por entidades especializadas. Logrando repercusión, por encima-abajo de las tendencias mediáticas masivas o escena independiente.

Volviendo a nuestra experiencia particular las destrezas en postproducción adquiridas posibilitan el salto a la docencia, impartiendo cursos de postproducción digital y aplicación de efectos de video en escuelas de cine privadas. La experiencia como alumno de videodanza, danza contemporánea y profesor de postproducción se aglutina en el I Curso de Especialización en postproducción de video V. J. videojockey y videoclip. Además del aprendizaje deducido de experiencias anteriores -dualidad de mirara cuerpo cámara, dominio de postproducción y diálogo con la institución- se suman dos factores importantes; las herramientas para le edición en el acto del video jockey y la capacidad de guiar acción corporal en un grupo. En este curso la traslación de movimientos corporales a proyectos de edición de video actúa como un motor constante, creemos que propiciando la reversibilidad del movimiento. La animación de la escala y transparencia de un elemento digital se relaciona con el movimiento del cuerpo en los distintos planos del icosaedro propuesto por Rudolf von Laban. La actividad docente se comparte entre la mesa de edición y el suelo del espacio de entrenamiento, en esta ocasión en concreto el suelo del estudio de chroma key, en nuestra traducción, color clave para ser sustituido con el software de edición, separando fondo de figuras. Este estudio el espacio para la muestra final. El alcance que intuimos aquí propone un profesional con dominio digital y escucha de la manifestación del cuerpo de lo grupal, con el control de narrativas no lineales desde la intelectualidad de un guión no verbal sino cinético.

El mismo esquema de movimiento físico y contenido es propuesto por el 'Arpegiador de la voz encendida'¹³ proyectado por el Studio do Gozo. El incentivo de construir un instrumento capaz de generar música y video

13. Dispositivo generativo de música y video, proyectado para conmemorar las víctimas de las dictaduras argentinas en el hall del Centro de la Memoria Haroldo Conti de Buenos Aires. Quedó seleccionado como idea finalista en 2012.

coherente invita a sus usuario a movilizar el cuerpo con toda el volumen de sus posibilidades. Es un instrumento de composición divergente, entre video, palabra y música como veremos en el capítulo que lo aborda. Así su el impacto que prevemos acompaña a la exploración de la identidad de su usuario en el camino de la representación imaginaria, escapando de la representación reglada del cuerpo. De un modo inverso 'Coloreografiar' propone registrar con la técnica de la animación movimientos ejecutados en el espacio de ensayo. Este proceso aspira a revelar las implicaciones del animar desde el recuerdo de la vivencia del movimiento¹⁴ en lugar de animar desde la referencia visual del cuerpo, como por ejemplo a través de la fotografía y el video. Posteriormente esta experiencia se abre a las compañeras de danza con las que se compartió la vivencia del movimiento para compartir también la vivencia de la animación fotograma a fotograma.

Coloreografiar es también una colección de libros animados¹⁴ y secuencias de intercalación digital. Estos soportes son un intento por encontrar estructuras y formatos que admitan la reversibilidad representacional, acogiendo a su vez el espectador del repertorio imaginario descrito por todos sus colaboradores. Una investigación artística democrática, ya que la estructura y las versiones de ellas son acordadas a partir del trabajo del grupo. La invitación a colaborar interviniendo los cuadernos fue propuesta tanto a alumnos de BB.AA. como a alumnos del conservatorio de danza ambas instituciones en Málaga, entendemos esto como un sondeo entre estudiantes de diferentes estructuras académicas. El objetivo con ellas es cifrar en palabras fundamentos de la enseñanza de movimiento tras cursar talleres con diferentes profesionales de la danza. La tarea antropológica no sólo se deriva al conocimiento corporal, en un giro de apertura hacia las disciplinas plásticas, se propone transcribir la información destilada en las entrevistas a dibujos. También para señalar el dibujo como "vector inmersivo" común y una de las conclusiones de esta tesis. Otra de estas posible conclusiones deducida de las entrevista es la observación y detección de fisuras entre los procesos creativos de los diferentes profesores de danza. Estas fisuras son insertadas en nuestro propio método compositivo.

14. La memoria implícita también denominada memoria corporal es actualizada sin una decisión consciente. Esta última forma de memoria comprende habilidades que pueden ser puestas en marcha sin necesidad de pensar en ellas. ALARCÓN, Mónica. Noviembre 2009. La inversión de la memoria corporal en danza. A parte rei. 66. Visitado en 1 Mayo de 2014, obtenido en <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/>

15. También conocidos como folioscopio o flipbook. En nuestra traducción, cuaderno para dejar pasar.

Ruiz. cia. Tomás Ruiz

Representación reversible

Alejo Negro. Sera Mesa.

Antonia Pérez. Laura Herrero.

Anna Pellicer. Esteban Rodríguez.

Isabel Pascual. Miguel Romero.

Laura Martínez. Marta Trasierra.

Pilar Ferrero. Susana Olmo.

dir. Gema Gisbert.



15. Programa de mano Ruiz, 2007.

En el curso que se aspira a impartir en la Facultad de Bellas Arte se Málaga en 2016 *'Diario gráfico del Movimiento: experiencias cruzadas entre la danza y el dibujo contemporáneo'* es la base para la agilidad en la transposición y la convergencia entre disciplinas. Curso en el que se comparte docencia junto a la profesional en danza y estudiante en ilustración Andrea Quintana. El desarrollo y desglose teórico y de prácticas va a constituir parte de la conclusión final y alcance de esta investigación artística.

Las actitudes que se van a ejercitar crearan un compromiso entre dibujo y cuerpo. Vivenciando el dibujo y dibujando el cuerpo, cuestionando la sobrevaloración de la producción visual. Relajando el ímpetu visual integrándolo en el discurso del cuerpo, "somos más que portadores de ojos"¹⁶. Despertando la creatividad individual con la intención de avivar las estructuras endémicas de cada sujeto para desarrollar sus propios discursos en campos tan amplios y de base como son el dibujo contemporáneo y la composición modular en danza. Podemos llegar a intuir y atrevernos a dar nombre a esta técnica propia.

'Autoformateo de intencionalidad', expondremos cómo llegamos a esta expresión para etiquetar nuestra técnica y los objetivos que atiende. El prefijo 'auto' traducido en inglés es 'self'. En psicología cognitiva este término se refiere a la toma de conciencia y a los procesos de la experiencia de la percepción que conducen el 'yo' objetivo. Este 'self' es el mismo 'yo' que interviene en el proceso de identificación, clave para relacionar los diferentes conceptos metodológicos de los tres cursos propuestos en el bloque III de conclusiones y en el ejemplo de Sanjoy Roy 'inner dancer'. Por todo ello este 'auto' o 'self' interviene como clave en nuestro objetivo quinto, presentar

16. Gema Gisbert en el programa de mano de "Ruiz" 2007. Resultado del taller de composición colectiva en Botanic espai de dansa. Valencia.

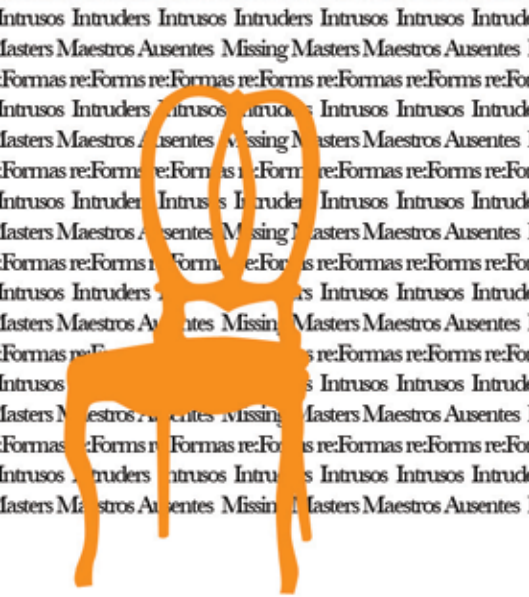


el cuerpo como órgano sensorial integrador. Formateo, nos interesa tanto por las connotaciones informáticas como las experimentales que encontramos en su raíz semántica. En informática ‘formatear’ es renovar la capacidad de escritura en una unidad de almacenamiento. Al formatear volvemos a configurar los surcos magnéticos de los discos duros o las celdas de las memoria flash. Nos interesa tener presente el aspecto digital en nuestra propuesta. Este formateo viene asociado con el borrado y el empezar de nuevo. Formatear en nuestra investigación es buscar y experimentar nuevos formatos de representación, volver a aprender. Re: Formas también es el nombre que dábamos a una serie de películas (<https://vimeo.com/29061324>) en nuestro trabajo previo de investigación buscando otros modos de habitar el tiempo. Nuestro objetivo cuarto, reflexionar sobre el concepto de imagen en un contexto dinámico queda presente en la raíz de formatear.

Autoformateo propone el ‘cuidado de si mismo’ en la identificación de nuevos formatos para una representación en reciprocidad analógica y digital, atendiendo a nuestro objetivo séptimo, cuestionar la expansión digital (formal) a favor de una implosión hacia el interior o modulación de la energía¹⁷, como en la imagen de esta página asistir y simultanear lo digital y/o gráfico desde la experiencia corporal. Buscamos cierta equivalencias con el concepto de ‘imagen corporal’ resumido en el apartado de terminología, yendo más allá de lo visual e integrando todo el cuerpo. La idea de ‘formatear’ implica repetición y refleja nuestro deseo por una técnica de reversibilidad con el fin de integrar las dos disciplinas y dimensiones de este estudio, relacionar animación y danza nuestro objetivo inicial.

16. Capturas de pantalla de *Biped*, (2009) de Merce Cunningham

17. En esta página capturas de pantalla de *Biped*, (2009) de Merce Cunningham, superponiendo en escena cuerpo y animación a partir de los mismos códigos coreográficos.



17. Imágenes para imprimir sobre DVD re: Formas. Video y ejecutable.

Representación reversible

El tercer objetivo, documentar y transmitir conceptos de danza contemporánea a las artes plásticas, queda reflejado al ejecutar en la práctica del autoformateo, como en la imagen que acompaña este teto la dimensión interna y tridimensional del trabajo en danza y la bidimensional del trabajo en animación. En el apartado 5. 4. del bloque II 're: formas' y 'Patientia'. *'Cerros del pantano: autoFormateo de intencionalidad explicamos la idea de 'intencionalidad' y la vivenciamos y visualizamos con una práctica registrada paralelamente en dibujo y video. 'Cerros del pantano: autoFormateo de intencionalidad' es una película muy breve que recoge la edición de este material (<https://vimeo.com/144708560> contraseña: RepresentacionReversible). Nuestro objetivo segundo, combinar prácticas de la danza contemporánea con el registro en video y dibujo queda recogido con la toma de cámara en una localización específica de esta película.*

Ejemplos y referentes de reversibilidad representacional en el escenario entre movimiento y palabra. Jerome Bell bailar lo escrito en tarjetas y la La Ribot escribiendo en cartones sobre el escenario. Entre dibujo y cuerpo. Usar la envergadura de la dimensión corporal para dibujar las trayectorias del movimiento de los brazos sumado a desplazamientos; Tony Orrico, Michael Namkung y Jane Grisewood. En la representación e integración de formatos audiovisuales con puestas en escena, Pierre Hebert, Kathy Rose y Evelyn Glennie con Maria Rub. Encontramos de especial interés el trabajo de Sol Lewit al respecto de la producción artística colaborativa y legado.

Bloque II

Precedentes, marcos teóricos y producciones audiovisuales colaborativas

Este segundo bloque se desenvuelve a través de dos núcleos el primero contextualiza el movimiento desde la perspectiva de psicología, fenomenología y posibilidades tecnológicas de representación. El segundo núcleo muestra producciones de colaboración audiovisual en las que se transita el cuerpo como la mesa de edición. Fundamentar el movimiento desde perspectivas tan lejanas como la psicología y los últimos avances tecnológicos nos otorga la distancia para reflexionar sobre formatos y posibles espacios de intervención grupal. La lectura y cruce de nuestra experiencia con la terminología filosófica de la fenomenología nos provoca atender a los valores temporales del movimiento a la vez que profundizar en las posibilidades compositivas de la acción siguiendo el símil con la composición musical. Explorar las relaciones entre estos tres campos psicológico, filosófico y estético provoca una reacción no prevista, la contemplación de la manifestación artística más próxima a nuestros umbrales perceptivos y la distorsión temporal que provoca su representación. El hecho en sí, y el hecho artístico por extensión, se manifiesta inaprensible en estos tres contextos y por ello también un desafío para psicólogos, fenomenólogos y artistas. Tanto el dispositivo teatral como el cinematográfico extienden sus estrategias para hacer naturales sus distorsiones, contrarrestar sus efectos es tan sencillo como crear y hacer gregarios nuevos formatos de representación y construcción de movimiento. Las manifestaciones artísticas efímeras, como la danza o la música, nos parecen que presentan una distancia menor entre la representación del evento en sí y su espectador. En nuestro compromiso investigador cruzando la información obtenida



REEVOLUTION IS MY BOYFRIEND
 LIBRE DESCARGA EN:
~~HTTPS://DOCS.GOOGL.COM/~~
~~DOCUMENT/D/4uOoLQYTRY_s~~
~~jtU8JVneF39_P3CWtCQa0~~
~~Bov0IN00/edit~~
 ISSUU.COM/SERAFIN/DOCS/

18. Detalle de página 12 y 13 del libro *REvolution is my boyfriend*, primera producción colaborativa con Argentina.

de éstos tres campos con la práctica de danza encontramos una distancia aún menor en la participación de talleres formativos en danza contemporánea ya que el espectador pasa a ser alumno y con ello medio y órgano de representación y observación en movimiento.

En el tercer bloque veremos distintos modos de incursionar y provocar éste tipo de proximidad al evento (artístico) exponiendo tres diferentes experiencias en las que docentes. Antes de ello presentamos casos prácticos de colaboración audiovisual. El vídeo y el cuerpo es la raíz común de éstas producciones audiovisuales con formatos tan dispares como el videoclip y la vídeo-danza. Argentina es también el territorio geográfico que recorreremos. Junto al músicos y performance argentino Alexis Muiños formamos el *Studio do Gozo* un equipo audiovisual, desentramaremos nuestra primera producción *'REvolution is my Boyfriend'*⁸ grabada a medio camino entre el barrio de Lavapies en Madrid y la ciudad de residencia de Muiños, Rosario en Argentina. Tanto el metraje final recogidos en un vídeo como la serie de acuerdos y desencuentros instrucciones, dibujos y bocetos son recogidos también en el libro de producción a medio camino del cuaderno de artista con el mismo nombre *'REvolution is my Boyfriend'*. La vídeo-danza la trabajamos desde la perspectiva del alumno y desde la edición y postproducción de vídeo en un taller realizado en 2012 por el *Festival de artes escénicas contemporáneas El Cruce*, Rosario, Argentina. En éste metraje se recogen los tres primeros ejercicios de una deriva física y de edición digital. A esta serie la llamamos *Pleasexercises*⁹, un término inventado del inglés, en castellano sería *'Por el pla·hacer'*. Generamos dos ejercicios más de *'por el pla·hacer'* como prácticas individuales por éste motivo no están incluidos en éste apartado hablaremos de estos *pleasexercises* en al final de éste bloque y en el de conclusiones correspondiente al apartado del curso *Diario gráfico de movimiento*.

18. MESA, Serafin y MUIÑOS, Alexis. [Studio do Gozo]. (2012, Diciembre 12). *REvolution is my Boyfriend* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/E4517071>.

19. MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (201E, Marzo 1E). *Pleasexercises (Por el pla·hacer)* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/75478E76>.

Bloque II

1. Antecedentes históricos de integración coreográfico-animada: Merce Cunningham y Norman McLaren.

Si el postmodernismo en danza surge como contra-movimiento al academicismo. También hemos visto que se nutre de las inquietudes contemporáneas en otras artes. Estas en su motivación, por llegar a la verdad, sofoca en parte la arrogancia de las vanguardias. El virtuosismo en danza al contrario de las artes plásticas, se ha mantenido constante en todo el recorrido de la creación escénica. Una vez iniciado el postmodernismo no deja de caer en un nuevo academicismo de la danza contemporánea. *“Por ello, la nueva danza asume la herencia de los/as creadore/as de la danza postmoderna de los sesenta a los ochenta, y combate el nuevo academicismo de la postmodernidad y la conversión de la danza en un fenómeno decorativo”.*²⁰

Percibir movimiento es un hecho más inmediato que percibir pausa. Todo lo que nos rodea se mueve. Las técnicas para registrar y reproducir pausa se desarrollaron antes que los sistemas de registro y reproducción cinéticos. Esto ha condicionado nuestro modo de fijar y transmitir conocimiento. En el S. XX se han generado técnicas adaptadas a los umbrales de nuestra percepción de movimiento paralelamente a la industria cinematográfica. La percepción de movimiento es factible gracias a los mecanismos implicados en este proceso. En ello intervienen los órganos del equilibrio (el aparato vestibular, situado en el oído), la propiocepción y los órganos de la visión. tales como la vista, sistema del equilibrio y oído configurando la imagen corporal. Se han generado técnicas adaptadas a los umbrales de nuestra percepción de movimiento. Tecnología y reproducción cinética han encontrado el acuerdo en la secuenciación y sucesión óptima de representaciones estáticas, una división o fragmentación del movimiento para la comprensión de éste.

20. Texto para el programa de la primera edición de Desviaciones. CALVO, Blanca y SÁNCHEZ, José A. (1997). Ade Teatro. 60-61. p. 192-19E.



19. Capturas presentando a Grant Munro, bailarín y animador para Norman McLaren.

21. LEPCCKI, André. (2006). Agotar la danza. *Performance y Política del Movimiento*, [Barcelona]: Mercat de les Flors. p. 20.

22. MCLAREN, Norman. (2006). *Norman McLaren the Master's Edition*, [DVD recopilatorio]. Canada: National Film Board of Canada.

Pina Baush como la gran “*liberadora de la voz de los bailarines*”²¹ en sus difundidas declaraciones manifiesta su desinterés por la técnica y su favor por las motivaciones de sus bailarines. Para aflorar esta voz de los bailarines ella encuentra el mejor método plantear un constante cruce de preguntas. Con esto las posturas diferentes de cada uno aparece, diferenciando también sus cuerpos. El trabajo de ella como compositora de movimiento es elegir este juego preguntas observar como son encajadas y establecer las relaciones entre las diferencias de cada individuo.

Norman McLaren cineasta y animador experimental no elaboraba dictados en la ejecución. La figura autoritaria se diluye cuando el camino está por trazar. Presionar en una dirección no es efectivo cuando se opta por explorar las máximas posibles. Actores, operador de cámara y McLaren pasaban horas hablando de cómo iban a rodar, velocidad, tipo de acción, incluso decidiendo el guión... como en la grabación de *Neighbours*. Ejemplo de la presencia del cuerpo como material de ensayo en lugar del texto. “*Cuando estás grabando a un bailarín, si tienes una cámara que puede variar su velocidad de lenta a rápida, podrás modificar y variar el movimiento del bailarín*”²². Esta cita ilustra una apreciación en la técnica del artista del movimiento. Cómo el proyecto coreográfico se extiende a los post-procesos de edición; al post-proceso de la grabación de bailarines o movimientos a partir de grabaciones. Extensión que atañe al caso específico de este estudio, participando de las alianzas específicas de esta colaboración interdisciplinar.

Bloque II

2. Efecto phi e ilusión de la catarata: percepción cinematográfica y GIF animado

No hay que confundir el efecto Phi con la persistencia retiniana. El primero tiende a llenar el vacío real, mientras que el segundo se debe a la relativa inercia de las células de la retina que conservan, durante un corto tiempo, las huellas de una impresión luminosa [...] La persistencia retiniana no tiene prácticamente ningún papel en la percepción cinematográfica, al contrario de lo que se afirma a menudo²³.

(Aumont, 1996: 149)

El fenómeno phi es descrito ‘*Estética del cine*’ por Aumont como el movimiento aparente surgido de la iluminación sucesiva de puntos situados a una determinada distancia. Describir la percepción cinematográfica ha sido la tarea del psicólogo en comunicación visual Joseph Anderson en el artículo ‘*The Myth of Persistence of Vision Revisited*’²⁴ en nuestra traducción ‘*El mito de la persistencia de la visión revisitado*’. En este texto Anderson expone algunas situaciones en las que el efecto phi resulta insuficiente para explicar algunos casos el movimiento aparente. Encontramos importante apuntar su investigación y los casos inapropiados para el fenómeno phi, descrito por Max Wertheime para la Escuela de la Gestalt, ya que intuimos que la integración del cuerpo en el fenómeno de percepción cinematográfica puede aportar comprensión a esta inadecuación.

Percibiendo movimiento aparente Anderson habla de ‘fusión’ entre puntos distantes. Esta fusión la realiza el espectador en sus mecanismos perceptivos. Para nosotros la práctica de fusionar se puede equiparar con la tarea del

23. AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel y VEMET, Marc. (1996). *Estética del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós. p. 149.

24. ANDERSON, Joseph y Barbara. (1993). *The Myth of Persistence of Vision Revisited*. *Journal Of Film And Video*. 45. University of Illinois, 3-12. Visitado el 7 de Septiembre de 2010, obtenido de <http://www.jstor.org/stable/20687993>. p. 3-12.

animador de intercalar entre fotogramas clave para generar movimiento aparente. Anderson cita el estudio de Paul Kolars en el que variando la distancia entre los puntos que se iluminan el efecto phi llega a dos categorías; el movimiento aparente entre puntos próximos o entre puntos lejanos. En nuestra traducción movimiento aparente de rango corto o movimiento aparente de rango largo del inglés *Short Range Apparent Motion* y *Long Range Apparent Motion*. La percepción de movimiento aparente de rango corto es la que se da en la percepción cinematográfica, situando este rango corto de movimiento aparente en 24 fotogramas por segundo. El movimiento aparente de rango largo cobra especial interés en el área de nuestra investigación, ejemplos cotidianos en los que nosotros como espectadores llenamos el vacío entre fotogramas se dan en el movimiento aparente de un neón publicitario o en de los primeros gif animados. En animación jugar con este rango es parte de la tarea. Podemos encontrar películas con un rango corto del movimiento de hasta siete fotogramas como un umbral entre el ambos rangos. En la animación experimental es una tarea habitual bajar hasta los rangos largos de la percepción de movimiento aparente, pensando por ejemplo, en el movimiento de la nave espacial impactado en la cara de la luna de George Melies. Nos interesa destacar una conclusión de Kolars, los procesos de la percepción de movimiento aparente de rango corto son iguales a los procesos de percepción de movimiento real. Los procesos perceptivos de rango largo, partícipes de la

25. Células (parvo) que se encuentran en el geniculado lateral. Su lesión provoca la acinetopsia o ceguera a las imágenes en movimiento.

animación experimental, quedan sin clarificar tanto como por Kolers como por Anderson, este último indica que las conexiones que lo explican tendrán que ver con un área diferente del 'sistema parvo'²⁵ del cerebro que son los que procesan el movimiento aparente de rango corto.

La ilusión de la catarata²⁶ enumerada por Anderson consiste en la sensación de movimiento interna tras observar el movimiento de una catarata o una espiral durante un tiempo. Esta sensación interna se presenta a un estado similar a un mareo. Un ejemplo común para invocar esta ilusión entre palabras se da en la contemplación un acantilado. El romper de las olas contra las superficies rocosas genera movimientos de látigo, espirales de succión y continuas subidas y bajadas de la línea de flotación. Esta provoca una ilusión de movimiento en la dirección contraria al flujo percibido que puede llegar a traducirse en un mareo real, dicho sea de paso, este es el motivo por el que contemplar acantilados a cuerpo descubierto es no es una medida de seguridad muy aconsejable. En esta ilusión creemos que existe una suplencia sensorial entre lo visual y la sensación física, una relación estrecha en la que el cuerpo está involucrado. Anderson encuentra en esta ilusión una evidencia de que tales efectos secundarios puede ser generado por la percepción de movimiento aparente rango corto. Para nosotros es una evidencia del cruce de información perceptual existente en el aparato perceptivo de la propiocepción y nos sirve para introducir el concepto de imagen corporal que describimos a continuación.

26. En palabras de Anderson "waterfall or spiral illusion aftereffects". En nuestra traducción efectos secundarios de la ilusión de la cascada o la espiral. ANDERSON, Joseph & Barbara. (1993). *The Myth of Persistence of Vision Revisited*. *Journal Of Film And Video*, 45(1), University of Illinois, 3-12. Visitado el 7 de Septiembre de 2010, obtenido de <http://www.jstor.org/stable/20687993>, p. 12.

Bloque II

2. 1. Imagen corporal y símil cinematográfico interno.

La concepción de imagen a la que nos referiremos es presentada de un modo próximo al relato literario, alejado de la terminología científica, por Oliver Sack, en algunos de los casos incluidos en su libro *El Hombre que confundió a su mujer con un sombrero* en el que recopila casos clínicos de su experiencia como neurólogo. En estos relatos se plantea el concepto de imagen corporal como compuesto por los órganos del equilibrio (el aparato vestibular, situado en el oído), la propiocepción y los órganos de la visión. La propiocepción es descrita aquí “como los ojos del cuerpo, es la forma que tiene el cuerpo de verse a sí mismo” (Sacks, 1985: 73). Según la fisiología del movimiento, podemos ver que los órganos concretos de propiocepción son los husos musculares, localizados en el interior de los músculos. Compuestos de pequeñas fibras musculares en asociación con fibras nerviosas. La información de la longitud del músculo es transmitida al cerebro a través de estos husos musculares. Cruzando estos datos el cerebro puede posicionar espacialmente articulaciones de un modo similar a los sensores infrarrojos de la captura de movimiento.

Estos tres conjuntos de órganos; órganos del equilibrio, propiocepción y órganos de la visión, normalmente operan juntos pero si uno falla, los otros pueden suplirlo hasta cierto punto. En el relato de Vincent Warren describiendo el rodaje de *Pas a Deux* se puede usar de ejemplo de esta suplencia, de cómo en ausencia de visión; la información suficiente para constituir una imagen corporal es abastecida por otro aparato de experimentación corporal. En este caso con una cautelosa propiocepción ejecutando saltos. El aparato vestibular o del equilibrio en *Pax a Deus* estaba también en alerta complementando la falta de visión y el suelo era muy deslizante.

Rodar Pas a Deux fue muy difícil técnicamente, debido a la iluminación, la cual era muy fuerte a ambos lados así que – Norman nos explicaba lo que quería e incluso lo vimos primero rápidamente para entender que sucedería – que nuestros cuerpos estaban completamente silueteados en blanco -, pero para lograr esto, se colocó unas luces muy deslumbrantes a ambos lados y nada de luz en ninguna otra parte en la habitación, así que entorno a nosotros era negro, detrás de nosotros era negro, delante de nosotros era negro, y el suelo no era simplemente negro sino que estaba hecho de fieltro. El fieltro es muy resbaladizo y esto es el Némesis de los bailarines. Y era negro también. Así que cuando saltábamos en el aire, no sabíamos como de alto lo hacíamos. Era muy inquietante y difícil de mantener el equilibrio. Era como estar en el espacio exterior en cierto modo.

(Vincent Warren, 2006: Thematic Documentary²⁷)

Concretando, se puede establecer que la imagen corporal expuestas por Sack intervienen específicamente en los procesos motrices o de creación de movimiento. Dependiendo de la complejidad de éstos procesos éstas imágenes se registrarían conscientemente o no, para una definición más activa. Así en procesos motrices sencillos como por ejemplo caminar éstas imágenes pasarían desapercibidas. Y en eventos de creación de movimiento más complejos como bailar o animar la observación consciente de éstas imágenes son la base misma de éstas prácticas objeto de nuestro estudio.

El cerebro construye representaciones cambiantes del cuerpo a medida que ésta varía bajo las influencias químicas y neuronales. Algunas de estas representaciones permanecen inconscientes, mientras que otras alcanzan la consciencia. Al mismo tiempo, señales procedentes del cerebro continúan fluyendo hacia el cuerpo, algunas de forma deliberada y otras automáticamente, desde lugares del cerebro cuyas actividades no se representan nunca directamente en la consciencia. Como resultado, el cuerpo cambia de nuevo y la imagen que tenemos de él cambia en consecuencia.

(Damasio, 1996: 212)

La descripción expuesta por Damasio muestra el proceso en el que el cuerpo se reajusta en base a unas “representaciones cambiantes del cuerpo” cuyo origen pueden ser estímulos internos o externos. El flujo de imágenes y estímulos es constante y en los dos sentidos. De

27. MCLAREN, Norman. Norman McLaren *The Master Edition, Thematic Documentary The Art Of Movement*, . Norman McLaren the Master's Edition, [DVD recopilatorio 2], Canada: National Film Board of Canada.

dentro a fuera del cerebro y el cuerpo, con lo que el cambio en el cuerpo supone un cambio también en la imagen interna de ésta. Damasio explica este proceso sin detenerse en especificar que tipo de estímulos son los que configuran estas "representaciones cambiantes del cuerpo".

Entenderemos que estas imágenes están constituida por el total de todos los estímulos interno y externos que el cerebro registra. Como ya vimos este volumen de información explicaría que no sea necesario filtrarlas por la consciencia, sólo algunas de estas imágenes saltan a ella. Recordando a Anderson y que la percepción de movimiento aparente de rango corto es gestionada por los mismos procesos que la percepción de movimiento real. Por lo que la percepción del movimientos real hasta ahora presentada por la percepción de variaciones visuales próximas, ahora podemos incluir en estas variaciones motrices cortas de la "representaciones cambiantes del cuerpo". Anderson valida la hipótesis de Damasio, este último continúa su desarrollo afirmando que antes de la actividad mental hay un proceso en el cual se configura el esquema y funcionamiento del cuerpo, incluido en ello el cerebro. Estableciendo una similitud con la actividad física, para mantenernos en equilibrio, las tensiones y conexiones articulares serían como la estructura inicial, la pausa la primera acción que se ejecuta y recorre todo el sistema para configurarlo, antes de iniciar cualquier otra actividad.

Notemos que cuando Damasio habla de imagen no se trata únicamente de una percepción exterior, no es meramente visual, sino un proceso en el que el cuerpo se hace consciente de esta imagen, en ocasiones, pero consciente o no siempre actuando cambiando en función de estas imágenes o "representaciones cambiantes del cuerpo". En este esquema de pensamiento imagen es el trámite interno de procesar información experimentada, ya que se registra a través de los sentidos internos, pero no percibida

exteriormente. Resumiendo hemos visto que en el funcionamiento de esta transformación constante de representaciones y reajustes corporales resulta crucial en la percepción y ejecución de movimiento real. La base de la percepción del movimiento está en el cerebro más el cruce constante para mantener el tono de nuestra pausa o actividad. Como el ojo humano es un mecanismo mucho más sencillo que una cámara cinematográfica. El cerebro actúa como el obturador y pantalla de cine para comprender el movimiento. Oliver Sack nos está proponiendo que la imagen corporal es compleja ya que el cerebro la construye a partir de más tres órganos sensoriales. "Tener una imagen únicamente no basta" nos dice Damasio, Anderson agrega una imagen más sucesivamente y las espacia en un rango corto para que el observador se ocupe de llenar el espacio entre ellas.

En lo descrito hasta el momento en una acción integral los órganos sensoriales han recogido los impulsos nerviosos y éstos han sido reconstruidos por el cerebro. Siguiendo con el símil del cine, la toma ha sido rodada y positivada, pero se estarían proyectando sobre fieltro negro. Las imágenes construidas no están siendo conscientes. Para que la toma de consciencia sea validada es necesaria una pantalla de proyección. Esta pantalla tendría que ser capaz de soportar la incidencia de una imagen muy compleja, la corporal. Esta pantalla-conjunto de estructuras no es estática y tampoco es pasiva. Esta concepción del proceso de percepción de movimiento contempla al observador en el desarrollo del movimiento. Se asemeja a una pantalla blanca a las que se suma el mecanismo activo y autónomo del obturador que los Lumière diseñaron para que las imágenes del film fotograbado no resultasen un torrente incoherente de siluetas y luces. Si los husos musculares son los ojos del cuerpo; el cuerpo en su totalidad es la puerta de la consciencia y por tanto de la percepción de movimiento.

Bloque II

2. 2. Imágenes no visuales aplicadas: artes cinéticas

Los procesos iniciales de auto conocimiento, representaciones previas o imágenes corporales, van seguidos de las representaciones de lo exterior y con ellas del ahora. A la vez que fijamos una imagen de nuestra estructura corporal y del medio en el que se produce también es registrado el momento en el que se produce. Definiremos esto diciendo que la mente nace de la totalidad del organismo, no solamente del cerebro separado del cuerpo. Su entrenamiento o práctica para desarrollar va a tener con nuestra la capacidad de representar imágenes y ser consciente de ellas. Esto es una nueva vía de adaptabilidad que no prevista por el genoma. El fundamento para esta adaptabilidad reside en la construcción de imágenes y en su maleabilidad para dar una respuesta a un cambio exterior.

El objetivo de estas imágenes lleva a la supervivencia cuando se trata de un organismo simple. El hecho de escapar o atacar se basa en la consciencia de su presencia en circunstancias fugaces, la retentiva de esta imagen se desvanece prácticamente con la siguiente. En organismos con sistemas neuronales más densos e inter-conexionados los saltos de estas imágenes a la consciencia son más duraderos, dando pie a actividades cognitivas complejas como la auto identidad o el aprendizaje. Estos organismos susceptibles de necesidades transcendentales como el arte podrán poner sus imágenes a su servicio mecanismos ancestrales de adaptabilidad como este. Lo que estamos descifrando son las bases fisiológicas de un arte cinético para la percepción de imágenes y la generación de movimiento, tanto el inmediato o motriz, como el movimiento interno que interviene en la formación de individuos y del cuidado de sí.

La habilidad de asimilar y gestionar imágenes del cuerpo con respecto a lo ajeno es la disposición hacia el movimiento. En sujetos complejos y con inclinaciones artísticas es la base para desarrollar técnicas que se centran en la sensibilidad hacia lo cinético como la animación y la danza. En ambas requieren un control de lo motriz y una continua observación a estas imágenes elementales cuerpo-mentales. Dicho de otro modo nos permiten tener consciencia de nosotros mismos inmersos en el discurso temporal, la consciencia de un instante y su valor, la duración. Para estos sujetos sensibles a esta consciencia del discurso temporal, el movimiento es como el objeto dispuesto en un bodegón clásico. Situado frente al caballete se somete a ser representado, susceptible de ser alterado en favor de valores expresivos-temporales o para destilar el movimiento sin más, puro. Las imágenes que obtiene se dan por medio de su cuerpo-mente. Esta capacidad del ser parece básica, correspondiente a niveles neuronales elementales. Términos como imagen, ahora, consciencia o reacción que se relacionan directamente tanto con la ejecución de movimientos en danza como con la redimensión de movimiento en la animación. Lo que nos puede hacer pensar que cuerpo y mente a un nivel elemental y en lo que a percepción se refiere están implicadas del mismo modo para un animador y el profesional o practicante de danza.

Si sientes físicamente la forma de algo completamente, no sólo del hecho. Esto es curvo, esto es recto. Lo qué es esto. Cuando está claro... cómo es una recta en el espacio. Qué es abajo o qué es paralelo o alguna otra posición... Si eres consciente de lo que estás haciendo, finalmente, se convierte en parte de ti. Si lo haces lo suficiente y bastante, por supuesto, se va a convertir en parte de cómo lo hacemos.

(Merce Cunningham, 2009: 06)

¿Qué diferencia un movimiento de un paso de baile? La respuesta es sutil y aparentemente mínima. En el día a día efectuamos multitud de movimientos, acciones que se realizan de un modo mecánico. Hay algunas imágenes sobre las que el sujeto presta atención. Estas imágenes

sujetas a un movimiento pasan a ser un paso de baile ya que están siendo objeto de estudio. Cuando por medio del entrenamiento de las repeticiones sensibles se consigue pasar a niveles conscientes. Se comienza a bailar cuando el que construye movimiento toma conocimiento de ello. En el trabajo de tomar consciencia, uno de los hallazgos de la danza en favor del movimiento sin más y la disociación del movimiento. Esto es ser consciente de las imagen corporal y de las partes que la componen. Entonces la construcción de movimiento, se puede dar por la suma de movimientos independientes. Las relaciones entre estas partes, el análisis y procesado, es la proyección que hace posible la percepción de nuestras imágenes corporales en movimiento. Según esto un estudioso del movimiento podrá ser cualquier profesional interesado en la composición de movimiento; animador, bailarín, performer, actor... todos ellos toman conciencia y por ello, de un modo, bailan. Cuando el animador tradicional observa y dibuja está componiendo movimiento. Como un actor o bailarín, toma consciencia de lo que mueve, esto es procesar la información de la imagen corporal para generar movimiento. Lo que nos lleva a pensar en la suplencia entre los órganos sensoriales de esta imagen corporal. Es claro que en el caso del animador el ojo es el que se encarga de abastecer toda la información para la construcción de estas "representaciones cambiantes del cuerpo". Es fácil deducir de este hecho que el trabajo de las técnicas escénicas basadas en las repeticiones sensibles puede en animadores enriquecer la complejidad en la información previa para construir estas representaciones corporales. Facilitándole herramientas para extender los límites del proyecto coreográfico.

Llegado a este punto se hace necesario distinguir entre imagen corporal, cuerpo e imagen. Aunque ya se apuntaba en los apartados anteriores, en un modo sencillo la imagen corporal es la información interna del sujeto, la integridad despierta de su cuerpo-mente, que le permite percibir un objeto externo y estar en movimiento mientras lo representa. Gerald Siegmund docente y crítico teatral enuncia la esta diferencia "que nos permite distinguir entre 'imagen' como portadora de

la información y su sustrato material²⁸. Para Siegmund la identidad de la danza válida esta diferenciación entre imagen y material que la sustenta, entre imagen y cuerpo sin olvidar que toda percepción se hace desde la disposición activa desde este conjunto de neuronas terceras, rotor perceptivo, que es pantalla y obturador, forma y ritmo.

Posicionar el cuerpo y la imagen desde esta perspectiva dinámica de la percepción, no facilita la tarea. Juan Luís Moraza define este intento como una doble imposibilidad “la imposibilidad del sujeto que danza de verse desde fuera y la imposibilidad del sujeto/espectador para ver las sensaciones de esas representaciones²⁹.” La imposibilidad tanto de bailarín como del espectador por transmitir al otro su imagen corporal del hecho en el que los dos son partícipes. De este ejemplo imagen corporal se destila como es intransferible. Situar dos sujetos que están en movimiento plantea una paradoja relativista. Cuerpo e imagen se despejan como síntomas del hecho de percibir a otro sujeto. Ni como certezas, ni diferenciados y en la imposibilidad y deseo de ser compartidos.

La mirada, y el deseo implícito en ella, que se establece en la relación entre practicante de movimiento y público en las composiciones escénicas, nos sirve para concatenar dos conceptos claves en el discurso de esta investigación, percepción y observación. Este grado puede dar pie a confusión, para evitarla, es importante diferenciar el concepto de percepción y observación a en el campo de la creación cinética. Para ello nos ceñiremos al marco que nos interesa. Tanto percepción como observación cinética conciben el cuerpo en su totalidad como el órgano sensorial de movimiento. La percepción cinética procesa la información de este sentido propiciando un reajuste constante. En este reajuste continuo muchos de los datos se procesan automáticamente, mientras que en la observación cinética el deseo por construir, o hacer lecturas con esta información cambiante, presta la atención suficiente para que estos datos tomen caminos más complejos a los procesos automáticos dando pie a actividades como el contemplar, emocionar o narrar.

26. SÁNCHEZ, José Antonio y CONDE SALAZAR, Jaime. (2003). *Cuerpos sobre blanco*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. p. 93.

Bloque II

3. Contexto filosóficos: fenomenología, el concepto de duración

Encontramos la teoría pura de la fenomenología poco asequible para ser expuesta en el contexto de las artes plásticas o escénicas. Queda fuera de nuestro conocimiento pero la atendemos ya que han sido varios los momentos en los que nos cruzamos con ella fructíferamente. No es nuestro cometido el de continuar matizando o contraponernos con nuevas intuiciones al discurso de filósofos especialistas en fenomenología previos. Lo que nos seduce a investigar fenomenológicamente, en un primer momento, es la dualidad que presenta. Como se configura la disociación entre la 'cosa misma' y los procesos para 'captar' dicha cosa. Hay una gran distancia entre esta disociación y la dualidad que presenta nuestra investigación, relacionar técnicas y procesos creativos de danza y animación. A pesar de la distancia la fenomenología nos invita a asociar la 'cosa misma' con técnicas y procesos creativos de la danza y el modo de 'captar' esa cosa con las técnicas y procesos creativos de la animación. Establecer este paralelismo va a guiar nuestro objetivo cuarto, replantear la idea de imagen en un contexto cinético; a la vez estamos introduciendo el germen de la fenomenología. La 'cosa misma' en el caso de nuestra investigación va a ser la 'representación' asistida por el desarrollo del concepto de 'duración'. Podemos decir que es una rama de la epistemología, ya que estudia el modo en el que generamos conocimiento, sin establecer separaciones horizontales y positivistas, el hombre como adaptación y control del medio natural, ni divisiones verticales, el hombre como ser 'terrenal' y su capacidad de trascendencia metafísica de encontrar un principio único. Situarnos en este umbral de conocimiento nos es muy

interesante ya que aspiramos a comprender cómo generar conocimiento desde la perspectiva cinética. Este conocimiento puede conectar con los ‘instantes’ en los que no hay palabras para describirlos y representarlos proponiendo y experimentando formatos de (re) presentación que por otro lado van cuestionar los límites contemporáneos de las tecnologías del cuerpo.

En el accionar por asociación, vamos a ejercer la poco fenomenológica tarea de proponer ejemplos concretos al su discurso. Estos ejemplos van a ser momentos en la docencia o en la práctica de danza o postproducción de vídeo. Esta es nuestra tendencia investigadora por defecto, la de visualizar o recordar el conocimiento de una vivencia. No pretendemos sumar apertura, dar aplicación o utilidad a la actividad filosófica; sino que acompañarla desde la orilla nos clarifica y capacita para verbalizar y expresar procesos ‘inmanentes’ o automáticos en nosotros, artistas practicantes de representaciones reversibles.

Rasmus Ölme, profesor durante el master Danza y artes del movimiento de 2010, en 2014 defendió su tesis ‘From model to modul: a move toward generative choreography’. Este texto ha sido referencia para nosotros en la tarea de relacionar teoría con danza contemporánea, su entrenamiento y la conciencia del conocimiento a través del movimiento. Rasmus como nosotros no hace distinción entre enseñanza, producción o muestra³⁰, implícito en esta sucesión está inmerso el hecho de generar teoría. Así Ölme se sitúa en un lugar inédito en relación a nuestra investigación ya que ha sido autor que consultamos y maestro en el espacio de ensayo en danza contemporánea.

