

UCUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Artes Escénicas

Articulación de un video danza desde los archivos familiares en
relación al site specific y otras materialidades.

Trabajo de titulación previo a
la obtención del título de
Licenciada de Artes
Escénicas: Danza-Teatro

Autora:

María Alejandra Loza Pangol

CI: 1804937348

aleloza22@gmail.com

Directora:

Mgs. Clarita del
Rocío Donoso
López

CI: 0102797495

Cuenca, Ecuador

25-noviembre-2022

Resumen:

“Laberinto emocional” es un video danza que nace de un hecho tan personal como de una relación paterno filial. El contexto emocional está metaforizado en un site- specific (sitio específico) que son las gradas del hogar de la autora y su coreografía está relacionada con objetos y sonidos. Todos nacen del recuerdo produciendo estas materialidades que poco a poco se hilan para cobrar un sentido dramatúrgico.

Hay un cuerpo que indaga su movimiento en estas memorias en base a diferentes técnicas como el Pensamiento Corpóreo de Wayne McGregor y Assymetrical Motion de Lucas Condró. El espacio es de las primeras materialidades en emerger como un momento clave para metaforizar el recuerdo y es la primerísima puerta al levantamiento de todo un hecho escénico.

A esto se unen los objetos, las correas y las letras presentes físicamente, como medio simbólico del recuerdo familiar. La composición sonora se sincretiza en la muestra, la misma con incidencia directa en el campo escénico. Finalmente se concreta en la construcción de un video danza que articula todos los elementos levantados y adquiere la significación de la propuesta. De este proceso creativo la autora concluye que el arte puede transmutar a quién lo permite, con esta frase concluye el hecho creativo, pues es posible la sanación emocional a través de la catarsis en el hecho artístico.

Palabras clave: (ej.) Archivos familiares. Site Specific. Objetos simbólicos. Sonoridad. Video danza.

Abstract:

“Laberinto emocional” is a performing dance video based in a personal experience and a parental relationship. The emotional context is metaphorized in a site specific form represented in the author’s home stairs, also the choreography is related to objects and sounds. All of them come from memories and reproduce this materialities that step by step spin to gain a dramaturgic sense.

A body inquire its movements in this memories based in different techniques such as Physical thinking by Wayne McGregor and Assymetrical Motion by Lucas Condró.

Space is one of the first materialities to emerge as a key moment to metaphorize memory and is the very first door to the creation of the whole scenic act. Also some objects, straps and letters join as a symbolic way to the family memory. The sound composition unites whit the sample, same which results from the Poéticas Sonoras course, in which was made an investigation about sound and its impact in the scenic field. Finally, everything converge in a dance video that articulates every element worked and shows the approach meaning. From this creative process the author concludes that art is able to transmute to whom aloud so. This phrase ends the creative act, because an emotional recovery is possible through the catharsis in the artistic act.

Keywords: Family files. Site Specific. Symbolic objects. Loudness. Video dance.

Índice

Resumen	7
Abstract	8
Introducción	9
Capítulo 1	11
Del archivo familiar al Site Specific	11
1.1 Definición del archivo familiar	11
1.2 El archivo familiar y su incidencia en la memoria corporal	12
1.3 De la subjetividad a la objetividad	13
1.4 Fundamentos teóricos del Site Specific	15
1.5 El Site specific como metáfora del archivo familiar	16
Capítulo 2	19
Construcción de materialidades escénicas	19
2.1 Inserción del cuerpo y espacio. Análisis desde Wayne McGregor, Anne Teresa de Keersmaeker y Lucas Condró	19
2.2 Construcción de partituras corporales	31
2.3 El objeto y su descontextualización.	36
2.4 El sonido y la composición sonora	38
Capítulo 3:	42
La Transmedialidad en la video danza	42
3.1 Los inicios de la video danza	42
3.2 Cualidades en la construcción de video danza	46
3.3 Articulación de la video danza	48
Conclusiones	53
Referencias Bibliográficas	55

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Maria Alejandra Loza Pangol, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Articulación de un video danza desde los archivos familiares en relación al site specific y otras materialidades", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 25 de noviembre de 2022



María Alejandra Loza Pangol

C.I: 1804937348

Cláusula de Propiedad Intelectual

María Alejandra Loza Pangol, autora del trabajo de titulación "Articulación de un video danza desde los archivos familiares en relación al site specific y otras materialidades", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 25 de noviembre de 2022



María Alejandra Loza Pangol

C.I: 1804937348

Dedicatoria

A Elizabeth, Danilo, Adriana, Denisse, Micaela, Marissa, José Fernando, Carolina y Angie,
les destino este trabajo de titulación, por su constante apoyo y escucha.

Agradecimientos

La gratitud es una virtud que no todo humano posee, la gratitud no solo se trata de agradecer, se trata de reconocimiento y lealtad.

Y ahora se y veo que, de no ser por lo vivido, este trabajo de titulación no sería posible.

También sé que mi madre fue la responsable de sembrar la semilla artística en mí, mi padre el que hizo posible mis sentimientos y mis hermanas son mis espejos de lucha y resistencia.

Universidad de Cuenca me abrió sus puertas y la Facultad de Artes me hizo conocer un mundo más amplio y lleno de colores.

A ellos, a mi familia y al personal académico, les quedo eternamente agradecida.

Y por qué no, me agradezco a mí por continuar, a la música por acompañarme largas mañanas de lectura y escritura, a la terapia y a los amigos y amigas.

Introducción

Un archivo es un registro, y un archivo familiar es un registro de sucesos familiares, valga la redundancia. Este término es muy utilizado en las artes escénicas sobre todo en los momentos que se deben explicar en dónde detona un proceso creativo. Por tanto, Laberinto Emocional deviene de un registro familiar personal. Tras una búsqueda de referentes y de acuerdo con Analucía Rodríguez (2020), se relaciona este término archivo familiar con el fin de utilizarlo en el arte escénico.