Como él atendemos al campo filosófico de la fenomenología. En la página 170 se sirve del desarrollo del concepto ‘techne’ de Martin Heidegger ‘to articulate a new form of relation to dance technique’ (Ölme, 2014: 77) en nuestra traducción, para articular una nueva forma de relacionarse con la técnica de la danza. Rescatamos de nuestro cuaderno de notas de clase del ‘Máster en danza y artes del movimiento’ recordamos cuando nos preguntaba ¿A qué distancia del suelo caminas? ahora entendemos las implicaciones fenomenológicas de esta cuestión. Pensar en esta distancia nos lleva a elegir puntos desde la que comenzar la medida, de aquí nos

30. En nuestra traducción de “Technique that doesn’t make a difference between teaching, production and presenting it.” Ölme, Rasmus. (2014). *From model to modul: a move toward generative choreography* (Doctor). University of Dance and Circus, DOCH en Estocolmo, Suecia. p. 77.

surge otra pregunta, ¿Dónde está el centro del movimiento? La ‘cosa misma’ y la ‘captación’ de ella en el caso que nos propone Ölme es ‘el caminar’ intentar cuantificar el fenómeno del movimiento. Nosotros como investigadores de las artes plásticas partimos de hipótesis estáticas para llegar al movimiento. Edmund Husserl maestro de Heidegger a través del concepto de ‘ritmo’ nos asiste en este proceso. A Husserl llegamos a través de otro autor como Ölme con el que compartimos más que el contacto teórico y el tiempo discontinuo de la investigación. Con Dr. D. José Luis Álvarez Falcón profesor de Filosofía en la Universidad de Zaragoza coincidimos en el I Encuentro internacional de film de danza, en el que desde la fenomenología presentó y dio inicio a dicho congreso. Tras nuestra exposición y meses después de este I Encuentro le solicitamos lecturas en fenomenología, de entre las que nos recomienda nos resulta especialmente útil “Discontinuidades y ritmos de las duraciones: abstracción y concreción de la conciencia del tiempo” de Marc Richir. Como ya expusimos en el resumen de nuestra introducción podemos asociar, paso a paso, su desarrollo dialéctico a las dos disciplinas de nuestro estudio. ‘La conciencia del tiempo’ expresada en el subtítulo de Richir son más que importantes tanto en danza como en animación. Los procesos de ‘abstracción’ a los que se refiere van a enunciar diferentes distancias entre el fenómeno y su captación, para nosotros, esta distancia se aborda reformulando diferentes formatos de representación y calibrando esta distancia. En una primera asociación tosca, el ‘fenómeno’ lo relacionamos con las artes performáticas y escénicas; su ‘análisis’ con el registro de la animación.

Bloque II

3. 1. Paralelismo entre la concepción 'Durée' de Bergson y 'Ritmos' de Bachelard.

Esta división inicial la heredamos de la disociación propuesta por Henri Bergson entre cosa y captación. Aceptar esta división sin más detendría el propósito de nuestro estudio. Richir nos propone a Bachelard y su 'Dialéctica de la duración' nos dice que no hay tal separación. A partir de aquí seguir la ruta que Marc Richir nos señala es más que atractivo, pues apunta concepciones de duración que integran fenómeno (danza) y su captación o análisis (animación). Richir continúa enunciando que Bachelard es prácticamente una inversión de Bergson "el pensamiento de Bachelard es 'casi' un bergsonismo 'invertido'", cursivas nuestras. Atender a éste casi nos ofrece la posibilidad de intuir claves para descifrar los procesos de nuestra inversión o reversibilidad. La sucesión temporal tanto en animación como en danza es posible por la acción de la memoria. Desde nuestra perspectiva éste acto de la memoria lo entendemos como la reciprocidad entre inercia y proyección, captar continuidad es posible por éste accionar entre intuición y anticipación diría un fenomenológico, nosotros podemos encontrar una continuidad común entre los medio de representación digital y la práctica física desde la comprensión de ésta acción de la memoria. Efecto phi, imagen corporal, Short-Long Range Apparent Movement, memoria corporal, propiocepción son algunos conceptos concretos que conectan aquí, algunos ya expuesto y otros por desarrollar.

La inversión parcial de Bachelard a partir de Bergson, se da ya que acepta su disociación integrándola con la idea de sucesión, la memoria mantiene la unidad en la división temporal de eventos o fragmentados. A partir de la lectura de Richir podemos aportar nuestro matiz a las dos

concepciones de duración pues las encontramos muy familiares. Una concepción de duración 'global' y otra 'fragmentada', ambas enlazadas por la memoria y por el entramado de la reverberación de la inercia de un momento previo y hacia la proyección del siguiente.

Así la práctica y entrenamiento en danza; queda asociada a "la continuidad y la unidad de la duración de la vida de cada uno son el resultado de una obra (...) una elaboración constante de 'sentido' que cada uno busca dar" (Richir, 2013: 439). El planteamiento bergsonianos de la 'cosa en sí' está presente en el hecho de practicar la danza, sin pretender enunciarla como 'experiencia temporal pura' creemos que está más cerca de serlo que el movimiento de las películas de danza o que hablar de danza. El registro de la cosa, lo asociamos a la animación; "los instantes (actos y acciones) y los intervalos que llegarían a imponer un orden, y a partir de ahí, una continuidad" (Richir, 2013: 439). Esta descripción nos lleva a visualizar story boards, listados de minutado, fragmentos de bruto de vídeo, fotogramas claves y líneas de tiempo de entornos de software de edición.

Como ellos, Richir y Bachelard, nosotros buscamos aunar ambas concepciones temporales la experiencia formativa del cuerpo con la audiovisual. Antes el acceso se mostraba por la acción de la memoria, tras matizar duraciones, la continuidad entre ambas se nos descubre reconfigurada a través de la metáfora musical de la 'línea armónica'. Esto genera una concepción temporal de continuidad 'metafísicamente compleja o espesa'. La maraña del tejido armónico se organiza desde el eco de la memoria y afecta el discurso de cualquier punto con el resto de momentos, como en un estado previo del ave mencionada en la cita de la película *I Origins* de Mike Cahill "Conoces la historia de los faisánidos? Es un ave que percibe todo el tiempo en un instante. Canta canciones de amor e ira, temor y alegría y tristeza al mismo tiempo. Todo combinado en un magnifico sonido (...) Es más que nada un ruido. Y esta ave, cuando conoce al amor de su vida, siente felicidad y tristeza. Felicidad porque ve que para él es el comienzo, y tristeza porque ella sabe que ya todo termino." Tras la documentarnos para su entrevista y participar en su taller intensivo en danza contemporánea, María Cabeza de Vaca lleva a la práctica la 'línea armónica' para lograr integrarse en la escena con el trabajo de la ilustradora Ro

Sánchez a través de lo que llaman ‘asociación temática’ recogido en el material de estudio de campo de las entrevistas. La resonancia interna común es la que aporta continuidad e integración. Una configuración de duración que para parecer continua necesita de la alternancia de sus concepciones aportadas por cada una de las autoras. De esta alternancia se desprende la idea de ‘ritmos’.

En nuestra investigación como para las danzas sin carácter alegórico que persiguen ‘continuidad’ entre conjuntos de movimientos también tiene vigencia esta la configuración rítmica de duración. En las disciplinas corporales además el ritmo es necesario para recobrar la autonomía del cuerpo. En el espacio de ensayo es común la expresión hacer una secuencia de movimientos cantada, no monocorde, con respiraciones, suspensiones y pausas. Todo ello permite hacerla legible y que el cuerpo recupere el aliento y el equilibrio para continuar moviéndose eficazmente. Las técnicas de edición de vídeo nos permiten una autonomía liberada de abastecer al cuerpo de aliento para hacerlo moverse. No por ello hay que olvidar de cantar, respirar o dar acento a nuestros clips.

Estos momentos de suspensión, coinciden con el equilibrio del centro de gravedad del cuerpo y a la vez que son momentos de cambio potencial. En el campo de la animación detectar estos momentos es más complejo ya que la vivencia del movimiento es más distante. En el área de la fenomenología estos momentos se atiende con cuestiones como ¿Quién puede saber en qué profundidad (...) se efectúa el trabajo temporalizador secreto del sentido? En otras palabras ¿Cómo sabemos que sucede algo y no sucede nada? (Richir, 2013: 441) Por todo ello ciertos momentos de la práctica en danza podrían dar respuesta para el practicante de movimiento de que ‘sucede algo’.

Esta preguntas a su vez conectan con las nuestras. Qué motivación nos invita a movernos en un terreno abrupto, inexplorado. Cómo se marca esta regla sencilla inicial. Cuál es la necesidad ‘rítmica’ ¿avanzar? ¿dejarse llevar? ¿oscilar?... Preguntas, como una nube de vapor de agua, en constante reorganización, buscando pautas, afinando disonancias, intentamos responder estas preguntas para integrar danza y animación, ¿cómo generar movimiento? ¿Cuánto dura una acción?

Bloque II

3. 2. Proyecto reversible. Una intuición concreta, Emilio y Laura.

Qué sé hacer y los momentos que dan respuesta a esta y las cuestiones mencionadas arriba se distribuyen en el acto de organizar el espacio-proceso creativo. Esta distribución nos incluye como parte del espacio. Al experimentar nosotros somos un volumen más, que está en ejercicio y relación con el total espacial. Como en el enunciado “El actuar lleva tiempo y hace el tiempo” (Richir, 2013: 441) al considerarnos espacio-proceso creativo eliminamos la división entre la cosa misma y su análisis. Antes de seguir avanzando fenomenológicamente vamos a exponer nuestra experiencia de campo, alrededor de la duración, como practicante de las disciplinas artísticas propuestas en nuestro estudio, animación y danza. En un esfuerzo por abrir nuestro estudio le lanzamos la pregunta ¿Cuánto dura una acción? a Emilio Martí, compañero animador y cineasta independiente y a Laura Herrero docente y psicoterapeuta en DMT (Danza. Movimiento. Terapia) por la Universidad Autónoma de Barcelona, con la compartimos espacio de ensayo en danza contemporánea bajo la guía de Gema Gisbert en el Espai de Danca Botanic. por tanto de las concepciones temporales de duración.

Respectivamente las respuestas a nuestra consulta por correo electrónico de 2009, Emilio como animador a la pregunta cuánto dura una acción responde; “Antes habrá que decidir cuando acaba y cuando empieza la acción, en qué fotograma. Lo que dura una acción depende de en cuantas subacciones esté dividida la acción principal. Estas subacciones se pueden dividir entre sí infinitamente, hasta que queden reducidas a fotogramas”. “Una acción dura toda la vida”. Nos dice Laura profesional de la danza heredera de la voz propia que les otorga la tradición de

Pina Baush. Ella nos muestra un punto de vista global y de ahí parte cada vez que ejecuta movimientos, su vida entera afecta a cada movimiento. Él no se queda en esta generalidad, sabe de la infinitud de posibilidades para crear un movimiento digital y quizás por esto tiene especial cuidado en elegir cartesianamente cada paso. La técnica que él ha escogido le permite que cada instante sea lo que desee. Su trabajo queda cerrado cuando está acabado. Para ella cada vez que vuelva a ejecutar un movimiento aunque sea una repetición encontrará una precisión nueva. Las posibilidades para ella son ilimitadas en cada ejecución para cada repetición hace una elección. Ambos coinciden en presentar la duración de una acción comprendida entre cambios. La amplitud con la que atienden a este cambio es lo que los lleva a tan diferentes respuestas. Sus técnicas y tecnologías de representación están también condicionadas por sus comprensiones de duración. Vamos a continuar exponiendo como la fenomenología nos asiste para apuntar los momentos de intersección. De aquí se desprende, la duración de la acción como suspendida entre momentos de equilibrio. En otras palabras, una acción dura hasta que el cambio se produce.

Expuesta aquí nuestra intuición a priori sin ser transitada por fenomenología alguna, retomamos lo visto sumando la idea de 'fase de presencia' como el estado de la resonancia interna entre lo vivencial y lo gráfico, entre lo global y fragmentado. Esta fase de presencia la podemos asemejar con el intervalo entre dos 'momentos de equilibrio'. Este discurrir transcurre en sí mismo inmerso y ajeno en las dos concepción de la duración. Encontrar un medio en el que se puedan relacionar nuestras disciplinas de estudio va a pasar por detener 'flujo de presencia'. En terminología fenomenológica, "captar en el momento de la constitución fenomenológica del tiempo mientras este se está formando" (Richir, 2013: 441), esto parece imposible. De su imposibilidad nosotros entendemos que se puede cifrar o fijar estableciendo la distribución del flujo a través de diferenciar células para lo global, o lo inmerso en la inercia del movimiento (retenciones) y para lo fragmentario, o lo sumergido en proyectarse (protenciones). Como ejemplos de este fijar el 'flujo de presencia' a través de 'células constituyentes' en nuestra investigación encontramos el esquema gráfico que Irene



Cantero genera para el desarrollo de su improvisación en la pieza escénica 'Vuelo' y las apreciaciones que realiza en nuestra entrevista sobre ello. En el entorno audiovisual encontramos semejanza entre estas células y la estructura de bucle de los clip de vídeo para ensamblar en la ejecución en directo del V. J. Consideramos estos dos ejemplos asequibles a esta situación fenomenológica ya que los hemos vivenciamos así ante la exposición que así declara Richir hablando del ritmo.

El ritmo no es pues un "sistema de instantes" que sería completamente estático, y tampoco un sistema de impresiones originarias plurales (...) de retenciones que sería igualmente estático, sino la cohesión de moviidades múltiples que co-organizan los sonidos a través de la fase de presencia que se hace de la pieza musical, según transgresiones múltiples hacia el antes retencional y el después protencional³¹.

(Richir, 2013: 443)

Cursivas nuestras, encontramos que 'transgresiones múltiples' nos abre una puerta muy amplia en nuestra investigación hasta el punto de atrevernos a proponerla como sinónimo de nuestro concepto de reversibilidad. Cuál es el mecanismo que nos ayuda a establecer este reversibilidad o transgresión, el ritmo. A través del ritmo del tejido musical y el kairos, del griego literalmente oportunidad, de sorprenderse, añadimos nosotros. Así entendemos esta oportunidad como un desvío de la acción para esperar lo inesperado. Por ello coincidimos con Richir al afirmar la imposibilidad de "captar en el momento de la constitución fenomenológica del tiempo mientras este se está formando" sino es por el desvío de lo inesperado. "La duración interna y compleja de una pieza musical o de una poesía" (Richir, 2013: 445) tanto el trabajo en danza como en el trabajo en animación nos es familiar. El trabajo por capas de instrumentos que ahí se da es también es habitual en ambas disciplinas, de contenidos en lo escenográfico, movimiento, sonido, luz. En el trabajo de postproducción digital las capas aparecen representadas con pistas de vídeo, pista de aplicación de efectos, pista de texto, animación de elementos estáticos, pista de secuencia de

20. Diagrama entregado en clase con Irene Cantero.

31. RICHIR, Marc. (2013). *Discontinuidades y ritmos de las duraciones: abstracción y concreción de la conciencia del tiempo*. Eikasia revista de filosofía, 47. Oviedo: Eikasia Ediciones, 437-448. Visitado en Mayo 2015, obtenido de <http://www.revistadefilosofia.org/47-21.pdf>. p. 443.

imágenes fijas, pista de audio. Cada uno de estos elementos o pista interviene de su propia duración. Como Bachelard no hablaremos de duración como el sistema de instantes” (DD, IX) optaremos por una comprensión de duración integradora como el “sistema de ritmos”.

Esta duración para el profesional en danza o animación es a la vez múltiple, en el caso de Emilio, animador oscila entre las duraciones del fotograma, la intercalación entre fotogramas clave, el corte de plano, la escena, el story-board. Para Laura, profesional de la danza, vislumbrar momentos de separación es más complicado, no por ello vamos a dejar de fomentarla a separar; dibujando reposos, suspensiones, frases de movimiento, improvisaciones y las energías que las modulan, aquí dibujar es entrar en conciencia, aprehender. Establecer estas divisiones, identificar cada uno de los tiempos es identificar los puntos de inflexión o de equilibrio entre ellos. Para nosotros también, es más ágil, en lugar de pensar en “sistemas de instantes” configurar duraciones en “sistema de ritmos”. Así la producción reversible inmersa en este “sistema de ritmos” favorece formatos de producción paradójicos y experimentales como la notación de la estructura de improvisación danza contemporánea o el bucle de vídeo como acto inmóvil en la VJ session³².

Fotograma clave y fases de reposo, la división mínima en la que podemos cifrar en animación y danza. Esta división mínima se puede entender como un acto inmóvil, viene a ser la extensión de un instante elemental. Paradójicamente esta inmovilidad no es paralizante, sino que se trata de una división que inmersa en la maraña de superposiciones armónicas es susceptible de hacer llamados tanto a la memoria (retención) como al deseo (protenciones). Estos instantes se puede componer de muy diversas tecnologías, como los ejemplos propuestos en el párrafo anterior (corporales y digitales). Prueba de ello también son los inventos precursores del cinematógrafo. Estos actos inmóviles son intelectualizaciones fenomenológicas y desafíos para nuestros aparatos perceptores. André Lepecki desde su postura (profesor de estética del performance NY) nos anima a diseñar movimientos paranómicos, “La paranomasia propone a la subjetividad modalidades alternativas de ser en el tiempo³³”. El contenido en la paranomasia surge de una



21. Entorno de trabajo con Resolume.

32. Elegimos la terminología en inglés ya que nos recuerda a 'Jam Session' usada para designar, improvisación en Jazz.

33. LEPECKI, André. (2009). Agotar la danza. [Barcelona]: Mercat de les Flors. p. 114. Rótulo final en nuestra película, MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2012, Septiembre 20). re:Formas + EróticaSolar [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/29061324>.

repetición de un sonido o fonema, dentro de otra frase. Estas diferencias son susceptible pero inapreciables sino es por el ritmo en sí de su repetición con el eco de la anterior. La concatenación de paranomasias, a diferencia de la contradicción o la igualdad, genera movimiento. En este avance se da ya que la semejanza es la predominante y no la mimesis. El contenido o conocimiento lo otorga una diferencia mínima entre repeticiones. Cada movimiento como cada fotograma es prácticamente una repetición del anterior y la cohesión en su continuidad es dada por la proximidad de análogos. Nosotros identificamos esta fase de repeticiones paranomásticas con los procesos de captación de movimiento aparente que intervienen en sucesión de fotogramas, como imágenes estáticas de susceptiblemente diferente a la anterior.

Desde el intelecto aceptamos el reto propuesto a nuestra intuición para aliarnos con las tecnologías contemporáneas (una vez más, corporales y digitales) y proponer la práctica integradora, dicho de un modo fenomenológico, una configuración de sistemas de ritmos, distribuidos armónicamente desde la inercia de fases de presencia originaria hacia fases de presencia intencionales. Denominamos esta práctica re: Formas, las energías que las conforman quedaron plasmadas en una lista de reproducción de vídeo generada entre 2009 y 2010, a la cola de esta lista está re: Formas + eróticaSolar, 2011, dos minutos de vídeo, de su cómo y por qué lo expondremos en un capítulo próximo a las conclusiones, ahora indicar que en nuestro esfuerzo integrador retomamos la práctica re: formas para ensamblarla con otra lista de reproducción que quedaba incompleta entonces en 2010, la falta de prisa quedaba explícita en su título 'Patience' paciencia. La vivencia de los movimientos delante de la cámara, las rayas trazadas en el papel y la composición tras el software de edición, no sólo, resume los cinco años transcurridos entre la película anterior de la lista que forman parte, si no que también propone la apertura del "sistema de ritmos" como parte de su forma, en otras palabras hibridar nuestro dos ejemplos anteriores, los volvemos a repetir, la notación de la estructura de improvisación en danza contemporánea con el bucle de vídeo como acto inmóvil en la VJ session.

Para Lepcki esto es "transforma cualitativamente la cuestión ontológica de la danza" Nosotros desarrollaremos

más adelante el cómo aunque en parte también lo heredamos de él “a través de un cambio de velocidades, a través de una espera que desvela meticulosamente zonas y flujos de intensidades de otro modo insospechadas” (Lepcki, 2006: 114) bosquejamos aquí una relación directa entre los “flujos de intensidades” y la “fase de presencia” como su idea de “acto inmóvil”, nosotros usamos la expresión “pausas dinámicas”. En nuestra primera toma de contacto éstas pausas se parecen mucho a dibujar un fotograma con el cuerpo³⁴, luego, en el bloque de conclusiones nos referiremos a éste proceso o instante como “habitar la línea” de un dibujo. Nuestro objetivo es desarrollar dos acciones. Con el cambio de velocidad de la edición de vídeo superponerlas en el espacio y el tiempo. Para así movernos entre los fotogramas de dos movimientos; uno en el espacio de la localización y otro en el espacio del papel, retroalimentándose en la auto-identificación de ambos soportes, nosotros en el espacio seleccionado para movernos y el dibujo.

La maraña de la complejidad armónica, hemos visto que expuesta por Richir en nuestras palabras se resuelve en la superposición de distintos niveles en un constante flashback y forward. La coherencia y sentido en éstos ante-llamados y post-llamados se la da el intérprete basándose en su intuición, práctica y escucha del momento. En las disciplinas corporales el sentido en la ejecución de un movimiento (acorde musical) va a tomar coherencia por la deriva de nuestras capacidades motoras. Cada parte del cuerpo, las extremidades y cada una de todas las palancas que constituyen las cadenas de articulaciones óseas y musculares van a actuar de un modo similar a una capa o un nivel de la composición musical. El “sistema de ritmos” de un movimiento en danza en la tradición clásica viene sincronizado al sistema de ritmos musical. La danza contemporánea que nos interesa estudiar propone una disociación³⁵ entre esta sincronía, por ello estamos hablando de un “sistema de ritmos” desligado de la asociaciones temporales de la armonía. Para que esta fragmentación amusical no resulte una multiplicidad amorfa e ilegible en danza atendemos a la respiración como la estrategia que le suma lectura y visibilidad, esto es, coordinar movimientos de extensión con la inspiración y movimientos de flexión con la expiración. Encontramos

34. Al espectador o investigador que lea esto por primera vez le recordará a la técnica del stop motion. Veremos que en su fundamento no es tal.

35. Merce Cunningham comenta otra separación entre vídeo y captura de movimiento. CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 04: To Get From Here to There. [Archivo de vídeo]. Visitado el 16 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-02-23/>. (10' 07").

relación entre esta ‘respiración’ y lo que Kant expone cuando dice que las representaciones, son eficaces en nuestra lectura, estando en relación a la necesidad de la pauta de la aperccepción³⁶, entendiendo por aperccepción, la “autoconciencia” o “la variedad precognitiva de las representaciones temporales tal y como son simplemente dadas” en el interior. Volviendo al acto inmóvil y la práctica re: formas, podemos decir que el movimiento propuesto en ella en un movimiento que se da entre-apercepciones³⁷ en una composición performática que integra la postproducción, los momentos de sentido y coherencia armónica ahora son entendidos como momentos de autoconciencia. Lo que nos recuerda las palabras de McLaren “la animación es lo que ocurre entre frames”.

En otras palabras, hablando de fragmentación y ritmo, al bailar una sucesión de movimientos eficaces son los que componen la danza. De un modo similar en animación el movimiento se genera por la sucesión de fotogramas para aparentar movimiento. Por ello podemos decir que las amplitudes temporales elementales de los movimientos en danza y la animación se hacen legibles por mecanismos perceptuales similares de detectar el pulsos en su respiración. Si la danza requiere de su frecuencia interna sea respirada, un proyector de cine respira a 25 fotogramas por segundo, la fracción de segundo ($1/25$) en la que un fotograma es expuesto estático para generar un movimiento aparente. Ya apuntamos que esta fracción de exposición puede oscilar y seguiremos percibiendo movimiento aparente, long-short range apparent vision.

Duración y nuestra necesidad de darle coherencia no está ligada a fijar correlaciones tanto como a generar espacios en los que puedan cohabitar distintas representaciones del ‘respirar’. Sí, de estudiar modos de simultanear varias temporalidades, dentro del tiempo de la autoconciencia y cifrar sus capas de actuación, esto va a ser expandir la idea de imagen, comprendiendo el acto inmóvil como la unidad de representación reversible. Para generar un espacio doble donde la transferencia entre la danza y la animación experimental se encuentren desdibujando sus límites. En otras palabras la danza nos invita a dar un viaje espacio-temporal por el cuerpo y la animación a re-escalar ese viaje y el propio cuerpo.

36. “Significó originalmente la autoconciencia, en oposición a la conciencia directa o percepción, pero Kant lo usa principalmente como algo que contrasta con el «sentido interno», la variedad precognitiva de las representaciones temporales tal y como son simplemente dadas en la mente”. AUDI, Robert, MARRAUD GONZÁLEZ, Huberto y GONZÁLEZ, Enrique A. (2004). Diccionario Akal de filosofía. Madrid: Akal. p. 572.

37. Temporalización en presencia, es un tiempo rayado múltiplemente, a través de sus diferentes “niveles”, que no pueden ser distinguidos más que de un modo abstracto debido al análisis, de cortocircuitos, de acciones retardadas o avanzadas, todo esto “en el mismo tiempo”, en este “mismo” tiempo que es el tiempo del cual se hace la presencia, y son estas “rayas” las que denominamos entreapercepciones. Cf. Méditations phénoménologiques, Jérôme Million, Coll. “Krisis”, Grenoble, 1992. RICHIR, Marc. (2013). Discontinuidades y ritmos de las duraciones: abstracción y concreción de la conciencia del tiempo. Eikasia revista de filosofía, 47. Oviedo: Eikasia Ediciones, 437-448. Visitado en Mayo 2015, obtenido de <http://www.revistadefilosofia.org/47-21.pdf>. p. 446.

Bloque II

4. Contexto estéticos: revisitando el concepto de tecnología

Recordando lo que introdujimos sobre la terminología tecnología y hombre, introdujimos la figura de Jaron Lanier como especialista en varios campos; músico, artista gráfico y escritor y como pionero en el desarrollo de la tecnología de la realidad virtual en los finales años 80 del pasado siglo. Momento que coincide con la aparición de la WWW, esta posición le permite reflexiona y observar los efectos culturales que ocasiona, cómo repercuten en nuestra uso. Mercedes Bunz plantea una relación salta de un término a otro tecnología y técnica sin necesitar diferenciar abiertamente entre ambos en el desarrollo de su exposición. Proponiendo subordinación de la técnica al hombre y el comienzo de la inversión de la relación, en este caso el sometimiento del hombre a la tecnología. Expone el hecho de las *'killer application'* como tecnología *'irritante'* (Bunz, 2007: 70) *killer application*, es el software que acaba sustituyendo a un servicio que tradicionalmente era realizado por personas, pone como ejemplo los servicios de correo electrónico. Retomamos como ya hicimos en la introducción a Michael Foucault y su libro *'Tecnologías del yo'*. Resumiendo mucho de este se desprende el *'cuidado de sí'* como principio tecnológico para lograr conocimiento analizando distintas tradiciones filosóficas y psicológicas. *'Tecnologías del yo'* escrito en 1981 es anterior a la popularización de la www o la incorporación de ésta en telefonía móvil. Comparando el uso que dan Lanier y Bunz de la idea de tecnología con respecto a Foucault, proponemos; primero la cacharrería electrónica, con su caducidad programada, como un sucedáneo del *'cuidado de sí'*. Segundo es posible la existencia de una tecnología integral que recupere la necesidad de este cuidado con el propósito de lograr conocimiento. Tercero esta integración germina del cruce entre las dos disciplinas objeto de nuestro estudio, proponiendo el hecho en sí, evento, para explorarlo desde el prisma de la reversibilidad del cruce.

En nuestra introducción acabábamos proponiendo las *'tecnologías del cuerpo'* como alternativas a las tecnologías

desarrolladas desde finales de los ochenta. Las nuestras no niegan los avances surgidos de la digitalización ni se apartan de lo cotidiano a través de movimientos corporales excepcionales. El contexto docente se manifiesta como el hábitat idóneo para este cruce y el estudio de sus tecnologías. Encontramos en la formación en BB. AA. una sobredimensión de lo visual relacionada con la inmersión tecnológica propuesta por los nuevos dispositivos y de registro y reproducción digital. Apuntamos como el origen de esta inflación visual los sistemas de representación de perspectiva en la pintura del renacimiento. La industria del cine hereda la ilusión de la ventana mágica y desarrolla e incorpora tecnologías de edición, montaje y sonorización que le permiten sumar narrativa.

Las técnicas de animación tradicionales se han desarrollado paralelamente a esta industria en dos sentidos. En EE.UU. el animador es parte del proceso industrial, en Europa la figura del animador como artista experimental que trabaja y articula todas las fases del proceso de crear películas. En el bloque de conclusiones propondremos algunos ejemplos para escapar de sus puntos de fugas a través de experiencias docentes. En ellas en unos casos entendemos la tecnología digital heredera del cine como amplificadora del cuerpo, en otros como medio para sumar aportaciones

realizadas sobre el papel, acabando por proponer soportes analógicos en los que la cámara es un vestigio representacional, prácticamente sustituida por el dibujo. Progresivamente el cuerpo gana presencia como generador de conocimiento a través de estructuras escénicas y en la edición de línea de tiempo abiertas. El cuerpo va acaparando presencia como aparato tecnológico pero dissociado del *ciborg*; En esta progresión, en el caso *Coloreografiar* es más patente, el cuerpo es un soporte intermedio. En el último ejemplo *Entintamiento* y su taller derivado *Diario Gráfico del movimiento: experiencias cruzadas entre danza y el dibujo contemporáneo* proponemos el cuerpo como excusa para reevaluar fundamentos plásticos como la composición, intención del trazo, foco visual... a favor del dibujo como notación de movimiento y no sólo como impresión del movimiento en un desdibujo final del cuerpo. Veremos como nuestra propuesta tecnológica se sitúa en contra de la inmediatez, ubicuidad y capacidad de idolatrar tienen que ver con concepciones arbóreas o jerárquicas de las tecnología de representación heredadas del cine. Nuestra encarnación de la tecnología se va a emparentar con el concepto del rizoma expuesto por Deleuze y Guatari en *Mil Pesetas Capitalismo y esquizofrenia*. En nuestro dispositivo tecnológico como en la propuesta rizomática Deleuze-Guatari no hay tronco central o foco de fuga. Aunque en una primera instancia este tronco pueda parecer el cuerpo lo descubrimos como dispositivo para filtrar y proponer representaciones alternativas, mas que como foco, como artefacto que es superficie paradójico en la codificación de lo interior y exterior hacia el final de nuestra investigación se disuelve a favor y en entendimiento con el dibujo.

Bloque II

4. 1. Contra el anclaje tecnológico: vídeoarte vestigio entre el cine y VJ Session

La tecnología cambia, pero siempre son la imagen y el deseo lo que finalmente acaban convirtiéndose en los verdaderos obstáculos para la creación.

(Bill Viola, 2007: 71)

Como hemos visto la idea de tecnología que hemos propuesto del cine y la w.w.w. obvian el cuidado por uno mismo, estudiado por las 'Tecnologías del yo'. Este estudio recae en el autor de propuesta considerado apto para la creación. En el caso del W.W.W. y la tecnologías web 2.0 la autoría pasa a ser comunitaria, aunque como veremos, ello no implica la ganancia de conocimiento que a nosotros nos resulta interesante, ya que la web 2.0 sigue favoreciendo ciertas actitudes grupales que conllevan contradictoriamente sedentarismo y atrofia de la comunidad a la hora de elaborar conocimiento a través de falacias contenidas en las expresiones 'redes sociales' o 'tecnologías táctiles', veremos que estas falacias vienen a distorsionar nuestro grado de presencia generando una confusión en nuestra idea de inmediatez y ubicuidad, veremos que esta confusión encierra esperanzas humanistas diseñadas para amoldarse a máquinas de computación y sus capacidades limitadas de representación.

Jaron Lanier y advierte del 'anclaje tecnológico' con el ejemplo de los túneles de metro de Londres. Cuando se decidió su diámetro no se contempló la necesidad futura de sistemas de aire acondicionado, lo que ha condicionado a todas las generaciones futuras a pasar calor cuando usa sus instalaciones. Fijar Unix como lenguaje de programación universal de base, va a condicionar a describir el mundo por pulsaciones en máquinas de escribir, Nosotros esto lo entendemos como describir el mundo por cálculos de comparación de fragmentos en lugar de describirlo a través de imprecisiones de matices. Tecnologías con la matriz de la

música o de la acuarela, en las que la intención o el inacabado no son posibles en un mundo programado por máquinas de escribir. Antes de llegar al futuro hipotético del bloqueo o anclaje tecnológico, vamos a atender al punto en el que la tecnológica del vídeo consolida fundamentos que fomentan y nutren nuestras necesidades investigadoras y creativas. Esta tarea va a estar asistida por la lectura del autor Bill Viola recogidas en el catálogo 'Las horas invisibles' de la exposición llevada en 2007 en el Museo de BB. AA. de Granada. Su relato teórico a lo largo de varias décadas en producciones en vídeoarte.

A Bill Viola llegamos a través de Guillermo Weickert, docente y autor en danza contemporánea con el que tomamos clase y participamos de su entrevista. En la documentación de esta Weickert cita a Viola para el medio digital maasaimagazine.com. Weickert hablando de Viola expone "Durante mucho tiempo ha servido de inspiración para la compañía, habla de este desprestigio que hay por las clases intelectuales de todo lo que viene a través de lo sensorial y habla mucho de movimiento y de cuerpo³⁸". En la entrevista le solicitamos las fuentes para esta cita dándonos acceso al catálogo de 'Las horas invisibles' comentado arriba. En este texto además de fomentar el conocimiento corporal, como indica Weickert, encontramos muy interesante la invitación de Viola a "descubrir por nosotros mismos" como lo hicieron en "la primera ola de vídeoarte que va de 1963 a 1976 (...) La mayor parte del trabajo videográfico inicial se dedicó a encontrar las características únicas del medio" (Viola, 2007: 22). De un modo breve vamos a relacionar estas 'características únicas' que Viola encuentra en la tecnología del vídeo y paralelamente como han sido asimiladas por nosotros para fomentar el conocimiento reversible en la representación del cuerpo.

Sobre la edición, Viola apunta como la característica que diferencia la tecnología del vídeo con la del cine es la capacidad de cortar precisamente al fotograma. Hasta la incorporación de los sistemas de edición digitales - en EE.UU. a mediados de los años setenta - la edición se hacía sobre el soporte físico de la cinta magnética. En nuestra deambular tecnológico coincidimos con esta imprecisión a la hora de reproducir vídeo desde el teclado del controlador MIDI. La edición en cine desde sus comienzos ha permitido acceder al fotograma ya que su registro parte de la fotografía. Nuestras habilidades como editores de vídeo se produjo en un momento en el que la

38. ROCHA, Julio León y ROMÁN, Fran Pérez. (20 de Mayo de 2015). Guillermo Weickert, "Un cajón de sastre". Artes escénicas: Maasai Magazine. Visitado el 3 de Julio de 2015, obtenido de <http://www.maasaimagazine.com/guillermo-weickert/>.

diferencia entre vídeo magnético y digital se estaban desdibujando, como se expone en el documental 'Side by side' (2012) de Chris Kenneally. "100 años de rodaje en fotoquímico han llegado hoy a una especie de umbral, a un vuelco (...) En esta conversación, este tipo de intersección de tiempo, es histórica (...) ¿ Hemos llegado al lugar donde se termina el film?". Como se expone en el documental, también en nuestra experiencia laboral, el editor de vídeo no se ha diferenciado del editor de cine más que en la resolución a la que genera el render final. Sin embargo, en la sala de postproducción han tenido cabida el desempeño tanto de tareas que necesitan de la precisión de cortar al fotograma como las tareas 'manuales' o inventivas que no tienen que ver exactamente con el registro fotográfico como por ejemplo la secuencias imágenes con canal alpha o de transparencia, la superposición de grafismos - texto y la animación de esto ha generado el 'motion graphic'. En nuestra experiencia no notamos que la industria del cine se encuentre en un momento 'histórico' como apunta Kenneally de reinención creativa o narrativa al sustituir la película fotosensible por el vídeo, sino que encontramos esta tendencia como necesaria para eliminar el tiempo de positivado , costos totales, nos aventuramos a enunciar que se trata de un agotamiento tecnológico como industria.

Sobre el desfase temporal, "El vídeo se produce en directo, simultáneamente a la experiencia (...) la televisión, al igual que la radio, existió como emisión en directo durante unos diez años" (Viola, 2007: 23). La distancia que se propone aquí nos resulta muy interesante, esta distancia es entre hecho y la expresión artística del vídeoarte. Viola trabajando desde el enfoque de las 'característica únicas' de la tecnología del vídeo habla de evento como experiencias transitables y temporales en el formato de la vídeo-instalación, es espectador las puede explorar, transitar... vivenciarlas. En la pintura (Viola, 2007: 100). Su tecnología surge de la circunstancia del directo ya que grabar vídeo no era posible en el primer momento de surgimiento del vídeo. El tiempo del evento de la vídeo instalación coincide con el tiempo de la muestra de danza y de la VJ session, por el contrario la dimensión temporal de las tecnologías de la animación van a desarrollarse para simular coincidir con la temporalidad del evento, en nuestra investigación proponemos la lista de reproducción reformas y la tecnología que la ha hecho posible para desvelar la ficción del evento animado.

Sobre el refresco, hemos escogido este término para englobar dos ideas que plantea Viola. Velocidad de refresco es la magnitud que calibra el número de veces por segundo que se actualiza la información visual en las pantallas de los ordenadores, su unidad son los hercios – ciclos por segundo. A diferencia del cine el refresco en los monitores digitales se lleva a cabo por barridos, en lugar de una actualización del área completa la imagen se refresca horizontalmente línea a línea de pixel desde la parte superior. La velocidad de refresco del monitor oscila entre los 50 y 75 hercios superior a la velocidad de refresco del cine 24/25 fotogramas por segundo. Nos llama la atención la apreciación de Viola sobre el vídeo y su capacidad de refresco, en el vídeo, dice “la ilusión básica es la quietud. No existe una imagen fija porque la señal de vídeo está en constante movimiento” (Viola, 2007: 23). Este comentario conecta el vídeo con el modo en el que se gestiona el movimiento en el propio cuerpo. Someter al cuerpo a una absoluta pausa no es posible, ya que está en constante reajuste para mantener su equilibrio. Es habitual en el entrenamiento en danza contemporánea comenzar desde la máxima quietud posible para detectar nuestra velocidad de refresco mínima y con ello nuestro equilibrio más sutil para comenzar a construir movimiento.

Sobre la definición, identificación y sustitución. Alta fidelidad y HD frente al bailarín interior (inner dancer). Las afirmaciones de Viola equiparan alta fidelidad con hiper-realismo, al respecto de la creciente resolución en los medios de registro digitales, unos medios que se vuelven “cada vez más realistas”. Apuntando a un futuro en el que los medios “son transparentes” de proyecciones holográficas sustituyendo a la realidad. Lanier toma este testigo y desarrolla las primeras máquinas de realidad virtual, desde su comienzo las entiende como una tecnología inmersiva pero no sustitutiva. A Lanier le interesa como a nosotros las posibilidades para recalibrar la conexión entre las diferentes a partes del cuerpo.

Hemos llegado a un extremo de confianza en los “datos electrónicos como sustitutos de la interacción social directa” (Viola, 2007: 24). No podemos compartir la previsión de Viola por un futuro de medios tecnológicos que simplemente aspiran a unidades de almacenamiento mayores con la promesa humanista del realismo. Encontramos la falta de definición en relación directa con el desdibujo y como toda ausencia, en búsqueda de presencia, en este caso todos los dibujo posibles

en la nube de lo poco definición. Los procesos de identificación ante la muestra de danza, como vimos con Sanjoy Roy y el 'Inner dancer' se llevan a cabo por un compendio de suplencias sensoriales en las que la propiocepción y la observación son claves y el órgano de recepción es el cuerpo mismo. El acto de mantenerse en pie, por parte del espectador de danza, es un acto de 'baja definición' de movimiento, una aparente quietud, pero suficiente para en ella identificar todos los movimientos precisos y definidos del profesional de la danza.

Sobre el ruido. "La proporción señal/ruido, que básicamente es una medida de la diferencia de nivel entre la señal (el objeto grabado) y el nivel de ruido interno (percibido en audio como un siseo) inherente a los circuitos electrónicos del propio aparato" (Viola, 2007: 25). En la registro digital de imagen o fotografía existe también esta distorsión entre señal y ruido, visible sobre todo en tomas realizadas con bajas condiciones de luz. Este 'ruido visual' se genera a partir del algoritmo de compresión de la imagen. En el párrafo anterior defendimos la baja definición de la imagen a favor de sistemas de identificación cinéticos con el fin de solucionar la sobredimensión de lo visual, a favor de generar un evento más cercano al hecho en sí. Este ruido es un síntoma también de baja definición o poca calidad. Lo que nos llama a las palabras en esta ocasión del ejemplo propuesto por viola es la distancia existente entre señal y ruido. La tecnología digital se sitúa en esta distancia. Si recordamos el capítulo anterior esta distancia está muy relacionada con la cuestión fenomenológica de la división entre la cosa misma (señal) y su análisis (registro + ruido). La solución fenomenológica es la descomposición en fragmentos orientados hacia el recuerdo (retenciones) y otros hacia el proyecto deseado (protenciones). Ambos en la articulación de la composición rítmica y bajo la complejidad del entramado armónico. En el discurso fenomenológico el ruido se acepta como parte del armónico. Es parte también de nuestra tecnología de representación reversible. Dónde nos sentimos capacitados para aportar claridad a la complejidad del entramado armónico. Este queda constituido en nuestra tecnología por las estructuras que dan sentido a una secuencia de movimiento, motivadas por las posibilidades estructurales del cuerpo en movimiento nutridas por las inercias internas en un bucle continuo y diversificadas por el deseo de apropiarse de otro lugar del espacio.

Bloque II

4. 2. Tecnologías de la contra-mística

Sobre tecnologías digitales y corporales y tecnologías futuras posibles vamos a establecer un tríptico de maestros que transitan la representación de lo vivo con su trabajo. Bill Viola y su ‘Tríptico Nemes’, Lisa Nelson y Steve Paxton y su ‘Material for the Spine’, (Materiales para la espina), Rasmus Ölme y su ‘CentreFold’, en nuestra traducción ‘Pliegue como Centro’. Tras exponer dejar a los autores exponer sus tres casos en sus propia palabras, vamos a trazar los puentes, nuestros puentes invisibles para unirlos y llegar a proponer nuestro hábitat tecnológico posible.

Nantes Triptych [Tríptico de Nantes], 1992. Un tríptico de grandes dimensiones; con imágenes de vídeo proyectadas e inspirado en los trípticos de altar del arte clásico occidental. El panel de la izquierda muestra la imagen de una mujer joven dando a luz. En el de la derecha se ve la imagen de una mujer anciana muriendo. Ambas son imágenes de acontecimientos reales, presentadas con una geometría ligeramente cambiada y ralentizadas, lo que les da un tono subjetivo. El panel central muestra la imagen de una persona bajo el agua, que pasa de estados de turbulencia a otros de gran calma. El cuerpo flota en el vacío y está iluminado con una luz muy fuerte. Este panel está hecho con un material translucido, lo que permite que gran parte de la luz de la imagen pase a través de él. Detrás de la superficie de la pantalla se puede ver un espacio separado e inaccesible. La imagen proyectada del cuerpo bajo el agua, flota en el vacío, en parte material y en parte inmaterial, frente a un espacio misterioso, oscuro, suspendido entre el nacimiento y la muerte³⁹.

39. VIOLA, Bill. (1993). Bill Viola: más allá de la mirada. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. p. 64.

‘Materiales para la Espina’, (Material for the Spine), en nuestra traducción y en la propia definición de Paxton “Puede ser visto como un sistema para explorar el interior y

el exterior de los músculos de la espalda. Aspira a llevar la luz de la conciencia al lado oscuro del cuerpo, esto es, la parte que apenas se ve por sí misma, a menudo es un elemento omitido en la autodefinition de los practicantes de danza. Por medio de ejercicios, imaginario ideo - cinético y ejemplos específicos, yo quiero aportar conciencia a las sensaciones internas. Los momentos cuando el uso revela las condiciones de funcionamiento del esqueleto, las conexiones musculares involucradas entre la pelvis y la punta de los dedos y la leve energía de apoyo para accionarlas la cual yo tomo como el concepto oriental de 'Chi' o 'ki'. 'Material para la espina' toma la existencia de los practicante de danza como el repertorio dado y como las sensaciones (internas) de su cuerpo. Con ella se aspira a alcanzar eventos en ejecución y a desarrollar ejercicios, los cuales llevan a sí mismos más allá de una detallada inspección. ¿Qué pasa si se nos permitieran usar estas sensaciones como parte de un representación (en escena)? ¿Qué pasa si la sensación que obtienes de tus clases de Tai - Chi fueran el alma mientras estuviéramos yendo a representar o bailar? Quizás debieras aprender a 'tecnificar', debieras aprender a darte cuenta que estás improvisando. Creo que esta es una buena razón para mantener 'Material para la espina' como una forma primaria pero, y al vez, perplejamente".

40. PAXTON, Steve. [contredanse2009]. Material for the spine -DVD rom trailer. (2008, Diciembre 24). Visitado 3 de Julio de 2014. obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=8CntWmArYTtw>.

Material For the Spine can be seen as a system for exploring the interior and exterior muscles of the back. It aims to bring the light of consciousness to the dark side of the body, that is, the side not much self-seen, often an omitted element in a dancers self-definition. Via exercise, idiokinetic imagery and specific examples, I wanted to bring to consciousness, the inner sensations. The moments when usage reveals its operation of the skeleton, the muscular connections available between pelvis and fingertips and the soft energetic support of leverage which I take to be the eastern concept of chi or ki. Material for the Spine takes as given the palette of the dancer exists as sensations in their body. It attempts to point out naturally occurring events and develop exercises, which bring them forward for examination. What if those sensations were allowed to play? What if it was like the sensation you got from your Tai -Chi class were the blues and were going to play or dance? You might have to learn to technique and you might have to learn to notice that you improvise. I think that's a good clear reason for keeping Material For the Spine minimal but puzzling⁴⁰.

(Steve Paxton, 20082).

'Pliegue como Centro', (CentreFold), Rasmus Ölme.

El movimiento de plegarse va desde nuestra máxima apertura de alcance con todas las articulaciones extendidas (excepto los tobillos si estamos tumbados) hasta una posición en la que todas las articulaciones están plegadas (...) El despliegue de la posición fetal hasta la posición de máximo alcance puede ser visto como una ilustración del movimiento del despliegue embriológico pero ya mencioné que está relacionado con la fuerza vital (...) Qué es el centro de pliegue. No es un lugar que exista, no es una parte del cuerpo. Es el área alrededor de la cual el movimiento se articula por sí y puede ser entendido en la misma manera como ya describí el espacio de 'entre' una articulación⁴¹. Y si la funcionalidad del cuerpo se usa para revelar el cuerpo? Voy a poner un ejemplo concreto: La articulación de la cadera. El extremo del fémur es redondo y encaja en la cavidad de la pelvis. Este tipo de articulación permite ambas, flexión y rotación. El cuerpo ha conformado esta articulación genéticamente por medio de la evolución (y con probabilidad se ha tenido que adaptar largamente hasta que el humano se volvió erecto y bípedo). El movimiento de despliegue más el movimiento del crecimiento, a través de este muy lento y que modela la articulación. Una vez la articulación está conformada, ésta, por tanto, configura los movimientos posibles de la articulación. Un movimiento que conforma el movimiento.

41. Ölme, Rasmus. (2014). From model to modul: a move toward generative choreography (Doctor). University of Dance and Circus, DOCH en Estocolmo, Suecia. p. 176.

The folding movement goes from the full reach with no joint bent (except for the ankle since we are standing) to a position in which all joints are bent. (...)The unfolding from foetus position to full reach can be seen as an illustration of the embryological unfolding I mentioned related to the vital force.(...) It is not an existing place; it is not a body part. It is a location around which the movement articulates itself and can be understood in the same way as I described the in-between space of a joint. What if the functionalities of the body are used to reveal the body? I'll take a concrete example: the hip joint. The edge of the femur is round and fitted into its socket in the pelvis. This sort of joint allows both flexion and rotation. The body has genetically shaped that joint throughout evolution (and probably had to adapt largely as human became erect and bi-ped). The unfolding motion of growth is the movement, though a very slow one, that shapes the joint. Once the joint is shaped, it shapes in turn the possible movements of the joint. A movement that shapes the movement.

(Ölme, 2014: 164)

Encontramos interesante la transición entre estos tres autores y la titulamos 'Tecnologías de la contra-mística', vamos a explicar cómo llegamos a éste. Vamos a resumir mucho sus propuestas para agilizar este viaje. Viola coloca ante el cono de visión del espectador tres escenas que funcionan bajo la unidad del tríptico, mostrando en un solo golpe de vista y en un sólo instante, el deambular del hombre, desde que es hasta que deja de serlo. Paxton nos invita a 'tecnificar' (to technique) usar nuestra existencia para, como practicantes de movimiento descubrir inercias y energías del mismo modo que la clase de tai-chi nos sirve para desvelar sensaciones internas. Ölme precisa su (to technique) como la práctica del movimiento del centro de pliegue, que replica el movimiento en el desarrollo del crecimiento del embrión y la extensión máxima de todas las articulaciones cuando se es capaz de caminar. Nos invita a meditar, con el ejemplo del fémur-cadera, sobre el espacio intersticial entre las superficies de contacto de las articulaciones como el lugar donde la evolución da forma al movimiento, y entrenado en un bucle autótrofo, expresa como el centro de pliegue - movimiento de despliegue más el movimiento evolutivo y lento de conformar las articulaciones, se contienen recíprocamente posibilitando al otro.

Vemos que hay un hecho implícito en las tres propuestas, tanto en 'Nantes Triptych', 'Material for the Spine' y 'CentreFold' se contempla el mismo propósito de condensar un 'sentido vital' en sus apuestas tecnológicas. Nos permitimos usar el término tecnología en el lugar del término 'to technique' que Paxton y Ölme enuncian. Asociamos sus propuestas dentro de la tendencia heredera de las 'Tecnologías del yo' recogidas por Foucault, comentado en la introducción a terminología. No tenemos favorita de entre estas expresiones tecnológicas, nos sentimos seguidores tanto del contenido como del formato de cada una de las tres. Tres escenas cruciales e inaccesibles a la vez nacimiento-muerte y el tránsito entre ambas expresadas en bucles de vídeo ralentizado, la existencia vivenciada como la experiencia de la energía importada de oriente, el movimiento del bucle evolutivo superpuesto al bucle embrionario expresado en la búsqueda de un centro común.

Hablamos de tecnología de la contra-mística, Viola integra la mística como parte de su imaginario. El desarrollo a través de estos tres autores y sus ejemplos concretos parece que nos lleva a negar el sentido misterioso y de ingravidez que expresa Viola. Esta negación es paradójica porque como en su tríptico encontramos un bucle constante entre estos tres autores. Consideramos que el

orden que hemos establecido entre ellos ayuda a entender nuestro viaje al lector pero en nosotros se da como una unidad. 'En un sólo golpe de vista' podemos trazar caminos entre cualquiera de sus partes. El trayecto que une a Viola con Ölme dista mucho en la aptitud ante la experiencia vital. Uno expresa alma del cuerpo y el otro funcionalidad del cuerpo, agua confrontada a intersticios articulares. Ambos entienden el cuerpo como bucle, uno de vídeo y el otro de práctica y repetición. Aunque distantes tampoco parecen negarse; contra la idea clásica de alma inmersa en un medio sublimado propuesta por Viola, Ölme no propone ni una teoría positivista ni nociones terapéuticas de auto-ayuda. Al hablarnos de movimiento evolutivo y entre líneas del concepto de embriogénesis, las tecnologías de Ölme son para experimentar el movimiento por encima, y conteniendo, los extremos vida-muerte propuestos por Viola. Si Viola propone la relación clásica de verticalidad, simplificando podemos decir que las concepciones teológicas occidentales entienden 'el alma es lo elevado, lo que se sublima y asciende'. Cifrando así en la ascensión el movimiento del misterio de la vida. Ölme propone la horizontalidad como movimiento para relacionar lo material y lo inmaterial en la constitución del hombre. En su ejemplo la cadera se modela al caminar que coincida con la trayectoria del movimiento de la evolución. A lo largo de su tesis Ölmes hereda el concepto de 'rizoma' de Deleuze-Guattari y expone su criterio 'Horizontal falling'⁴² para ejemplificar su práctica a partir del movimiento de avanzar. Tanto la concepción clásica del alma como la práctica de caminar o equilibrar nuestro 'CentreFold' son inmateriales; sin embargo, la accesibilidad ente ambas es obvia. El alma por definición es inalcanzable, caminar un hecho cotidiano. Es en la distancia entre estas dos concepciones donde situamos a Paxton, situamos entre ambos su trabajo 'Material for the Spine'. Simplificando mucho Paxton encuentra en la práctica de relacionar el concepto oriental del Tai - chi la idea de energía como clave para ejercitar el 'alma' en la práctica de la improvisación. Todo ello sin arrebatos chamánicos, sin ser arrastrado por una emoción elevada, sin arremeter su retrato al estado superior de un ser más consciente.

Por todo lo expuesto hasta aquí, resumimos nuestra tecnología como una representación de los procesos internos, sin confundirla con, y a partir de, la idea clásica de alma. El vídeo y el cuerpo entendidos como bucles inmateriales que se desplazan horizontalmente y con distintos grados de desgaste o rozamiento por las superficies paradójicas de la pantalla y la piel creando centros, pliegues y despliegues entre las dimensiones que separan la interna y la externa.

42. En nuestra traducción, caída hacia adelante. Ölme en sus clases y en su tesis habla de 'horizontal falling' explicando el desequilibrio en nuestro centro de masa que anticipa un nuevo apoyo, en la fase del paso mientras caminamos. Comprender esta caída hacia adelante del caminar es la base para desequilibrios más complejos en su práctica hacia la coreografía generativa.

Bloque II

4. 3. Sobre la tecnología de la 1ª década S. XXI: Arpegiador de la voz encendida

Los nuevos órganos de percepción surgen como resultado de la necesidad, así pues aumenta tu necesidad para que puedas aumentar tu percepción⁴³.

(Rumi 1:1273)

No creemos en la diferenciación entre buenas y malas tecnologías. Si por algo se caracterizan las tecnologías es por su caducidad, sin importar del tipo que sean; del cuidado de sí, digital o analógica, vertical u horizontal. En el caso del vídeo y la reproducción digital está clara lo tendencioso del mercado y sus propósitos de obsolescencia. Para los que trabajan lo inmaterial del cuerpo en un sentido horizontal prevenimos un futuro aún largo. La dicotomía entre bien y mal no es un esquema que transite nuestro ideario, preferimos la dualidad (por su reversibilidad) o como acabamos de expresar la trinidad entre autores. Atendiendo al destacado de Rumi que da comienzo este apartado, nuestro mosaico de autores nos ayuda a afinar nuestra ‘necesidad de percepción’.

Las tecnologías asequibles y que por ello se han popularizado a partir de mediados de los años 2000 han propiciado una serie de distorsiones que entorpecen esta tendencia nuestra como artistas, de ir hacia la membrana. Cuando Bill Viola reflexiona sobre las ‘características únicas’ de la temporalidad en el vídeo concluye con la afirmación, el tiempo en la cámara se la asemeja al tiempo de la historia. Cuando intenta grabarlo todo se aterroriza y paraliza el proyecto ante la amenaza de sustitución temporal “*si me volvía verdaderamente ambicioso y lo convertía en la obra de mi vida, tendría que parar mi vida cuando solo estuviera en su mitad para sentarme y escuchar todo el material durante el resto de mi vida⁴⁴*”.

43. Místico sufi de origen persa, Catálogo de la exposición, VIOLA, Bill. (2007). *Las horas invisibles*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, p. 30.

44. VIOLA, Bill. (2007). *Las horas invisibles*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, p. 20.

Siguiendo la iniciativa de Viola vamos reflexionar sobre las ‘características únicas’ de los instrumentos digitales disponibles para registrar nuestro día a día. La primera gran diferencia es que no podemos concretar, como en los años ochenta, en un electrodoméstico concreto, como el televisor, cámara de vídeo y su aparato de reproducción. En los años noventa nos percatamos que el avance electrónico-tecnológico contemporáneo se caracteriza por la integración de formatos digitales y periféricos en un entramado de conexiones, archivos y conversiones entre ellos. Casi diez años después de la aparición del iPhone esta escena no ha desaparecido pero ha sido desbancada por el mercado de las apps monopolizado por iTunes para el sistema Apple y el Google Play para Android. En estos diez años la conexión a internet ha pasado a ser sinónimo de WiFi⁴⁵, favoreciendo la sustitución de los terminales de telefonía móvil por dispositivos que en sí miniaturizan una computadora de los noventa y a la vez que le restan versatilidad. En nuestro accionar reflexionando sobre las ‘características únicas’ de las tecnologías digitales a mediados de la década diez del S. XXI apuntamos el equívoco como la identidad que aglutina estas características.

Antes de empezar a apuntar algunos de los ruidos contemporáneos sobre tecnologías digitales vamos a presentar un dispositivo electrónico proyectado junto a artistas argentinos, Arpegiador de la voz encendida. Para introducirlo vamos a proponer un experimento. Imaginemos una bolsa de tela negra con cinco teléfonos inteligentes con el sistema de bloqueo automático desactivado. Cada uno de ellos con una aplicación diferente en ejecución, Twitter, Gmail, Grindr, Instagram y Candy Crush por citar cinco populares. Continuemos imaginando que metemos la mano en el bolsa de tela negra e intentamos sacar el teléfono que ejecuta nuestra aplicación favorita. ¿Nos va a resultar posible identificarlas simplemente con el tacto? ¿Por qué son reconocidas entonces cómo tecnologías táctiles? La activación del interface gráfico de las pantallas de los teléfonos inteligentes no se produce por la presión de nuestros dedos sino por la interferencia de nuestro campo electromagnético sobre el campo electromagnético de la superficie de la pantalla. Reducir y fomentar esta reducción como estándar es similar al anclaje tecnológico que nos exponía Jaron Lanier. Nótese que no estamos alertando sobre su bondad o maldad, sí sobre la amplitud posible a través de un

45. En nuestra traducción, La Alianza de la Compatibilidad Inalámbrica del Ethernet (WECA) (...) también conocido como “Wi-Fi”, del inglés, The Wireless Ethernet Compatibility Alliance (WECA) (...) also known as “Wi-Fi”. (1999, Septiembre 30). WECA Applauds IEEE Ratification Of High-Speed Additions To Wireless LAN Standard. WIFI alliance. Visitado el 16 de Octubre del 2015, obtenido de <http://www.wi-fi.org/news-events/newsroom/weca-applauds-ieee-ratification-of-high-speed-additions-to-wireless-lan>.



túnel perceptual mucho más estrecho que los del metro de Londres. Hasta aquí remarcar que la llamada tecnología táctil, por el momento, no se corresponde con el espectro sensorial de nuestro dispositivo biológico, ni con el repertorio ideokinético de los artistas que vienen trabajando con el aparato sensorial del tacto, en este capítulo Steve Paxton y Rasmus Ölme. Señalado la confusión de llamar táctil a lo que no lo es vamos a retomar el interface táctil del Arpegiador de la voz encendida recordando lo que ya expusimos en el bloque de introducción, capítulo de metodología. El arpegiador es el instrumento musical electrónico con un funcionamiento similar a un arpa, reproduce fragmentos secuenciados en pulsos. Nuestro Arpegiador de la voz encendida está configurado para que en su uso se genere música asociadas a bucles de vídeo a partir de fragmentos de textos. Fragmentos que son versos de los poetas Piere Paolo Pasolini, Federico García Lorca, Francisco Urondo y Pablo Neruda. Nuestra iniciativa se queda en fase de proyecto y como tal formó parte de la exhibición en el Centro de la Memoria Haroldo Conti expuesta de Agosto a Noviembre de 2012 en la ciudad de Buenos Aires, finalista en la sección audiovisuales. Podemos decir que es un dispositivo corporal para de composición no lineal de música y vídeo. Las grandes dimensiones del arpegiador (256 x 256 cm.) provocan en el usuario desplazamientos por todos los niveles de su kinoesfera de movimiento de esta característica se deriva el subtítulo de este apartado dispositivo corporal, restando parte de la sobre-valoración de lo visual a favor de estructuras de la corporalidad como medio. Al asociar el movimiento de pulsar sus teclas a versos logramos aclarar algunas de las distorsiones propiciadas por las tecnologías digitales en la primera década del S. XXI. Detallaremos estas distorsiones en el accionar de estar arpegiando poemas.

22. Intervenciones sobre los versos seleccionados, proceso registrado en vídeo MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2012, Octubre 2012). Arpegiador de la voz encendida [Archivo de vídeo]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=ZNgKgnbGPcA>.



23. Capturas de pantalla de las intervenciones de los versos animadas y post-producidas aplicando inversión de color y transparencia en el fondo para así ser integradas y simular uso y edición aleatoria.

Contra la distorsión de la inmediatez. Enviamos correos electrónicos y en unos pocos segundos llegan a su destino sin importar el punto del planeta al que van dirigidos. Estos puntos, cualquier calle, idea, palabra o concepto los podemos localizar en un instante. Esta tecnología nos ha sido de gran ayuda para la elaboración de esta investigación, pero no existe ningún buscador que a las preguntas “bibliografía para mi tesis” o “relacionando animación y danza” ofrezca en menos de un segundo listados de contenidos útiles. Sin la paciencia y la atención constante, la asimilación y desarrollo de conocimiento artístico no es posible. Las características tecnológicas que van a validar esta idea en el Arpegiador de la voz encendida son de contenido. Al fragmentar y reensamblar las palabras de otros autores como la matriz estamos reavivado el dictado del pasado. Asociándolo a una pulsación de un instrumento musical adquiere representación de ‘ahora’ en un flujo de ritmos similar al discurso. Estamos diciendo que la inmediatez es posible gracias a los que estuvieron antes que nosotros; el ahora es una ilusión del pasado y por tanto nuestras palabras podrán ser susceptibles de ser rearticuladas en composiciones, movimientos y dispositivos ajenos a nuestro ideario o manufactura.

Contra la distorsión de la ubicuidad. Por los ejemplos anteriores, correo electrónico, google y googlemaps, podemos llegar a construirnos la ilusión de ‘estar en todas partes’ sin despegar la mirada de la pantalla de nuestro dispositivo ‘táctil’. Las conversaciones de chat o videoconferencia pueden ser un ejemplo más agudo en el que la sensación de separación se desvanece y el fantasma de la sustitución de la experiencia real se manifiesta. La experiencia, experimentar es mucho más diverso y sorprendente que este tipo de comunicación. La tecnología de nuestro Arpegiador de la voz encendida realizado junto a artista argentinos no hubiera sido posible sin este tipo de comunicación y a la vez aborda esta falacia de la tecnología digital contemporáneas.



Los usuarios que lo manipulan se ven obligados a implicar todo su cuerpo. A la vez que ejecutan música están experimentando su aprendizaje, en la pulsación su movimiento se sincroniza con la música, instante susceptible de ser interiorizado como un movimiento de danza elemental. Así la distorsión de ubicuidad es sustituida por la ilusión de ocupar o habitar el sonido. Otro factor interesante es que el aprendizaje y la representación se solapan en un mismo gesto usuario-alumno y espacio.

Contra la distorsión de la auto exhaltación. El blog, es un diario personal digitalizado publicado en internet, el micro-blog (como tweeter) es la versión del blog en la que cada 'página' de este diario no puede exceder los ciento cuarenta caracteres. Otras aplicaciones han sido resultado de la visión digital de una previa en soporte físico, estamos hablando de la digitalización y programación del anuario o la orla de fin de curso como germen para el nacimiento de facebook. El desatino que encontramos en estas tecnologías se debe al uso que propone, el que los usuarios desarrollan y para el que finalmente resulta útil. Son diseñadas con la publicidad de facilitar y democratizar la comunicación. Las usamos comentando banalidades sobre platos de comida, programas de T.V o alimentando la idea de que nuestra imagen puede llegar a tener valores de marca. Resumiendo lo que Jaron Lanier, la utilidad del gran tamaño de información generada (big - data) consiste en la ventaja que otorga a la empresa que los controla. Pudiendo predecir tendencias de mercado gracias al procesado y cruce del gran volumen de datos por los ordenadores más potentes y rápidos de la actualidad.

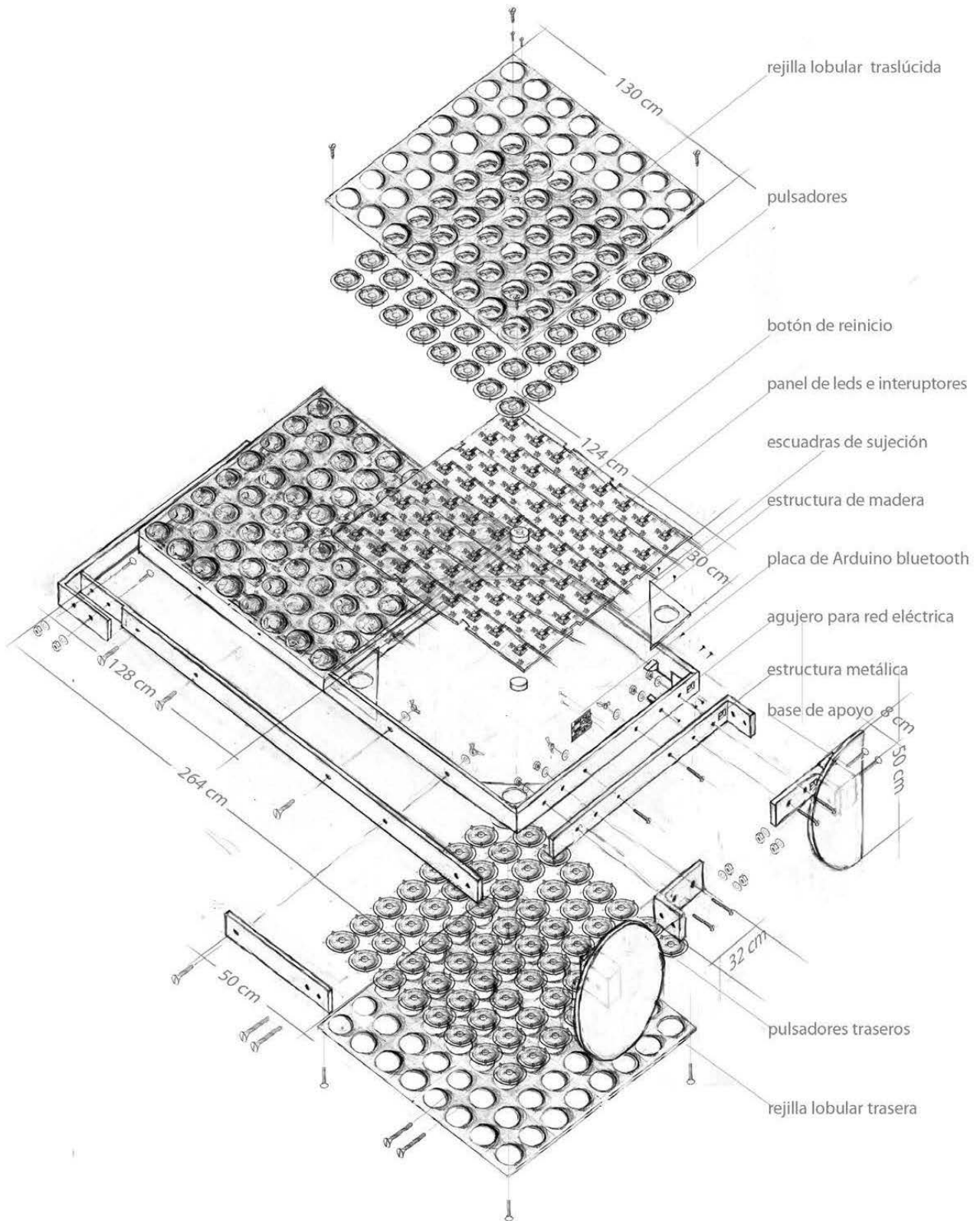


24. Infografía simulando la instalación del arpeggiador en el CMHC.

La tecnología de nuestro Arpegiador de la voz encendida ofrece una estructura de gestión de flujo de contenidos musicales y videográficos limitados como unidades pero con grandes o infinitos posibilidades en su recombinación. El gran dato en su génesis es que todo puede combinarse con todo generando sentido. Antes expusimos la distorsión o anclaje que patrocinaba la tecnología táctil. La distorsión de la tecnología de la idolatría viene marcada por acentuar la atención en el rostro o el retrato, facebook, traducción literal como caralibro, Selfie, es un estándar del auto-retrato en la aplicación Instagram en el que prima 'salir lo más guapo posible'. La tecnología de nuestro Arpegiador favorece la integración de todas las partes del cuerpo en su uso.

No hay buenas o malas tecnologías sino tecnologías que nos asisten como artistas en nuestra necesidad de cifrado. En este momento retomamos el concepto de ruido entre señal y registro, presentado por Viola, para establecer un gradiente entre tecnologías con menos distorsión señal-registro. En los ochenta se hablaba de tecnologías de alta fidelidad si el ruido entre señal y registro era poco. Confrontando este ruido a nuestro acercamiento sobre fenomenología entendemos por ruido la diferencia entre la cosa en sí, como la señal y su análisis como el registro. De ello se desprende que no hay un soporte que pueda registrar, como el vídeo, fenomenológicamente un evento, más que el procesamiento interno de señales en reverencia con lo externo. Usando el 'Tríptico de Nantes' como ejemplo para dar 'forma' al discurso fenomenológico. El conjunto de esta vídeo instalación funciona como un flujo organizado por ritmos de retenciones y protenciones, éstas son la escena de alumbramiento y de la muerte respectivamente. La escena central codificaría (in)tencionalidad así ésta se parece mucho al deseo o una inercia a auto-modelar nuestra (po)tencionalidad. El espacio trasero, vacío es sólo entre-apercible por lo traslúcido de la pantalla pero para nosotros deja de ser inaccesible, y así, auto-modelar articulaciones es el trabajo de las tecnologías del artista en explorar lo inmaterial del cuerpo desde una concepción horizontal o rizomática. En este espacio tras la pantalla de Nantes, la aspiración no es belleza, fidelidad, perfección, sublimación, mente-colmena o consciencia cósmica. Detectamos una tendencia contemporánea hacia la disolución del hombre, nos aventuramos a proponer tecnologías que faciliten su disposición hacia un hombre membrana.

Perspectiva explosionada



25. Planos de uno de los módulos del arpegiador. Detalles técnicos de su montaje y construcción.

Bloque II

5. Producciones audiovisuales: obra colaborativa generada

Vamos a establecer algunas equivalencias entre la presente investigación y los pioneros en el análisis y representación del movimiento, como Eadweard Muybridge, Marcel Duchamp. Sirva ello al propósito de facilitarnos un punto de vista más objetivo, y así, encontrar nuevos parámetros que nos ayuden a describir, listas de reproducción o, cualquier tipo de clip experimental. Fragmentación, temporalidad, no narrativos/ expositivos y soportes híbridos son los bloques comunes que se pueden heredar del estudio de los precursores en la observación del movimiento. Para nosotros como para los pioneros en la animación que se afanaban en describir el vuelo de pájaros, la acción de bajar una escalera, prácticas deportivas y caminadas-carreras de animales varios. El material de su análisis y el nuestro estará basado en un interés descriptivo, con la intención del retrato. Como algunas propuestas en danza interesadas en el movimiento sin más. Sin la intención por la emotividad, asociada a la danza, y sin que tampoco la narrativa interceda en estos proyectos pioneros. El medio para nuestro trabajo no va a contar con un guión en el que la transmisión de una historia sea el fin.

Podemos decir que las primeras inquietudes en la representación del movimiento llevó a una investigación en el medio que las sustenta. El estudio sobre la materia generó composiciones que se cuestiona la toma única. La superposición de tomas y las disposición en el tiempo y/o materia son las estructuras que intervienen en estas composiciones. En este momento inicial la fotografía ya había encontrado su lugar en el público, el estudio de estos pioneros se basaba en la especulación que hicieron a partir de ella para retratar movimiento. Posteriormente estos estudios generaron un nuevo espacio y un nuevo público. La industria cinematográfica. Por ello queda justificado señalar que el

soporte para sus experimentaciones ha sido un soporte híbrido entre la fotografía y el cine.

En el acercamiento a una técnica que permita la fragmentación en la escena de acciones, mediante pausas. Componer un movimiento que contenga las pausas y la cadencia de su secuencia. Descomponer, como veremos, en pausas dinámicas con transcurso de tiempo en lugar de representaciones estáticas. Estas pausas tienen todas la misma duración. Si se desea diseñar acciones con un doble registro, el escenográfico y el videográfico. Al liberar la consecución de movimientos de presupuestos narrativos el público puede comprender y apreciar las estructuras que operan en ambos espacios. Estaremos al menos en parte, configurando las bases de la materia mixta que soporte nuestro proyecto coreográfico.

Ante el público estos espacios son espacios de relación, donde la complejidad se puede establecer en polos. Así habrá formatos de relación abiertos como jam sessions, dj sessions etc. y formatos cerrados como conciertos, películas de cine etc. Frente a ambos formatos el público sabe situarse en el grado de superficialidad o profundidad que corresponda, afinar su umbral de atención. Los formatos abiertos invitan a lo lisérgico a lo dionisiaco a dejarse llevar por la superficialidad en continua disonancia. Los formatos cerrados ofrecen niveles de profundidad infinitos, estos matices de complejidad o profundidad se organizan por capas de percepción, unas dentro de otras, ofreciendo al público productos de matices exquisitos y al autor crear en un grado de complejidad que se acerque a la complejidad que configura la realidad o la identidad. Aparentemente los formatos abiertos parecen más propicios a la experimentación que los cerrados. La misma idea de formato, ya está acotando, por esto aunque los formatos sean abiertos, parecen contrarios al propósito experimental, sin embargo entenderemos que la profundidad no tiene porqué estar reñida con lo experimental.

Experimentar es probar y volver a ensayar, para llegar a acuerdos, la complejidad llega primero a los implicados en el trabajo y después al público.

Al adentrarse en el suelo irregular se provoca infringir la norma original. El ejercicio deja de ser mera práctica convertido en composición. Entonces el movimiento pasa a ser conocimiento cifrable más allá de la palabra y la presencia. Aventurando esto como posible herramienta de descripción.

Es una problemática territorial, se trata de cuestionar los espacios que comprenden, o corresponden, a las artes. Cuestionar el espacio que comprenden las artes es calibrar cuál es el espacio que le es ajeno y cuál el que corresponde, entendiendo por arte, disciplinas de trabajo. Sin definirlos, ya que en cada nueva experimentación se ha de reformular esta correspondencia espacial; entre lo que es arte y no. En el espacio de esta investigación experimental, lo que es danza, animación y no. El artista experimental se hace responsable y autoridad crítica para disponer la ontología del arte y de la técnica de su trabajo en cada producción, configurando el espacio para la creación.

Los procesos de trabajo pueden implicar a varias personas a encontrar un fin común con disciplinas técnicas muy diferentes, incluso opuestas. El afecto, interés común, querer entenderse, tener confianza en las personas o elementos unitarios a relacionarse ayudan a este cometido. No juzgar inmediatamente después de la experimentación es parte del trabajo del experimentador descubrir su ritmo de trabajo, ser paciente. Esto es aprender a valorar. Acabado el ensayo es más útil conservar lo vivido que analizar todos los pormenores de lo ocurrido, mantener una disposición abierta en lugar de una crítica susceptible de ser negativa. El encuentro es posible, pero no dictando cómo hay que crear, el trabajo artístico no se genera así. Surge cuando se acepta tal y como es, en lugar de juzgarlo cómo debería haber sido. El terreno de lo experimental es pantanoso y hay que conocer herramientas para no ser tragado por las arenas movedizas.

Los artista cinético, no han de establecerse de una manera única, recíproca o complementaria. Improvisar, como proceso creativo considerándolo como devenir, no es un acto destinado a despertar emociones o a evocar sentimientos, no establece analogías, ni significados. La improvisación, como la experimentación, es una práctica, un ejercicio. La valía de este ejercicio es la propia potencia relacional entre ciertas preguntas y los momentos ante posibles respuestas. Así improvisar nos ayuda a establecer mapas topográficos, a identificar capas como pautas sencillas. Cada nueva capa surge pues de la inercia y simplicidad de avanzar de seguir caminando; pero cuando el terreno presenta una grieta hay que saltar. Surge una nueva acción, que ya no es caminar. El suelo irregular provoca infringir la norma original y a la vez enriquecer. Cada resistencia u obstáculo, se vence cuando el avance gana en complejidad.

Bloque II

5. 1. Videodanza género precursor de integración coreográfico-filmica

Recopilar e integrar conocimientos audiovisuales y corporales en estrategias y estructuras docentes. Tras recibir años de formación extra académica de formación en danza contemporánea e impartir como profesor cursos de vídeo decide organizar y congregar de un modo útil estas experiencias. Pleasexercises surge de este contexto como un taller en el que ejercitar el uso de cámara y la post-producción de vídeo (animación, motion graphic). El contexto teórico-biográfico hace coincidir el espacio del cuerpo en la ciudad. Esta es una coincidencia dada, pero en la fase de postproducción se podrá reflexionar y dar acceso a otros lugares extendiendo las medidas iniciales.

Encontrar los puntos de vista para la cámara atendiendo a los caminos que el cuerpo nos guía. El cuerpo interviene como fotógrafo, director y editor. En el taller se trabaja contenidos digitales y corporales. El propósito, encontrar el movimiento común entre los intérpretes y el espacio elegido. Cifrar este proceso es parte del trabajo de Tesis del comunicante. La videodanza se establece como el formato de estudio. La técnica deriva de un taller de vídeo-danza en las calles de la ciudad de Rosario, Argentina. Pleasexercises, a partir de espacios urbanos tanto exteriores como interiores (edificaciones, camino o parajes) registra y da nuevos usos a dichos espacio y al cuerpo, expandiendo los límites del cuerpo con vídeo tecnologías.

Analizar el espacio urbano a través de las posibilidades antropométricas y antropocinéticas. Generar material videográfico por los participantes al taller. Esta documentación es parte de la tesis del comunicante, centrada en el desarrollo de una técnica de composición videográfica integradora de los órganos de percepción visuales y cinéticos. Entendiendo el cuerpo como vehículo y receptor de movimiento, camarógrafo, editor y guionista. En el S. XX se han generado tecnologías adaptadas a los umbrales de nuestra percepción de movimiento y en paralelo una la industria del cine. Recalibrar esta relación para fundamentar otras formas de conocimiento y tecnología.

Yo creo que un gran y diverso repertorio es útil para dar al público una conciencia de lo que puede ser enseñado (...). Pero por supuesto que lo que queda depende de las nuevas generaciones. Ellos decidirán lo que pueden ver, y lo que quieren ver; lo que quieren bailar.⁴⁶

Steve Paxton

En la tarea de equiparar la danza al plano de las artes plásticas y su enseñanza desde la perspectiva del cuerpo del alumnado. Colocamos en el marco de la educación en arte la cita de Steve Paxton con la finalidad de plantear la caducidad del conocimiento en danza como una problemática generacional. Son las personas vivas a las que se le otorga la tarea de aglutinar la danza de su era. La representación, la improvisación y el entrenamiento son los medio de transmisión es una arte vivo y no lingüístico. Pleasexercises es también el título de una obra artística presentada al V Congreso Internacional de Educación Artística y Visual. Película de tres minutos y medio de duración realizada en 2013 tras la participación en un taller de videodanza parte de la 12° Edición del Festival Internacional de Artes Escénicas El Cruce Rosario-Argentina. Esta película refuta con toda su contingencia no lingüística las aportaciones del presente texto. A la vez que rescata de aquel momento las consignas que lo propiciaron. Diferenciaremos entre las consignas aplicadas durante el registro y el desarrollo del taller y las que surgieron en el proceso de post-producción, centrándonos en ellas para elaborar el texto que acompaña Pleasexercises como obra artística en la publicación del V Congreso Internacional de Educación Artística y Visual.

La tarea de la notación en danza ha sido llevada a cabo por varios coreógrafos como Rudolf von Laban, Merce Cunningham o como el propio Paxton señala en la citada entrevista Noa Eshkol. Por otro lado el vídeo es una herramienta usada por profesionales de la danza tanto para el estudio como para el desarrollo de propuestas coreográficas. Evaluar su eficacia o fidelidad a estos propósitos no es nuestra competencia. El vídeo y sus tecnologías van a modelar la técnica que estamos exponiendo a lo largo de este estudio. El vídeo aplicado a la danza sin el fin de perpetuar lo vivido o como sistema de notación en danza. El nuestro es un esfuerzo por desplegar tecnologías del vídeo, afinándolas a la medida del espacio seleccionado. Lo efímero de estas decisiones hará revelar la caducidad como cualidad íntima del vídeo y del movimiento en sí.

46. SALAS, Roger (14 de Agosto de 2014). Steve Paxton: "He vivido cada sonido"El gurú de la danza reflexiona sobre el poder del bailarín y desnuda su filosofía de trabajo. Visitado el 19 de Agosto de 2014, obtenido de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/08/05/babelia/1407259863_820362.html.

5.1. Videodanza género coreográfico-filmico

a. Videodanza deriva tecnológica de integradora visual y corporal.

En la cita anterior, perdurar, convertirse en legado, ser útil. Más que objetivos en su trabajo Paxton contempla estas premisas bajo el prisma de lo cinético. La sucesión de profesionales de diferentes contemporaneidades. El interés de cada época es mutable, atiende a las variables en las que se fija la atención. No es intención nuestra registrar las tendencias o dibujar el crisol de este movimiento, aunque sí, señalar el momento del que parte esta investigación.

Tras definir las variables interesantes es necesario apuntar que la videodanza surge como práctica común entre coreógrafas y coreógrafos de los años ochenta del S. XX. propiciada por factores como el abaratamiento de los sistemas de grabación edición de vídeo, como del contexto de interdisciplinar de la postmodernidad. Desde aquel momento la videodanza se ha establecido como género. La definición para identificar la videodanza en una sentencia básica, danza compuesta para la cámara en lugar de la escena. A partir de esta herencia Pleasexercises se construye asumiendo el género y formato al que sumar a la tarea del bailarín-performance capacidades y habilidades para y registrar acciones y editarlo. Integrando funciones ajenas en principio en un mismo profesional con la confianza en lograr una comprensión mayor. Por tanto el objetivo no es la interdisciplinidad sino lograr integrar conocimientos en paralelo y los cruces del mismo hecho.

Las manifestaciones no físicas en la tradición artística occidental comienzan cincuenta años atrás. La crítica y subversión con los clasicismos fue en gran parte de su motivación. Su legado posibilita el interés hacia la corporalidad y la mirada interior. Escuchar todos los sentidos y percepciones más allá de las cinco iniciales. En

este sentido la literatura y el cine son capaces de hacernos empatizar emociones y desarrollos de las mismas de un modo más complejo y dinámico si las comparamos con las artes plásticas.

La imprenta (S. XVI), el cinematógrafo (S. XIX), un trozo de carbón. Las técnicas para registrar y difundir imágenes fijas han sido anteriores a cualquier representación dinámica. Esta asimilación de técnicas se contradice con nuestra capacidad para percibir movimiento y quietud. Todo lo que nos rodea está en movimiento y la pausa es un concepto aprendido. La reclusión del ermitaño o gurú puede servir de ejemplo para esto. Esta paradoja entre percepción y técnicas de representación ha ido afectando nuestro modo de fijar y transmitir representaciones y al modo de adquirir conocimiento.

En el S. XX apareció la industria cinematográfica y sus productos de fácil difusión y reproductibilidad convirtiéndose de un modo rápido en oferta de ocio popular. Representaciones adaptados a nuestros umbrales de percepción visual de movimiento. Tecnología y reproducción cinética encontraron el acuerdo dando fin a esta paradoja entre percepción y medios de representación dinámicos.

Al analizar la percepción de movimiento se hace posible deducir los mecanismos implicados en este proceso. Estos son los órganos del equilibrio (el aparato vestibular, situado en el oído), la propiocepción y los órganos de la visión, configurando la imagen corporal. En el S. XXI se han popularizado técnicas de edición y difusión de formatos de representación cinética antes reservadas a la industria cinematográfica. Su alcance supera al televisivo. Técnicas adaptadas a los umbrales de nuestra percepción de movimiento que multiplican nuestra capacidad de presencia. Entenderemos así el cuerpo como un órgano de percepción total de los estímulos cinéticos y a la tecnología digital software y hardware como medio para aumentar y amplificar su conciencia. Así en el esfuerzo de configurar un entrenamiento artístico que integre la complejidad de la percepción cinética sugerimos incluir el entrenamiento del cuerpo como parte del entrenamiento en las artes plásticas.

5.1. Videodanza género coreográfico-filmico

b. Migraciones entre disciplinas. Improvisación y edición en cámara

“He encontrado muchas maneras de bailar las Goldbergs, pero al final me comparaba, me enfrentaba conmigo mismo; la misma mente vieja, el mismo cuerpo viejo, los mismos viejos hábitos, el mismo viejo entrenamiento. Siempre estoy yo y soy yo. He aprendido mucho, porque la mente cambia más fácilmente que las proporciones de las extremidades o la masa muscular⁴⁷.”

Steve Paxton

Elegir la improvisación como método de producción resulta tan difuso como decir que se otorga a la intuición el poder para la toma de decisiones. El trabajo de Steve Paxton ha tenido la potencialidad de transferirse y establecerse como disciplina a partir de esta metodología, la improvisación. En 2014 se le otorga el León de Oro en la Bienal de Venecia. La cita seleccionada surge al comentario del periodista “al repetir una improvisación ya no es una improvisación realmente...” con motivo de la entrega del premio. En esta cita aparecen varias claves. Una es el aislamiento. El trabajo en la improvisación es con uno mismo y no por ello hay que negociar con pocos factores. “Mente, cuerpo, hábitos, entrenamiento” Paxton expone estos elementos como factores para gestionar su accionar sobre la misma música una vez más. Cada nueva repetición se ve afectada por el mismo envejecimiento y la plasticidad de la mente. Este envejecimiento como estímulo para el movimiento suena a paradoja. A vejentarse es sinónimo de muchas alusiones al deterioro y por otro lado al logro de conocimiento. No vamos a decantarnos por ninguna de estas posibles acepciones, nos valdrá afirmar que envejecer es en sí un movimiento, un proceso activo y cinético, acompañarlo y atenderlo requiere una disposición abierta y hacia el interior, de cuerpo, hábitos, entrenamiento...

48. SALAS, Roger (14 de Agosto de 2014). Steve Paxton: “He vivido cada sonido” El gurú de la danza reflexiona sobre el poder del bailarín y desnuda su filosofía de trabajo. Visitado el 19 de Agosto de 2014, obtenido de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/08/05/babelia/1407259863_820362.html. Steve Paxton es un bailarín experimental y coreógrafo. Su formación con precursores de la danza contemporánea le permitieron derivar su técnica en lo que acabó llamarse Contact Improvisation, difundida y establecida mundialmente. Basada en el estudio de movimientos básicos y sencillos como caminar o rodar.

Cambiar “las proporciones de las articulaciones”, recordando también la frase de Lanier, con la que se atiende al movimiento nos parece otra clave. El contratiempo que encuentra Paxton al intentar alterar la proporción de sus articulaciones nosotros le encontramos una posible solución. Al trabajar con el género de la videodanza nos es posible incluir el proceso de post-producción y edición en el proyecto coreográfico. Elegir efectos de vídeo, velocidades de reproducción con la misma atención necesaria para acompañar el proceso de envejecer.

Pensar en arte nos lleva de inmediato a pensar en las artes plásticas. En el contexto de la enseñanza de estas artes plásticas y los métodos para alcanzarla hay que señalar la sobrecarga en la educación de la percepción y representación visual. Volviendo al párrafo anterior comprobamos como la creación está sujeta a las percepciones internas. Esta interioridad se configura exterior al formar parte de sus hábitos y entrenamiento. Al incluir en la escucha de la improvisación en el proceso de postproducción de vídeo estamos enriqueciendo la producción artística con métodos de disciplinas ajenas. Llamaremos a este proceso transposición. En la migración entre disciplinas puede haber una ganancia. La experimentación en el entrenamiento de disciplinas artísticas distintas va a ser otra clave.