Se ha acudido al concepto del cuerpo como contenedor de recuerdos y al proceso en que los diferentes elementos dialogan para conformar un archivo; es decir hay una interacción del cuerpo y la memoria que se ponen en escena.

Por lo tanto, es más que válida y posible la creación escénica desde un lugar completamente subjetivo, siempre y cuando la creadora permita aflorar y explorar desde diferentes perspectivas el archivo familiar, solo entonces el resultado sería sincero y sentido. De este modo se podrá trasladar a una metáfora espacial concreta, que se denomina Site Specific.

Este es un término que nace en el siglo XX en el contexto de las artes visuales, y hace referencia a toda aquella obra que se inscribe en un espacio según las condiciones de ese lugar, es decir, una obra hecha netamente que nace de él y que puede ser irrepetible en otro lugar debido a que hay una relación histórica, política, social o cultural. En esta investigación existe una relación histórico-familiar.

El espacio definido son las gradas del hogar de la autora, que tienen una carga emocional, elemento importante a considerar de acuerdo a la relación con el archivo familiar y su trascendencia. Con este antecedente se levantó información sensorial única, pues hay una historia por detrás de la elección del lugar; obviamente la video danza no podría realizarse en otro sitio.

Los objetos simbólicos, correas y letras se propusieron como elementos que surgen de una auto reflexión sobre el recuerdo; de cierta manera se ponen en escena pequeños actos de vandalismo sobre objetos cotidianos para interpelar la idea de un uso desviado de las herramientas en relación con sus fines preestablecidos.

Acudimos al uso de un lugar doméstico des configurándolo a fin de darle un sentido escénico. Los objetos no necesariamente tienen que situarse en su espacio para poder ser leídos, sino que pueden complementar el nivel de significación de un sitio de acuerdo al lugar que ocupen en la escena y al sentido de vandalismo sobre el objeto. Dentro del proceso de construcción del Site specific se ha implementado una composición sonora de autoría propia con el sonido característico de los pasos en una casa o sobre hojas, así también del acto de frotar una pared, creando una atmósfera para la video danza, que en las fechas de redacción de este documento responde al contexto actual de la emergencia sanitaria.

Capítulo 1

Del archivo familiar al Site Specific

1.1 Definición del archivo familiar

Un archivo es un registro, es una memoria guardada en la mente y en el cuerpo, por ende, en cualquier momento y de cualquier manera estos archivos brotan y se hacen presentes. Ejemplo: Una persona un 23 de abril se enfrenta a la peor discusión con un familiar, ese momento se siente diferente, algo cambia ya sea en su estado emocional o corporal, pero, de todas formas, su vida continúa, aunque con esa memoria encima.

Años más tarde por algún motivo ese recuerdo regresa a su mente, lo visualiza muy internamente y vuelve a irse. No sé con certeza cuánto duran los recuerdos en la mente humana pero como artista escénica en formación puedo afirmar que esos archivos son parte del cuerpo e inciden en su movimiento, de manera que funcionan como un estímulo para el movimiento y el pensamiento.

A esto, se adjunta la visión de Analucía Rodríguez Valdivia desde las artes escénicas sobre el archivo familiar. Ella trabajó con migrantes que arribaron a la ciudad de Lima en Perú con la finalidad de registrar sus memorias familiares para poner en práctica el ejercicio de la auto ficción, es decir, combinar hechos reales con ficcionales y convertirlos en una puesta en escena, de esa manera lograría que el espectador se auto evalúe desde la memoria del otro (Rodríguez, 2020).

Con respecto a la memoria, no es necesario describir el hecho familiar sobre el que se basa este trabajo de titulación para generar el proceso creativo, pues basta con mencionar las cualidades de aquel recuerdo, mismas que a posteriori se convertirán en objetos escénicos. El dolor, la decepción, la tristeza y el miedo, son las características que se registraron como inicio de este proceso, para después trasladar lo escrito a partituras corporales, pero no sin antes analizar de qué manera la memoria del cuerpo denota el recuerdo.

1.2 El archivo familiar y su incidencia en la memoria corporal

El archivo familiar no es el único que incide en como el lenguaje corporal se manifiesta, están también todo el resto de recuerdos que almacenamos desde que se tiene conciencia, además de las circunstancias sociales y políticas que definen el comportamiento a posterior, pero claro el ámbito social está construido también por personas con antecedentes familiares convirtiéndose en una cadena de informaciones trasmítidas de un humano a otro lo cual es en cierto punto es paradójico. Pero lo que define y hace único cada recuerdo es la emoción que se tiene sobre él.

“La palabra «emoción» significa moverse hacia fuera, de una manera expresiva, no bajo la dirección de la mente sino como una acción del yo” (Lowen A. &., 2005, págs. 135- 164) Bajo la cita es posible afirmar que la emoción es la responsable de la auto expresividad porque despierta las fibras más finas de la piel permitiendo al cuerpo

manifestarse en movimiento. Y a más de ello, el cuerpo no solo es capaz de ser autoexpresivo, es también un potencial almacenador de vivencias.

En lo que respecta a esta tesis, el archivo familiar es un espectro compartido de emociones y recuerdos, unos más claros que otros, que permiten la organización de las ideas para su posterior análisis. Este archivo familiar tiene la suficiente incidencia en el cuerpo como para encapsular a las emociones que lo mueven en medio de un espacio específico rodeado de objetos y sonoridad, porque la memoria corporal está fluctuando constantemente.

La memoria corporal no es más que un concepto híbrido que postula a la memoria en un tiempo y espacio sin despegarse de su contenedor (el cuerpo) para prevalecer en su propio ritmo y continuar su existencia con la información obtenida. El cuerpo es una conciencia física que necesita de una conciencia interna para ser ejecutado, es decir, para obtener movimiento. Nos movemos por conciencia, nos movemos porque existimos sobre principios físicos que hacen posible el mundo, nos movemos porque somos expresivos.

1.3 De la subjetividad a la objetividad

Esta noción de lo subjetivo y objetivo no es algo nuevo, pues tiene todo un trasfondo no solo desde el campo artístico sino también desde el sicológico.

La objetividad corresponde a todo aquello que está normado para generar un comportamiento específico. También es la información que tiene validez científica o

argumentativa; por otro lado, la subjetividad es una forma de mirar, es el análisis individual o el acercamiento desde la unidad; es introspectiva. Algo que es subjetivo, puede ser compartido, pero no verificable científicamente, y si fuese verificable se volvería objetivamente posible. La sicología aporta un concepto similar donde la subjetividad tiene que ver con el pensamiento en relación al sentimiento y a las emociones mientras, lo objetivo es el distanciamiento del sentimiento.

“Para ser verdaderamente objetivo uno debe reconocer y declarar su actitud o sentimiento personal. Sin esta base subjetiva el intento de ser objetivo termina en una falsa objetividad” (Lowen & Gómez, 2005, pág. 164).

El proceso de investigación que se levantó para la realización de este trabajo de titulación partió de un hecho personal y varios recuerdos, se trata de la memoria de una persona expuesta al campo artístico para ser transformada en un contenedor o materialidad audiovisual, es la figura familiar la que poco a poco se desdibujó hasta resultar en una obra llamada laberinto Emocional, y es ahí cuándo cobra sentido objetivamente hablando.

Sin embargo, la objetividad no es más que el resultado de una subjetividad, es decir, la subjetividad es la experiencia del individuo, es el pensamiento del individuo pensante, es el resultado de ideas pensadas por otros individuos. Para hablar de objetividad, según Lowen, es necesario cuestionar lo subjetivo, reconocerlo y declararlo para llegar a su coexistencia en un mismo organismo. Y cuándo un algo pasa a ser objetivo es por el intento de desenlazar la subjetividad del individuo en sí, en este proceso artístico se llama objetivo al producto resultado de una subjetividad acumulada

de recuerdos y memorias, por lo que, de cierta forma, es el video danza el objeto artístico, contenedor o materialidad.

Además, es necesario mencionar que la creadora ha seleccionado meticulosamente los detalles a mostrar en el resultado, con plena conciencia sobre lo que ha hilado en este proceso; esto ha dado paso a la escritura del hecho en sí y de los recuerdos para exponerlo metafóricamente como una parcialidad (no un todo) del archivo familiar.

1.4 Fundamentos teóricos del Site Specific

Site Specific es un término que nace en el siglo XX en el contexto de las artes visuales, y hace referencia a toda aquella obra que se inscribe en un espacio según las condiciones de ese lugar, es decir, una obra hecha netamente a partir del espacio. Ahora, de acuerdo con José Luis Castillo, la danza y el teatro empiezan a trasladarse a esta nueva lógica de composición, por lo que menciona 2 características y 2 sub características esenciales para considerar a una obra un Site Specific:

1. El hecho artístico realizado en el espacio seleccionado debe ser irrepetible en otro espacio.
2. El espacio seleccionado puede como antecedente tener un suceso ya sea este: histórico, político, social o cultural.

2.1 El espacio puede ser como polo opuesto al punto anterior, contenedor de algo mucho más sencillo que contar, por ejemplo, una casa en la cual vivieron una pareja de ancianos los cuales sobrepasaron los 100 años.

2.2 Que el espacio tenga singularidades arquitectónicas, las cuales permitan realizar un trabajo que difícilmente se podría ejecutar en otro espacio.

(Castillo, 2019, pág. 39)

El espacio definido son las gradas del hogar de la autora que tienen una carga emocional, elemento importante a considerar de acuerdo a la relación con el archivo familiar y su trascendencia en ella. Se cuenta con información espacial y sensorial única, pues hay todo un antecedente histórico por detrás de la elección del lugar y eso se define en su singularidad.

En este proceso artístico se traslada el archivo familiar a un site specific, y junto a ello se agregan otros materiales escénicos como los objetos y el sonido (elementos analizados con más profundidad en el subtema 2.3). Ya entendido qué y cómo funciona un site specific, a continuación, se explicará cuál fue el motivo para transformar un hecho real en metáfora espacial.

1.5 El Site specific como metáfora del archivo familiar

Dado que este trabajo de titulación ha sido el resultado de varios procesos en las cátedras de Taller de composición coreográfica y montaje y Laboratorio de Creación Escénica sobre el hecho familiar, fue necesario repensar el ejercicio que se ha ido

gestando. De acuerdo con Esteban Donoso “Una obra es un archivo del momento y de su contexto” (Donoso, 2020), también mencionaba varias ocasiones el prefijo re en palabras como leer, utilizar, dirigir. La expresión redirigir la información es el más acertada para explicar que ese fue el verbo que se usó para encaminar hacia un nuevo lugar el proceso creativo, o para abrir nuevas posibilidades...

Efectivamente, volver a la génesis del trabajo fue fruto de la pausa y en este momento las preguntas afloraron: ¿Cómo es actualmente esa relación con x persona? ¿Qué sentimientos hay ahora mismo? ¿Y ahora? ¿La vida y el proceso creativo es un caminar en círculos? La última pregunta fue la clave para fijar un punto de inicio para el site specific que sugiere pensar en un laberinto, ya que ese sentir es una metáfora del archivo familiar; pero no sería cualquier laberinto, lo denominaría un laberinto emocional que recorre la relación filial.