La transposición no es una invención propia un ejemplo de ella se da en el montaje Exit + taller Hamlet y Ophelia en el abismo, llevada a cabo el 13 y 14 de febrero de 2015 en la Sala de Artes Escénicas El Apeadero, por el director de escena Alberto Cortés y por la bailarina y profesora de danza contemporánea Rebeca Carrera. En una sesión doble el día 13 muestran el resultado acabado de una producción escénica. El 14 invitan a participar de su taller en el que muestran sus herramientas y métodos compositivos. Uno de sus procedimientos que podemos identificar como transposición es aunar el ejercicio de danza contemporánea del uso del suelo variando sus apoyos con la de ejercitar la mirada de un personaje. Del atender un ejercicio físico con propósitos dramáticos, como mantener la mirada en el compañero nace la ganancia y beneficio a través de esta experiencia en transposición. El movimiento se percibe con automatismo, en la práctica el cuerpo resuelve por sí mismo. La cuota o separación con el pensamiento activo se reduce.

El propósito dramático pasa a ser una orden que no tropieza con el juicio. Ni la exaltación del ego, ni su auto-boicot, la autoevaluación consciente desaparece y el dictado del director pasa a ser partitura interna. Algo parecido a una necesidad de

supervivencia, que dirían especialistas de la psicología neuronal como Antonio Damasio². El cerebro y la intimidad con la que se ata a nuestro cuerpo no distingue realidad de ficción. Es el juicio y el proceso de esa información a través de todas nuestras experiencias y conocimiento el que diferencia biografía de relato. Y si todos los valores del juicio son culturales. El juego escénico y el entrenamiento del actor se subleva al juicio cultural. Por lo tanto, en el caso de Alberto Cortés y Rebeca Carrera proponiendo EXIT + Taller invitando a sus asistentes a proclamar 'Te quiero' a 'grito Pelao' por todo el escenario y patio de butacas tendrá el mismo efecto sanador para nuestros cuerpo-cerebro que el verdadero amor para siempre.

Amar es s. Valentín!! Te amo por encima de todo este ruido!! Te quiero a pesar de la ciudad que nos separa!!

La producción artística, bailar... son excusas para negociar y exteriorizar en el intercambio del aprendizaje de todo lo interno el live que diría Edmund Husserl maestro de Kant. La fenomenología y la impenetrabilidad de su interfacialidad se rompen y se manifiestan de un modo no verbal en los procesos de educación artística. La relevancia de la transposición, lo útil que rescatamos, la seguridad, inmutabilidad, observa y no se conmueve, de la voz (discurso) interno. Contradictoriamente se revela un discurso interno y a la vez susceptible de ser objetivo al trascibirse en una técnica de trabajo propia por medio del trabajo grupal de la escena.

La edición en cámara, consiste en llevar la cuenta de los planos registrados en la cámara sin ningún tipo de volcado o edición. Esto nos obliga a repetir planos, encuadres y movimientos de cámara. Al llevar la cuenta y realizar visualizaciones en la pantalla de la cámara se produce un proceso similar al del espejo en el estudio de danza en el que el no existe un modelo o profesor que sirva para aprobar nuestro trabajo. Eliminar tomas de vídeo y volver a registrarlas consiste en un entrenamiento que configura y articula técnica y tecnología a favor de las migraciones entre disciplinas que mencionamos al principio de este apartado. Así improvisar se convierte en un reajuste constante entre lo visual y lo corporal. De este caso, la vídeodanza generada por la edición en cámara, la consciencia física surge de una pauta sencilla que logra modular y aunar conceptos complejos como forma y energía del movimiento.

5.1. Videodanza género coreográfico-filmico

c. Cifrar lo imaginario: taller

Pleasercises (por el pla · hacer)

Una escena aparece también cuando una pareja se salta las reglas. (...) Configurar la escucha de la audiencia para romperla sin abandonarla, introducir nuestro discurso.

Alberto Cortés

No nos chocamos porque somos circulares.

Rebeca Carrera

La cualidad misma de la transmisión de conocimiento escénicos es la palabra oral. Normalmente citar a investigadores y creadores en este campo de trabajo es remitir a comunicaciones no escritas. Las citas de inicio de este capítulo se dan por transmisión oral, en el Taller Exit impartido en El Apeadero, sala de artes escénicas situada en Granada. Diseñar coherencia se parece mucho a ver belleza en este caso es saber encontrar relaciones entre partes que no están diseñadas para ello. En el juego escénico existe un acuerdo previo. Siguiendo esta analogía, también todos los participantes al taller Pleasercises acuerdan unas reglas de juego e inventan otras en la escucha de la necesidad de su movimiento. De este acuerdo e invención surgen múltiples soluciones parciales y momentáneas experimentadas como absolutas por los participantes. La tarea del docente o director es aportar estructuras mínimas y claras, reglas o regla inicial. Integrar estas con fundamentos teórico-biográficos que el considere esenciales. Modular la práctica se parecerá mucho a los procesos de scoring sugeridos en las manifestaciones artísticas del movimiento Fluxus y como en ellas el rigor dialoga con la imaginación (fantasía que decía Husserl).

Desde esta perspectiva el espacio urbano es un pretexto y una premisa. Se atiende a él como si de una partitura o consigna. Estudiarlo desde la perspectiva del cuerpo y amplificado y/o reducido desde la edición digital. Así encontramos como nuestra labor de docente indicar módulos, factores o bloques temáticos con objeto de facilitar y hacer útil este estudio. Recordando lo que expusimos en el apartado I. 5. 1. a. y b. de metodología para lograr estimular lo imaginario y la improvisación. En nuestra experiencia describir estos procesos es más complejo que proponer pautas que los ejercita, como la edición en cámara o dejarse seducir por las posibilidades de un espacio.

5.1. Videodanza género coreográfico-filmico

d. Objetivos en Pleasexercise (por el pla · hacer)

Esta interrelación se llevará de modo activo en un taller abierto a diferentes profesionales interesados en las artes del movimiento, danza, animación, performance. Junto con la institución privada o pública que decida acoger este taller se decide la duración. Estos son los módulos o bloques de trabajo. Las claves a potenciar con estos objetivos van a profundizar en nuestra idea de explorar lo imaginario e improvisación. A partir de la edición en cámara se proponen prácticas de post producción de vídeo en las que se contempla la asimilación progresiva de destrezas y familiarización con el software de vídeo.

En el dibujo de los bloques temáticos tenemos especial atención en practicar tanto la edición como la imagen delante de la cámara de vídeo. Este equilibrio se construye por la división temporal y espacial de las sesiones tanto en el plató o espacio exterior como frente a la cámara de edición. La alternancia e hibridación de estos tiempos y espacios va a ser clave para que el objetivo sexto de nuestra investigación se pueda aplicar de un modo concreto y útil para los asistentes. Los objetivos específicos de plano y movimiento de cámara, continuidad (raccord). El grupo de artistas, bailarines o performers interesados dispondrán de cumplir los siguientes objetivos.

Definir y vivenciar con Adobe Photoshop: Imagen Improvisación.
Duración de una acción.

Definir y vivenciar con Adobe Photoshop: Estructuras temporales.

Definir y experimentar movimiento digital con Adobe After Effects.
(rotación, escala, posición, transparencia).

Definir y vivenciar movimiento dentro de la Kinosfera. Definir y experimentar con Adobe Premiere movimiento experimentando cambios de velocidad; pixellation, stopmotion, timelapsed. Entender el espacio urbano (edificaciones, parques, paisajes...) más allá del espíritu romántico de lo pintoresco de lo cotidiano.

Legado y Siglo XXI, asociado a futurismo progreso y avance. Las generaciones actuales deben ganar su propia voz, pero es irrelevante y casi hipócrita para ellos permitirse hablar en estos términos, la generación actual está siendo inapreciables, nace con la marca del fracaso y la confusión de terminologías. El arte no es el motor único o esencial de cambio, pero tampoco es un factor aislado al resto de lo socialmente humano. ¿Estudiar arte contemplando estrategias diferenciadoras del ser? Esta parece una pregunta que tendría continuidad en otra charla, capítulo o ponencia. Es posible relacionar tecnologías con prácticas y/o técnicas corporales que al contrario de lo que denuncia Lanier y su idea del anclaje tecnológico propongan, faciliten y dilaten el conocimiento de sí mismo.



26. Captura de pantalla de
Please exercises I.

e. Please exercises I: salida de incendios

Intérpretes: Serafín Mesa y Darío Guillermo.
Cámara: Yanina Spadaro. El espacio seleccionado es el rellano trasero de una escalera de incendio frente a la puerta de un monta cargas. Definir y registrar un movimiento en este espacio a partir de tomas de cámara de un segundo de duración. La edición es en cámara. Al movernos por el espacio localizando un espacio, proyectamos a la vez nuestras capacidades corporales como posibles puntos de vista.

Desde la escalera de incendios se generó una vista cenital. Medir así nos llevó a usar los objetos allí encontrados escalera de madera y bicicleta. Estos objetos resultan la excusa para el accionar del ejercicio. El uso combinado de estos objetos sumado a la sucesión de planos equidistantes en duración y composición, transmutan el cuerpo en un dispositivo industrial. Acentuado con el zumbido en la pista de audio y un leve parpadeo cámara rápida hacia atrás.



27. Captura de pantalla de *Please exercises II*.

e. Please exercises II: multicosas

Intérpretes y cámara: Serafín Mesa, Darío G. Castañeda y Ramiro Ortega. Acordando el espacio exterior, una parada de bus. con la misma medida de punto de vista y cuerpo. Convenimos la alternancia de roles, todos desempeñaremos papel de cámara y de intérprete. La consigna, componer un movimiento de 15 segundos. Describirlo en tomas de 1, 3 o 5 segundos también con edición de cámara. En lugar de dialogar proponemos sobre el espacio y otorgamos el relevo para que el siguiente continúe aportando un movimiento más, el carácter es sumatorio.

Para llevar recuento del tiempo cantamos en voz alta los segundos transcurridos, ésta cuenta acaba formando parte de la pista final de audio. A pesar de estar en constante movimiento no se nos distingue, todo lo que nos rodea se mueve tanto o más que nosotros. En el montaje final se rompe cada fotograma. Recortar y separar para crear un fondo en blanco y negro ayuda a destacar nuestra actividad. Desfasar este fondo genera un hueco que se ocupa con el color amarillo en un primer momento. La idea de sustituirlo por vegetación surge de la repetición en el trabajo de edición de vídeo.



28. Captura de pantalla de *Pleasexercises III*.

e. Pleasexercises III: pulso urbano

Intérpretes: Ines Magouna, Luola Rodriguez y Serafín Mesa. Cámara: Victoria Máspero y Serafín Mesa.

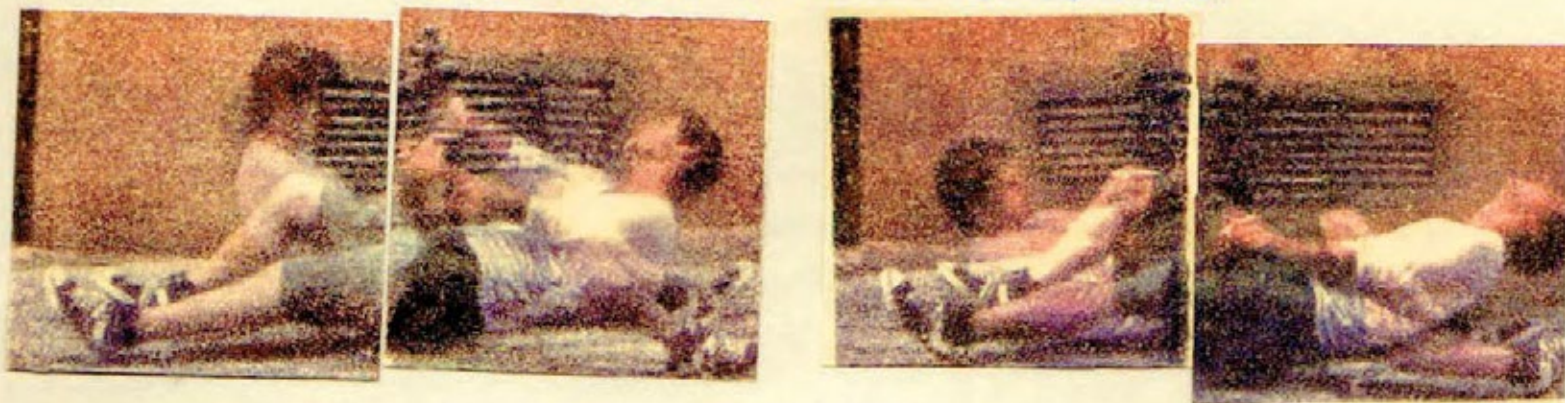
Resultado final del taller, por lo que podemos prescindir de la edición de cámara. Decidimos actuar y registrar con una misma aptitud. No existe un movimiento o frase fija en su lugar establecemos un desarrollo. Tenemos la ocasión de organizar elementos como el vestuario e instrumentos. Pulso Urbano es el título también elegido en ese acuerdo previo. De la cacofonía al ritmo acompasado del Yembe, es nuestra idea inicial. En la fase de edición se incorporan dos niveles más de precisión temporal. Tras el dominio del compás surge la armonía más compleja de la música y a continuación aprovechando un golpe accidental se incorpora una cámara super lenta, transmutando las texturas gaseosas del tejido del vestuario en materiales sólidos. Esta cámara super lenta nos invita también a imaginar estas escenas como el mundo interno del bailarín o practicante de movimiento. La acción se deshace con la reincorporación de la multitud anónima.

<http://vimeo.com/75478376>⁴⁹

Ha sido mostrada en los festivales siguientes. FiArt, Fondo Internacional de las artes. ira Muestra Itinerante del Proyecto Internacional de Vídeo Danza, La Fundación Fondo Internacional de las Artes y el Instituto Universitario de la Danza Alicia Alonso, 2014, Madrid y exhibida en países del Continente Americano (Sur, Centro y Norte) Europa, Asia y Africa. Dança em Foco 2014, Rio de Janeiro, Brasil. MIVA - Mostra Internacional de Videodança na Amazônia, muestra itinerante por varios países. 2013. Festival de artes escénicas contemporáneas.El Cruce, Festival de Danza y Artes Escénicas, Rosario, Argentina. 2013. EspacioEnter, Festival Internacional Creatividad, Innovación y Cultura Digital, Tenerife, España, 2013.

49. MESA, Serafín. [Serafín Mesa]. (2013, Marzo 13). *Pleasexercises* (Por el pla-hacer) [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/75478376>.

SI SE TE OURRE ALGUNA PARTE DE
UTILIZAR OTRO IMAGEN ALLEJERA
ADELANTE... LA PARTE DEL 2:50 AL 3:03



ME ENCANTA, QUE ONDA SI SE TE
OURRE LO SATURA MÁS TODAVÍA?
BUENO ESPERO NO HABERTE ENLOQUE

Bloque II

29. Página del libro de producción
R.I.M.B.

5. 2. Videoclip Musical, la improvisación como storyboard

Studio do gozo es la colaboración artística formada en 2012 junto al músico y performer argentino Alexis Muiños. Lo fortuito se puso de nuestro lado al coincidir en el I Encuentro de Artistas de la Cidade de la Cultura de Santiago de Compostela. Empezamos a grabar y a editar en las semanas posteriores continuando nuestra colaboración cada uno desde nuestro país. Elaboramos una pieza videográfica y su libro de producción, a modo de diario de artista, para la exposición colectiva Container Inside con el resto de artistas seleccionados del encuentro. Ambos libro y película en el apartado de anexos con el mismo título 'Reevolution is my boyfriend'⁵⁰ (R.I.M.B.)

En el libro se recoge una selección temática de los correos electrónicos intercambiados, los avances y retrocesos, las modificaciones sobre la marcha y las necesidades no previstas en el avance que fue testigo de un acuerdo. De los fundamentos y aprendizajes adquiridos destacamos. El modo para inducir movimiento y estímulo físico fue a través de instrucciones verbales sobre la que la rotoscopia se aplicaba en una deriva para lograr interacción entre presencias intuitas y actores reales. Aquí vemos que las clases de improvisación y la experiencia en 'contact realese' fueron las herramientas para suplir y verbalizar el contacto como el story board.

50. Libro completo en anexos. En la imagen una de sus página, algunos planos que acordamos intervenir con rotoscopia satisfaciendo las necesidades que encontramos en el avance de la edición. Improvisando sin proyecto cerrado previo o storyboard.

Bloque II

5. 2. 1. El no espacio del Videoclip musical, *Reevolution is my Boyfriend*

Minutado 0:16. Un personaje cotidiano aparece en la pantalla caminando por la calle. Es joven, parece caucásico. Piel pálida y cabello rubio, lleva también una camisa blanca y unos pantalones cortos verdes. ¿Es una representación contemporánea del héroe?. Un hecho insólito sucede. El teléfono público suena. Descuelga el teléfono y comienza a escuchar. Parece confundido. La voz al otro lado suena distorsionada. Mandatoria. Nuestro personaje escucha unas instrucciones. En inglés la voz rota le ordena desviar toda organización aferrada a cimentar imperios. A no dejar un rincón sin enfrentar sometido y amo en un mismo prójimo complacido. Antes de colgar el teléfono nuestro héroe escupe el teléfono público como si se estuviera lubricando en una práctica masturbatoria. La música comienza.

Rousseau en su libro *El Contrato social*. Habla acerca de la noción de ciudad. “La verdadera significación de esta palabra casi se ha perdido entre los modernos: la mayoría de ellos confunden una población estafada con una ciudad y al ciudadano estafado con un habitante. Ignoran que las casas constituyen la extensión, la población, y que los ciudadanos representan o forman la ciudad . No he leído que de el título de ciudadano se haya dado jamás a los súbditos del príncipe de Nessun⁵¹.” En el *New Oxford American Dictionary* señala el origen de ‘city’ en Inglés Medio: del francés antiguo cite, del latín civitas, de civis ‘citizen’ (ciudadano). Originalmente denotando una ‘city’ (ciudad) y a menudo utilizado como un equivalente latino de burh, ‘borough’ en Inglés antiguo. Borough según el mismo diccionario es definido como “una ciudad o un distrito que es en sí una unidad administrativa.” Continúa en una de sus acepciones “Una ciudad histórica que envía representantes al Parlamento⁵².”

51. ROUSSEAU, Jean-Jacques. (2008). *El Contrato Social*. Valladolid: Maxtor. Capítulo VI.

52. LINDBERG, Christine. (2004). *The Oxford American Writer’s Thesaurus* [Versión digital off line]. Oxford: Oxford University Press.

Studio do Gozo es un grupo internacional de cineasta compuesto por Alexis Muiños. Intérprete y compositor musical argentino y Serafín Mesa, editor de vídeo y animador procedente de España. El grupo se formó después de su encuentro en el I Encuentro de Artistas Novos celebrado en 2011 en Santiago de Compostela, en el entorno de la Cidade da Cultura y comisariado por Rafael Doctor. Studio do Gozo se inicia produciendo el videoclip musical *REvolution is my Boyfriend* (<https://vimeo.com/34517071>) a partir del tema musical de igual título compuesto por Alexis. La canción toma el título de una frases de la película *The Raspberry Reich* de Bruce LaBruce. Paralelamente al videoclip Studio do gozo genera un libro de artista - diario del proceso de producción. Una reproducción digital de este libro acabó formando parte de la biblioteca de la Cidade da Cultura.

Minutado 0:47. En camisa blanca y pantalones cortos continúa su marcha. En una actitud abierta ante el espacio urbano, toca suavemente un árbol, un graffiti y los bolardos metálicos situados al borde de la acera. Cuando llega a uno de ellos se detiene y se sienta en el suelo. Baja ayudándose con una mano apoyada en el extremo del bolardo. Una vez abajo éste queda justo en la entrepierna. Empieza a mover su mano arriba y abajo en un movimiento repetitivo. Cantando en inglés convoca la rendición de la primera corporación multinacional y su máximo dirigente.

Studio do Gozo, en lugar de los hijos de la revolución son los hijos de la era dorada de la clase media. Han crecido después del post- modernismo, post-hippie, post-punk y el post-porno. Cuando estaban en la escuela de arte era común que escucharan sus profesores en un discurso derrotista frases como “todo está inventado”, “no trate de ser original como Picasso” o “la gente que tiene éxito en el arte es porque son simplemente unos provocadores”. Sus infancias se desarrollaron en el clímax de la cultura del ocio y la era de los logros tecnológicos. Argentina y España dos países lejanos entre sí y que en los 80 disfrutaban del fin de gobiernos dictatoriales recientes. A pesar de que sus dictadores estaban muertos cuando nacieron y crecieron en estados libres para ellos es difícil contestar la pregunta directa, qué entiendes por felicidad.

Hablando acerca de la felicidad, calentamiento global y la crisis económica es fácil caer en un discurso mesiánico, de gurú por fascículos, así que mejor profanarlos a todos por medio del análisis y la propuesta artística. Pero, ¿cómo se escape a una reina después del punk. Cómo buscar la espiritualidad oriental después de los hippies. Cómo pintar un Guernica después de Hiroshima. Cómo inventar la bombilla después del Ipad. Cómo escapar de la cultura en la que se nace. Como Mercedes Bunz sugiere, con la utopía. “Para entender de que hablamos es importante diferenciar entre ficción de futuro y utopía. Una ficción del futuro esboza lo que podría pasar. La utopía, por el contrario, no apunta al futuro. La utopía existe para mantener en jaque el presente, para desordenarlo⁵³.” Un aspecto interesante de la utopía es que permite ser un hipócrita. “Poniendo en jaque” lo heredado, sitiando en cuarentena las estructuras de ciudad, civilización. Utopía da el tiempo y la oportunidad de analizar y reconfigurar los dictados de maestros y progenitores. Adentrándose en el campo del movimiento con las herramientas de la literatura y el cometido de cifrar y detallar ‘desorden’.

Minutado 1:15. El personaje caucásico escupe su mano lubricando el tubo de un andamio en un edificio en construcción. Adelante y atrás repite su movimiento privado en mitad de la calle. Es sábado y no hay albañiles tampoco muchos peatones. La velocidad de la reproducción del vídeo se acelera. Se escupe de nuevo y trepa por la estructura metálica hasta apoyar los pies en ella. Tras él peatones con una nube de desenfoque borrando su cara. La letra de la canción insiste en desviar, cesar y deponer empezando desde ese preciso lugar. Con los golpes de su voz la escena va saltando; del andamio, al teléfono público; del bolardo al mete-saca en una esquina, practicado a un cubo de basura. Besar el tornillo de un andamio exactamente en el centro. En un cruce de calles, delante de una señal azul con una cámara de seguridad dibujada en blanco. Su saliva sabe al agua de la playa bajo el asfalto.

Como expone Jean-Jacques Rousseau en el capítulo VI, de *El Contrato Social*. “Los hombres llegados al punto en que los obstáculos que impiden su conservación en el estado natural superan las fuerzas que cada individuo puede emplear para mantenerse en él. Entonces este estado

53. BUNZ, Mercedes. (2007). *La utopía de la copia: el pop como irritación*. Buenos Aires: Interzona. p. 11.

primitivo no puede subsistir. (...) no tienen otro medio de conservación que el de formar por agregación una suma de fuerzas.⁵⁴ Como ciudadanos nacemos con la obligación y deber del trabajo heredado de los beneficios del propósito común. Éste debe permitirnos ser plenamente conscientes de que somos libres como seres humanos para desarrollar una actividad profesional. Asistimos de nuevo al concepto de Utopía para proponer otro tipo de tarea a los trabajadores, el derecho individual a -realizarse y obtener sentido. Para investigar, producir y transformar el conocimiento en lugar de la materia y sumar el resultado de éste trabajo a la fuerza general para superar obstáculos. “El término bohemia tiene mala fama porque está conectado con miles de clichés, pero los parisinos, originalmente, lo adoptaron -en relación con los gitanos nómadas- para describir a los artistas y escritores que se pasaban las noches despiertos, ignorando las presiones del mundo industrial⁵⁵.”

“Hay dos clases de trabajo; la primera: modificar la disposición de la materia en, o cerca de, la superficie de la tierra, en relación con otra materia dada; la segunda: mandar a otros que lo haga⁵⁶”. Puede haber otras clases de trabajo?. Mi padre es un agricultor vocacional como yo soy director de cine aficionado. Ambos estamos trabajando en una aparente desconexión de sus realidades directas. Mi padre escapa de la migración de las zonas rurales hacia el espacio urbano producida en España durante los 70. Su performance para encontrar nuevas políticas del cuerpo es volver al campo para cultivar aceitunas, tomates, vendimiar... Yo, su hijo, escapo de la centralización de la producción mundial en el este del planeta dirigiendo videoclips musicales. Pero, de hecho, mi padre recibe su sueldo trabajando en la ciudad como agente de seguridad. Yo, el hijo, en mi último trabajo como diseñador gráfico para una empresa francesa de importación china situada en España, diseñaba anuncios para que éstas importaciones parecieran más occidentales y/o de alta tecnología. Ahora está desempleado y fija su performance descentralizadora entre líneas y fotogramas.

Minutado 1:45. Un corazón dibujado en el suelo con pintura en aerosol a los pies del héroe de camiseta blanca. El título del tema musical suena en su tono más agudo y la escena se queda vacía. Una esquina con un portón tan viejo y tan garabateado como permiten la

54. ROUSSEAU, Jean-Jacques. (2008). *El Contrato Social*. Valladolid: Maxtor. Capítulo VI.

55. THORNTON, Sarah. (2008). *Siete días en el mundo del arte*. Barcelona: Edhasa. p. 81.

56. Russell, Bertrand, *Elogio de la ociosidad*, Barcelona: Edhasa. Prólogo.

química de la suciedad, la literatura del tonto el que lo lea y las Bellas Artes de genitales pintados en los baños públicos. Una manada en estampida de virilidades desprovistas de otra anatomía es asaltada por pinturas de cazadores paleolíticos. Todos, armeros y presas trazados con la sangre multicolor de animales mitológicos. Lanzas volando por el cielo. La letra de la canción proclama en inglés, Dejar la cama para tomar las calles. Una de las lanzas acaba con la vida del animal de un sólo ojo. Los cazadores corren hacia el cuerpo sin vida para extraer su arma de la herida mortal. Introducen su mano en la raja hasta la muñeca, luego hasta el codo, continúan con la extirpación. Un forcejeo breve de tirones y contrapesos hasta hacerse con el órgano vital de la bestia. Extiende el brazo en alto coronando la escena con su trofeo, un corazón. El zoom se sincroniza con el bombo del tema musical para mostrar en primer plano el corazón con arterias y venas flagelantes.

Serafin Mesa se une a Alexis Muiños trabajando bajo el nombre de Studio do Gozo. En su boceto de manifiesto escriben utópicamente y sin avergonzarse. Ambicionamos plantear la posibilidad y la necesidad de habilitar nuevos escenarios que conciban e involucren el accionar humano como un factor fundamental para el proceso transformador y superador del hombre. Movilizados por el rechazo a lo establecido y la concepción platónica de la realidad en función del cuestionamiento dialéctico de los hechos. Accionando sobre ellos de forma precisa, confrontándolos y buscando así acceder a un más alto conocimiento de la verdad. Lograr alcanzar un estadio superior de la conciencia que posibilite un profundo desarrollo de todas las capacidades humanas en pos de su mayor armonía y bienestar integral posibles. Expresar y difundir el rechazo en contra de la hetero - capitalismo. Cuestionar la realidad y su racionalidad irracional. Alcanzar un conocimiento humano superior de conciencia a través de todo esto con el fin de volver a evolucionar.

Como ciudadanos la sensación de estabilidad que percibimos es una ilusión. Heredamos lo conseguido en cada revolución. En el siglo pasado los excluidos del gobierno han estado luchando y ganando cierta cuota de poder para acceder a la estructura de las ciudades de una manera activa. Paralelamente también han surgido nuevas y sutiles formas

de enajenar. Al comienzo de las revoluciones estos grupos como los esclavos, trabajadores y mujeres eran un gran número de la población. Progresivamente la cantidad de los miembros de los nuevos grupos considerados ha ido disminuyendo. Nos referimos a los colectivos LGBT y otras minorías sociales. El activismo ha sido el formato de esta continua anexión. La responsabilidad como artistas y como depositarios del mundo libre es para pedir y diseñar la ciudad que nos merecemos. Más grande en la intención que la actual. Puede que con ciudadanos geográficamente separados pero con el mismo y más preciso matiz a trazar y defender. En estas calles imaginarias por encima de las líneas imaginarias de las fronteras política, la tarea del arte es aumentar el umbral de la percepción del campo de su trabajo y transmitirlo.

Minutado 2:02. El corazón se resbala de su condición bidimensional de pintada en la persiana. Repta y comienza una persecución. La persiana pintarrajeada de un local comercial más. Además de reptar es capaz de saltar a la yugular. La criatura se lanza contra él, este evita su mordedura con el codazo de su camiseta blanca y huye. Los tentáculos lo persiguen tras contaminar de arcadas viriles la escena. Las venas y arterias tentaculadas se enredan en sus tobillos. La masa informe trepa desde la rodilla a la cadera. Las mordidas llegan. La lucha se hace danza masoquista y desde el bolardo la calle se tiñe de entrañas. El estribillo. Héroe y bestia aliados en uno solo animando lo inanimado, la triple gracia del fetiche oculado y la virtud volátil de cinco venus.

El impacto en la Tierra del ser humano comienza con la consecución y el conocimiento de la agricultura y la ganadería. Esta era de la tierra es llamada Holoceno y comienza hace 10.000 - 8000 años y desde entonces las principales estrategias de trabajo para la población ha sido transformada de material. Sociólogos y geólogos proponen cambiar el nombre de esta edad de la Tierra por Antropoceno ya que el impacto del ser humano y el consumo de los recursos materiales de la Tierra. Es hora de cambiar también la intención del trabajo para la población mayoritaria, proponiendo la transformación y consecución de conocimiento en lugar de las transformaciones y consumo de la materia.

En 2013 Serafin decide desplazarse a Argentina y pasó todo el año viviendo allí. La era en la que Studio do Gozo generaba videoclips como ciudadanos de su propia ciudad llegaba a su fin. Durante un año tuvieron la oportunidad de componer y dialogar juntos, escribir y grabar en el mismo espacio. Como resultado se filmó un cortometraje y empezaron un documental sobre ellos mismo. REllvolution is my Boyfriend ha formado parte de la selección oficial en los siguientes festivales y exhibiciones. EMAF 2015, European Media Art Festival, Osnabreuk, Alemania. 6 Muestra Marrana, Renueva tu imaginario pornográfico. Hangar. Barcelona. España. 2014. Libercine 5, Festival Internacional sobre diversidad sexual y género, Buenos Aires, Argentina, 2013. Mezipatra



30. Cartel del videoclip R.I.M.B.

Queer Film Festival, República Checa, 2013.
Fringe! Film Festival, Londres, Reino Unido, 2013. DIV.A
Diversidade em Animação, Rio de Janeiro, Brasil, 2012. Mostra de cine de merda CIM Sueca, Valencia, España, 2012.
VIII Festival Transterritorial de Cine Underground, Rosario, Argentina, 2012.
Container Inside Cidade da Cultura de Santiago de Compostela de Diciembre 2011 a Abril 2012.

Minutado 2:42. El título del tema repetido tres veces desde la boca del estómago. Apéndices de la pared lo atan en el cabeceo de la dança do Bate-cabeilo. Liberado vuelve al suelo en el borde de la acera. Una improvisada antena proclamando la bajeza de un narciso diluido en interferencias. Visualmente el proyecto de Studio do Gozo configura una ciudad fragmentada conformada por la adición de las localizaciones que sus componentes se podían permitir, una sucesión de planos de Madrid y Rosario, (España y Argentina). La intención e interés que colonizan configuran una ciudad común. Una ciudad planeada a base de conversaciones profundas, construidas con la alta definición de la repetición. Llena de detalles mínimos como resultado de una autocrítica continua. Aunque siempre está presente la imaginaria y la ciudad bohemia de nuestros deseos y anhelos, también hay un poco de esta ciudad.

Minutado 3:05. Bebiéndose la lluvia antes de que roce el suelo. El agua transmuta la materia del tejido de su ropa revelando su verdadera naturaleza pictórica. El desnudo de la primera mancha de un Rembrandt va apareciendo. En inglés se anuncian cópulas planetarias y en primera persona. Cópulas para procrear dioses y adoraciones paganas. Entre torrentes de tentáculos, haces de luz y agua el desnudo parpadea al compás del último "Go, go, go." Vestido de pintura color carne la música se funde con todo el silencio posible de una calle céntrica. Deja atrás el bolardo que mantenía entre las piernas y se aleja doblando la esquina.



Bloque II

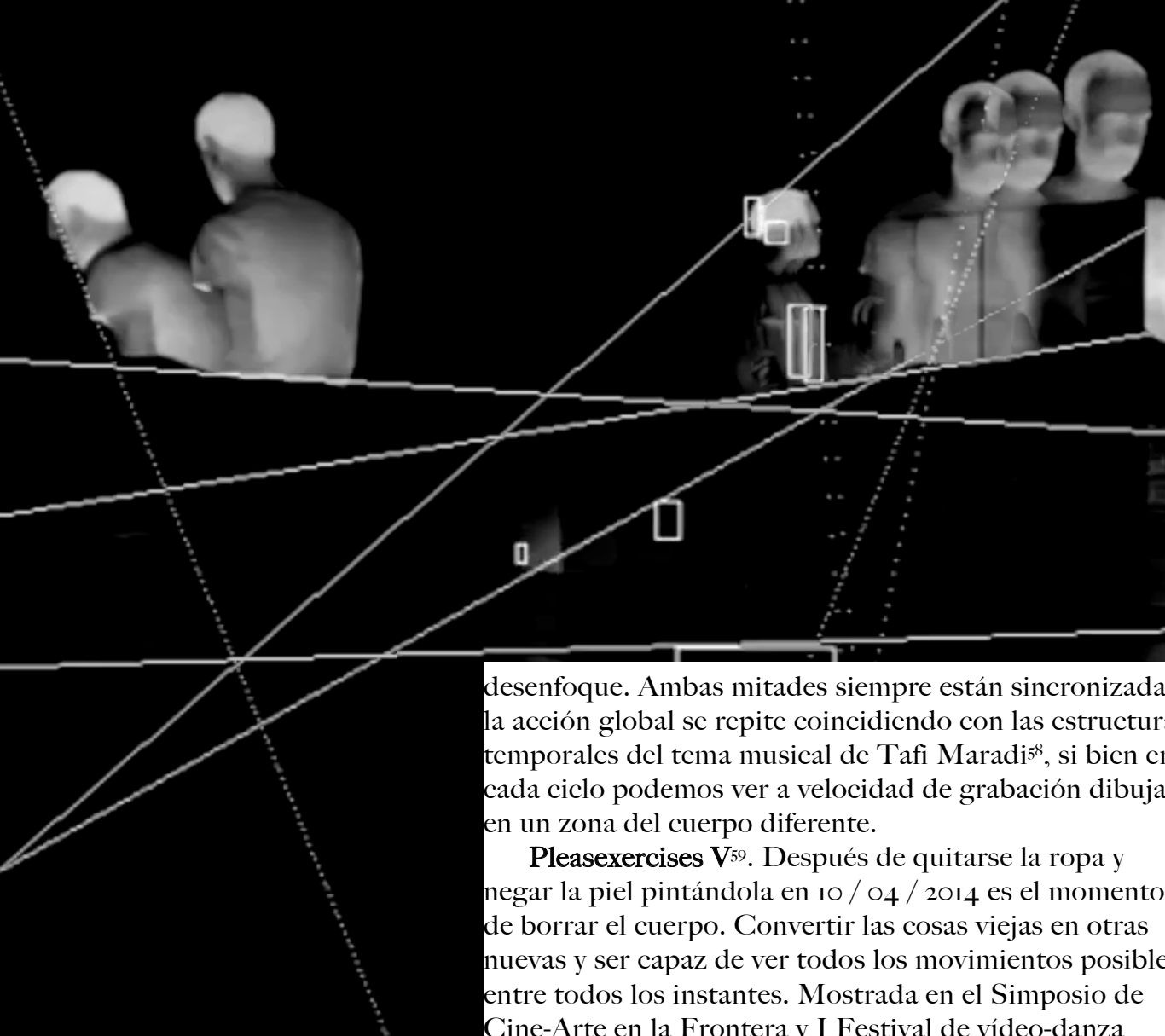
5. 3. 'Pleasexercises IV y V' por el pla·hacer. El solo de vídeo danza y la performance

El trabajo en solitario en el estudio y frente al software de edición es una fuente constante de conclusiones técnicas y de dinamización de inercias. Estas inercias son susceptibles de entrar en diálogo con otro artista y con ello la transferencia docente se inicia. Este es el motivo por el que incluimos en el bloque de producciones colaborativas docentes este capítulo y el siguiente en los desarrollamos en solitario estrategias cruzadas entre la danza, el vídeo y el dibujo.

Pleasexercise IV· Tattoo Test⁵⁷. Por el placer de hacer, es la contracción que se esconde en el título de esta serie y la instrucción básica que heredamos de los tres primeros. Buscamos el acuerdo placentero entre los miembros y con en el espacio que habitamos. Para abordar la versión cuarta, a esta instrucción sencilla se le suma habitar el espacio de la propia piel y se le resta el acuerdo, como vimos, con el grupo. Habitar el espacio, en Pleasexercise IV se traduce por dibujar su superficie. Conclusión que por sencilla nos parece clave e integradora de las materias de nuestra investigación. En la transición del pleasexercises III al IV encontramos ejemplos y estructuras de colaboración para entender la ocupación del espacio como la ocupación de la superficie de la piel. De 'habitar el espacio colonizándolo' pasamos al dibujo como medio para reconocer la piel habitándola. De lo que se desprende que dibujar y habitar llegan a ser términos para describir acciones similares, sinónimos en la serie pleasexercises. La acción global sumando la física a la de vídeo puede ser descrita como una única acción, llenarse el cuerpo de dibujo al menos donde la mano y la visión pueden trabajar juntas en interacción. Esta acción se divide en dos áreas la cabeza se separa del resto y se coloca a la derecha del plano, ya que originalmente fue grabada con la cámara vertical, así logramos ocupar todo el plano. Rescalando se pierde mucha definición así que a la mitad del rostro le aplicamos un filtro de

31. Pintura digital sobre fotograma de la acción en Pleasexercise IV.

57. MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2013, Junio 10). Pleasexercises IV · Tattoo Test (Por el pla·hacer IV · Pruebas de tatuaje) [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/69709883>. Mostrada en Dança em Foco 2014, Rio de Janeiro, Brasil.



32. Superposición de fotogramas en *Pleasexercises V* diluyendo la figura humana representando solo movimiento.

desenfocado. Ambas mitades siempre están sincronizadas, la acción global se repite coincidiendo con las estructuras temporales del tema musical de Tafi Maradi⁵⁸, si bien en cada ciclo podemos ver a velocidad de grabación dibujar en un zona del cuerpo diferente.

Pleasexercises V⁵⁹. Después de quitarse la ropa y negar la piel pintándola en 10 / 04 / 2014 es el momento de borrar el cuerpo. Convertir las cosas viejas en otras nuevas y ser capaz de ver todos los movimientos posibles entre todos los instantes. Mostrada en el Simposio de Cine-Arte en la Frontera y I Festival de vídeo-danza COREOgráfos presente en el 5º Encuentro para Cinégrafos de Venezuela. Es la descripción que se muestra en nuestro sitio web. La acción de ocupar el espacio en sus distintos niveles se solapa a la de ocupar el área del plano y sus diferentes profundidades. A ello se le aplica un filtro sencillo de detección de movimiento y proyección de líneas sobre el vídeo en blanco y negro invertido y acentuando al máximo el contraste. Decimos sencillo porque son unos filtros prediseñados por el reproductor gratuito de vídeo 'VLC Player' que nosotros configuramos para lograr desvanecer la presencia de la figura humana. Es este nuestro principal hallazgo en el registro y composición de este quinto elemento en la serie, la intuición hacia la disolución del cuerpo y la representación del movimiento disociado de su antropometría, diferente de huella del cuerpo. En el bloque de conclusiones esta disolución resulta un factor clave, una premisa para llevar al dibujo estas entrevistas y un objetivo en la película del siguiente apartado que se extiende a los participantes futuros del curso 'Diario Gráfico del movimiento'.

58. Música libre de licencia del portal www.incompetech.com [acceso marzo 2013].

59. MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2015, Febrero 2). *Pleasexercises V* (Por el pla-hacer V) [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/91292903>.


Bloque II

5. 4. 're: formas' y 'Patientia'. 'Cerros del pantano: autoFormateo de intencionalidad'

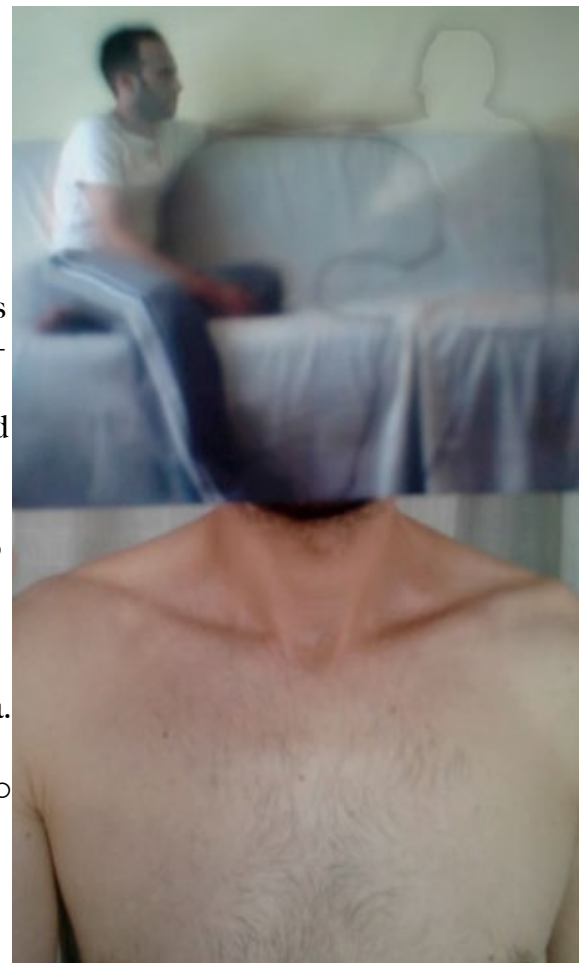
Este no es un trabajo colaborativo, se desarrolla en solitario pero lo situamos, aquí, como la transición entre el bloque de producciones audiovisuales colaborativas y hacia el bloque de conclusiones. Ha servido como práctica de reflexión entre ambos y además ha integrado dos prácticas iniciadas en 2009 en la fase predoctoral de este trabajo de investigación. Estas dos prácticas trabajaban en paralelo la actividad física y la audiovisual y son 'Re: formas' y 'Patientia'. La primera una práctica que se deriva de una intención sencilla, aunar en un mismo profesional la acción del personaje de stop-motion y la del animador que lo mueve en la misma toma. 'Patientia' surge de la inquietud de encontrar una relación para asociar la ocupación del espacio y la deriva interna que compone movimiento.

'Re: formas' se configura como una serie de acercamientos breves organizados en una lista de reproducción. 'Re: formas + eróticaSolar' de dos minutos de duración es la última de esta serie por el momento. Ha sido galardonada de Movifestaward 2013 Budapest, sección experimental.

Consta con la selección y muestra en numerosos festivales. Cinedans, Festival Videodanza. Amsterdam, Holanda. Marzo 2015. 27º Festival Les Instants Vidéo, Festival Numériques et poétiques, Marsella, Francia. 2014. Dança em Foco 2014, Rio de Janeiro, Brasil. DIV.A Diversidade em Animação, Rio de Janeiro, Brasil. 2014. VídeoDanza de Buenos Aires, Argentina. 2013. Festival Internacional Creatividad, Innovación y Cultura Digital Espacio Enter, Tenerife, España. Interconexiones 2010 muestra internacional de videodanza, patrocinado por la Universidad Politécnica de Valencia, editando 250 ejemplares dobles, ISBN 978-84-693-3749-3. La diversidad de festivales en los que ha sido seleccionada valida la experimentación técnica como estrategia de difusión.