Con esta propuesta en mente se definió el espacio por el que transitaría el cuerpo, siendo la terraza, gradas, pasillo y habitación la primera opción; se improvisó de acuerdo a las posibilidades que aportaba el espacio y se hizo un registro audiovisual del cual se obtuvo una primera mirada: es necesario aprender a escuchar y mirar desde afuera o distanciarse emocionalmente de lo creado.

A partir de ese primer vistazo se activa la “mirada binocular”¹ término propuesto por María José Contreras (2013), para ver el espacio de dos formas:

a) ¿Es necesario la entrada desde una terraza hasta la habitación?, b) Si es una especie de laberinto, ¿por qué no bajar y subir a medida que se interactúa con algunos objetos simbólicos? Definitivamente, bajar y subir varias veces resultó mucho más

interesante que el primer mapa, y es así, como la metáfora se transformó en un site specific.

¹Mirada binocular trata por un lado de tener en mente siempre las preguntas de investigación (que funcionan como timón del trabajo), pero a la vez tener la suficiente flexibilidad para acoger aquello que surge desde la práctica. El equilibrio resulta complicado y exige lo que defino como una mirada binocular que logre mirar una misma cosa desde dos perspectivas distintas en forma simultánea. La práctica como investigación necesita investigadores entrenados para lograr esta fusión binocular que pueda aunar las perspectivas corpóreas y discursivas construyendo un objeto único.

Capítulo 2

Construcción de materialidades escénicas.

2.1 Inserción del cuerpo y espacio.

El cuerpo pensante y expresivo se incorpora a un espacio físico y además de ello doméstico. En el espacio doméstico el cuerpo produce vivencias directas y distintas afectividades, a más de ser un cuerpo insertado en un espacio, es un sujeto con pensamiento y movimiento que no necesariamente está atado a su entorno, pero si responde a ello. Las puertas son abiertas por manos, las paredes pintadas por manos, el piso caminado por pies y las gradas usadas por piernas y pies, es bastante obvio lo mencionado, pero eso no lo hace menos importante, y es que, en estos ejemplos se puede apreciar como el espacio es afectado por el cuerpo y viceversa.

Cómo se analizó anteriormente, además de inspeccionar sobre el espacio a la par se incursionó con el cuerpo, y es que no era posible dejar de pensar en el lenguaje corporal. Mientras se recorría diferentes partes del hogar había movimiento que recorría y dejaba huella por cada rincón, eso motivó a que se descifren diferentes herramientas que permitan el traspaso corporal de manera ordenada o guiada. Es entonces que los autores que se mencionarán a continuación forman parte del discurso teórico práctico ya que el ejercicio compositivo involucra pensamiento, acción y espacio.

2.1.1 El pensamiento corpóreo de Wayne McGregor

“Physical thinking can build on the power of fast intuitions. It isn't just one kind of behavior. It happens in your head, with and through your body and with objects and people out there in the world, be they real or imagined” (May, 2012).

“El Pensamiento físico se construye sobre el poder de las intuiciones rápidas, no es solo un tipo de comportamiento. Sigue en la cabeza, con y a través del cuerpo y con objetos y personas en el mundo, sean reales o imaginados”

El autor en mención es un director y coreógrafo británico que propone pensar en el movimiento como el resultado de la conexión entre el pensamiento y el pensamiento físico que responden a diferentes estímulos para así generar partituras desde todos los materiales levantados de manera organizada.

McGregor considera que la creatividad, así como el lenguaje son aspectos que se pueden enseñar porque son transmitidos de un individuo a otro, y desarrollado por el otro, a este concepto él lo cita también como “transferencia directa”. Entre los aspectos a considerar sobre su metodología menciona:

1. Encontrar un punto de partida
2. Bailar dentro de la cabeza
3. Cambiar los marcos de atención/enfoque.
4. Construir formas/ arquitecturas mentales
5. Streaming o transmisión

Parte del método creativo es el desarrollo de la propiocepción que es entendida como el momento en el que se piensa en el cuerpo y su ubicación en el espacio, su arquitectura, el lugar en el que está, y todo lo que lo rodea para así ampliar la mirada interior sobre el cuerpo y sobre el exterior. Cuando esto sucede se puede tener un punto de partida para el movimiento que permitirá generar construcciones mentales, es decir, formas de imaginar el movimiento de acuerdo a los estímulos internos y externos presentes.

Wayne expone en vivo un ejemplo de su trabajo tomando como punto inicial la letra T de la palabra TED (programa enfocado a compartir contenido entretenido, innovador e interesante a través de charlas o conferencias cortas) Con este ejercicio él se ubicó en el espacio en el que se encontraba; visualizó e imaginó la letra en diferentes planos y la dibujó, luego la transitó, la rodeó con todo su cuerpo. Poco a poco generó secuencias de movimiento que se crearon desde imágenes mentales, que se bailaron en la mente y con las que se cambiaron de enfoque eventualmente, además de dar continuidad al movimiento al pasar de una forma a otra. El resultado no tiene que ser exacto, porque lo verdaderamente transcendental está en recordar las imágenes mentales sobre las que se movió el pensamiento corpóreo.

Respecto de esta investigación, cuya obra se denomina Laberinto Emocional se recurre a la memoria como cuerpo ya que el recuerdo se aloja en éste y en la mente. Entonces, los archivos familiares comienzan a cobrar vida nuevamente y se empiezan a sentir en la piel; con esto se hace una selección de los recuerdos que se trasladarán al

ejercicio escénico. A través del Pensamiento Corpóreo de Wayne McGregor se plantea mover el imaginario para producir imágenes mentales sobre el recuerdo, en el caso de este trabajo se lo visibiliza en el espacio doméstico gradas que son transitadas con las imágenes bailadas en la mente y trasladadas al cuerpo, así se producen movimientos que poco a poco definirán partituras corporales. Se trata de moverse desde lo que se siente y lo que se dibuja en la mente, procurando articular un cuerpo a nivel físico y psíquico.

Narrativa Etnográfica del método a partir de Wayne McGregor:

1. Preparación:

1.1 Caminar por el espacio a trabajar (escaleras), recorrer cada rincón, observar todos los espacios desde lo macro a lo micro. Observar la respiración durante todos los ejercicios.

1.2 Imaginar pesas en los pies, subir y bajar las gradas con esta sensación.

1.3 Eliminar las pesas. Por consiguiente, imaginar cajas que obstaculizan el paso. Interactuar con ellas esquivándolas, por un lado, pasar por encima, empujarlas y retirarlas.

1.4 Con los ojos cerrados, traer a la mente imágenes que se relacionen con los archivos familiares (recuerdos).

1.5 Abrir los ojos lentamente, observar las sensaciones y emociones que producen estos recuerdos o imágenes mentales y dejar reaccionar al cuerpo fluidamente, es decir las imágenes serán el detonante del movimiento. Es un accionar mental y

físicamente a través de éstas, entonces aparecen posibilidades de ir por encima, por debajo, a un lado y al otro.

Es necesario dedicarle tiempo a cada imagen para que afloren más movimientos, cambios de los focos de atención, de una imagen a otra. Máximo: 3 imágenes para controlar la mente.

Nota: al pasar de una imagen a otra, hacerlo sutilmente para evitar cortes abruptos.

1.6 Una vez concluido el ejercicio creativo, es vital cerrarlo regresando al presente. A manera de un acto de distanciamiento se sugiere describir estado corpóreo y todo lo sucedido anteriormente.

Se puede des-configurar cada acción descrita en la didáctica para cumplir con ciertos objetivos corporales y la aplicación de algunas cualidades. Esto será analizado en el numeral 2.2. Como conclusión de esta didáctica puede decirse que el pensamiento corpóreo permitió hacer un acercamiento a un cuerpo afectado por el archivo familiar.

2.1.2 Anne Teresa de Keersmaeker y el cronotopo

Anne Teresa de Keersmaeker es una bailarina y coreógrafa flamenca reconocida por sus composiciones en las que se puede apreciar su propuesta desde la arquitectura y el dibujo además de movimientos repetitivos y esbozados meticulosamente, convirtiéndola en un potente referente de la danza después de Pina Bausch. Para ella, la danza no solo es un lenguaje humano puesto que está en constante relación con la

arquitectura o la música, por ende, la danza es arquitectura, pero también es sonido, es ritmo y sensación.

Danza es Arquitectura en movimiento. Danza es comunicación. Comunicación en la que se muestra nuestra relación con el mundo. La danza conecta energías entre el cielo y la tierra. Danza es una forma de expresar los sentimientos que el cuerpo lleva consigo. (Kästner & Ruisinger, 2007, pág. 8)

Con respecto a su trabajo, son cuatro los componentes a seguir dentro del proceso creativo como: el dibujo, la estructura, ritmo y repetición. De estos cuatro elementos, se utilizarán dos para este trabajo de investigación: el dibujo y la repetición.

Según Pallasma (2012) por dibujo se entiende a aquel paralelismo entre la visualización mental o idea y su reproducción en el papel. Esto posibilita pensar en el tiempo y el espacio en el que sucede, al igual que en un Cronotopo.

Esta palabra viene del griego chronos = tiempo y topos = espacio, término que fue propuesto por Mijaíl Bajtín para usarlo metafóricamente en la concepción de la teoría literaria.

En las obras de Keersmaeker hay un claro acercamiento al cronotopo, puesto que en Rosas dants Rosas, para levantar información dibujó los diferentes sonidos musicales (violín, piano) representadas con líneas rectas, diagonales, círculos, entre otras y a su vez dibuja el trayecto que seguirá cada bailarín en un momento específico. Genera una traducción de la música, del tiempo- espacio en que ocurre al dibujo, el que resultará luego en movimiento.

Teniendo en cuenta todas estas caras del dibujo, a modo de cristal, analizamos la utilización del mismo por ATDK que ciertamente está patente a lo largo de todo su recorrido. Primeramente, lo utiliza desde el comienzo como semilla de un proyecto, como epicentro, como fuente inspiradora, al igual que un croquis de Aalto es el germen de un edificio. A veces el “dibujo gráfico” en este estadio del proceso, se retroalimenta con el dibujo espacial y corporal, trazos tridimensionales bailados (Llorente Pascual, 2015)

Para concebir desde esta teoría al espacio doméstico sobre el que se propone este trabajo se realizaron dibujos que supongan el espacio por el que circularía el cuerpo en función del recuerdo e imágenes que traduzcan los sentimientos evocados.