33. Conjunto de todas las tiras de papel kraft formando unidad. Previamente se intervinieron con gouache.



34.. Imagen promocional de re: Formas + eróticaSolar.



35. Fotogramas de Patiente session 02.
Izq. superposición del dibujar sobre
pausa dinámicas.
Derecha cuaderno de clase.



'Patientia' surge como una serie limitada a tres películas, estas generada por un código de programación y soporte en vídeo que les permite una autoedición interna, en otras palabras, cada reproducción es diferente de la anterior aunque respetan la misma estructura que coincide con la estructura de improvisación física. El montaje de la película contiene una serie de puntos en los que una fórmula genera un número aleatorio que corresponde con otro punto del material bruto susceptible de ser mostrado. Esta novedad en su génesis ha limitado su selección en festivales de cine, ya que estos no suelen acoger películas que no sean monocal o de reproducción líneal. Hasta el verano de 2015 sólo se habían grabado y editado las dos primeras partes, por ello considerábamos su estado de inacabado y no nos animamos a participar de su promoción.

Bloque II

5. 4. a. La pausa corporal y el cambio de velocidad en la edición como obturación

El nombre que le damos a este capítulo es el lugar concreto donde fue grabada esta película integradora y el nombre de las reflexiones teóricas que nos hacen llegar a una técnica, expuesta en un apartado del Bloque I o de introducción. Diferenciar entre práctica y teoría es complejo, aún así intentaremos atender a describir los procesos compositivos de propuestas claves para retratar conocimiento descubiertos en dicha composición. El cambio, es el patrón que se aplica para establecer los puntos de corte. Un movimiento dura hasta que se produce un cambio. Con esta idea se podría entender que de un fotograma a otro la imagen ya ha variado lo suficiente como establecer un corte. Si atendemos a criterios de representación corporales no a la representación plana en 2D. Como vimos la percepción, al igual que la representación, cinética son dinámicas y tridimensionales. A la hora de establecer cortes se recupera la estructura corporal que nos motivó a movernos, y cuando esta estructura cambia, es cuando se establece el corte en la edición, el corte de edición en este caso coincide también con el pasar de página.

Representar el mundo externo (...) mediante la modificación de las representaciones primordiales (imágenes) del cuerpo propiamente dicho siempre que tiene lugar una interacción entre el organismo y el ambiente.

(Damasio, 1996: 224)

Con estas dos propuestas integramos dos prácticas en una técnica conjunta que suma la acción física con la edición de vídeo y la práctica de la animación dibujo a dibujo. Técnica que viene a proponer un sentido expandido de la coreografía y a la vez hacia los orígenes de un dibujo esencial, creemos entroncado con las tradición europea de principios de S. XX. Como en el destacado de Damasio una llamada a lo interno (dibujo) a través de la proyección en el exterior (vídeo). Veremos ahora con más detalle en que consisten estas técnica. La pausa es la clave para que se de el encuentro que se produce para que se produzca el acuerdo entre la velocidad de grabación y el ajuste posterior con los programas de edición de vídeo. Además de ejemplificar el debate filosófico sobre duración y contracción en la construcción de experiencia movimiento, ofrece al animador – bailarín, la ventaja de trabajar con una continuidad optima y fluida, en la grabación y en la reproducción, sin tener que detener la acción o el registro de la misma.

Nos permite también trabajar sin un diseño previo de la acción física al descomponerse en pausas estáticas, con ello estamos integrando la pauta de 'Patientia', atender a la deriva interna para componer movimiento. Estas pausas a diferencia de en 'Re: formas' no tienen todas la misma duración, si se mantiene la misma acción intermedia entre ellas, dibujar. El bailarín-animador lleva la cuenta interna para que la acción intermedia y la acción inmóvil tengan la misma duración aunque no se persigue exactitud temporal ni emoción en la pausa, creemos que aparece 'presencia' como que expresa Irene Cantero en su entrevista.

5. 4. b. Solo en danza-animación. Integración duracional

Fue pura casualidad lo que me llevó al judo. El judo me ha ayudado a entender que el espacio pictórico es sobre todo el resultado de los ejercicios espirituales. El judo es de hecho el descubrimiento del cuerpo humano de un espacio espiritual.

(Yves Klein, 1974: 22)

Además de lo expuesto resulta clave para el estímulo germinal el aprendizaje obtenido en el taller 'Remove para ilustrar' guiado por Irene Cantero y María Pascual en el que fuimos becado por el Festival Ilustratour y la Compañía Nacional de Danza. Resumiremos ese aprendizaje ahora como la vivencia para relacionar cuerpo y dibujo desde la experiencia física abortando las relaciones compositivas con la superficie del papel. Sin ánimo de despreciar la superficie del papel ésta pasa a parecerse a una extensión de la piel, en la que hay implicaciones táctiles y hápticas coordinadas con las visuales.

A diferencia de las experimentaciones anteriores tanto en 're: formas' como de 'Patientia' se grabaron en espacios interiores, en esta ocasión elegimos una localización exterior. En un primer momento impulsados por la inmediatez de lo disponible, para posteriormente encontrar una conexión endémica o romántica con el paisaje rural, que no buscando a priori. Como ya hemos señalado sentimos que nuestro dibujo aquí despierta y conecta con otros momentos de la historia europea. La cita de Klein que abre este apartado nos sirve para emparentar práctica física con grafismos primigenios y la espiritualidad de un espacio. Recordemos que en el apartado Tecnologías de la contra mística precisamos que nuestra espiritualidad hereda de oriente su estructura y capacidad de modelar energía en un sentido

36. Fotograma de la película Cerrillos del pantano.

60. En nuestra traducción de "It was pure chance that led me to judo. Judo has helped me to understand that pictorial space is above all the product of spiritual exercises. Judo is in fact the discovery by the human body of a spiritual space". KLEIN, Yves. (1974). Yves Klein, 1928-1962 Selected Writings, Nueva York: The Tate Gallery. p. 22.

laico y no la separación de vertical hombre alma (espíritu), hicimos coincidir esta aptitud con un lugar de la videoinstalación de Bill Viola 'Nantes triptych' llamándolo intencionalidad. En el caso de la película, intencionalidad se sitúa en colocarnos en un espacio abierto, elevado y en contacto visual con líneas principales del paisaje provoca una identificación triple, atendiendo a nuestra imagen corporal, los dibujos intercalados en papel y a la posesión del paisaje con las dos anteriores, nutriéndose todas recíprocamente. Su desarrollo físico aparece conectado con las técnicas del Qigong que llevamos practicando desde hace un año, momento de la lectura de la tesis de Rasmus Ölme en la que expone su EverythingEveryWhereAllTheTime, (TodasLasPartesDelCuerpoDóndeSeaTodoElTiempo) en la página 110 lo expone como antídoto contra la segmentación del cuerpo y el umbral de pausa.

Tras cada nuevo acto inmóvil se sucede una repetición de la acción intermedia (dibujar) sensiblemente diferente al anterior. A la vez que hacemos uso de la imagen corporal para permanecer en el tiempo estáticos recordando la indicación de Ölme TodasLasPartesDelCuerpoDóndeSeaTodoElTiempo. Para el espectador de ambas acciones en su tiempo de grabación, la intermedia (estar en pie) y la inmóvil (dibujar), parecerán prácticamente idénticas a cada repetición. Los cambios pasarían inadvertidos, por lo extenso de la acción inmóvil. El acto inmóvil, viene a ser la extensión de un instante elemental, en referencia a pixelation, y como veremos la base para la clipelation. Tanto la acción registrada en directo como la acción reproducida a una velocidad muy superior, fast-motion; se proyectan en el tiempo infinito de una acción en bucle y nos hacen reflexionar sobre la actividad-inmovilidad de una acción.

Las líneas emergen como la medida de toda proporción estructural, de la sección de oro de Euclides, a las líneas de alimentación energética de ligamentos y tendones, de las corrientes de aguas y de las fibras vegetales⁶¹.

Sibyl Moholy-Nagy

61. En nuestra traducción de "Lines emerges as the measurement of all structural proportion, from Euclid's Golden section to the energetics power lines of ligaments and tendons, of waters currents and plants fibers". KLEE, Paul. (1972) Paul Klee pedagogical sketchbook. New York: rederick A. Praeger. p. 9.

Mostrar en, y algunos momentos, la acción a tiempo real tiene varios cometidos. Exponer el funcionamiento interno de la técnica; y articularla a un tempo musical. Este último nos invita a componer una acción con el control de las velocidades, para crear acentos. Sin estos acentos el bucle de unos segundos resultaría monótono, monocorde tras unas repeticiones. Una diferencia con respecto a la pixelation, es que se construye a partir de actos inmóviles, vídeos estáticos, en lugar de tomas de fotogramas únicas como en stopmotion. Clip según el Diccionario Oxford es “una secuencia corta extraída de una película o retransmisión” (a short sequence taken from a movie or broadcast). Por tanto ‘clip’ nos parece una más apropiado que el término ‘pix’. Nuestra técnica también construye movimiento desde estructuras básicas, para pixelation es la fotografía y para nosotros el fragmento de vídeo. En el momento de finalizar nuestro etapa predoctoral preveíamos como plan de futuro un diseño de acciones físicas y el encuentro con sistemas técnicos, proyectar re: Formas en el espacio compartido con el público. Con la realización de esta película entendemos que no es necesario un diseño previo sino una inducción. Y esta como el entrenamiento íntegro para el animador 2D y 3D, derivado de las artes escénicas y que atiende a los valores dinámicos de la imagen. Encontramos el dibujo contenido en tan diversas intenciones definiendo el éxito de nuestra hipótesis de cohesión.

La lectura de los textos de Klein y Klee se dio entre las dos sesiones de grabación de esta película, cada sesión de una duración aproximada de cuarenta minutos distribuidas a lo largo del mes de agosto de 2015. La dimensión del dibujo que entre registros y entre lecturas se fue configurando hacia espiritual similar a lo que Kandisky propuso. Influyendo en la forma e intención de estar frente a la cámara y afrontar el dibujo en una progresión que se podría esperar que fuera hacia el encuentro del alma. En su lugar provocaron la tendencia a identificarse y redescubrir la línea vertical como la estructura de pulsión gravitacional, habitándola.

Bloque III

Conclusiones. Transferencias docentes: autoformateo de intencionalidad

*El estudiante de arte tendría que ser más que una cámara refinada, entrenado para reproducir la superficie del objeto. Debe darse cuenta de que es hijo de esta tierra, pero también hijo del Universo; material de entre las estrellas*⁶²
(Paul Klee, 1956: 9)

Aportar y profundizar en las estructuras docentes como conclusiones a esta tesis satisface nuestra necesidad de encontrar espacios para la reflexión-diálogo, práctica y producción de las dos disciplinas de estudio; animación y danza. Este bloque describe estrategias formativas por medio de estructuras ya fijadas, como en el capítulo a continuación ‘*T curso de especialización en postproducción de video: VJ video jockey y videoclip*’. A estas estructuras, puestas a prueba en la facultad de BB.AA de Málaga en 2014, sumamos otras estructuras mucho más volátiles y transferibles como las que se desarrollan en el Taller de animación online Coloreografiar, o las que aún están en fase de experimentación y desarrollo de la pieza escénica Entintamientos o el curso Diario Gráfico de Movimiento: experiencias cruzadas entre la danza y el dibujo contemporáneo. En este bloque también presentamos conclusiones gráficas derivadas de la relación divergente entre contenidos de docentes en danza contemporánea hacia una deriva de líneas y trazos. Las tensiones que definen estas decisiones no se pueden calificar ni de fijas, volátiles o las no presenciales del estudio online. Esta relación es anecdótica y arbitraria y por ello contiene la base de la intuición. Enseñar a conectar con la intuición propia es una tarea que no aparece en las guías estatales como contenido oficial, en el recorrido de entrevistas y talleres previos hemos sido inducidos a ella nombrándola como autoFormateo de intencionalidad. Esta ha sido invocada en diversos formatos hasta la fecha e imaginamos que es tarea de los alumnos futuros fijarla con sus movimientos y pausas. Intencionalidad asociada al autoformateo es una búsqueda y un conjunto de posibles respuestas, es la tensión entre la aparatología sensorial entendida como paradójica y no tanto como cruce y propuestas de aproximación a temporalidades en las que un sujeto, el alumno, intenta integrar la totalidad de su vivencia en su accionar.

62. En nuestra traducción de “*The art student was to be more than a refined camera, trained to record the surface of the object. He must realize that he is child of this earth, yet also child of the Universe; issue among stars*”. KLEE, Paul. (1972). Paul Klee Pedagogical sketchbook. New York: ed. Frederick A. Praeger. p. 9.

Bloque III

1. Transferencia corporal en la post-producción de video: I curso de especialización en postproducción de video: VJ video jockey y videoclip

¿Un repertorio exacto e inmortal? Probablemente no. Pero por supuesto que lo que queda depende de las nuevas generaciones. Ellos decidirán lo que pueden ver, y lo que quieren ver, lo que quieren bailar. Nosotros les ofrecemos lo que podemos⁶³.

Steve Paxton

Responder a la cuestión cómo generar movimiento de un modo científico o estético no es nuestro propósito. En su lugar, exponerla y apreciar las herramientas y técnicas para ello, sí. Para ello partimos de preguntarnos cómo generar inmovilidad, esto nos lleva a atender a los sistemas de percepción los órganos implicados y la imagen estática. Es preguntarse por lo obvio, indagar en la tradición en la representación de imágenes. En su análisis de los soportes estáticos en pintura en relación a los soporte dinámicos Marcel Martin expone “toda la historia de la pintura, considerada desde el punto de vista de la expresión de la temporalidad, “reclama” al cine⁶⁴”. Detectar movilidad es de hecho más evidente que percibir quietud. La pintura del Quattrocento ‘reclamaba’ por el movimiento antes de que técnicamente fuera posible. En contradicción hoy en día la actividad nos rodea y es necesario aislarse para identificar pausa. Esta contradicción entre realidad y técnica ha ido afectando nuestro modo de fijar y transmitir representaciones y su valor como conocimiento. En el siglo pasado aparecieron oficios y trabajos adaptados a nuestros umbrales de percepción de movimiento ello favoreció el surgimiento de la industria cinematográfica y sus productos como oferta de ocio popular. Tecnología y reproducción cinética encontraron el acuerdo en la secuenciación y sucesión óptima de representaciones estáticas, una división o fragmentación del movimiento para la comprensión de éste.

63. SALAS, Roger (14 de Agosto de 2014). Steve Paxton: “He vivido cada sonido”El gurú de la danza reflexiona sobre el poder del bailarín y desnuda su filosofía de trabajo. Visitado el 19 de Agosto de 2014, obtenido de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/08/05/babelia/1407259863_820362.html. Steve Paxton es un bailarín experimental y coreógrafo. Su formación con precursores de la danza contemporánea le permitieron derivar su técnica en lo que acabó llamarse Contact Improvisation, difundida y establecida mundialmente. Basada en el estudio de movimientos básicos y sencillos como caminar o rodar.

64. MARTIN, Marcel. (1990). El lenguaje cinematográfico, Barcelona: Gedisa. p. 216.

Al analizar la percepción de movimiento se hace posible deducir los mecanismos implicados en este proceso. Éstos son los órganos del equilibrio (el aparato vestibular, situado en el oído), la propiocepción y los órganos de la visión, configurando la imagen corporal. Se han generado técnicas adaptadas a los umbrales de nuestra percepción de movimiento. Así podemos afirmar y entender el cuerpo como un órgano de percepción total de los estímulos cinéticos. Y la tecnología digital Software y hardware como medio para aumentar y amplificar su conciencia. De esta técnica cinética apuntamos tres factores diferenciando los niveles que intervienen en su composición:

1. El formato y contexto del producto cultural. El público y el espacio para el que es concebido y representado. También se incluyen en este factor los medios y maquinaria necesaria para su ejecución

2. La organización: dramaturgia, edición – montaje.

Dependiendo del formato las estrategias para relacionar los materiales generados se integraran por procesos diferentes. En todos los casos organizar y detectar patrones que oscilaran en la tensión del orden y el ruido.

3. El cuerpo como estructura fisiológica. La anatomía humana recorriendo los dos primeros factores por ello esta estructura orgánica es tomada como originaria y precursora. Raíz del análisis.

Describir la técnica que relaciona estos factores es nuestro propósito. La herencia y lo experimental se confrontan en los dos primeros factores. Los ajustes y negociaciones previas a la composición de movimiento oscilaran entre la innovación y el legado de la producción audiovisual o escénica. La base bio-cinética para estas dos primeras no cambia. El cuerpo se presenta como órgano, medio y manipulador de herramientas. A lo largo de esta exposición hemos de calibrar y tomar conocimiento de esta base fisiológica y los diferentes puentes posibles entre estos tres niveles de composición de movimiento. En la dirección de Studio do Gozo. Una productora audiovisual. Un equipo internacional formado por artistas especialistas en diferentes campos que se dispone para el intercambio en el campo del otro. Apuntando un territorio y su exploración, favoreciendo la aparición de una técnica de entrenamiento de animadores, dibujantes de movimiento y bailarines. Del estudio y práctica se deriva la certeza y entendimiento del cuerpo como aparato de reconocimiento íntegro de los estímulos cinéticos y la tecnología digital Software y hardware señalar su evidencia y transmisión.

Algunos de los principios o bloques para construir cruces entre estos factores serán el estudio de los focos, ejes y duración de movimiento en el cuerpo haciéndolos visibles por medio de tecnologías del video.

Bloque III

1. 1. Visualización de pedagogías de la enseñanza de movimiento

En el I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip, impartido en la facultad de BB. AA. de Málaga se recapitula y concreta este presupuesto teórico en ejercicios individuales y su integración grupal en una videoJockey performance. Esto es reformular el concepto de imagen en un contexto no estático. Este curso es la aplicación del trabajo del artista cinético. La asimilación de conocimiento en el manejo de dispositivos de registro y del software para su post-producción. El reconocimiento de posibilidades físicas del cuerpo. Poniendo de manifiesto el cuerpo como aparato sensorial del movimiento tanto para el bailarín como para el animador. Cruzar el aprendizaje de danza con la formación en el arte de la video-animación, campos distantes en modos de trabajo y representación a la vez que cercanos por vivenciar y encerrar movimiento.

Focalizar en los principios de la práctica de la danza contemporánea con los fundamentos del video. Apuntar los pioneros de la animación y distinguir innovación, alejándose de los fundamentos del lenguaje cinematográfico. Recopilar y estudiar estas producciones audiovisuales desde la perspectiva del maestro en danza. Utilizar la misma perspectiva, de la física corporal para analizar producciones audiovisuales configuradas por lo musical, esto es el videoclip. Planteando las bases de un entrenamiento expandido, útil para un amplio abanico de profesionales en el que vivenciar el cuerpo en movimiento como soporte y medio de creación.

Transmitir conceptos teórico-prácticos del movimiento para establecer nexos comunes entre los y las posibilidades del cuerpo. Desarrollar acciones fuera del ámbito comercial de las artes escénicas, cine o performance. Escribir partituras físicas en lugar de guiones o partituras musicales. Reubicar las tecnologías en instrumentos para tocar películas como se tocan canciones. Diseñar muestras en vivo de una representación de movimiento de proyecciones editadas insitu y coordinadas con los movimientos físicos que las provocaron. Evidenciando la reciprocidad entre lo digital y lo corporal y con ella nuestro proceder reversible.



Bloque III

1. 2. El estudio de chroma key como puente de relación

37. Dos dinámicas, en grupo y por parejas. En las primeras prácticas de grupo los practicantes de movimiento viñten medias de color azul para eliminar esa zona del cuerpo en la fase de postproducción. Quién la usa en la cabeza además improvisa una máscara consiguiendo un efecto doble, desinhibirse ante la cámara.

A través de qué procesos el proyecto coreográfico es capaz de amplificarse. Con la elección de principios y estructuras de pedagogía corporal estamos comprobando las relaciones más optimas entre dichos principios y modos para su visualización. Estructuras diseñadas o deducidas por maestros en danza anteriores tanto occidentales como orientales. Herederos de tradiciones que se afinan en lo exterior y lo interior, respectivamente. Ampliación que atañe al caso específico de este estudio. Participando de las alianzas específicas de esta colaboración y el cruce entre campos diferentes y próximos. Desmenuzar, fragmentar aparece como método de aproximación. Es la tarea que se nos presenta, la reducción. Los factores de composición quedaron definidos en la presentación nos acomete ahora segmentar en principios cada uno de estos campos para adecuarlos. Establecer equivalencias resulta demasiado forzado. En su lugar, apuntar direcciones en las que el aprendizaje de ambos campos se pueda apoyar. La suplencia sensorial entre los diferentes órganos encargados de dibujar imagen corporal se presenta como una circunstancia apropiada para la relación de lo visual con lo cinético (propiocepción).

En su elaboración dialogan órganos encargados de registrar tanto impulsos externos como internos. Dar pautas sencillas para afinarlos es dirigir la atención, dar responsabilidad en la ejecución para lograr el estudio. El proceso de grabación apoya esto documentando. La misma atención continua en el proceso de edición o post-producción de video. Analizándolo desde la perspectiva de la reducción, nos preguntamos si este tiene que ser cerrado. Planteando sistemas abiertos de relación. Entonces aplicaremos el método de las change operations utilizado por Merce Cunningham en sus muestras. Por medio del cual la composición global se divide en unidades elementales y la sucesión de ellas se define poco antes de que comenzar la muestra.

Si sientes físicamente la forma de algo completamente, no sólo del hecho. Esto es curvo, esto es recto. Lo qué es esto. Cuando está claro... cómo es una recta en el espacio. Qué es abajo o qué es paralelo o alguna otra posición... Si eres consciente de lo que estás haciendo, finalmente, se convierte en parte de ti. Si lo haces lo suficiente y bastante, por supuesto, se va a convertir en parte de cómo lo hacemos1.

(Merce Cunningham, 2009: 06)

Los acuerdos previos a la producción cinética se situaran en alguno de los valores experimentales o existentes-heredados de la tradición audiovisual o escénica. Algunos formatos heredados; videoclip, performance, happening, cortometraje. Para llegar a la nomenclatura de formatos experimentales es necesario la utilización de terminología compuestas; random video-performance, Jam VJ Session, live recognition body mapping. El momento en el que estas disciplinas experimentales pasan a ser legado dependerá de la repetición y aceptación primero por los creadores seguidos por el público y en última instancia las instituciones públicas y el academicismo patrocinado por ellas.

Hassta que eso ocurra se opta por la auto-producción y el hágaloustedmismo (DIY). Las herramientas facilitadas serán auto-suficientes para su aprovechamiento sin necesidad de grandes equipos o presupuestos. Dado el su carácter híbrido tampoco requerirá de técnicos u especialistas. Caer en la confusión de lenguajes, en la saturación, es el límite para reiniciar las sesiones o establecer una pausa. En el instante que las pautas sencillas toman caminos inesperados se está estableciendo un proceso inverso a la identificación. La evaluación. Diferenciar proyecto propio de ejercitar o calentar, composición de fragmentación. Películas breves como palabras registrando acciones con un cuerpo atento. Movimientos ejecutados bajo normas sencillas. La reproducción de estas video-palabras accionadas por la pulsación de botones, deslocalizadores y potenciómetros físicos. Permite una digitalización tosca del cuerpo. Identificación del cuerpo y su deslocalización en pulsaciones de dedos inteligentes. Al sincronizar pulsaciones con las mismas acciones ejecutadas en escena por cuerpos atentos. Lo obvio como certeza de transmisión de conocimiento.



38. En las últimas dinámica conjuntas de la primera sesión, el grupo es capaz de proponer acciones sintiéndose cómodo en su unidad cada uno de sus miembros. Consideramos esto un logro ya que el alumnado no parte del entorno de la práctica física en común. Generar confianza y empatía en parte de nuestro trabajo.

65. CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 06: Dancing As Yourself [Archivo de video]. Visitado el 16 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-06-01/>.

Bloque III

1. 3. Bloques temáticos del curso: práctica de video clip y conciencia corporal

¿Cuánto dura una acción? ¿Qué inaugura un nuevo movimiento? ¿Cómo establecemos la sucesión entre movimientos? Estas preguntas se corresponden con cada uno de los diez de nuestros objetivos principales. Los objetivos concretos que se definen a continuación vienen a satisfacer de un modo más concreto los dos últimos de nuestros objetivos, el noveno configurar interfaces físicos existentes para agilizar la conciencia-percepción corporal y el décimo contemplar la posibilidad de muestras en vivo, desarrollando improvisaciones escénicas, en las que la estructura de improvisación corporal se integra con la proyección de películas editadas durante los instantes de una representación conjunta.

1. Imagen. Improvisación. Duración de una acción
Subtemas. Percepción de movimiento. Ritmo. Línea de Tiempo. Sincronía y a/sincronía Aprendizaje Esperado. Entrenar el cuerpo para generar imagen con todos sus mecanismo motrices. Contemplar el espacio como un escenario potencial.

2. Estructuras temporales. Experimentación. A/sincronía. Registrar y editar acciones y dividir las en estructuras temporales.

3. Definir y vivenciar movimiento dentro de la Kinesfera Vivenciar la kinesfera y los elementos básicos del movimiento: peso, tiempo, flujo y espacio de Rudolf von Laban. Aprendizaje Esperado. Generar loops animados de los diferentes esfuerzos del movimiento (flotar, golpear o arremeter, deslizar, palpar, retorcer, sacudir, empujar).

4. Definir y experimentar movimiento experimentando cambios de velocidad con Adobe Premiere; pixellation, stopmotion, time lapsed.

5. Definir y experimentar con Adobe After Effects movimiento aplicando Chroma, rotoscopia.

Bloque III

1. 4. Factores de movimiento: la imagen del espejo sustituida por la imagen de la pantalla

Definir y vivenciar movimiento dentro de la Kinesfera. Explorando y animando la kinesfera. “El hombre es la medida de todas las cosas” (Protágoras). La naturaleza es matemática: líneas, puntos, planos. Y el cuerpo no escapa a esta rejilla implacable que revela la estructura abstracta detrás de las apariencias sensibles. Simplificar, reducir a lo esencial, básico, como es el tema de la abstracción ... Y la danza, como se presenta en su relación con las artes visuales en la exposición “Danser sa vie” el Centro Pompidou. Todo vanguardista, sobre todo De Stijl y Bauhaus, ha capturado la danza, fascinado por el cuerpo en movimiento, sus colores, sus líneas, su dinamismo y sus ritmos. Este cuerpo geométrico, elemental, mecanizado y estilizado, también estaba en el corazón de la investigación de Rudolf von Laban, bailarín, dibujante y fundador de choreutique (movimiento notación construido alrededor del espacio, el tiempo, el peso y flujo). Pentágono estudiado por Giordano Bruno en el siglo XVI. El Hombre de Vitruvio, dibujado en 1492 por Leonardo da Vinci. La icosaedro de Rudolf Von Laban (1926-1940) y de Le Corbusier el Modulador en 1943. Esta última forma geométrica sirvió a Laban para concebir y explicar su método para lograr precisión en movimientos simples. Diferenciar planos y puntos en el espacio. Esta estructura de movimiento es usada como material de partida para generar bucles de vídeo. Previamente al registro realizamos una serie de prácticas físicas para reconocer y tomar consciencia de nuestra kinesfera dentro del icosaedro.

Sobre el registro de la acción de cada alumno accediendo con sus manos a cada uno de los vértices del icosaedro imaginario. En el proceso de post-producción

sobre-impresionamos un icosaedro dibujado y generamos animaciones simples de escala y opacidad de las caras del icosaedro. Estas animaciones sincronizadas con el movimiento del alumno. Las animaciones de las caras de apenas un segundo de duración se vincularan a la botonera del controlador MIDI. Esto permite lanzar las animaciones de las caras sincronizadas al movimiento de las manos del alumno en escenas, usando un cañón de video.

Además de la grabación del icosaedro, recorreremos con el cuerpo los diferentes factores de movimiento de la Harmony Space teoría de movimiento. Estos factores, el espacio, el tiempo, el peso y flujo. Reconocerlos puede resultar confusos ya que en la práctica aparecen combinados. Para diferenciarlos se seleccionan y asocian dos videoclips por cada factor, ya que se presentan en pares opuestos. Exploramos los cuatro factores tomando primero la música de videoclips para dejarnos motivar. En una segunda repetición además de la música copiamos el movimiento de la pantalla. El videoclip ocupa el lugar del espejo y el maestro en danza. El material resultante de la grabación se realiza en el estudio de chroma key por ello servirá para realizar prácticas de rotoscopia, máscaras de chroma y edición no líneal con el controlador MIDI.

Ejemplificando la aplicación de estructuras pedagógicas físicas y digitales, gracias al desarrollo de acciones corporales e internas reglarlas con la estructura de bucle. Registrando estas acciones y aplicar técnicas de post-producción y edición de video para fijarlas como bucles de videos de una duración breve y modular. Usando interfaces físicos diseñados para ejecutar sesiones de Disc Jockey para integrar estos bucles en sesiones de video. Este aparato o interface física es un controlador MIDI permitiendo la conciencia-percepción corporal, la reproducción de movimientos previamente ejecutados con el cuerpo mediante la pulsación de botones, deslizadores y potenciómetros físicos. Esta digitalización e instrumentalización del cuerpo permite el reconocimiento del cuerpo y su deslocalización. Movimientos anteriormente ejecutados con el cuerpo al completo se condensan en la acción de un dedo. La identificación es protagonista y motor de esta fase del proceso de trazar puentes entre lo digital y físico. En un botón tiene

encuentro el mismo cuerpo. El mismo alumno que aparece en el video es quien ha servido de modelo, configurado el ángulo de la cámara, aplicado post-producción de video (transformaciones básicas de movimiento y efectos) además de ser quién asocia los bucles resultantes a pulsadores y botones físicos. La identificación satisface o afecta de un modo tanto exterior como interior. Resultados visibles que están permitiendo consciencia en el practicante de movimiento. Por tanto da la oportunidad a la corrección y amplificación de movimientos tangibles a la vez que el conocimiento útil de si mismo y su consiguiente repercusión en la creatividad.

Estoy tratando de dar cursos en estudios de danza que se focalicen en lecturas literales de las que podrían ser consideradas las bases de la danza en el siglo XX, que tienen que ver con gravedad, movimiento, el descubrimiento del inconsciente, la quietud⁶⁶.

Andre Lepecki

Como futuras vías de trabajo se plantea la posibilidad de amplificar visualmente los modos de lograr quietud en escena, y el plano fijo. Conceptos difusos como ejes y duración inercia. Acciones extra-corporales, proyecciones tienen su raíz en la pausa. Para lograr esta visualización en pausas efectivas y atractivas se elige el método de entrenamiento japonés actoral Jo-ha-kyu. Especialización en el contradictorio de ser lo más neutro posible. El proceso japonés para llegar a esta dimensión vacía pasa por encontrar el ritmo que te lleve a ella. Jo-ha-kyu son tres fases cada una significa, (jo) retener, (ha) romper y (kiu) rapidez. La práctica expuesta en terminología newtoniana sería (jo) pasar por una oposición de fuerzas que se contrarrestan, (ha) la superación de una de ellas provoca movimiento constante. (Kiu) en un instante las fuerzas se igualan el movimiento cesa y a la vez continúa fuera del cuerpo. Todos los microajustes imperceptibles suman lo interesante de la pausa. Llegar a ella (kiu) sin pasar por los dos anteriores fases es el objeto del entrenamiento japonés y el logro de sus actores. Para nosotros lograr estructuras de aprendizaje de video que soporten y amplifiquen esta técnica oriental.

66. TAYLOR, Diana. (2002). Entrevista a André Lepecki. Qué son los estudios de performance. Recuperado de <http://www.scalar.usc.edu/nehvectors/wips/andre-lepecki-spanish>.



Bloque III

1. 5. Estructura de improvisación y VJ session. Archivo de proyecto digital como notación

39. Captura del resultado del I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip. I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip (67) impartido en la facultad de BB. AA. de Málaga.

Componer movimiento a partir de capturas de video e integrarlas mediante motion graphics y edición en directo VJ con imágenes estáticas. Relacionar la postproducción de video con disciplinas corporales. Cuestionar, el actual lenguaje del cine y sus narrativas. Videoclip porque la música y sus estructuras internas servirán de dictado y guión. VideoJockey (VJ) porque el material generado se integrará con herramientas de VJ en un ejercicio de edición no lineal. Los contenidos especificados en el programa se impartirán con una estructura común. Aprenderemos a usar el software Photoshop, Premiere y After Effects en un nivel inicial. Desde la primera sesión se guiará en el manejo y uso de herramientas básicas para generar vídeos muy breves, entre 1 y 10 segundos. Estos clip se utilizaran en la fase final del curso con el software Resolume Avenue. Cada sesión partirá de material de video o gráfico facilitado por el profesorado, invitando a los participantes del curso a generar sus propios materiales en las prácticas fuera del horario. Para ello, en un grado también básico, se trabajará el registro y práctica de movimiento delante y detrás de la cámara, al igual que el tipo de acción y su duración. En este trabajo se integrarán fundamentos de la danza y teoría del movimiento creativo de Laban.

Las producciones en video en el contexto artístico se instauraron en los 90 con disciplinas como en el video performance. En la actualidad las plataformas de video online y los dispositivos móviles están permitiendo la producción audiovisual a la escala que tuvo el hipertexto (html) y jpg en cuanto a su difusión crecimiento colectivo formal y narrativo. El presente curso dota a sus alumnos de las habilidades técnicas y teóricas para situar sus trabajos en este marco del video online. Los formatos para su publicación atenderán al videoclip (video lineal) en y al videojockey (vídeo no lineal).

67. MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2014, Noviembre 3). I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ozoiC18Crto>.



Coloreografías serafinmesa

Cómo seducir a un practicante de movimiento a transformarse en animador de películas. Coloreografías es un espacio para resolver esta pregunta. La clave surge tras el curso de *Cuerpo Sensible* impartido por Álvaro Frutos. Su técnica para sensibilizar el cuerpo es dividirlo de dentro a fuera. Entenderlo como un órgano de percepción integrado por cuatro aparatos sensibles, huesos, músculos, órganos y piel. Para experimentar cada aparato diseña prácticas en las que solo uno es protagonista. Coloreografías traza puentes entre estos cuatro aparatos y los procesos de la animación tradicional. Dibujar los trazos estructurales de base equivale a huesos. Sumar a la secuencia volúmenes y contornos se asemeja a los músculos. Completar la silueta añadiendo masa a la figura corresponde a órganos. Dar color. Encarnar cada cuadro es separar la figura del fondo es dar la piel del movimiento.

Andrea Quintana a través de La Buena Aventura me invitó a participar registrando con mi técnica el curso de Álvaro Frutos ahora les devuelvo la pelota a ellos, a todos los aventureros y a todos espontáneos que se quiera sumar. Como dice Álvaro 'Energía llama a Energía'.

Cómo funciona Coloreografías. El objetivo es doble. Practicar animación y colaborar en la película *Cosechando un Cuerpo Sensible*. <https://vimeo.com/109749698>. Este enlace corresponde a los huesos, músculos, órganos y piel del mismo movimiento que encierran este PDF. Se incluyen huesos y músculos, animando así a completarlo con tu versión de órganos y/o piel. Imprime tantas veces como necesites. Pon los trazos y las manchas que imagines con bolígrafo, lápices, café, productos de limpieza e incluso pinturas. Para visualizarlo sigue estos pasos.



Bloque III

2. Coloreografiar: taller online de animación a partir de movimientos de danza

Vamos a resumir lo que a metodología se refiere presentado en el bloque de introducción con respecto a este taller. Coloreografiar, es un conjunto de movimientos rescatados de la práctica de danza contemporánea, en un principio plasmados en estructuras cíclicas sobre papel -cuadernillos de animado o flip book de 79 fotogramas-, con ello conseguimos implantar el flip-book como soporte de colaboración -intervención y bucle de animación táctil. En una segunda fase se opta por secuenciar el movimiento del cuerpo (frase coreográfica aprendida en clase) en dos dibujos, como la expresión gráfica de un sistema de nodos susceptibles de ser animamos posteriormente de un modo digital. Ejercitar la memoria corporal a la vez que dar soporte material al movimiento está detrás de esta iniciativa. Los objetivos que perseguimos derivan de objetivo cuarto, reflexionar y re-formatear el concepto de imagen en un contexto cinético, planteado en el apartado de objetivos en nuestra introducción. Éstos son fomentar la colaboración entre los participantes con los que compartimos el espacio en danza desde lo gráfico a través de generar materiales concretos de relación; disolver la figura del docente, encontrar un espacio común entre el físico y el digital para la relación de la danza y la animación, el entrenamiento y la muestra final.

Las colaboraciones gráficas aportadas por los profesionales y/o practicantes de movimiento se suman al metraje y se comparten en un película de acceso público en el siguiente enlace <https://vimeo.com/109749698>, con el título 'Cosechando un cuerpo sensible'. En la descripción de este video aparecen los enlaces de descarga gratuita de los archivos en formato PDF para la impresión e intervención gráfica, disponibles también en la sección de anexos. Al igual que en el enlace www.cargocollective.com/serafinmesa/coloreografiar, la que

40. Primera página del primer cuadernillo animado para coloreografiar montado 12 fotogramas en un A4.





41. Instrucciones colaborativas publicadas en www.cargocollective.com/serafinmesa/coloreografiar.

gestionamos, en el que además se puede acceder a las aportaciones realizadas hasta el momento. Por todo ello además de un proyecto colaborativo estamos participando de metodología generativa, creando un movimiento y visión común, en la que el proyecto crece por superposición horizontal tanto de aportaciones gráficas como de maestros en danza ya que los movimientos son rescatados de diferentes profesionales. Por lo que prevemos una continuidad y adiciones posteriores a la presentación de esta tesis. Por todo ello consideramos las metodologías docentes aquí desenvueltas como próximas al e-learning con el eco, muy presente, de la experiencia física.

Desde esta perspectiva la práctica docente aporta representaciones a la percepción de movimiento desde la recreación de la experiencia en un soporte físico, temporal y no exclusivamente en video. Con ello logramos la identificación del sujeto en la observación del cuerpo en movimiento y la teoría del 'Inner Dancer' de Sanjoy Roy, como refuerzo en el caso de los asistentes a los talleres de danza y como primera experiencia para el caso de los, ya que es una propuesta abierta a cualquiera que siente interés en participar. En esta inercia y como medio de promoción y difusión surgen una serie de presentaciones orales en centros públicos, en ellas se reparten muestras impresas de los archivos en PDF entre alumnos de BB.AA. compañeros de danza de La Buena Aventura y asistentes al taller 'Remover para ilustrar' en la sede de la Compañía nacional de danza.

Bloque III

2. 1. La emoción como una cebolla: hombre membrana y disolución de la figura humana

Coloreografiar se ha presentado entre los alumnos de tres centros públicos con el fin de conseguir más colaboraciones, entre los alumnos de primer curso de la asignatura de Dibujo y la optativa Modelado y animación de la facultad de BB.AA. de Málaga, los asistentes al taller intensivo de Daniel Abreu en La Buena Aventura y los participantes al taller 'Remover para ilustrar'. Gracias al apoyo de M^a del Mar Cabezas, Carmen Osuna, Andrea Quintana, María Pascual e Irene Cantero, respectivamente, responsables de la asignatura y talleres. En estas presentaciones como comentamos se repartieron impresiones de los archivos PDF de los cuadernillos animados, con las series de fotogramas e instrucciones para la colaboración y encuadernación del cuadernillo. En el momento de las presentaciones se disponían de tres cuadernillos animados diferentes, dos de ellos reproducen a partir de nuestra memoria corporal movimientos propuestos en su taller por Álvaro Frutos⁶⁸. El tercero de los cuadernillos reproduce el 'movimiento de la emoción' que experimentamos durante una de las prácticas también guiada por Álvaro Frutos. A las presentaciones llevamos impresos los tres cuadernillos pero sólo se dispone, en el mejor de los casos, de uno para cada alumno con lo que se ven obligados a elegir entre una representación del movimiento de la figura humana o la emoción que experimentamos en su ejecución. La acción de esta emoción es un corazón que en lugar de aurículas y ventrículos tiene cuatro bulbos vegetales. En el acto de palpar éstos van floreciendo, en el hecho de florecer se animalizan. De izquierda a derecha siguiendo las manecillas de reloj; una aurícula florece orquídea que incuba tres colibríes, la otra aurícula florece rosa que engendra un ojo espinado. Un ventrículo que florece en los pétalos de un crisantemo con tendencia al tentáculo mientras el otro ventrículo germina la flor de un sólo pétalo de una campanilla que acaba envolviendo unas fauces escarificadas. Los tres colibríes orbitan alrededor del centro ya animalizado. Cada uno en su propia trayectoria circular es atrapado por los tentáculos, las fauces o las espinas del ojo, dando pie a la mutación de dos torso que se abrazan a partir de las cuatro criaturas, estas en ña presión del abrazo y unos pocos latidos vuelven a ser los cuatro bulbos de inicio cerrando así el bucle de movimiento. Volviendo a las exposiciones de clases, tras la explicación e iniciando el reparto de los cuadernillo algunos asistentes al taller de danza de Daniel Abreu cuando vieron la primera página de este cuadernillo, en el que se

68. 'Cuerpo Sensible' es el nombre del taller de Frutos que heredamos, en parte, para nuestra película 'Cosechando un Cuerpo sensible'. Taller que también ha sido impartido en la Universidad de Cadiz por un valor de 1 créditos lectivos ECTS. (17 de Mayo de 2015). Danza contemporánea, el cuerpo sensible. 66 Edición de los Cursos de Verano: Universidad de Cadiz. Visitado el 25 de Mayo de 2015. Recuperado de <https://celama.uca.es/66cv/escdanza/b18>.

pueden ver los cuatro bulbos apenas iniciar su transformación dijeron, “¿esto qué es? ¿una cebolla? A mí dame uno de los otros”. Elección que no se volvió a verbalizar pero que fue compartida por más asistentes ya que del tercer cuadernillo ‘el de la representación de la emoción’ sobraron algunos. Al realizar la misma presentación entre los alumnos de la asignatura de Dibujo y Modelado y animación de primero de BB.AA se invirtieron las elecciones. En BB.AA, los últimos en repartir fueron los cuadernillos en los que la figura humana quedaba expresa.

Entendemos que éstas dos experiencias son estadísticamente insuficientes para aventurar conclusiones, pero no para apuntar intuiciones a las que sin la exposición pública no hubiéramos esbozado, ya que no vivimos tal separación como ex-alumno de BB.AA. y participante de los talleres intensivos de danza contemporánea. Los alumnos de BB.AA están familiarizados con la visualización de las emociones, los formatos de la figura humana, aunque sea en movimiento es materia común de trabajo y prefieren estructuras que movilizan una creatividad con menos referencia. Por otra parte los asistentes al taller de Daniel Abreu prefieren la identificación y el fetiche del papel de un movimiento que reconocen en lugar a ‘la emoción de una cebolla’. Volvemos a repetir que nosotros tenemos especial debilidad por ambas, la forma externa del cuerpo y la emoción que genera su movimiento. La estructura por capas concéntricas que representa una cebolla nos sirve para introducir el concepto de ‘hombre membrana’.