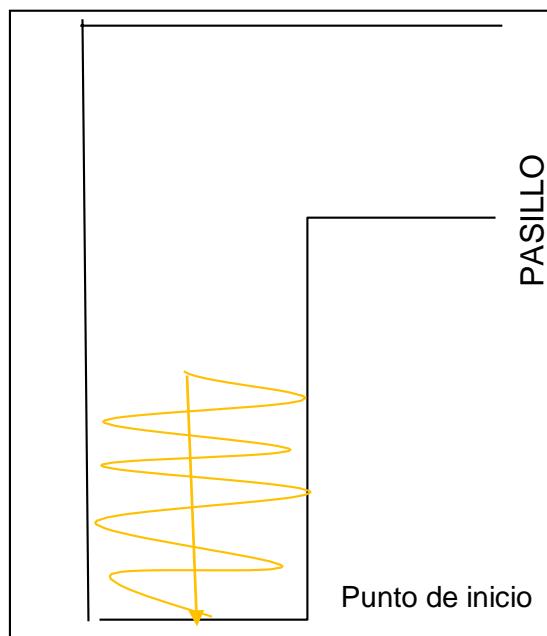


Imagen 1. Primer mapa

Elaboración propia

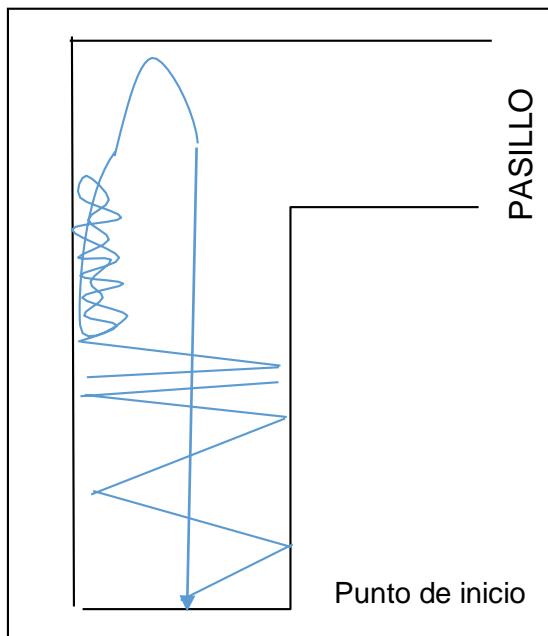


Imagen 2. Segundo mapa

Elaboración propia

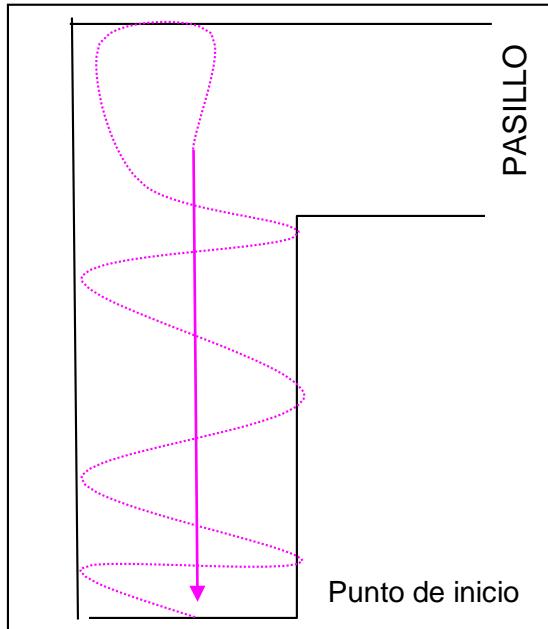


Imagen 3. Tercer mapa. Elaboración propia

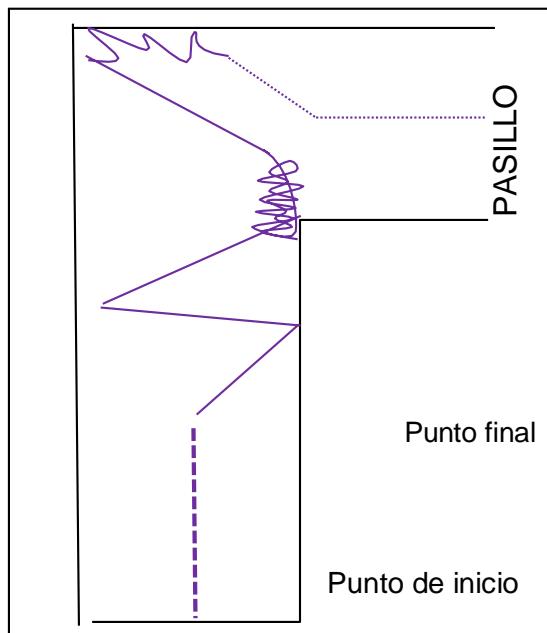


Imagen 4. Cuarto mapa

Elaboración propia

Cada mapa tiene el mismo punto de inicio que a su vez es el punto de retorno, a excepción del último mapa en el que el recorrido termina en el último escalón.

La segunda herramienta utilizada en este trabajo es la repetición que, para la autora en mención, es el mecanismo que enfatiza un movimiento; a esto le añade variaciones y también levanta un ritmo, admitiendo así la influencia de Steve Reich. Este resultado es más notorio en su obra “Fase”, creada por Anne Teresa de Keersmaker para su música.

Narrativa etnográfica a partir de Ann Teresa Keersmaeker

- **Dibujar** o realizar líneas, trazados, segmentos que posteriormente son dibujados por el cuerpo en el espacio. A partir del dibujo, materializar ideas y producir partituras de movimiento.

-**Repetir** varias veces o repasar un movimiento. Procurar levantar nuevos significados a los movimientos.

Partitura

1. 1.Definir 15 movimientos de los ejercicios 1.2 y 1.3 (pesas y cajas).
2. 2.Una vez claro, abstraer los 15 movimientos a lo más mínimo (micro movimientos). Repetirlos hasta tenerlos interiorizados.
3. 3.A partir de Anne, generar un mapa (Crono Topo) en las escaleras, un de subida, otro de bajada y la última de subida.
4. 4.Atravesar con el cuerpo el mapa o cronotopo espacial.
5. 5.Juntar al cronotopo los 15 movimientos en distintos espacios y momentos. En el pasillo, en la 5ta grada, al subir y bajar del tercer piso, frente a los objetos de la pared e improvisar de acuerdo a las posibilidades.
6. 6.Filmar para adquirir un respaldo audiovisual.

Este proceso metodológico no definió una sola secuencia, por el contrario, el recuerdo, las cualidades levantadas desde el pensamiento corpóreo (de Wayne McGregor aplicado) y el dibujo definieron lo que serían intentos por subir las gradas. Y ya que el espacio es un lugar que recuerda ciertas vivencias, la mirada (de Lucas

Condró) se despertó para hacer aún más hincapié sobre el estado corporal que transitará escalón por escalón.

2.1.3 Lucas Condró y la mirada

Asymetrical Motion es una investigación propuesta por el bailarín, coreógrafo Lucas Condró. Su interés parte de dos ideas fundamentales: entender la singularidad en el todo y los conceptos de peso y estructura. Por singularidad se refiere a la capacidad que tiene cada parte del cuerpo para moverse independientemente de ser ejecutado por el mismo en su globalidad, de la misma manera que lo hiciera ya en la década de los sesenta del siglo pasado Merce Cunningham, como lo sería mover la mano, el pie, la cabeza todos desde su independencia para después juntarlos conservando su singularidad, es así que acude a la asimetría natural y orgánica que habita en el cuerpo pero que ha sido silenciada por modismos cotidianos. También acude a las nociones de peso y la estructura y las observa para dar paso a la agilidad y movimiento. Su texto “Notas sobre movimiento y pedagogía. Asymetrical Motion” está dividido en apuntes y descripciones de sus ejercicios segmentados por cada parte del cuerpo. Por ejemplo: Las partes y el todo, estructura y peso, etc.

En el apartado de Notas, la mirada es un término en el que hace hincapié por varias ocasiones, como en esta mención: “La mirada frente a ese cuerpo tocado por el infinito se deja fascinar por eso desconocido habitando lo conocido” (Condró & Messiez, 2016)

El dejar de mirar implica entregarse al vacío, a la infinitud de lo desconocido y mirar es volver a la conformidad, a lo ya construido, pero también es volver a la tierra

para, a través del mirar, seguir explorando lo inexplorado. Entonces la mirada guía, la mirada dirige, la mirada es el vehículo que te transporta de un lugar a otro y así abre nuevas posibilidades, desde mirar una sola parte del cuerpo hasta mirarse introspectivamente y asentar ese cuerpo en un espacio y situación.

Es necesario mencionar que el ejercicio a describir a continuación no se encuentra en el texto original, pero fue parte del taller Asymetrical - Motion y Técnicas de Improvisación dictado por el mismo autor en la ciudad de Cuenca, Ecuador en el año 2019, que fueron registrados por la autora de este trabajo de investigación.

En parejas:

- Cerrar los ojos. Sentir y hacer conciencia sobre la estructura y peso del cuerpo.
- Una de las personas se posa detrás y coloca sus manos en la cabeza del otro, sujetándola por las orejas aplicando presión. Recibir el peso del otro.
- El que es sujetado, abre los ojos y con la presión de las manos del que sostiene la cabeza, mueve la mirada en diferentes direcciones. Se trata de explorar el espacio y la sensación.
- Las manos del otro ahora se posan en los hombros. Mover la mirada permitiendo el movimiento de la cabeza o del cuello según el impulso de sujetado.
- Siguiendo con la exploración, las manos se depositan en la cadera, inmovilizando la parte inferior del cuerpo. La mirada ya puede viajar

hacia el torso y hacia abajo detonando el movimiento de la columna vertebral.

- Por último, retirar las manos para dejar a este cuerpo explorar la mirada que mueve todo el cuerpo, sin dejar de lado la singularidad de las partes.

Como se puede observar, la mirada resulta ser un potencial hilo conductor del movimiento y que además levanta nueva información y cuestionamientos sobre las capacidades que tienen los ojos, la acción de observar o la tensión muscular que implica mirar más allá de los límites corporales.

Pero en esta investigación sobre el archivo familiar y la memoria corporal la mirada se conjuga al proceso en el momento que la acción de abrir los ojos enfrenta a este cuerpo a su espacio (gradas) y desde este lugar permite trasladarse de escalón en escalón. Es así que se decide recuperar este ejercicio para aplicarlo a la coreografía de esta tesis.

2.2 Construcción de partituras corporales

Por partituras corporales, se refiere a la creación de movimientos, que ligados uno con otro da como resultado una secuencia. La partitura es un término del lenguaje musical; en el arte escénico, de igual manera se ha adoptado a éste pues permite sistematizar los movimientos, ordenarlos, fijarlos, reorganizarlos, entre otras opciones. Y como se ha mencionado en los apartados anteriores, todo el material levantado en la investigación sobre McGregor, ATDK y Condró, estuvo enfocado a la construcción de

partituras que permitan observar un camino distinto hacia la práctica escénica, porque todo es posible desde la investigación.

Como consecuencia de los obstáculos e imágenes mentales en base al pensamiento corpóreo se obtienen, algunos objetivos corporales que se remiten a las calidades del movimiento de Rudolf Von Laban.

Según el cronotopo de Bajtín que usa Anne Teresa de Keersmaeker para algunas composiciones de su danza, en esta puesta en escena se aplica para la producción de mapas que indican el uso del espacio y del tiempo para subir las gradas, exactamente son cuatro intentos. Por otra parte, el ejercicio de la mirada de Condró se aplica en la entrada visual y corporal a cada secuencia.

Por consiguiente, se levanta una capa compositiva que permite desarrollar el video danza a modo de partitura, misma que fue trabajada en la cátedra de Laboratorio de creación e investigación escénica de noveno ciclo con el docente Andrés Santos, en la que se construyó un Story Board²; se describen algunas secuencias improvisadas y luego repetidas durante las clases. Aquí, en relación a los dibujos o Cronotopo, a la noción de bailar en la mente de Wayne McGregor y a la mirada de Condró, se definieron calidades del movimiento y el uso del espacio en sus diferentes niveles en cuatro etapas compositivas que son: reconocimiento del espacio, intrusión en el espacio, relación con el espacio y diálogo con el espacio, o denominados también como Bienvenida, Avanza, Continúa e Intenta salir, respectivamente.

²Story Board: conjunto de imágenes apiñadas en forma de secuencia que sirve de guía visual previa a la filmación.