Al final del bloque segundo, revisitando tecnologías, acabamos con la inquietante expresión del ‘hombre como membrana’. La inestabilidad de esta expresión nace del contexto contra-místico al que parece negar. A priori pensar en un concepción tecnológica del ‘hombre como membrana’ nos puede llevar a presupuestos metafísicos o a teorías relacionadas con teoría de la física de cuerdas. No es éste nuestro propósito sino facilitar estructuras o fisuras docentes. La colaboración y la superposición de las tecnologías desplegada en la orquesta sinfónica es para nosotros un ejemplo de la aplicación del hombre como membrana. ¿Cómo desplazar este caso al que nos acontece? tecnologías de la representación de imágenes en movimiento implicando el cuerpo como órgano global de representación. Por los motivos expuestos hasta aquí encontramos en Coloreografiar un ejemplo posible, para ello tendremos que obviar las diferencias en matices y profundidad con respecto a una orquesta sinfónica. Entendemos así la membrana como la estructura tecnológica que inserta lo biológico, fenomenológico y consciente del cuidado de sí, integrándolo en un movimiento que describe su sentido en la duración del evento de su práctica.



Bloque III

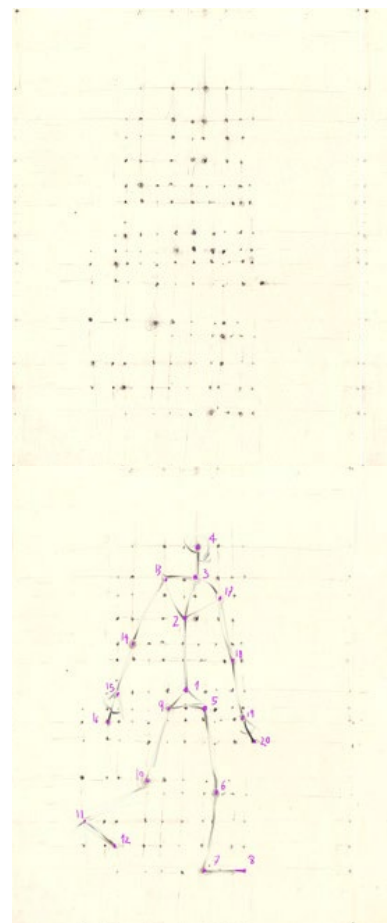
2. 2. Generar secuencia de movimiento a partir de una imagen única

Membrana también ya que en una segunda fase utilizamos dos imágenes digitalizadas en mapa de bits para proponer intervenciones sobre ellas, correspondientes a una figura humana de perfil y frente cada una de ellas definida por los mismos dieciséis nodos, coincidiendo con conexiones articulares. Generando secuencias digitales por la animación de nodos, donde el plano de mapa de bits parece plegarse y curvarse ejemplificando la relación entre las partes del cuerpo. Esta animación es más compleja que el cuadernillo animado de la fase anterior, en su elaboración interviene la memoria corporal y la anotación de la secuencia en pequeños dibujos.

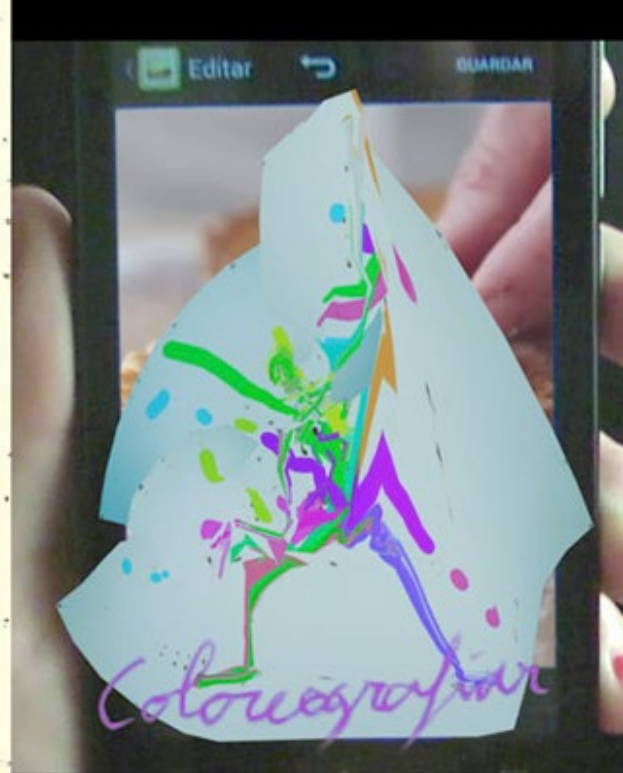
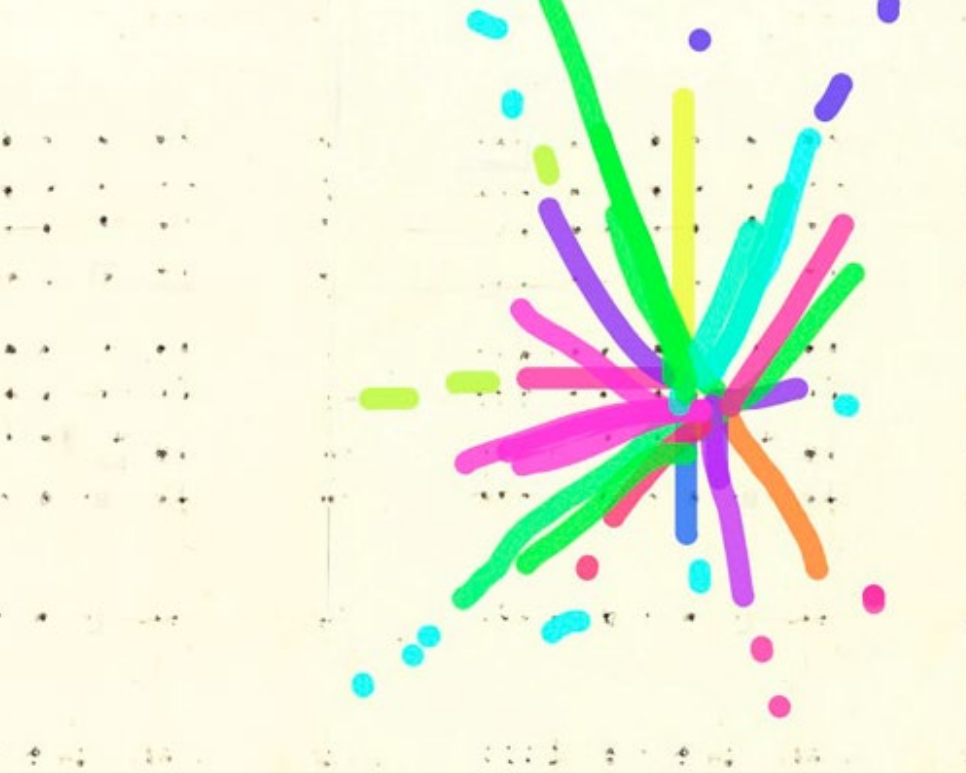
Estos apuntes de clase son en todas sus funciones fotogramas claves de la animación final y por tanto también un sistema de notación de frases coreográficas. Una vez resuelta la animación de los nodos asociados a la imágenes basta con sustituir estas dos imágenes de inicio para que la animación generada sea nueva ya que el software interpola los fotogramas entre fotogramas claves. La disolución de la figura queda entre-apercibida cuando estas imágenes de inicio no guardan relación antropomórfica. La animación de los nodos deja ver una animación con un sentido coherente. El movimiento parece ser generado por una fuerza tras la membrana del mapa de bits y sólo podemos sobre impresionarla en esta superficie que se curva si antes hemos visto y recordamos la silueta de la figura humana.

En la primera fase de aplicación de Coloreografiar, la figura humana presente en los dos primeros cuadernillos montados en PDF, al colorear o añadir

42. Bocetos realizados a partir de la memoria corporal de asistir al taller de María Cabeza de Vaca.



43. En la segunda fase colaborativa de coloreografiar los usuarios intervienen imágenes que esconden la relación de las articulaciones de la estructura humana. Numerarlos nos sirve para animar fragmentos de danza.



44. Coloreografiar, estructura punteada, estructura punteada intervenida y resultado de esta última animada siguiendo la frase coreográfica de María Cabeza de Vaca, el video en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=ZaHV5b4sdvg>.

elementos animados fuera de ella, se evidencia una visualización de la vivencia interna del movimiento por parte de su autor. Esta intervención no es simbólica ni definitiva es una exploración que permite los propios límites del soporte y el resultado es siempre eficaz. En el tercer cuadernillo, el movimiento de una emoción, es una enunciación más compleja que relacionar un gesto facial a las palabras, alegría, tristeza, ira, asco o miedo. Al asociar un movimiento a una emoción, que no tiene nombre, estamos generando conocimiento cinético a partir de información física. Al quedar fijada esta en un soporte concreto estamos visualizando, una vez más, procesos perceptivos internos de movimiento a la vez que abriéndolos para su reintervención. Por todo lo expuesto hasta aquí finalizamos con un resumen de las conclusiones de este apartado. Coloreografiar, consigue crear un espacio de relación entre las estructuras de animación y las de danza. Sus metodologías se pueden entender como de membrana, ya que no siguen un guión previo y cataliza la acción de varios autores. Estos autores funden sus roles y desaparece la relación alumno docente, si bien es imprescindible como terreno del que nos nutrimos de materia prima. El dibujo de las frases coreográficas en el espacio de ensayo pasa a ser fotogramas claves en la mesa de edición atravesados por la memoria corporal. Al no haber líneas que unan las conexiones articulares la relación entre las partes permite que el sentido del movimiento se siga manifestando pero la figura humana pasa a ser un vestigio. El movimiento se manifiesta en el mismo espacio vacío de la imagen curvándose.



Bloque III

3. De la danza contemporánea al dibujo contemporáneo a través de la palabra

Las herramientas para trazar puentes y llegar a conclusiones a lo largo de esta investigación heredan la idea de los profesionales con los que nos hemos formado, el movimiento como forma de conocimiento. Estructuras no narrativas que antes incluso de llegar a ser expresión o forma artística son técnica-tecnología y por tanto conocimiento. La expresión en ésta tesis en su mayoría es verbal, pero en el análisis del estado de la cuestión el cuerpo y el entrenamiento físico no ha dejado de ser medio de toma de datos y de elaboración de ideas complejas.

Transcribir la vivencia de asistir a talleres formativos en danza contemporánea y realizar entrevistas a sus docentes es la estrategia que hemos aplicado para dar constancia verbal al movimiento como conocimiento. Con ello también trazamos el camino, no líneal sí rizomático, del surgimiento de nuestra propia 'to tecne'. Este camino no es en un primer momento atractivo para estudiantes de artes plásticas, para seducirlos y para integrar disciplinas realizamos dibujos a partir de éstas entrevistas.

45. Algunos dibujos preparatorios para los dibujos a partir de sus entrevistas. De izquierda a derecha y en sentido horario, Rasmus Ölme, Lipi Hernández, Gema Gisbert, Janet Novás e Irene Cantero.

2. Aparecido originalmente en el documental *The Eye Hears, the Ear Sees*, recogido en McLaren, Norman. (2006). *Norman McLaren the Master's Edition*, [DVD recopilatorio], Canada: Nacional Film Board of Canada, Canada.

Bloque III

3. 1. Perspectiva corporal: entrevistas y talleres intensivos 2014 – 2015

Mi manera de utilizar el score (las instrucciones escritas) no es tanto como notación de coreografías mías. No los veo como medio de visualizaciones de coreografías, pero más como elementos en sí mismos que pueden generar coreografías (o bailes, o acciones o performances). No tendría problemas a dejar scores a la "after life" (después de la vida) pero no creo que las veré como representaciones de algo mío y en ese sentido los resultados no serían "quotes" (citas) pero simplemente coreografías (o bailes/acciones/performances) que pertenece a la persona que las hacen1."

Rasmus Ölme

Paralelamente al desarrollo de esta tesis hemos participado de numerosos talleres de formación en danza contemporánea la mayoría de ellos en el Conservatorio de Danza de Málaga y a través de la organización de La Buena Aventura y gestión de Andrea Quintana. En su origen no fue nuestro interés hacer coincidir ambas actividades, percatarnos de ello supuso construir un plan de relación para relacionar entrenamiento físico y actividad teórica. Tras cada taller La Buena Aventura invita a sus participantes a dejar sus impresiones de lo experimentado en el formato que necesiten. En el primer taller intensivo impartido por Janet Novás nuestra colaboración espontánea se produjo a través del texto, que quedó registrada en el apartado 'así fue⁷⁰' de la web de La Buena Aventura recogido junto a otros en anexos. Generar textos breves a partir de las notas de clase, la memoria corporal, a medio camino entre la poética de experiencia física, la descripción literal y la anécdota se convirtió en un hábito. La difusión, el fetiche y el agradecimiento están presentes explícitos o entre líneas. Algunos conceptos claves y específicos también se dejan deslizar con lo que se logra un ejercicio teórico práctico no sólo para los

69. En su entrevista a nuestra pregunta vía correo electrónico, ¿imaginas esta posibilidad de comunicación a través de instrucciones (scoring) entre autores-coreografos futuros?

70. MESA, Serafin y QUINTANA, Andrea. (30 de Abril de 2014). Espacio documentado por los participantes en el taller. Talleres, Janet Novás, Así fue: La buena aventura. Visitado el 30 de Abril de 2014, recuperado de labuenaaventura.jimdo.com/talleres/janet-novás/así-fue/.

asistentes.

Para conseguir más eficacia en nuestra tarea de teorizar vivencias físicas de conocimiento damos un paso más hacia la reflexión. Tras cada curso se le propuso a su docente una tanda de preguntas tipo que se adaptaron a su perfil y al recuerdo de posible fisuras entre la docencia, fundamentación o práctica de las artes escénicas hacia las artes plásticas. Entendemos que responder a estas preguntas han requerido un esfuerzo de reflexión teórica similar al que hemos hecho nosotros en la elaboración de esta tesis, con lo que ganábamos puntos de vista útiles y nuevos. No se pueden extraer datos estadísticos o tendencias de entre sus respuestas, solo espejos de identificación para los dos implicados y en su elaboración o transcripción la distancia entre alumno y docente se acerca. La recapitulación y la relectura contigua de los textos de las entrevistas nos permite una visión más concreta de los núcleos que nos interesa para nuestra transferencias docentes y en concreto el curso 'Diario gráfico del movimiento: experiencias cruzadas entre la danza y el dibujo contemporáneo'.

3. 2. Conclusiones gráficas, transcripción a dibujo de las entrevistas

Para conseguir involucrar a revisar texto, movimiento y material gráfico estas entrevistas han sido traducidas a dibujos. El salto para este proceso cuenta con algunas premisas claras y autoimpuestas.

- 1.- No hacer referencia visual a la figura humana en su conjunto. Siendo posible la representación de silueta parciales. Evitando en cualquier caso extremidades.
- 2.- Intentar tomar como punto de partida gráfico la última pregunta de la entrevista, ¿dónde está el centro del movimiento?
- 3.- Limitar la paleta de color a cuatro colores fúor, rosa, verde, naranja y amarillo. Tonos típicos para destacar conceptos claves en textos ajenos, por tanto herramientas del investigador.
- 4.- Guardar registro de la evolución de este proceso gráfico, bocetos, cambios y crecimiento.
- 5.- Entregar en mano una reproducción manual del resultado acabado al docente motivo del dibujo.

El dibujo contemporáneo es en sí un formato para la reflexión y un medio final. Por ello consideramos esta serie de conclusiones dibujadas obras finales de un proceso teórico y obra gráfica de soporte; dibujo sobre papel.





47. Dibujo transferido a papel de acuarela y coloreado con tintas flúor. Entregado a Daniel Abreu en Madrid 07_2015.



48. Dibujo a lápiz limpio y contraste nivelado digitalmente a partir de la entrevista a Gema Gisbert.



Bloque III

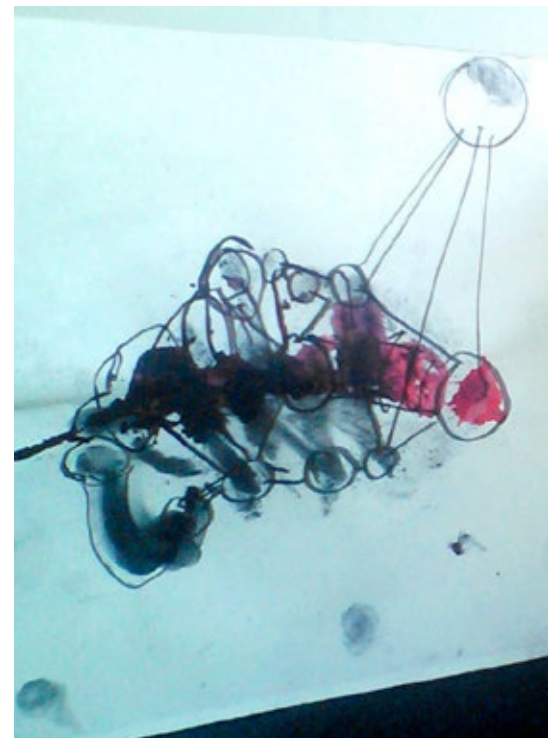
3.3. Beca Ilustradanza taller Remove para ilustrar, por Irene Cantero y María Pascual

Organizado en el espacio de la Compañía Nacional de Danza y dentro de las actividades del Festival de Ilustración Ilustratour 2015. En el primer día de taller sufrimos una ruptura. Cambió como relacionarnos con el cuerpo y la imagen. Saltamos y giramos los brazos embadurnados de pintura a lo Klein. Se cayeron los anillos de la academia de Bellas Artes, olvidar a modular la línea, el espacio que ocupa en el papel y la proporción entre las partes. De la primera sesión se entiende que un dibujo también puede partir de un acuerdo de movimiento con todas las partes del cuerpo como en una improvisación de danza. Habitar la línea como si en lugar de curvas viéramos articulaciones, en lugar de verticales serpenteos de la espalda y en lugar de grafismos certeros apoyos de distintas zonas del cuerpo. En este primer día mecanismos para generar pausas, presencias y transiciones entre ellas.

En la segunda sesión de 'Remove para ilustrar'. Notamos que ya se está generando productividad e internamente reflexión técnica. Cada vez son más extensas y complejas mis ideas sobre el afecto y la relación alumno-docente, trabajo y eficacia (autor) todo ello aglutinado en el titular 'Empatía Kinestésica a través del dibujo'. Los límites del sujeto y de la cultura como un papel en blanco para garabatear, abocetar, entintar. Papel kraft en lugar del espejo. Disfrutar participar de esta inversión de valores, de sus implicaciones revolucionarias, lo interno a través del dibujo ganando frente al reflejo y la forma de querer imitar los movimientos del docente o guía. Una vez más enamorarse de quien te otorga conocimiento útil.

En el tercer día charlando con una compañera de BB.AA. Remove para ilustrar notamos como Entintamientos crezca en estructura pedagógica, los dibujos de este día fueron menos por el lado menos ilustrador o a aspirar a se representacional.

49. Improvisación sobre estados 'líquido' de cinco minutos llevada al papel.

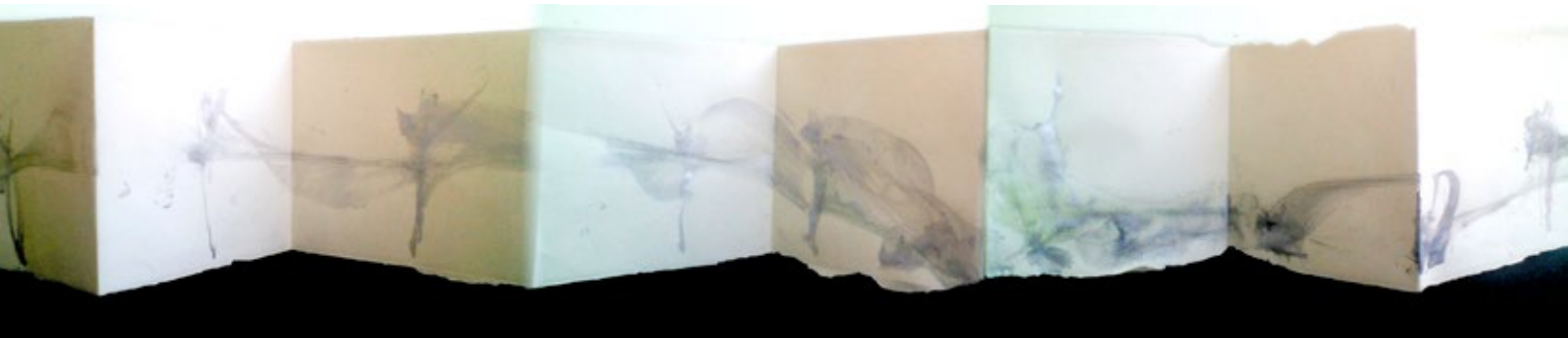


50. Improvisación sobre estados 'sólido' de cinco minutos llevada al papel.



51. Boceto realizado en clase improvisando animal-anatomía, preparatorio del dibujo de su entrevista.

Más por el lado del protolenguaje del movimiento y la notación en danza, Dibujos que de un modo vivencial se pueden transformar en partituras de movimiento. Traduciendo movimientos de espalda a pintar con toda la superficie de la mano, con ambas manos. En algún momento, sobre todo con la práctica del tercer día, se desbordaban las emociones pero desde la mente fría y protolingüística, enamorarse de la estructura del tejido y de las pautas que nos llevaron ahí. Como en “La Representación de la representación” Cantero y Pascual enseñan con su ejemplo y formación a sacarle utilidad a asociaciones no lineales, menos narrativas, más bailadas, a entrenar la nostalgia y disipar la separación, por medio de una alternancia de roles que activan tanto patrones visuales, gráficos como de movimiento hasta tal punto que el habla no es necesaria o incluso se entorpece.



52. A partir de improvisación física de la secuencia de bajada al suelo y vuelta a la vertical.

Sobre el concepto de diverger e Irene Cantero. Sí, eso también nos pasa, al cambiar de sitio intentamos encajar, asociar caras y lugares de una ciudad a otra. A veces funciona! Y entonces echas de menos. Con la acumulación de cambio y mudanzas se empieza a encajar, comidas en animales, relacionar atardeceres con partes del cuerpo a relacionar lo que no tiene sentido. Y ves que también funciona. Que la separación es una ilusión más, que los sentidos nos engañan incluso en la medida del tiempo, que el hora también es un acuerdo. Como la ilusión de movimiento. Cuanto más entrenas más peso divergente puedes levantar.

Bloque III

4. Diario gráfico del movimiento: experiencias cruzadas entre la danza y el dibujo

El concepto de dibujo que se plantea aquí se refiere siempre a un área de expresión que refleja una forma de pensamiento que le es propia, y por lo tanto nunca se considera el dibujo desde el punto de vista de una simple práctica manual que lo conceptuaría como una artesanía especial consistente en el desarrollo de ciertas habilidades técnicas, aplicadas mecánicamente a unos modelos incuestionados.

(Valle de Lersundi, 2001: 10)

Valle de Lersundi expone “la incapacidad contemporánea para apreciar la imagen quieta” como una cuestión a abordar en la contraportada de su libro ‘En ausencia del dibujo. El dibujo y su enseñanza tras la crisis de la academia’. En lo expuesto hasta ahora nosotros nos aliamos con esa ‘incapacidad’ ante la imagen quieta. En lugar de proponer imágenes estáticas o dinámicas, puras en esencia nos identificamos con la quietud de los sistemas de video expuesta por Viola, “la ilusión básica es la quietud. No existe una imagen fija porque la señal de video está en constante movimiento” (Viola 2007: 23). La quietud como el silencio son abstracciones tecnológicas desde la perspectiva del cuerpo como órgano sensorial integrado. El cuerpo está en un reequilibrio constante para mantenerse en pie. No dejamos de identificarnos en cualquier hecho manifestado por el hombre, incluidas las ‘imágenes quietas’, por todo ello, nuestra máxima quietud es la que

podemos revertir en ellas. Coincidimos con Valle al decir que la contemporaneidad niega la experiencia de este equilibrio del movimiento mínimo o la pausa, que no ya quietud. La defensa que hace Valle en este destacado la hemos sobre el dibujo “que refleja una forma de pensamiento que le es propia” nosotros la hemos ido repitiendo cada vez que expresamos el movimiento como forma de conocimiento. Los primeros garabato del niño esbozado sobre el papel o en el espacio tienen la misma valía del reafirmar el ‘yo soy’. En nuestro curso junto a Andrea Quintana profesional en danza contemporánea y dirigido por Dra. D. María del Mar Cabezas, profesora de la asignatura Dibujo de Primero de la Facultad de BB.AA. de la Universidad de Málaga, nos valemos de la premisa del ‘yo soy’ para articularlo. Por todo ello en ‘Diario gráfico del movimiento’ (de aquí en adelante abreviado) acompañamos a sus asistentes a redescubrir matices y habilidades en su ‘to teene’.

Además de este ‘to technique’ del ‘yo soy’ nuestro curso para la Escuela de Postgrado de la Universidad de Málaga, ‘Diario gráfico del movimiento’ surge del interés por la experiencia de la quietud máxima. A partir de este grado del movimiento mínimo surge la máxima presencia que vamos a registrar en el cuerpo y sus dibujos entendidos como dispositivos tecnológicos contenedores y generadores. Esta experiencia se va a plantear en distintos grados de actividad y sensibilizando zonas-fundamentales de nuestros dispositivos.

Este curso se presenta como proyecto docente, su implantación se prevé para final del curso 2015 -2016. Al compartir la docencia con Andrea Quintana la transferencia entre disciplinas no necesita de la asimilación de conocimientos en un mismo docente, el grado de reciprocidad se da en nuestra alternancia y ‘acuerdos temáticos’. Además previa a nuestra colaboración existe una inercia hacia el área especialista de la otra parte. Serafín tras licenciarse en BB. AA. inició su formación en danza contemporánea, con Gema Gisbert lo inició en el Espai de dansa Botanic de Valencia. Andrea Quintana comenzó a estudiar en ilustración e historia del arte en escuelas municipales de Bruselas y Escuelas de diseño San Telmo en Málaga tras su Grado Superior en Danza.

Bloque III

4. 1. Bloques temáticos y prácticas de clase

El soporte sobre el que se expande la acción del dibujante es un gran órgano vivo. Desde la pintura del paleolítico, la pared, el papel, el cuerpo ofrece resistencias y permite desplazamientos rápidos y eficaces. Es límite y horizonte de sus brazos. Es el escenario de una coreografía imposible donde la mano se desplaza como un futuro danzante. Los trazados realizados sobre él funcionan en el imaginario con un repertorio de equivalencias donde es posible imaginar la danza.

(Juan José Gómez Molina, 2007: 17)

¿Cuanto dura una acción? ¿Qué inaugura un nuevo movimiento? ¿Cómo establecemos la sucesión entre Movimientos? Dar respuesta a estas cuestiones no es nuestro objetivo, sí mantenerlas activas a lo largo de nuestra práctica y reflexión. Al volverlas a plantear en el caso del ‘Diario gráfico del movimiento’ estas cuestiones parecen tener respuesta en el simple gesto de ‘pasar página’. Veremos como la página o el pliego de dos páginas enfrentadas se nos va a configurar como medida de espacio y de tiempo del movimiento. “La coreografía imposible” que dibuja Gómez Molina en el texto destacado es práctica cotidiana en ‘Diario gráfico del movimiento’ si bien estamos de acuerdo con el espacio para nuestra representación va a ser el papel, veremos que paradójico por el encuentro que permite.

El recorrido y vivencia de los bloque temáticos. Nutrir el imaginario gráfico de los participantes al curso a través de la práctica de “materiales ideo-kinéticos y ejemplos específicos”, en nuestra traducción las palabras de Steve Paxton describiendo

su 'Materials for the Spine'. El curso se divide en tres semanas cada una con tres sesiones diarias de 5 horas. En la distribución de contenidos planteados una estructura rizomática u horizontal. Las estructura de cada sesión como la del curso corresponde a la misma progresión:

OJO-ROSTRO (manos) extremidades, ESPALDA, (cuerpo), interior-exterior, DISOLUCIÓN.

Cada una de las unidades destacada en mayúscula va a ser el contenido relevante o protagonista de la primera, segunda y tercera semana respectivamente.

El método para transitar las zonas del cuerpo ojo-rostro, espalda hasta llegar a su disolución va a estar condicionado por la técnicas gráfica para su representación. Es nuestro interés guiar también esta asociación entre contenido ideo-kinético y técnica gráfica. Propiciando con ello fundamento y base más sólida para el practicante. Con ello asistimos el conocimiento de uno mismo o como diría Paxton para lograr 'to technique' configurado por defecto en nuestro caso como una disolución. En este proceder va ser fundamental el disfrute del trazo filtrado por lo gestual y el gesto como el movimiento libre, espontáneo o improvisado del cuerpo, en su globalidad.

Cómo traducir y encontrar prácticas de transición entre los tres bloques propuestos (ojo-rostro, espalda, disolución) nos obliga a transitar el resto de partes cuerpo ya a ayudarnos por más estrategias. Además de la disolución vamos a apoyar, como vimos, de alternancia, descripción, improvisación, notación, avance. Desde la perspectiva de Quintana como una profesional de la danza contemporánea vamos a ecualizar sus ejercicios y metodologías hacia la expresión corporal. En 'Diario gráfico del movimiento' las mismas estrategias introductorias de la danza van a ser el camino hacia la conciencia corporal. Aplicándolas vamos a conseguir representación, visualización, interiorización.

"Al principio tenía una estructura muy clara de como tenían que ser las clases, técnicas, talleres, ejercicios. Ahora este año se me está rompiendo, me he dado cuenta que no responde a mi manera de trabajar. Ahora tengo más práctica, tengo muchos ejercicios que yo

practico. Lo que hago es llegar a clase sin saber lo que voy a hacer. De alguna manera lo que hago es agitar el cuerpo. Lo que me interesa es, ver si así, sino entiendo muy bien cual es la energía pongo a la gente a saltar, para que bailen un poco, para que se mueva la energía. A partir de ahí veo si hace falta algo más físico, algo más técnico o algo mas de taller, de percepción de tacto, un trabajo más grupal, un trabajo más individual. Una manera muy intuitiva la manera de plantearlas. Tengo unos ejercicios que se repiten para poder acceder a cosas técnicas muy claras y básicas como apoyos, direcciones, centro, suelo. Todo eso es para mí una justificación para acceder a otro lugar. Con esto no quiero quitarle importancia a la técnica. Hay que currar, también fuera de este ‘hippismo’ que puedo tener yo. [risas]” Janet Novás: entrevista, Café-Bar Alma, Madrid 2015

Recuperamos este fragmento de la entrevista a Novás para destacar y apropiarnos de su estrategia de detección de necesidades en el grupo de participantes tras una previa fundamentación y estructuración maleable con respecto a estas necesidades detectables, en sus palabras “técnicas muy claras y básicas como apoyos, direcciones, centro, suelo”. Y para sondear el grupo “De alguna manera lo que hago es agitar el cuerpo. Lo que me interesa es, ver si así... sino entiendo muy bien cual es la energía pongo a la gente a saltar, para que bailen un poco, para que se mueva la energía”. Veremos como energía es un término que a priori resulta etéreo e incluso místico pero que en el campo de trabajo del estudio de danza contemporánea adquiere contingencia como germen para provocar movimiento. Inducir o generar atmósferas creativas. A continuación veremos como Gema Gisbert habla de formas en la misma pregunta Novás habla de energía en el destacado anterior. En la entrevista con María Cabeza de Vaca rescatamos la relación entre forma y energía dice “Sí, hay un grupo y es una idea coreográfica básica.(...) Ahí es cierto que tú no estas trabajando tu forma, me cuesta hablar de forma porque soy poco formal. Lo que estás es construyendo con los otros una energía común, una figura común, un grupo común. Y eso sí, me gusta usar al grupo como una unidad”.

Bloque III

4. 1. a. Ojo-rostro: retrato del natural y retrato del tacto

La disposición del aula de trabajo no presenta obstáculos, es un espacio diáfano. Es posible contemplar la posibilidad de introducir alguna mesa de trabajo en los espacios periféricos, son preferibles taburetes en los que sentados apoyar sobre el regazo un soporte rígido no más grande de un A3 para dibujar. Al igual que vivimos con el taller 'Remover para ilustrar' grandes superficies del suelo y de la pared se disponen forradas de papel kraft. Los niveles de luz son controlados desde la penumbra que invita sin intimidarnos al movimiento hasta el nivel de luz óptimo para permitir el dibujo. En algún lugar apartado permitiendo la proyección central situamos el equipo de video compuesto por el proyector y el equipo informático y la botonera MIDI que permite reproducción no lineal de fragmentos de video.

La sesión de trabajo comienza con la presentación del trabajo a desarrollar, en lugar de una presentación oral se realiza un visionado de imágenes video y se aprovecha para presentar la plataforma digital para compartirlo posteriormente. No más de veinte minutos. Tras ello nos distribuimos por el espacio, tumbados en el suelo con los ojos cerrados comenzamos una visualización explorando el interior del cuerpo acompañados por una espera que recorre el volumen del cuerpo como si fuera un hueco. Heredamos estas prácticas de Gema Gisbert rescatando sus palabras de la entrevista "lo que yo pretendo es que las formas se produzcan a través de la sensación (...) intento entretener los pensamientos para acercarme a ese lugar" en el que la forma llega por inducción y el alumno las deduce apartándose de lo que cree que deben ser, en lugar de ello, la visualización ayuda, a diluir la sensación de partes y así sus potenciales formas puedan ser sin más, se manifiesten.

2. Aparecido originalmente en el documental *The Eye Hears, the Ear Sees*, recogido en McLaren, Norman. (2006). *Norman McLaren the Master's Edition*, [DVD recopilatorio], Canada: National Film Board of Canada, Canada.

Recordamos que toda esta actividad se ha realizado tumbado en el suelo y con los ojos cerrados. Girando sobre un lateral nos incorporamos y sentados en el suelo dibujamos nuestro rostro desde el recuerdo de esta visualización invirtiendo como máximo cinco minutos. En sesiones posteriores, dependiendo del grado de cohesión del grupo, sustituiremos la visualización por manipulaciones en parejas como medio de integrar las relaciones posibles entre las partes del cuerpo. En esta repetición se sustituye la visualización por un desperezo o manipulación del rostro a través del tacto. Cambiando de roles cada miembro de la pareja participa del reconocimiento de las distintas estructuras, densidades y volúmenes del rostro del otro.

Girando sobre un lateral nos incorporamos y sentados en el suelo dibujamos nuestro rostro desde el recuerdo de la experiencia táctil, invertimos entre cinco y diez minutos para la elaboración del dibujo o varios dibujos.

Aconsejamos técnicas secas que no tengan que ver con agarrar ningún utensilio, como el pigmento seco o el polvo de carbonato cálcico, con ello perseguimos ejercitar la mano explorando toda su movilidad y superficie usando la información táctil en contacto con el papel como un eco de la piel y densidad del trabajo de masaje. Estableciendo con ello una técnica de paradoja sensorial entre el dibujo y el tacto, el masaje y lo visual.

En una tercera repetición de esta estructura podemos aumentar su grado de complejidad. Combinando dos ejercicios alrededor de la mímica del rostro. El primero de ello con el único fin de activar movimiento y como ella explica en el destacado, esta práctica es la llave para migrar, abandonar y volver a la danza, casi como un espectador que de repente aparece en escena. “Conectar con el imaginario cotidiano integrándolo en mis desarrollos físicos o coreográficos(...) Agradezco esto cambios porque me sitúan dentro y fuera de la danza⁷¹”. Nos dice Cabeza de Vaca animándonos a poner cara a estos textos que lee de un libro. “La visita de una amiga, mira un juguete, toma un té, estar muy ocupado, tener un instante místico, así no, descansar por la tarde, sentirse muy femenina⁷²”. La segunda estructura implica dibujo y se ilustra con la imagen en esta página. Corresponde al taller ‘Remover para ilustrar’ por Cantero y Pascual en el

71. Recogido en la sección de anexos Talleres intensivo de danza contemporánea. María Cabeza de Vaca 30-31 Mayo 2015, La Buena Aventura, Conservatorio de Danza de Málaga.

72. QUINTANA, Andrea. [La Buena Aventura]. (2015, Mayo, 31). Nos lo hemos pasado pipa. GRACIAS ! [Archivo de video]. Visitado 31 de Mayo de 2015, recuperado de <https://www.facebook.com/labuenaaventura.arte/videos/vb.796173487065841/118973771452476>.



53. Instantánea y boceto del taller
Remover para ilustrar.

espacio de la Compañía Nacional de Danza y dentro del Festival Ilustratour.

Sentados en el suelo, formando un círculo alrededor de cuatro, estos y a la señal de Irene cambian la mueca y somos dibujados. Tras cinco o seis dibujos cambiamos de roles, de ser dibujado a dibujante. El ejemplo ilustra como la alternancia provoca empatía facial antes de iniciar el dibujo. Los dibujos en el cuaderno de clase no se corresponden con el momento de la fotografía aunque coinciden en su composición lo que prueba la repetición y el mantener una acción en el tiempo como medio de establecer conexión en el grupo. Nuestra propuesta de acción grupal se nutre de las descritas anteriormente y de las repeticiones previas menos complejas. La disposición en el espacio coincide con la marcada por Cantero, salvo en el centro se puede estar en pie. La orden de cambio es sustituida por un fragmento de texto como nos sugiere Cabeza de Vaca. Esta práctica dependiendo del texto seleccionado puede invitar más o menos al resto del cuerpo aunque se parte de la mímica facial. Así de estar sentados en el suelo vamos a la vertical e iniciamos movimiento espontáneo de la espalda en la vertical desde el rebote de muñecas para retomar o iniciarnos a mover en los cuatro planos del espacio y el copiar de videoclip a explorar los cuatro factores de movimiento de la teoría de Laban que describimos en el siguiente apartado.

Bloque III

4. 1. b. Espalda: inducción al movimiento a través del contacto. Espalda desde las manos.

Recuperando el relato del taller intensivo con Guillermo Weickert en la Nave Cia. Da.Te Danza. Granada del 20 y 21 junio de 2015. Encontramos lo expuesto con él como clave Tras esto no volemos tumbar en el suelo y un compañero tiende sus manos (yuki) en la espalda. Los primeros segundos de contacto me producen una sensación de contraste debe de ser la diferencia de temperaturas entre los dos. Simplificando mucho Katsugen “movimiento espontáneo” y yuki significa “energía grata – corregido por Guillermo en la primera versión escribí movimiento agradable - (...) tocar de modo que la mano encuentre un lugar cómodo en la anatomía ajena (...) dando soporte, sin prisa ni intención mística sanadora.” Repetimos yuki al principio y al final de cada actividad intensa. De vuelta a la actividad intensa a través de este contacto y recorreremos cinco tipos de movimientos posibles con la espalda. Curvamos nuestra espina dorsal en basculación frontal, lateral, ascendentes, en espiral y tumbados en el suelo rotamos la columna en su eje longitudinal contruyendo espirales de torsión como estrujando ropa. Cada movimiento potencia una función fisiológica. Guillermo nos explica que esta asociación entre movimiento y efectos es mental “La mente es la gran justificadora” explica. Entiendo que entretener la mente permite un movimiento más autónomo, disimulado la autoría de la voluntad y así más espontáneo. Pensar en los efectos de un movimiento también es un modo de unir cuerpo-mente sin coaccionarlos.

Practicar de dibujo-acción, las extremidades en el plano del suelo.

Imaginemos por un instante una playa; alguien a solas va abriéndose paso hacia la hipersensorialidad unida al calor que dejó el paso del día sobre la superficie de arena fina. Se transforman en emisores de mensajes los dedos, que inconscientemente se rigen por un extraño deseo de ser en surcos, creando símbolos, dibujos, que albergaran las interpretaciones de las imaginaciones más libres. Cómo explicar este fenómeno, común por otra parte⁷³”

Maria del Mar Cabezas

Tras movilizar y entrar en contacto con el otro a través de la columna vertebral volvemos al suelo realizamos un yuki tras el cambio de roles nos separamos. Quién imponía manos en último lugar se retira y también se tumba en el suelo. Iniciamos en ese momento unos instantes de pausa con los ojos cerrados. El ejemplo expuesto por Maria del Mar Cabezas nos sirve de ejemplo para visualizar un momento estático y las inercias que despiertan nuestro “deseo de ser surcos”. La disposición corporal, la intimidad que brinda ese calor y este deseo por el surco y el trazo descrita por Cabezas coincide con la práctica del yuki y el motor del katsugen, también en el espacio que Gema Gisbert configura como docente de danza contemporánea. Nos servimos de ella como entorno en el que el deseo por el trazo y por el movimiento se solapan, creemos que en la misma necesidad.

Gisbert, en un intento por “entretenernos el pensamiento” en clase guía su práctica, recordando sus palabras y experiencia. Como en un desperezo con los ojos cerrados, el movimiento llega animado por la comodidad. La instrucción para motivarlo surge con la identificación en el ejemplo de Cabezas, desde la posición horizontal sobre de arena de la playa extendernos y contraernos mínimamente y visualizar e interiorizar los dibujos que se ejecutan. De la intención del desperezo pasamos a visualizar loEn una instrucción posterior, aún con los ojos cerrados, imaginamos un color y este como pintura en el suelo. Al intentar colorear toda la superficie de nuestra piel desde el movimiento crece y podemos llegar a incorporarnos sentarnos y estar listos para llegar a la vertical. Esta práctica está trabajando la atención en lo interno y lo externo por medio de la alternancia arena-pintura. Al Fijar la atención del dibujo de las extremidades a la superficie de la piel desde la confianza de estar en la horizontalidad del suelo y sin estímulos visuales,

73. Maria del Mar Cabezas Jiménez capítulo Culto al error. JÓDAR, Asunción. (2006). Por dibujado y por escrito. Granada: Universidad de Granada. p. 92.

trabajamos el dibujo y el movimiento en paralelo. La experiencia puede recordar a 'La gran Antropometría azul' de Yves Klein en la que la figura humana de modelos desnudas era estampada sobre lienzos obras precursoras del performance. Nosotros colocamos en el espacio de entrenamiento sus impulsos con el ánimo de entretener el pensamiento e integrar el conjunto del cuerpo más que para generar rupturas estéticas.

Desde esta sensibilización nos acercamos al material de dibujo y adaptamos el movimiento de las extremidades a movimiento de las manos, con técnicas volátiles de pigmento seco y usando toda la superficie de la mano. Usando ahora una técnica de dibujo de instrumento prensil trazamos alguna de las instantáneas del conjunto del cuerpo que aún habiten nuestro recuerdo. Tras ello también desde el recuerdo y con la técnica que deseemos o la combinación de varias trazamos algunos dibujos susceptibles de convertirse en concéntricos pensando en los apoyos de las distintas zonas del cuerpo, desde figuras geométricas a composiciones surgidas de un único centro, si responde a esta composición algún ejemplo de los dibujos de manos lo rescatamos y continuamos dibujando a partir de su inercia.

Estos últimos dibujos los concéntricos van a ser digitalizados en el transcurso de clase para aplicarles una estructura previamente animada, ellas van a ser clave para provocar la exploración de los distintos planos del movimiento descritos por Rudolf von Laban inscritos en la kinesfera. Sustituyendo el material gráfico⁷⁴ de partida que usamos en el I Curso de Especialización en post-producción de video VJ videojockey y videoclip; malla del icosaedro y los triángulos independientes por los dibujos concéntricos de los asistentes al taller. Mientras uno de los docentes introduce dos de los factores o 'efforts' de movimiento de la Teoría de movimiento de Laban, otro introduce estos dibujos en el sistema de animación para que sea activado por la botonera MIDI y proyectado por el cañón de video sobre la intervención en el espacio de los asistentes al taller situado en el cono de luz del cañón. Los dos efforts restantes o estados de la teoría del movimiento son explorados desde la copia de videoclips a través de la proyección del cañón de video. En un último ejercicio de representación sobre el papel, transcribimos estos estados y sus dos extremos en grafismos gestuales con ello damos acceso al siguiente grupo de prácticas las de disolución de la figura humana.

74. La práctica en cuestión corresponde al momento 4:28 MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2014, Noviembre 3). I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/ozoiC18Crto?t=4m28s>.

Bloque III

4. 1. c. Disolución: del dibujo de las trayectorias de movimiento a habitar la línea

Usando el cuerpo más allá de la mano como medio de diluirlo, proponiendo manipulaciones concretas y detalladas de dos zonas del cuerpo de musculatura profunda. En la cadera: piramidal y en el omóplato: teres menor-mayor y el romboides menor-mayor.

Al iniciar las sesiones finales con manipulaciones concretas estamos sensibilizando la mano y su capacidad de generar imagen a partir del contacto. Al tratarse de musculatura profunda estamos expandiendo el conocimiento del artista plástico en la anatomía más allá de lo superficial o visible. Para el artista escénico esta manipulación está liberando dos articulaciones importantes en su capacidad motriz, ganando amplitud en los ejes de movimiento de la cabeza del fémur con respecto a la cavidad en la cadera. Al ser una actividad realizada en parejas se alternan los roles, tanto la imagen táctil y la ganancia de amplitud se reafirman recíprocamente en este cambio de roles.

El ejemplo de cabezas, trazando surcos en la arena bajo el Sol, nos sirve para recordar la idea del dibujo de las trayectorias del movimiento. Ahora vamos a descifrar otro modo de asociar trazos y experiencia física, habitando la línea. En la primera sesión cursando el taller 'Remover para ilustrar' como expusimos en el capítulo de la beca Ilustranza. descubrimos la posibilidad, desconocida hasta el momento, de usar el dibujo desde la fisicalidad y no desde las reglas de la composición y peso visual. Esta ruptura es la que intentamos transmitir, cambiar el modo en el que nos relacionamos con el cuerpo y la imagen, sin intentar modular la línea, ocupar el espacio del papel, con la inercia de la playa y la arena. Llamamos a esto habitar la

línea, ante un dibujo como los realizados llevando el movimiento de la espalda a las manos la disponibilidad del cuerpo que se activa en un sentido nuevo y en lugar de curvas vemos serpenteos de la espalda, vemos articulaciones en lugar de verticales y en lugar de grafismos certeros apoyos de distintas zonas del cuerpo. Detectamos aquí una disolución de la figura humana ya que el trazo que provoca esta identificación no tiene que ver con la antropometría. Habitar la línea es para nosotros una disposición ante grafismos realizados bajo la estimulación sensorial descrita, prevemos que expresarlo verbalmente no lo convierte en una noción transferible. Entendemos que para comprender y asimilar el 'habitar la línea' es necesario retomar estos dibujos en sesiones posteriores como estímulo para generar movimiento.

Esta no es la misma propuesta generada al final del capítulo anterior Espalda: inducción al movimiento desde el contacto. En ella el gesto va a contagiar el dibujo tras experimentar los diferentes esfuerzos de movimiento de la Teoría de movimiento de Rudolf von Laban. Intentaremos unir la emoción de los distintos polos de cada esfuerzo a representaciones gráficas aquí los valores de la línea y sus connotaciones van a ser relevantes. En sesiones de trabajo posteriores estos dibujos son digitalizados para provocar movimiento copiando su estímulo desde la pantalla de proyección, de un modo similar al que copiamos de los videoclips. Tras digitalizarlos se animan y editan sustituyendo con una edición de video similar la imagen de los videoclip y manteniendo la misma pista de música. Estos dibujos son utilizados como estímulo reversible.

Se diluye la figura humana en función del dibujo que se crea con todas las figuras humanas. Se crea como una figura superior que es el conjunto de las individualidades, no es tan interesante lo que está haciendo cada uno sino lo que se compone. Es un ejercicio de achicar el ego y de trabajar en función de la escucha de grupo.

Maria Cabeza de Vaca.

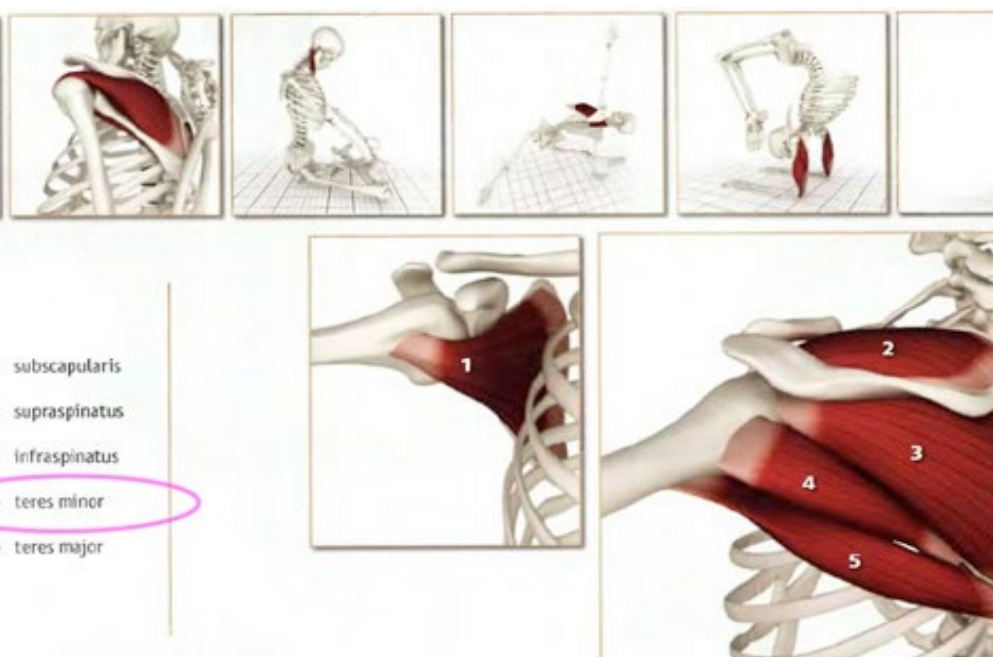
El trabajo de disolución propuesto por Cabeza de Vaca aquí tiene que ver con la superposición de la figura y el trabajo de dinámicas grupales, simulando el movimiento de bandadas de peces y pájaros. Este tipo de prácticas se ejecutaran en momentos en el que los diferentes miembros del grupo se conozca de un modo confiado. Como Cabeza de Vaca indica la suma y la adición provoca una unidad que para nosotros también es un punto de vista para provocar dibujos en el papel y en el espacio. Un modo de llevar a cabo la superposición y juego propuesta por Cabeza de Vaca está inspirada por 'La gran Antropometría azul' de Yves Klein. Con ello estamos estableciendo un diálogo entre energía y forma por medio de una dinámica de grupo y una expresión gráfica. La dinámica se contagia del cambiar del plano de pared al de suelo la práctica del friso en la última sesión del taller 'Remover para ilustrar', descrito previamente. En grupos de cinco personas sobre el suelo forrado de papel Kraft, tres personas avanzan tumbadas solapándose en un desperezo, las dos personas restantes acompañan este avance trazando en el espacio tras sus desocupación. Este es el dibujo de la estructura corporal a escala 1:1, dibujos rápidos de estructura de alambre realizados con técnica húmedas. Cuando cada dibujante necesite se cambia la técnica húmeda por una de pigmento seco. Este cambio será percibido por el trío del suelo provocando en ellos el cambio del sentido, superponiendo ahora su avance a los dibujos trazados en tinta. La pareja del pigmento seco ahora usará toda la superficie de sus manos, en una traducción del movimiento de desperezo del trío, para superponer a las estructuras de alambre siluetas o dibujar nuevas siluetas solo de pigmento, estos serán dibujos de desenfoque. Cuando el avance llegue a los límites del papel se cambian los roles y las técnicas, se propondrán nuevas áreas de avance y ocupación del papel.

En el transcurso del taller estas trayectorias aumentaran parcelando el espacio de trabajo en estelas de pausas. Estas van a ser punto de partida en prácticas sucesivas. Una de ellas tan sencilla como elaborar frase de movimiento a partir de llevar a la vertical lo que encontramos dibujado bajo los pies. Estas frase coreográficas y apuntes del movimiento, es similar a la

segunda fase de Coloreografiar en la que el apunte de clase acaba convirtiéndose en fotograma clave, en la práctica descrita el apunte trazado en el suelo pasa a ser una pausa dinámica, fotograma clave, de la frase coreográfica ejecutada físicamente. Las diferencias entre la notación en danza precisa y la conceptual recogida en el capítulo 'El dibujo del coreógrafo' por Ruiz Mollá y Gómez Molina en 'La Representación de la representación' quedan diluidas con estas prácticas.

·Propuesta de práctica grupal, Intrusos + autoformateo de intencionalidad.

Intrusos es una serie de video performance grupales realizada durante 2009 y 2010. Como instrucción; la copia, la acción de empujarse. Como objetivo reformatear esta instrucción en código de programación en action script y como corte final. Editar estas películas es diseñar las funciones aleatorias o interactivas que configuran su reproducción no lineal. Colaboraciones con profesionales de la danza, teatro y Bellas Artes. Intrusos I, montaje y programación a partir de video en espacio. Junto a Laura Herrero copiando al actor Soichi Yukimune en La leyenda del tiempo de Isaki la Cuesta. Disponible un DVD en préstamo en el departamento de dibujo de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Intrusos II, edición y programación a partir de capturas de pantalla. Junto a Isaac, Susana, Gema, Hieu, Pilar y Amparo. Empujándonos de sus casas o lugares de trabajo. Se mostró en la exposición colectiva de videoperformance Frio y Caliente L'Escorxador, tras el taller dirigido por Los Torreznos, Jaime Vallaure y Rafael Lamata. Intrusos III, programación y edición final a partir del registro de la acción en directo. Junto a Isaac Torres a empujones en la inauguración del espacio de La tabacalera en Madrid. Intrusos IV programación y postproducción a partir de capturas de pantalla. Junto a Isaac Torres copiando a Lady Gaga en La casa okupa de Valencia. Intrusos V edición programación interactiva desde capturas de pantalla. Junto a Eva Gutiérrez, Sara Galán en el Teatro de los manantiales Valencia. Intrusos IV postproducción programación cambiando velocidades junto a Cristina Antúnez copiando a Beyoncé Knowles en Diva en el espacio de entrenamiento del máster oficial en Danza y Artes del



54. Izquierda. Anotaciones tomadas en el taller intensivo de Lipi Hernández. Derecha. LONG, Ray y MACIVOR, Chris. (2014). The Key Muscles of Yoga. Cork: BookBaby. p. 149.

Movimiento en la Universidad de Murcia.

De estas propuestas retomamos para la configuración de la práctica grupal la configuración del grupo corriendo alrededor de una acción central y la posterior aceleración de su registro con el software de edición. Cerros del pantano: autoformateo de intencionalidad (2015) quedó descrita en capítulos anteriores. De esta práctica integramos la disposición recíproca del dibujante-dibujado en fases de pausas estáticas, similares a las tomas únicas de una película de stop-motion. La combinación de ambas estructuras de improvisación describe en un círculo a la totalidad de los participantes, el centro es ocupado por la acción recíproca del dibujante-dibujado. La alternancia de los participantes en el centro se produce por la acción de empujarse y caer contra el suelo. Quién vuelve a ocupar el centro copia-dibuja la pausa dinámica desde su disposición física, quien acaba en el suelo dibuja-copia con tinta el recuerdo de su ocupación física sumando. Tanto en la copia física como en la copia en tinta aparecen y se introducen distorsiones con respecto al original que generaran un movimiento en la sucesión acelerada de los dibujos y del registro en vídeo. Esta distorsión es el germen para el movimiento, en ella no solo el error la justifica sino, como vimos en el capítulo Solo en danza-animación. Integración duracional, la intencionalidad como el deseo de habitar con la totalidad de nuestra experiencia la pausa y el paisaje proyectándonos hacia el universo. Recordando el destacado de Paul Klee con el que iniciamos este bloque un practicante de movimiento que no se queda en la superficie de los objetos. “El estudiante de arte tendría que (..) darse cuenta de que es hijo de esta tierra, pero también hijo del Universo; material de entre las estrellas.”

Bibliografía

ALARCÓN, Mónica. Noviembre 2009. La inversión de la memoria corporal en danza. A parte rei. 66. Visitado en 5 Mayo de 2014, obtenido en <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/>.

ANDERSON, Joseph y Barbara. (1993). The Myth of Persistence of Vision Revisited. *Journal Of Film And Video*, 45(1), University of Illinois, 3-12. Visitado el 7 de Septiembre de 2010, obtenido de <http://www.jstor.org/stable/20687993>.

ARBEAU, Thoinot. (1946). *Orchesografía; Tratado Sobre Danza en Forma de Diálogo*, Buenos Aires: Centurión.

AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel y VEMET, Marc. (1996) *Estética del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.

AUDI, Robert, MARRAUD GONZÁLEZ, Huberto y GONZÁLEZ, Enrique A. (2004). *Diccionario Akal de filosofía*. Madrid: Akal.

BACHELARD, Gastón. (2000). *La Poética del Espacio*. Buenos Aires: Fondo De Cultura Económica de Argentina S. A.

BAKEDANOS, José Julián. (1987). *Norman McLaren: obra completa 1932-1985*. Bilbao: Museo de Bellas Artes = Arte Ederren Bilboko Museoa.

BARBA, Eugenio y SAVARESE, Nicola. (2010). *El arte secreto del actor*, Lima, Perú: Grupo Cultural Yuyachkani.

BROWN, Caroline. (2007). *Chance and circumstance: Twenty Years with Cage and Cunningham*. New York: Alfred A. Knopf.

BUNZ, Mercedes. (2007). *La utopía de la copia: el pop como irritación*. Buenos Aires: Interzona.

COPELAND, Roger y COHEN, Marshall. (1983). *What is dance?*. Oxford [Oxfordshire]: Oxford University Press.

CUNNINGHAM, Merce. (1997). *Space, Time and Dance*. New York: Harris M.

DAMASIO, Antonio R. (1996). *El Error de Descartes*. Barcelona: Hupore.

DARWIN, Charles. *La Expresión de las Emociones en el Hombre y en los Animales*, título original *The Expression of the Emotions in Man and Animals*, Alianza Editorial (ed.), Madrid, 2007.

- DAVIS, Flora. (2008). *La Comunicación no Verbal*. Madrid: Alianza Editorial.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Felix. (1988). *Mil pesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- DELEUZE, Gilles. (1987). *El bergsonismo*. Madrid: Cátedra.
- DESCARTES, René. (2002). *El discurso del método*. Madrid: Alba.
- FOUCAULT, Michel. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José (coord.). Cabezas, Lino. Ruiz, Catalina. Copón, Miguel. Ana Zugasti. (2007). *La representación de la representación*. Madrid: Cátedra.
- HALL, T. Edward, (1989). *El lenguaje silencioso*. Madrid: Alianza.
- HANNULA, Mika, SUORANTA, Juha, & VADÉN, Tere. (2005). *Artistic research*. Helsinki: Academy of Fine Arts.
- HEATHFIELD, Adrian y GLENDINNING, Hugo. (2004). *Live*. New York: Routledge.
- HOOKS, Ed. (2003). *Acting for animators*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- HUYZINGA, Johan. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- JÓDAR, Asunción. (2006). *Por dibujado y por escrito*. Granada: Universidad de Granada.
- KAPPENBERG, Claudia. (2009). Does screendance need to look like dance?. *International Journal Of Performance Arts And Digital Media*, 5(2&3), 89-105. <http://dx.doi.org/10.1386/padm.5.2-3.89/1>
- KLEE, Paul. (1953). *Pedagogical sketchbook*. New York: F.A. Praeger.
- KLEIN, Yves. (1974). *Yves Klein, 1928-1962 Selected Writings*, Nueva York: The Tate Gallery.
- KUNDERT-GIBBS, John L y KUNDERT-GIBBS, Kristin. (2009). *Action! : Acting Lessons for CG Animators*. Indianapolis, Ind.: Wiley Pub.
- LANIER, Jaron. (2011). *Contra el rebaño digital*. Madrid: Debate.

- LINDBERG, Christine. (2004). The Oxford American Writer's Thesaurus [Versión digital off line]. Oxford: Oxford University Press.
- LONG, Ray y MACIVOR, Chris. (2014). The Key Muscles of Yoga. Cork: BookBaby.
- LEPCKI, André. (2009). Agotar la danza. [Barcelona]: Mercat de les Flors.
- MANNING, Erin. (2009). Relationspaces. Movement, Art, Philosophy. Massachussets: Massachussets Institute of Technology (ed.)
- MARTIN, Marcel. (1990). El lenguaje cinematográfico, Barcelona: Gedisa.
- ÖLME, Rasmus. (2014). From model to modul: a move toward generative choreography (Doctor). University of Dance and Circus, DOCH en Estocolmo, Suecia.
- OSTROW, Soul. (2003). BOMB Magazine — Sol LeWitt by Saul Ostrow. Bombmagazine.org. Visitado 5 Octubre de 2015, obtenido de <http://bombmagazine.org/article/2583/sol-lewitt>
- PAVIS, Patrice & Folch González, E. (2000). El análisis de los espectáculos. Barcelona: Paidós.
- RICHIR, Marc. (2013). Discontinuidades y ritmos de las duraciones: abstracción y concreción de la conciencia del tiempo. Eikasia revista de filosofía, 47. Oviedo: Eikasia, 437-448. Visitado en Mayo 2015, obtenido de <http://www.revistadefilosofia.org/47-21.pdf>.
- SACKS, Oliver. (1985). El Hombre que Confundió a su Mujer con un Sombreo. Barcelona: Anagrama.
- SÁNCHEZ, José Antonio y CONDE SALAZAR, Jaime. (2003). Cuerpos sobre blanco. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- SÁNCHEZ, José Antonio. (2010). Teatro en el Campo Expandido, www.macba.cat. Museo de arte contemporáneo de Barcelona. Visitado en marzo 2010, obtenido de http://www.macba.cat/uploads/20081110/QP_16_Sanchez.pdf.
- RICHIR, Marc. (2013). Discontinuidades y ritmos de las duraciones: abstracción y concreción de la conciencia del tiempo. Eikasia revista de filosofía, 47. Oviedo: Eikasia Ediciones, 437-448. Visitado en Mayo 2015, obtenido de <http://www.revistadefilosofia.org/47-21.pdf>.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. (2008). El Contrato Social. Valladolid: Maxtor.

RUSSELL, Bertrand, *Elogio de la ociosidad*, Barcelona: Edhasa.

SCHAEFFER, Jean-Marie. (2012). *Arte objetos, ficción, cuerpo*. Buenos Aires: Biblos.

SONTAG, Susan. (2012). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Buenos Aires: Random House Mondadori S.A.

THORNTON, Sarah. (2008). *Siete días en el mundo del arte*. Barcelona: Edhasa.

VALLE DE LERSUNDI, Gentz. (2001). *En ausencia del dibujo: el dibujo y su enseñanza tras la crisis de la academia*. Bilbao: Universidad País Vasco,

VIOLA, Bill. (2007). *Las horas invisibles*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo.

VIOLA, B. (1993). *Bill Viola: Más allá de la mirada*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

WATZLAWIK, Paul, BEAVIN BAVELAS, Janet y JACKSON, Don D. (1981). *Teoría de la Comunicación Humana. Interpretaciones, Patologías y Paradojas*. Título original, *Pragmatics of Human Communication*. Barcelona: Herder.

WATZLAWIK, Paul. (1987). *El Lenguaje del Cambio*. Barcelona: Herder.

WOOLF, Virginia. (2007). *Un Cuarto Propio*. Madrid: Alianza.

Filmografía

ADLAN, Raffi, BERMANN, Georges, FONG, Julie y GOUNDRY, Michel (productores) y GOUNDRY, Michel (director). (2013). *Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky*. Francia: Partizan Films.

CAHILL, Mike, GRAY, Hunter y Orlovsky, Alex (productor) y CAHILL, Mike (director). (2014). *I Origins* [Cinta cinematográfica] EE.UU.: Verisimilitude, WeWork Studio y Bersin Pictures.

COLOBERTI, Claudio (productor) y BARBA, Eugenio (director). (2002). *The Whispering Winds*, [DVD]. Holstebro: Odin Teatret Film.

CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 01: Cunningham on Technique [Archivo de video]. Visitado el 15 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2008-01-12>.

CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 02: Dancing with Merce, [Archivo de video]. Visitado el 15 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-01-26/>.

CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 03: Cunningham on Sounddance. [Archivo de video]. Visitado el 15 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-02-09/>.

CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 04: To Get From Here to There. [Archivo de video]. Visitado el 16 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-02-23/>.

CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 05: Time at Westbeth [Archivo de video]. Visitado el 16 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-05-18/>.

CUNNINGHAM, Merce. (2009). Episode 06: Dancing As Yourself [Archivo de video]. Visitado el 16 de Julio de 2009, obtenido de <http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-06-01/>.

GRAHAM, Martha. [marianoh gul]. (2011, Diciembre 24). A Dancers World [Archivo de video]. Visitado el 15 marzo de 2015, obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=aFTNmGBKC2>.

JANNE, Dominique (productor) y CORBIAU, Gérard (director). (2000). Le Roi Danse [Cinta cinematográfica] Bélgica: K-Star, France 2 Cinéma, MMC Independent y K-Dance.

KEANU, Reeves y SZALASA, Justin (productores) y Chris Kenneally (director). (2012). Side by Side (El impacto del cine digital) [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Company Films.

McLAREN, Norman. (2006). Norman McLaren the Master's Edition, [DVD recopilatorio], Canada: Nacional Film Board of Canada, Canada,

PAXTON, Steve. [contredanse2009]. Material for the spine -DVD rom trailer. (2008, Diciembre 24). Visitado 3 de Julio de 2014, obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=8CntWmAiYTw>.

ROY, Sanjoy. [The Place]. (2015, Enero 16). Planet Dance [Archivo de video]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=4aeBhLakp3c>.

ROY, Sanjoy. [The Place]. (2015, Enero 23). Planet Dance: Body Talk - Part 1 [Archivo de video]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=AUZ9ao6fOKg>.

ROY, Sanjoy. [The Place]. (2015, Febrero 2). Planet Dance: Body Talk - Part 2 [Archivo de video]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=DoUZZH8qdJ8>.

ROY, Sanjoy. [The Place]. (2015, Febrero 3). Planet Dance: Body Talk - Part 3 [Archivo de video]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=BuzGb7VvIMQ>.

Filmografía generada para esta investigación

- MESA, Serafin y MUIÑOS, Alexis. [Studio do Gozo]. (2012, Diciembre 12). REvolution is my Boyfriend [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/34517071>.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2012, Octubre 2012). Arpegiador de la voz encendida [Archivo de video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=ZNgKgnbGPcA>.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2012, Septiembre 20). re:Formas + EróticaSolar [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/29061324>.
- MESA, Serafin. [SeraMesa]. (2010, Septiembre 15) Patienta session 02 [Archivo de video]. Recuperado de <http://seramesa.deviantart.com/art/Patience-session-2-180457818>
- MESA, Serafin. [SeraMesa]. (2010, Febrero 8). Intrusos II [Archivo de video]. Recuperado de <http://seramesa.deviantart.com/art/Intrusos-II-Intruders-II-153373398>.
- MESA, Serafin. [SeraMesa]. (2010, Octubre 14). Intrusos IV [Archivo de video]. Recuperado de <http://seramesa.deviantart.com/art/Intrusos-VI-Intruders-VI-182648797>.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2013, Marzo 13). Pleasexercises (Por el pla·hacer) [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/75478376>.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2013, Junio 10). Pleasexercises IV · Tattoo Test (Por el pla·hacer IV· Pruebas de tatuaje) [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/69709883>.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2015, Febrero 2). Pleasexercises V (Por el pla·hacer V) [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/91292903>.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2015, Septiembre 22). Cerros del Pantano: autoFormateo de intencionalidad <https://vimeo.com/144708560>. Contraseña: RepresentacionReversible.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2014, Noviembre 3). I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ozoiCi8Crto>.
- MESA, Serafin. [Serafin Mesa]. (2014, Noviembre 15). Cosechando un Cuerpo Sensible: coreografiar [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/109749698>.
- MESA, Serafin y QUINTANA, Andrea. (2015, Marzo 3). Entintamientos: cadáver exquisito en danza [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.dropbox.com/s/t7ai3dg2n2q996a/01AndreSera.mov>.

1. Imagen de portada a partir de la entrevista a la docente en danza Gema Gisbert, verano y otoño de 2015, disponible en anexos.	3
2. Fotogramas del fragmento de vídeo guionado por Sanjoy Roy, Planet Dance Part 2.....	27
3. Fotogramas del fragmento de vídeo guionado por Sanjoy Roy, Planet Dance Part 2.....	28
4. Fotogramas del vídeo de Cerros del Pantano, verano 2016.....	31
5. Primeras versiones del logo del Studio do Gozo.....	41
6. Cubierta del libro R.I.M.B. en falso cuero.....	42
7. Boceto del arpegiador.....	43
8. Boceto del pulsador del arpegiador.....	44
9. Boceto de la circuitería del arpegiador.....	44
10. Apunte reversible, disolución y figura humana.....	45
11. Instantánea de la entrevista con Guillermo Weickert, 29 de septiembre de 2015.....	47
12. Fotograma del libro animado Coloreografiar 3.....	49
13. Fotograma del gif animado a partir del cuaderno anillado, completado por Andrea y Serafin por correo postal.	52
14. Simulación del espacio de proyección y exhibición para Entintamientos, los cuadernos pasan a ser bucles de video, la tinta se invierte y pasa a ser luz, los asistentes se distribuyen en el espacio ocupando el suelo en varios niveles. MESA, Serafin y QUINTANA, Andrea. (2015, Marzo 3). Entintamientos: cadáver exquisito en danza [Archivo de video]. Recuperado de https://www.dropbox.com/s/t7ai3dgn2n2q996a/01AndreSera.mov .	53
15. Programa de mano Ruiz, 2007.....	66
16. Capturas de pantalla de Biped, (2009) de Merce Cunningham.....	67
17. Imágenes para imprimir sobre DVD re: Formas. Video y ejecutable.....	68
18. Detalle de página 12 y 13 del libro REvolution is my boyfriend, primera producción colaborativa con Argentina.	70
19. Capturas presentando a Grant Munro, bailarín y animador para Norman McLaren.....	72
20. Diagrama entregado en clase con Irene Cantero.....	92
21. Entorno de trabajo con Resolume.....	93
22. Intervenciones sobre los versos seleccionados, proceso registrado en vídeo. Arpegiador de la voz encendida	III
23. Capturas de pantalla de las intervenciones de los versos animadas y post-producidas..... aplicando inversión de color y transparencia en el fondo para así ser integradas y simular uso y edición aleatoria.	112
24. Infografía simulando la instalación del arpegiador en el CMHC.....	113
25. Planos de uno de los módulos del arpegiador. Detalles técnicos de su montaje y construcción.	115
26. Captura de pantalla de Pleasexercises I.....	128
27. Captura de pantalla de Pleasexercises II.....	129
28. Captura de pantalla de Pleasexercises III.....	130
29. Página del libro de producción R.I.M.B.....	131
30. Cartel del videoclip R.I.M.B.....	138
31. Pintura digital sobre fotograma de la acción en Pleasexercise IV.....	139
32. Superposición de fotogramas en Pleasexercises V diluyendo la figura humana representando solo movimiento.	140
33. Conjunto de todas las tiras de papel kraft formando unidad. Previamente se intervinieron con	

gouache.	141
34.. Imagen.promocional.de.re: Formas .±.eróticaSolar.....	141
35. Fotogramas.de.Paciente session.02.. Izq.. superposición del dibujar.sobre.pausa dinámicas.. Derecha.cuaderno.de.clase.....	142
36. Fotograma.de.la.película.Cerrillos del pantano.....	145
37. Dos.dinámicas, en grupo.y por.parejas.. En.las.primeras prácticas.de.grupo.los practicanes de movimiento visten medias de color azul para eliminar esa zona del cuerpo en la fase de postproducción. Quién la usa en la cabeza además improvisa una máscara consiguiendo un efecto doble, desinhibirse ante la cámara.	152
38. En.las.últimas dinámica conjuntas.de.la.primera sesión, el grupo.es capaz.de proponer..... acciones sintiéndose cómodo en su unidad cada uno de sus miembros. Consideramos esto un logro ya que el alumnado no parte del entorno de la práctica física en común. Generar confianza y empatía en parte de nuestro trabajo.	153
40. Primera página del primer cuadernillo animado.para.coloreografiar.montado.12.fotogramas en un A4.	159
41. Instrucciones colaborativas publicadas en www.cargocollective.com/serafinmesa/ coloreografiar.	160
42. Bocetos realizados a partir de la memoria corporal de asistir al taller de María.Cabeza de Vaca.	163
43. En.la.segunda fase.colaborativa.de.coloreografiar.los usuarios.intervienen imágenes.que.... esconden la relación de las articulaciones de la estructura humana. Numerarlos nos sirve para animar fragmentos de danza.	163
44. Coloreografiar, estructura punteada, estructura punteada intervenida y resultado de esta. última animada siguiendo la frase coreográfica de Maria Cabeza de Vaca, el video en el enlace https://www.youtube.com/watch?v=ZaHV5b4sdvg .	164
45. Algunos dibujos preparatorios para los dibujos a partir de sus entrevistas. De izquierda a derecha y en sentido horario, Rasmus Ölme, Lipi Hernández, Gema Gisbert, Janet Novás e Irene Cantero.	165
46. Dibujo transferido a papel.de acuarela y coloreado con tintas flúor. Entregado Álvaro Frutos en Valencia 06_2015.	168
47. Dibujo transferido a papel.de acuarela y coloreado con tintas flúor. Entregado a Daniel.... Abreu en Madrid 07_2015.	169
48. Dibujo a lápiz.limpio.y contraste nivelado.digitalmente a partir de la entrevista a Gema.... Gisbert.	170
49. Improvisación sobre estados 'líquido' de cinco minutos llevada al papel.....	171
50. Improvisación sobre estados 'sólido' de cinco minutos llevada al papel.....	171
51. Boceto realizado en clase improvisando animal-anatomía, preparatorio del dibujo de su entrevista.	172
52. A partir de improvisación física de la secuencia de bajada al suelo y vuelta a la vertical.....	172
53. Instantánea y boceto del taller Remover para ilustrar.....	180
54. Izquierda. Anotaciones tomadas en el taller intensivo de Lipi Hernández. Derecha. LONG, Ray y MACIVOR, Chris. (2014). The Key Muscles of Yoga. Cork: BookBaby. p. 149.	188



Entintamientos

Coreografía de un cadáver exquisito.

Descripción del proyecto

Andrea (bailarina) anima a Serafín (cineasta) a generar un cadáver exquisito en danza. Este se sustenta casi siempre tambaleante por la belleza de lo monstruoso. Ver belleza en este caso es saber encontrar relaciones entre partes que no están diseñadas para ello. En el cadáver exquisito existe un acuerdo previo entre todos los dibujantes. En este caso usar las técnicas de cada uno de los miembros de este colectivo, animación y la danza integrándolas en un cuerpo en movimiento común. Dibujar entre 15-20 cuadernos. Animar y secuenciarlos en bucles independientes de video. Integrar estos bucles en una Jam sesión

utilizando tecnologías y herramientas de VJ (Video Jockey) y acciones en directo. Generar un espacio de representación para esta sesión integrando el movimiento del público. Descomponer en secuencias de dibujos estáticos movimientos sencillos como caminar, plegar y extender las articulaciones, cambiar el peso del cuerpo de un pie a otro. La correspondencia postal será una herramienta. Asistir a la comprensión del movimiento tanto de un modo corporal-mecánico como visual. Entrenar la memoria cinética del cuerpo (propiocepción). Describir y utilizar técnicas de animación tradicional para verificar dicha memoria.

* Proyecto finalista en *residencias La Caldera Les Corts* 2015 edición junio. <http://www.lacaldera.info/news/view/366>

Coloreografar

Cómo seducir a un practicante de movimiento a transformarse en animador de películas. Coloreografías es un espacio para resolver esta pregunta. La clave surge tras el curso de *Cuerpo Sensible* impartido por Alvaro Frutos. Su técnica para sensibilizar el cuerpo es dividirlo de a dentro a fuera. Entenderlo como un órgano de percepción integrado por cuatro aparatos sensibles, huesos, músculos, órganos y piel. Para experimentar cada aparato diseña prácticas en las que solo uno es protagonista. Coloreografías traza puentes entre estos cuatro aparatos y los procesos de la animación tradicional. Dibujar los trazos estructurales de base equivale a huesos. Sumar a la secuencia volúmenes y contornos se asemeja a los músculos. Completar la silueta añadiendo masa a la figura corresponde a órganos. Dar color. Encarnar cada cuadro es separar la figura del fondo es dar la piel del movimiento.

Andrea Quintana a través de La Buena Aventura me invitó a participar registrando con mi técnica el curso de Alvaro Frutos ahora les devuelvo la pelota a ellos, a todos los aventureros y a todos espontáneamente que se quiera sumar. Como dice Alvaro *'Energía llama a Energía'*.

Cómo funciona Coloreografías. El objetivo es doble. Practicar animación y colaborar en la película *Cosechando un Cuerpo Sensible*. <https://vimeo.com/109749698>. Este enlace corresponde a los huesos, músculos, órganos y piel del mismo movimiento que encierran este PDF. Se incluyen huesos y músculos, animando así a completarlo con tu versión de órganos y/o piel. Imprime tantas veces como necesites. Pon los trazos y las manchas que imagines con bolígrafo, lápices, café, productos de limpieza e incluso pinturas. Para visualizarlo sigue estos pasos.

- 1 IMPRIMIR
DESCARGAR EL ARCHIVO E IMPRIMIR LA PÁGINA EN TAMAÑO A4
- 2 COLOREAR
RECUERDA LA EXPERIENCIA CON ALVARO O PÁNELE FORO Y COLOR. NO NECESITAMOS 3D MENOS ES MÁS.
- 3 ESCANEAR
INTENTA NO HACER SONIDOS EN EL PAPEL
- 4 ENVIAR
FONO O GMAIL EN BUENA CALIDAD
SERAFIOMESA@GMAIL.COM
DONDE LLEGARAN LOS IMÁGENES

- 5 RECORTAR
SEPARA CADA FOTOGRAFIA POR LAS MARCAS USA REGLA Y CUTTER! O LAS TRADICIONALES TIJERAS.
 - 6 GRAPAR
ORDENA DE MENOR A MAYOR CADA PAGINA. LA ULTIMA DIBUJA LA ULTIMA COLOCA LAS GRAPAS A LA ALTURA DE LOS LOGOS. PON UNA POR CADA LADO PARA ASEGURAR
 - 7 PASAR
ASEGURA CON UNA MANO Y CON EL PULGAR DE LA OTRA DEJA PASAR LAS PAGINAS DE UNA EN UNA Y RAPIDO. ERES UN CRUPIER CON MAGIA EN SUS CARTAS.
- SI TE ANIMASTE ANIMANDO ESTE ES SOLO EL 1º VOLUMEN DE COLOREOGRAFÍAS. SERAFIOMESA@GMAIL.COM. SUBCRIBETE.

Coloreografar 01: calentando huesos, órganos, músculos y piel

Anexos



LA BUENA
AVENTURA .8.



LA BUENA
AVENTURA .9.



LA BUENA
AVENTURA .10.



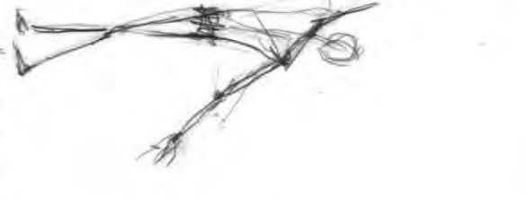
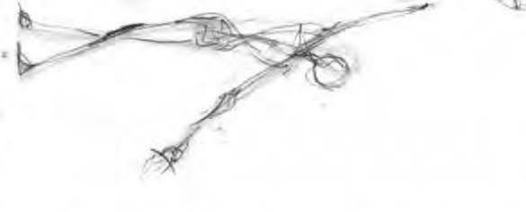
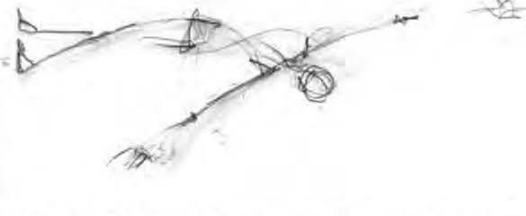
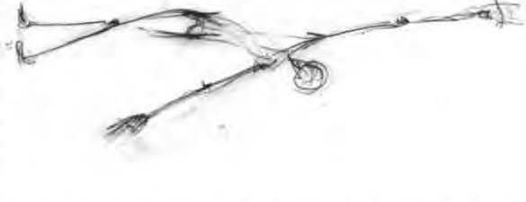
LA BUENA
AVENTURA .11.



LA BUENA
AVENTURA .12.



LA BUENA
AVENTURA .13.



Representación reversible



LA BUENA
AVENTURA .14.



LA BUENA
AVENTURA .15.



LA BUENA
AVENTURA .16.

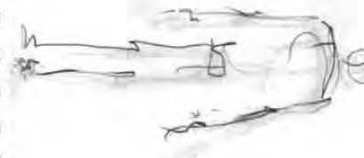
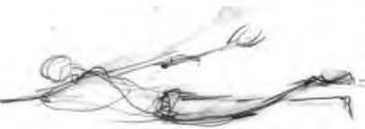
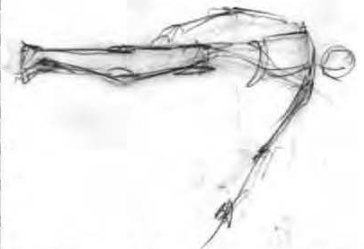
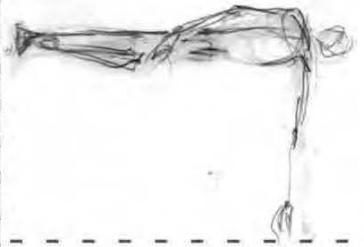
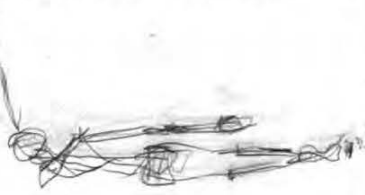
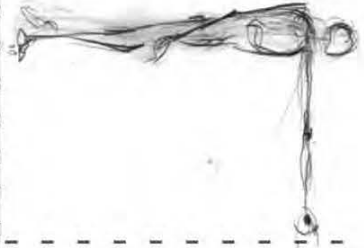
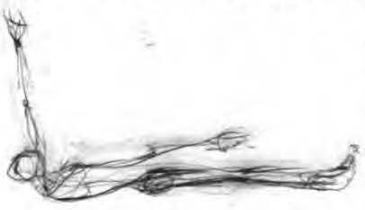


LA BUENA
AVENTURA .17.

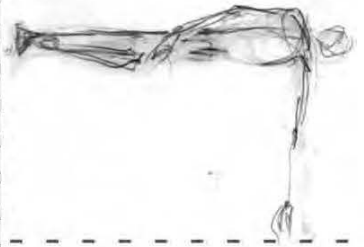
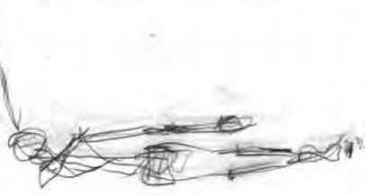
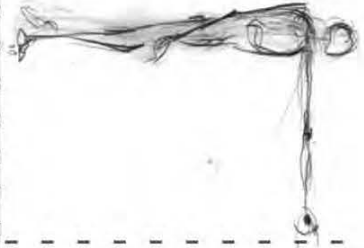
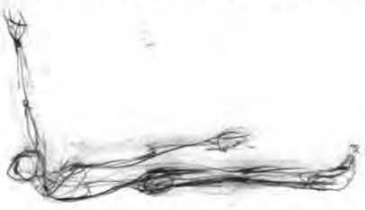


LA BUENA
AVENTURA .18.





Anexos





LA BUENA AVENTURA 7.

LA BUENA AVENTURA 8.

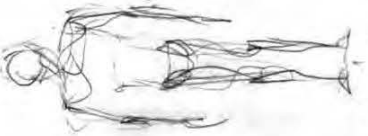
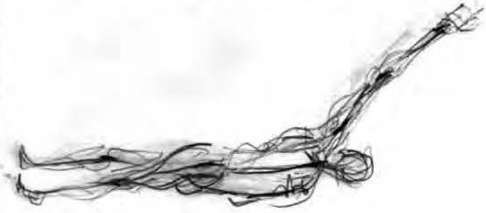
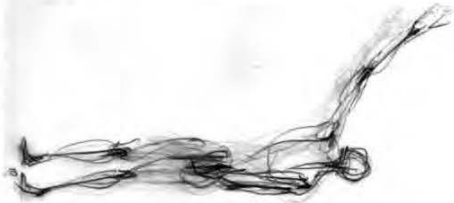
LA BUENA AVENTURA 9.

LA BUENA AVENTURA 10.

LA BUENA AVENTURA 11.

LA BUENA AVENTURA 12.

Representación reversible



LA BUENA AVENTURA 6.

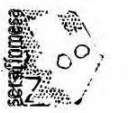
LA BUENA AVENTURA 5.

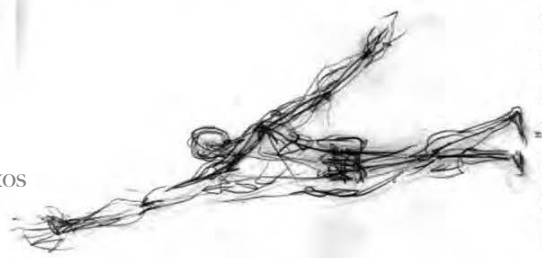
LA BUENA AVENTURA 4.

LA BUENA AVENTURA 3.

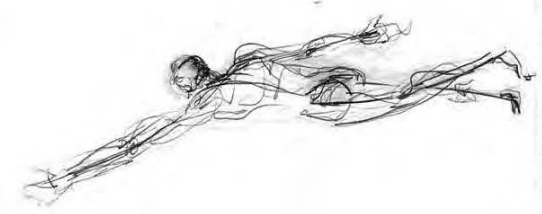
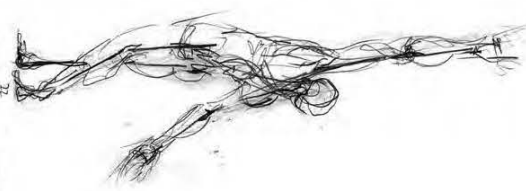
LA BUENA AVENTURA 2.

LA BUENA AVENTURA 1.





Anexos

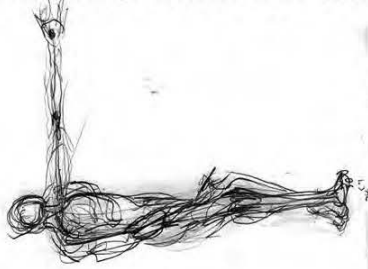
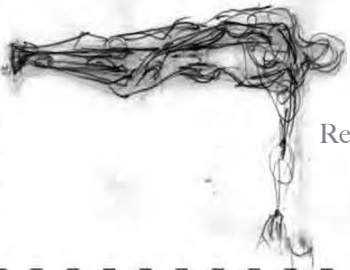


LA BUENA
AVENTURA

31.

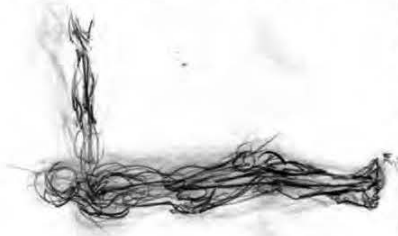
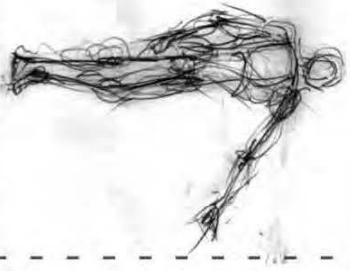


Representación reversible



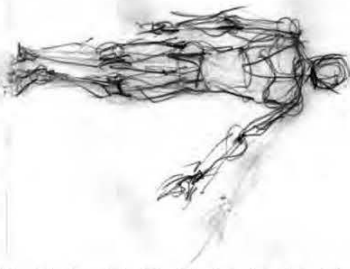
LA BUENA
AVENTURA

32.



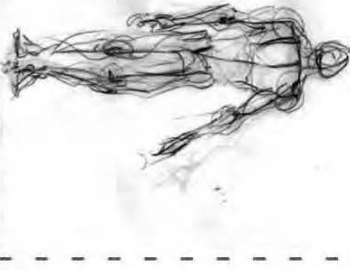
LA BUENA
AVENTURA

33.



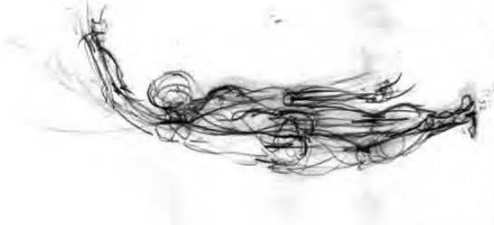
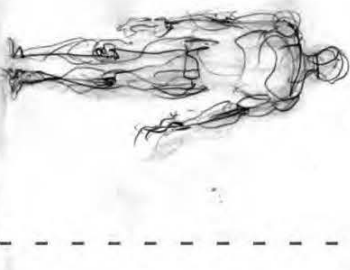
LA BUENA
AVENTURA

34.



LA BUENA
AVENTURA

35.



LA BUENA
AVENTURA

36.



LA BUENA
AVENTURA

30.

04



LA BUENA
AVENTURA

29.



LA BUENA
AVENTURA

28.



LA BUENA
AVENTURA

27.



LA BUENA
AVENTURA

26.



LA BUENA
AVENTURA

25.



Andrea Quintana a través de La Buena Aventura me invitó a participar registrando con mi técnica el curso de Alvaro Frutos ahora les devuelvo la pelota a ellos, a todos los aventureros y a todos los espontáneos que se quiera sumar. Como dice Alvaro 'Energía llama a Energía'.

Cómo funciona Coloreografías. El objetivo es doble. Practicar animación y colaborar en la película Cosechando un Cuerpo Sensible. <https://vimeo.com/109749698>. Este PDF dibuja un movimiento en bucle representado de frente y perfil. En la sala lo repetimos como 20 minutos hacia los cuatro frentes del espacio. Alvaro lo llama mantra, la repetición nos aleja del pensamiento. Imprime tantas veces como necesites. Pon los trazos y las manchas que imagines con bolígrafo, lápices, café, productos de limpieza e incluso pinturas. Para visualizarlo sigue estos pasos.

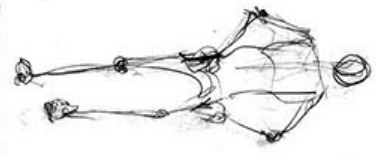
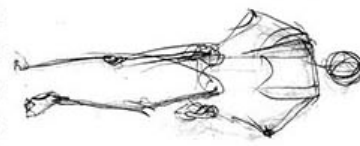
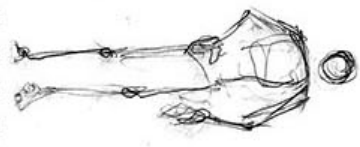
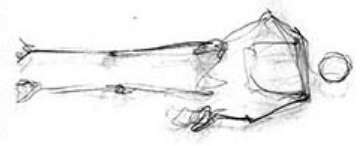
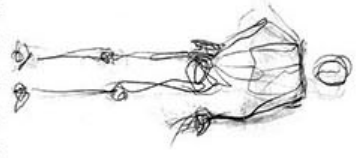
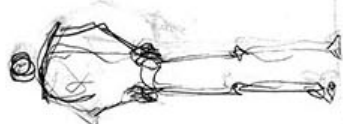
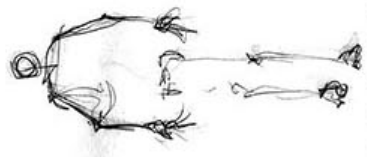
- 1) IMPRIMIR
DESCARGAR EL ARCHIVO E IMPRIME TODA PÁGINA EN TAMAÑO A4
- 2) COLOREAR
RECUERDA LA EXPERIENCIA CON ALVARO Y PALE FORA Y COLOR. NO NECESITAMOS 3D, MENOS ES MÁS.
- 3) ESCANEAR
HÁCELO SIEMPRE EN EL PAPEL Y PON TU TEE FONO O CÁMERA EN BUENA CALIDAD
- 4) ENVIAR
SERAFIONES@GMAIL.COM ES LA DIRECCIÓN A DONDE LLEGARAN TUS IMÁGENES

- 5) RECORTAR
SEPARA CADA FOTODRAMA POR LAS MARCAS USA REGLA Y CUTTER O LAS TRADICIONALES TIJERAS.
 - 6) GRAPAR
ORDENA DE MENOR A MAYOR CADA PÁGINA. LA PÁG. 1 OMBEA LA ULTIMA, COLOCA LAS GRABES A LA ALTURA DE LOS LOGOS. PON UNA POR CADA LADO PARA ASEGURAR. AGARRA CON UNA MANO Y CÓPI EL PULGAR DE LA OTRA DEJA PASAR PÁGINAS DE UNA EN UNA Y REPIDO, ERES UN GRUPIER CON MAGIA EN SUS CARTAS.
 - 7) PASAR
CÓPIE EN UN APUNTAO
- ¡SI TE ANIMASTE ANIMANDO ESTE ES SOLO EL PRIMER VOLUMEN DE COLOREOGRAFÍAS. SERAFIONES@GMAIL.COM. SUSCRIBETE.



Libro animado 02: mantra

Anexos



205

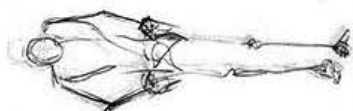
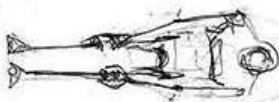


LA BUENA
AVENTURA

.14.

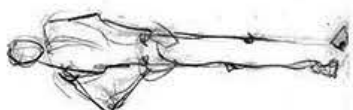


Representación reversible



LA BUENA
AVENTURA

.15.



LA BUENA
AVENTURA

.16.



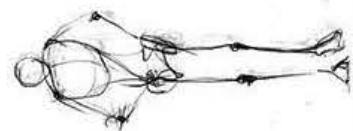
LA BUENA
AVENTURA

.17.



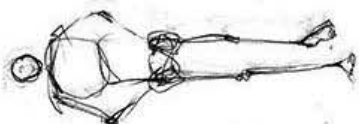
LA BUENA
AVENTURA

.18.



LA BUENA
AVENTURA

.19.



LA BUENA
AVENTURA

.13.

06



LA BUENA
AVENTURA

.12.



LA BUENA
AVENTURA

.11.



LA BUENA
AVENTURA

.10.



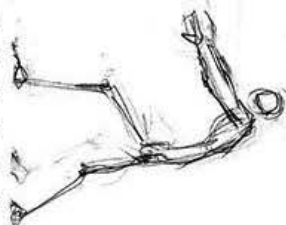
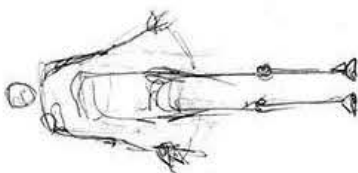
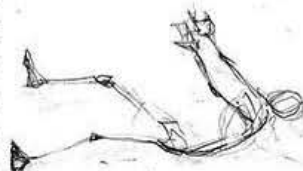
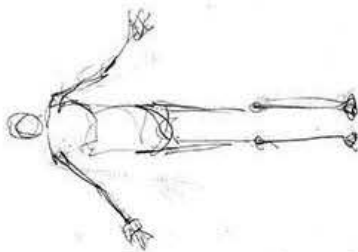
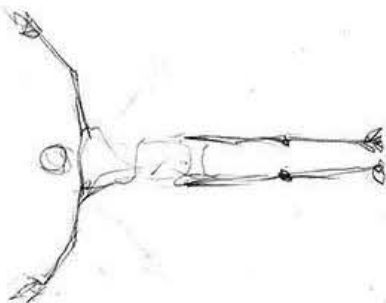
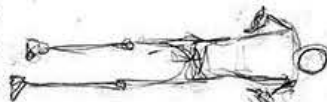
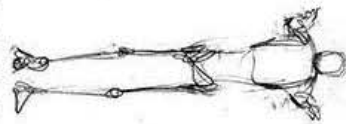
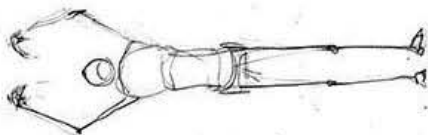
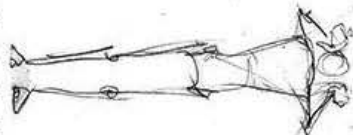
LA BUENA
AVENTURA

.9.



LA BUENA
AVENTURA

.8.



LA BUENA
AVENTURA

33



Representación reversible



LA BUENA
AVENTURA

39



LA BUENA
AVENTURA

46



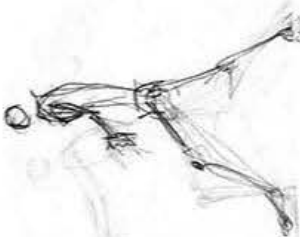
LA BUENA
AVENTURA

41



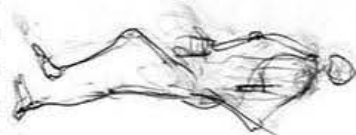
LA BUENA
AVENTURA

42



LA BUENA
AVENTURA

45



LA BUENA
AVENTURA

37



LA BUENA
AVENTURA

36



LA BUENA
AVENTURA

35



LA BUENA
AVENTURA

31



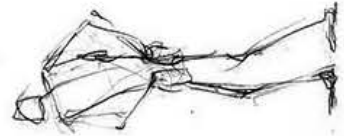
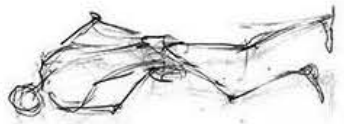
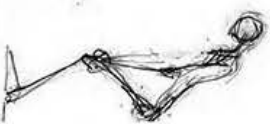
LA BUENA
AVENTURA

38



LA BUENA
AVENTURA

37



Anexos



LA BUENA AVENTURA .62.



Representación reversible



LA BUENA AVENTURA .61.



LA BUENA AVENTURA .64.



LA BUENA AVENTURA .65.



LA BUENA AVENTURA .66.



LA BUENA AVENTURA .67.



LA BUENA AVENTURA .61.



LA BUENA AVENTURA .60.



LA BUENA AVENTURA .59.



LA BUENA AVENTURA .58.



LA BUENA AVENTURA .57.



LA BUENA AVENTURA .56.



.74.

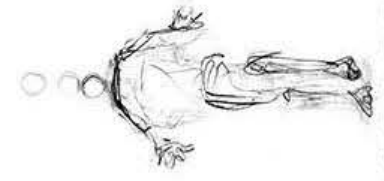
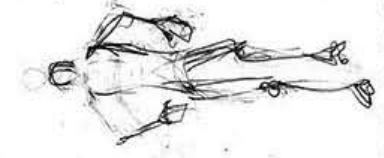
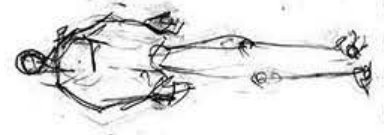
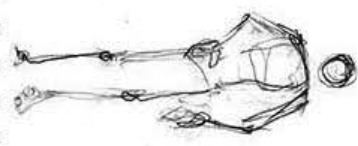
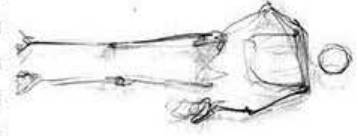
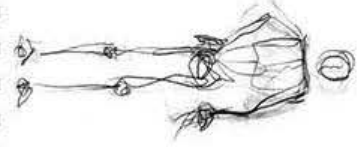
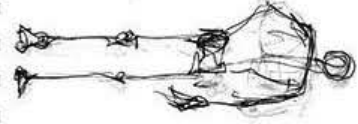
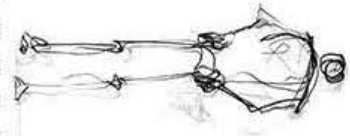
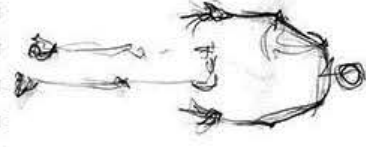
.15.

.16.

.17.

.18.

.19.



Anexos



.13.

.12.

.11.

.10.

.9.

.8.

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

LA BUENA AVENTURA

CONTIENES

Andrea Quintana a través de La Buena Aventura me invitó a participar registrando con mi técnica el curso de Alvaro Frutos ahora les devuelvo la pelota a ellas, a todas las aventureras y a tod@s espontáne@s que se quiera sumar. Como dice Alvaro 'Energía llama a Energía'.

Cómo funciona Coloreografías. El objetivo es doble. Practicar animación y colaborar en la película *Cosechando un Cuerpo Sensible*. En <https://vimeo.com/109749698>. En este tercer cuadernillo a partir de una práctica con Alvaro animo el recuerdo de la emoción que experimenté. La anatomía se diluye sustituida por una suerte de deriva interna. Imprime este PDF tantas veces como necesites. Pon los trazos y las manchas que imagines con bolígrafo, lápices, café, productos de limpieza e incluso pinturas. Para visualizarlo sigue estos pasos.

- 1 | IMPRIMIR
DESCARGA EL ARCHIVO E IMPRIME LA PÁGINA EN TAMAÑO A4
- 2 | COLOREAR
RECORDA LA EXPERIENCIA CON ALVARO Y PUELE FORMA Y COLOR. NO NECESITAMOS 3D, MENOS ES MÁS.
- 3 | ESCANEAR
INTENTA NO HACER SOMBRAS EN EL PAPEL Y PON TU TELEFONO O CÁMARA EN BUENA CALIDAD
- 4 | ENVIAR
SERAFIMESA@GMAIL.COM ES LA DIRECCIÓN A DONDE LLEGARÁN TUS IMÁGENES

- 5 | RECORTAR
SEPARA CADA FOTOGRAFÍA POR LAS MARCAS USA REGLA Y CUTTER O LAS TRADICIONALES TISERAS.
- 6 | GRAPAR
ORDENA DE MENOR A MAYOR CADA PÁGINA. LA ÚLTIMA DEBEA LA ÚLTIMA. COLOCA LAS GRAPAS A LA ALTURA DE LOS LOGOS. PON UNA POR CADA LADO PARA ASEGURAR.
- 7 | PASAR
AGARRA CON UNA MANO LA OTRA DEJA PASAR LAS PÁGINAS DE UNA EN UNA Y RÁPIDO, ERES UN CUIPIER CON MAGIA EN SUS CARTAS.
- 8 | ANIMAR
SI TE ANIMASTE ANIMANDO ESTE ES SOLO EL 4º VOLUMEN DE COLOREOGRAFÍAS. SERAFIMESA@GMAIL.COM. SUSCRIBETE.

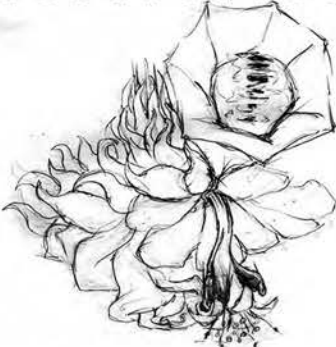
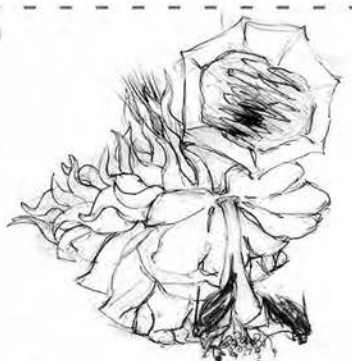


Representación reversible





Anexos



LA BUENA
AVENTURA 20.



LA BUENA
AVENTURA 21.



LA BUENA
AVENTURA 22.



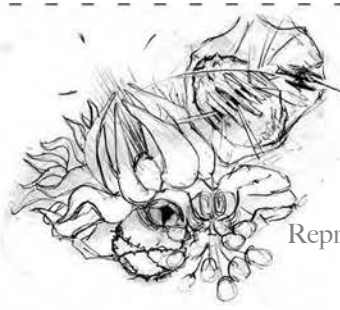
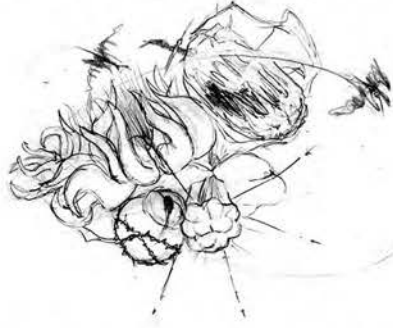
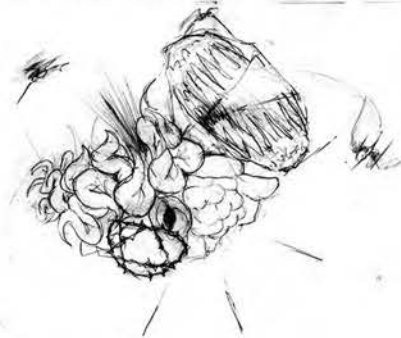
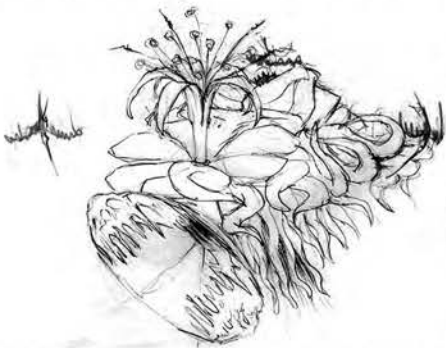
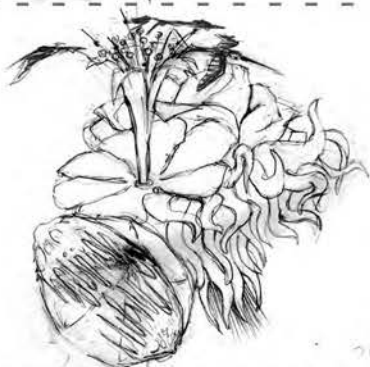
LA BUENA
AVENTURA 23.



LA BUENA
AVENTURA 24.



LA BUENA
AVENTURA 25.



Representación reversible



LA BUENA
AVENTURA 31.



LA BUENA
AVENTURA 30.



LA BUENA
AVENTURA 29.



LA BUENA
AVENTURA 28.



LA BUENA
AVENTURA 27.



LA BUENA
AVENTURA 26.



LA BUENA AVENTURA .49.

Anexos



LA BUENA AVENTURA .37.

215



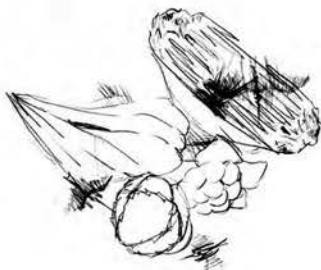
LA BUENA AVENTURA .42.



LA BUENA AVENTURA .39.



LA BUENA AVENTURA .41.



LA BUENA AVENTURA .34.



LA BUENA AVENTURA .46.



LA BUENA AVENTURA .35.



LA BUENA AVENTURA .34.



LA BUENA AVENTURA .36.



LA BUENA AVENTURA .33.

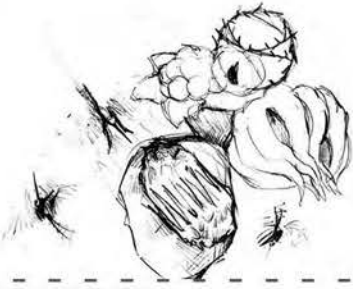


LA BUENA AVENTURA .37.





LA BUENA AVENTURA 216



LA BUENA AVENTURA 154



LA BUENA AVENTURA 153



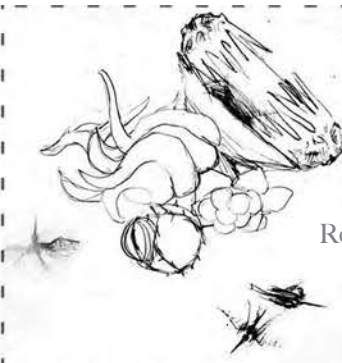
LA BUENA AVENTURA 152



LA BUENA AVENTURA 151



LA BUENA AVENTURA 150



Representación reversible

LA BUENA AVENTURA 144



LA BUENA AVENTURA 145



LA BUENA AVENTURA 146



LA BUENA AVENTURA 147

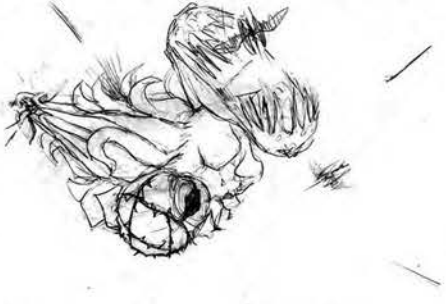
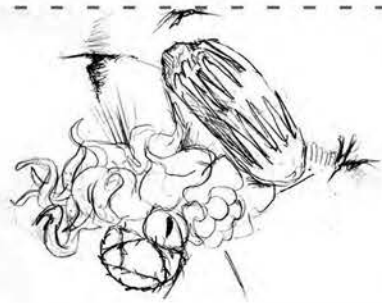
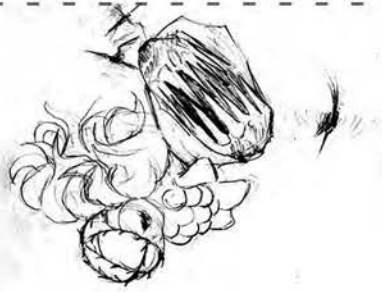


LA BUENA AVENTURA 148



LA BUENA AVENTURA 149

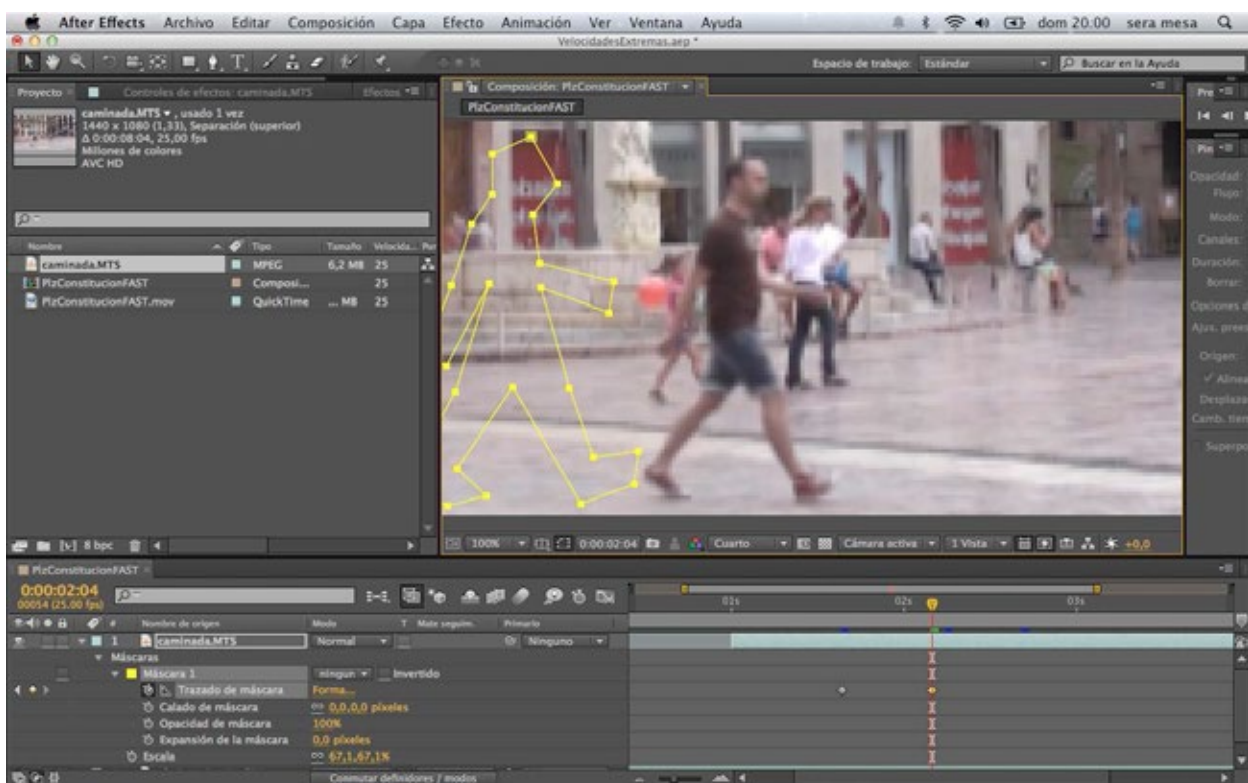
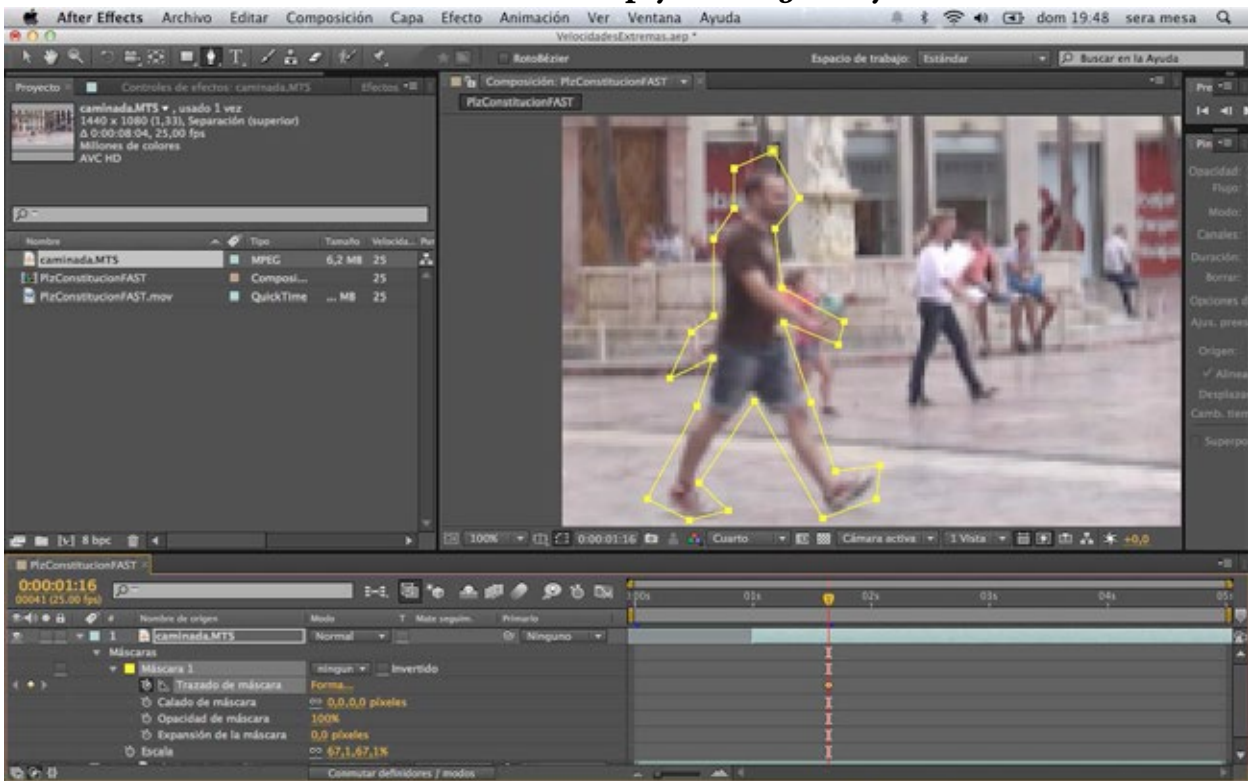




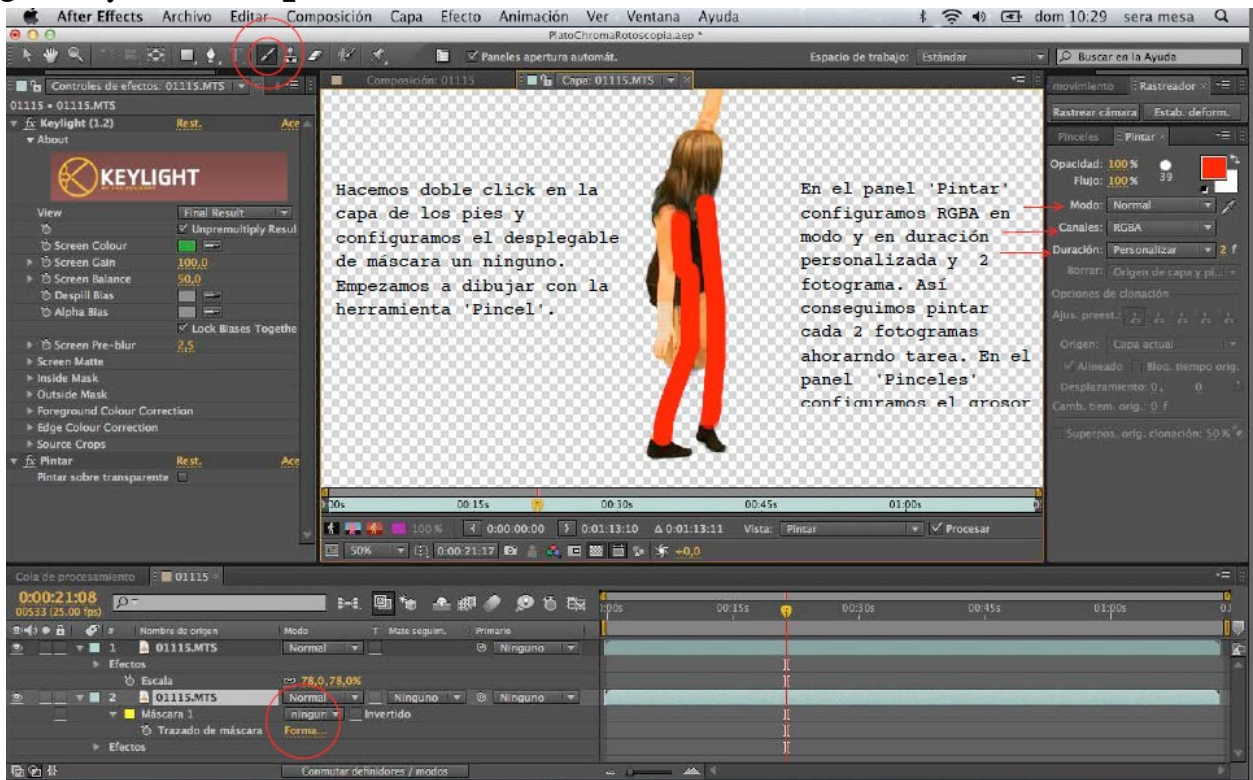
Anexos



Material didáctico. I Curso de Videoclip y VideoJockey: máscara vectorial



Material didáctico. I Curso en Postproducción de Video y Video Jockey: rotoscopia



REvolution is my Boyfriend: libro de producción y cuaderno de artista



Reevolution

A hand-drawn illustration of the word "Reevolution" in a stylized, bubbly, blue-outlined font. The letters are thick and rounded, with some internal shading. The word is arranged in three lines: "Ree" on the top line, "volu" on the middle line, and "tion" on the bottom line. The drawing is on a piece of off-white paper with a slightly rough, torn edge on the left side. The entire page is framed by a thick black border.

Ya

te

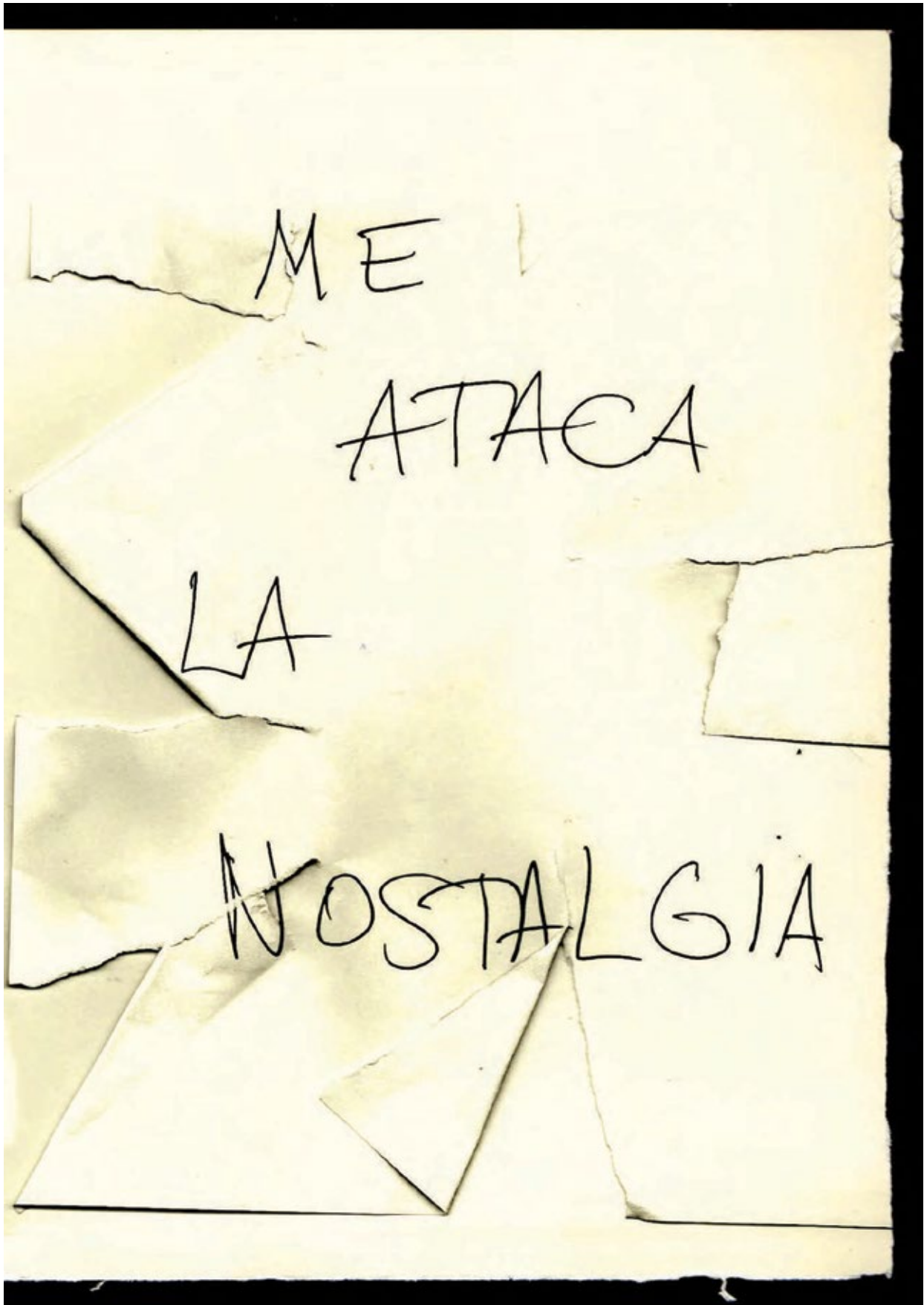
extraño

Haces que se me

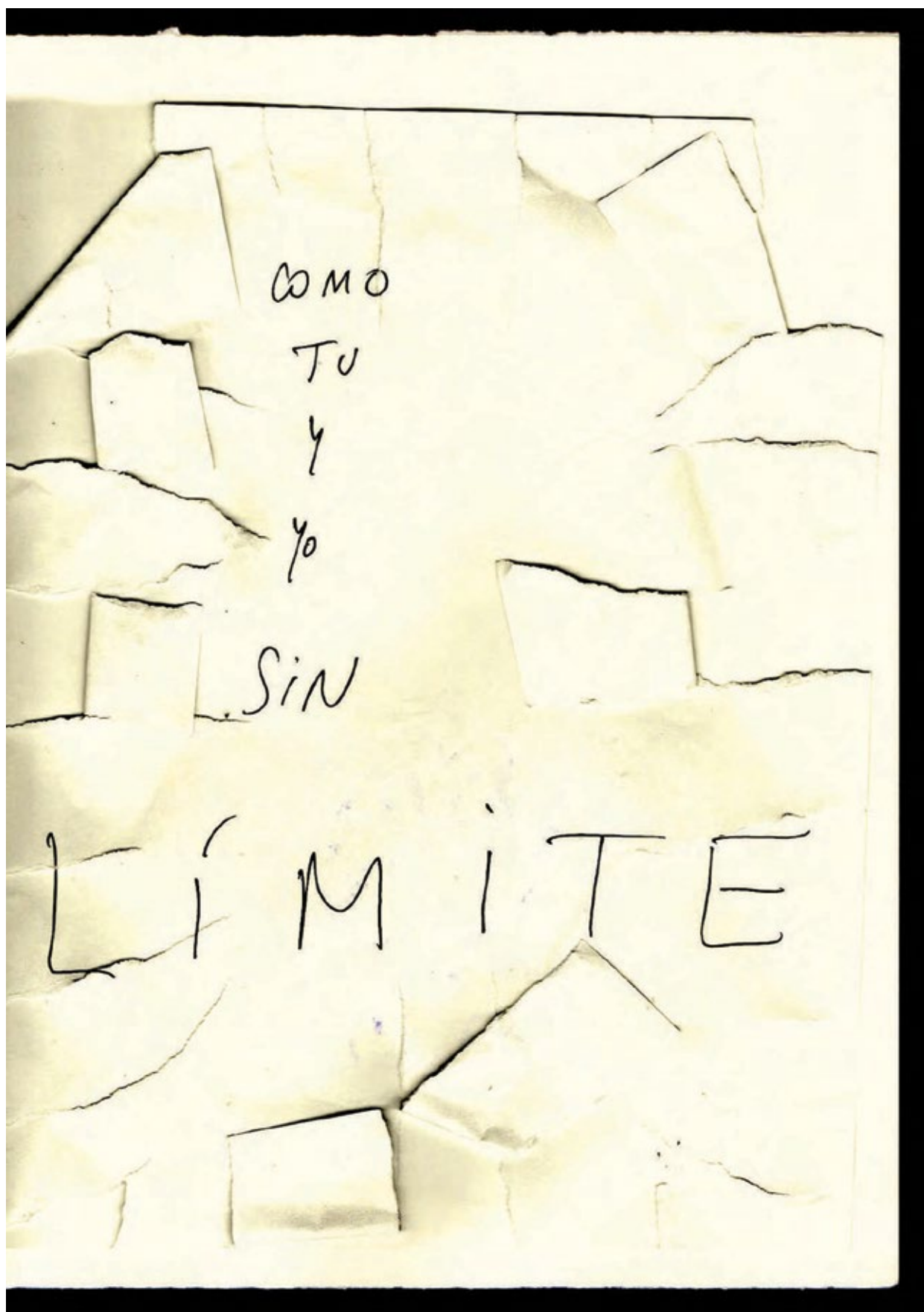
enjuaguen los ojos

en lágrimas

AUSENCIA



TENERLE
MENOS
MIEDO AL
(T)ERROR



COMO

TU

y

yo

Sin

LÍMITE

PRINCIPIOS

EN EL AVIÓN ME VINE CON MARTA, LA CHICA DE LA ORGANIZACIÓN NOS PUSIMOS AL DÍA Y HABLAMOS UN MONTÓN. ME ANIMÓ A MADRID EL PROXIMO VIERNES, ASÍ QUE YA TE CUENTO, LOVER.¹⁵

HE HABLADO CON MARCO Y ME PUEDE QUEDAR EN SU CASA.¹⁶

ESTOY PENSADO DARLE MI PROPUESTA

QUERÍA PROPO-
NERTE QUE ME
HAGAS EL VIDEO
DE REVOLUTION
IS MY BOYFRIEND

X-Bot

INSIDE A RAFA EN
MANO, ASÍ TENGO
EXCUSA PARA SUBIR A
MADRID. DE PISO VER
EL GUERNICA. ESTOY
ESCUCHANDO "REVOLUTION
IS MY BOYFRIEND" Y ME

ENCANTA, DAN GANAS DE BAIAR. HENSA DE
COMPLEJIDAD Y PERVERSIÓN BIEN PRODUCIDOS

SOY TU FAN MÁS PELOTUDO.¹⁷

HEY SI VIENIS EL VIERNES

ME GUSTARÍA HABLAR DE

UNA IDEA QUE TUVE,

QUERÍA PROPONERTE QUE

ME HAGAS EL VIDEO DE

REVOLUTION IS MY

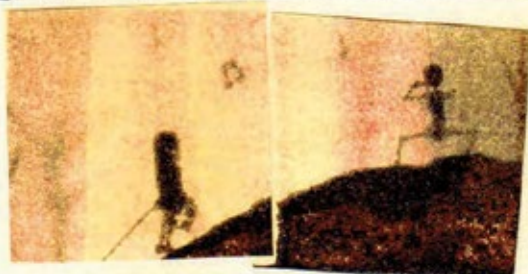
BOYFRIEND ES QUE SE OCURRIERON ALGUNAS

ALGUNAS IDEAS
(GUAPAAS)
PARA HACER
EN LA CALLE

15. CORREO # 4. SERAFIN TO ALEXIS. 11.09.2011

16. CORREO # 6. SERAFIN TO ALEXIS. 12.09.2011

17. CORREO # 8. SERAFIN TO ALEXIS. 13.09.2011



ALIADOS DE UN SUEÑO
INTERMINABLE ELLOS
VUELAN.

LA MUERTE PEQUEÑA
NIEGA SU OFRENDA
IMPERCEDERA.

MUERTE Y ALIADOS
COMO SIRENAS Y MARINEROS
BORRACHOS TODOS.

MÚSICA QUE LES ARREBATA
DE INSTANTES Y RECUERDOS

MÚSICA QUE LES ATAVÍA
DE ETERNIDAD.

BUEN VIAJE Y REGALOS INFINITOS
TQ. S.²⁴

JELOVN, DE VUELTA EN TIERRA GRINCHA
COMO VA TODO POR ALLÍ? YO TODAVÍA
"READAPTÁNDOME" DE HOY ME LO TOMO
BASTANTE RELAJADO AL DÍA, QUE

24. CORREO #53. SERFIN TO NEWS. 1-09-2011

CIÓN" SE ESTÁ ESPARCIENDO COMO
 RÁPIDAMENTE POR EL MUNDO;
 AFRICA, ESPAÑA, LONDRES. AHORA
 ESTAMOS UNIDOS!!! ASÍ QUE VISUAL
 Y CONCEPTUALMENTE ME GUSTA.
 MUCHO ESA IDEA :) EN RELACIÓN
 A LA "EYACULACIÓN FINAL" SE ME
 VIENE A LA CABEZA ESTA



OBRA DE MURA
 KAMI QUE BIEN
 PUEDE SER DE IN-
 SPIRANTE O IN-
 RADORA A NIVEL
 PLÁSTICO :) VOY
 A APROVECHAR
 ESTE FIN DE SE-
 MANA PARA FIL-
 MAR LAS IMÁ-
 GENES QUE NOS
 ESTAN FALTAN-
 DO Y DESPUÉS

SI TE PARECE DEFINIMOS LO DEL
 STORY BOARDS.

BESSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS
 REOLUCIONARIOSSSSSSSSSSSSS

ES. CORREO# 90 - ALEXIS T. SEP. FIN. 8-06-2011

SERA DICE: EL COMIENZO DE
UN VIDEO LLAMADO NOV03386.AVI
LLAMÉMOLO "ESPIÑA FELIZ NARANDA
Y OSO AZUL"



"LA MUJER TRES TETAS"



AL FINAL DE LAS COBRAS HAY UN
"MONSTRUO OCULTO" QUE SE PODRÍA MAS
TURBAR DETRÁS DE LA MALEZA