En la primera etapa del reconocimiento del espacio se da protagonismo, de acuerdo a Condró, a la mirada para, consiguientemente aplicar el objetivo corporal de frotar las paredes con las manos y los pies en el nivel bajo y medio. En la segunda etapa de intrusión en el espacio el objetivo fue despegar el cuerpo de la pared, generar un ritmo de vaivén o cadencia en los niveles medio y alto con el uso de un texto en off que hace alusión a la memoria de eventos sucedidos en la vida de la autora. Durante la tercera etapa de relación con el espacio, el objetivo corporal fue bailar con movimientos de bloqueo y con la calidad de deslizar en la obscuridad mientras los ojos están vendados; se añadió un texto en off que, aunque profundiza el mensaje, por voluntad de la creadora se lo ha editado de forma difusa. Como elemento escénico se colocaron letras en la pared que simbolizan a la violencia verbal. En la cuarta etapa de diálogo con el espacio el objetivo corporal fue interactuar con correas de diferentes materiales, a su vez se hace presente en el cuerpo la cualidad de movimiento de latiguear, el tempo es más acelerado y se utiliza el nivel alto, también se utilizaron dos textos, y se mantuvieron integradas las letras de la pared y las correas.

Hay un segundo momento al que se le denomina desarrollo, puesto que es una alegoría al enfrentamiento emocional al que la creadora se vio expuesta. Se trata no solo de encontrarse cara a cara con estos recuerdos sino también con su yo inconsciente, con sus sentimientos y emociones. Es de esta manera, esta etapa se desarrolló en el tránsito por las gradas y el segundo piso. Se filma con la cámara en primer plano para envolver la estructura corporal en un reto audiovisual, la iluminación es más oscura que en los cuatro momentos anteriores y apenas permite ver un cuerpo en movimiento, los objetos

escénicos se mantienen y la composición parece interminable.

sonora se hace presente en un loop³ que

Partitura:

1. BIENVENIDA	2. AVANZA
Partitura de mirada Objetivo corporal: movimientos frotados con las manos y los pies Reconocimiento del espacio – subir solo hasta el cuarto escalón, Nivel espacial: bajo y medio. Tiempo de ejecución muy lento. Iluminación: luz blanca frontal para crear un ambiente que ilumine el espacio.	Objetivo corporal: despegarse varias veces de la pared, sentir un vaivén. Activar apoyos corporales (manos y pies) Intrusión en el espacio hasta la mitad de las gradas. Nivel espacial: medio y alto. Tiempo de ejecución lento Iluminación: luz cian (celeste) para crear un ambiente Fragmento del Texto número 2 en off.
3. CONTINUA	4. INTENTA SALIR
Objetivo corporal: Crear movimiento con los ojos vendados Movimientos de bloqueo y deslizados Mayor relación con el espacio a través de los sentidos, al tocar las paredes para guiar la traslación en el espacio Nivel espacial: alto Tiempo de ejecución: medio Iluminación: luz violeta para crear un ambiente escénico Texto en off número 3 Objeto escénico: letras	Objetivo corporal: interactuar con las correas como obstáculo Movimientos latigueados y veloces. Dialogo con el espacio: subir por completo las gradas Nivel espacial: alto Tiempo de ejecución: acelerado y lento al final Iluminación: azul intenso que crea un ambiente escénico Texto 2 y 3 en off y distorsionado. Objetos escénicos: correas y letras
DESARROLLO	
Enfrentamiento al laberinto de emociones, producto de los recuerdos Secuencias corporales creadas a partir de los objetivos corporales anteriores Encuentro y relación con el pasillo del segundo piso Iluminación a contraluz: Violeta oscuro Inicia la composición sonora en la que se incluye el Texto 1. Objetos escénicos: correas y letras	

³ Loop: expresión del inglés que traducido al español significa bucle o círculo. En música y danza este término se usa para referirse a secuencias de repeticiones.

Los intentos por subir las gradas son los diferentes caminos a tomar en un laberinto y funcionan a manera de entradas sin salida. Cabe resaltar que, a más de construir las partituras corporales desde estos objetivos corporales y trayectos, también se pensó en la manera en que el resto de elementos escénicos se conjugan a la práctica, con el objetivo de levantar un ritmo en crescendo desde la iluminación, la sonoridad, el espacio, los objetos escénicos y por supuesto el cuerpo, así entonces se dio paso al desarrollo del laberinto.

Los textos, los objetos y la sonoridad son los archivos familiares, aquellos que fueron escritos paulatinamente durante todo el proceso creativo y transformados a estos lenguajes desde diferentes referentes estéticos que se mencionarán más adelante.

Adjunto los textos presentes:

TEXTO 1 (Loza, 2019) escrito por Angie Astudillo.	TEXTO 2 Escrito por la autora	TEXTO 3 Escrito por la autora
Recuerdo sentirme confundida, Recuerdo a mi hermana, Recuerdo el maíz en el piso, Recuerdo los rayones en la pared, Recuerdo la hora en tu reloj, Recuerdo tu voz y tus pesados pasos, Recuerdo los vallenatos, Recuerdo los programas de televisión,	Llega un momento en que ya no quieres recordar más, pero las escenas se recrean una y otra vez en tu cabeza, intentas no escucharlos, pero, aun así, no se van. El recuerdo se distorsiona Ya ni siquiera sé que es real La mente sustituye con otras imágenes los espacios vacíos Y mi espacio vacío eres tú... No solo es el maíz	Vértigo Piel de gallina Pozo profundo El no retorno Un paso en falso y no hay marcha atrás ¡Eres cobarde, recelosa, temerosa, miedosa, tímida! ¡Lánzate! No la esquives No hay nada que evitar No es como tu... Solo son 14 pasos, 14 complicados pasos

<p>Recuerdo las cucarachas, Pero no recuerdo el día en que aflojaste mi carga.</p> <p>La puerta sonaba a dolor Escondía un corazón palpitante y una respiración agitada, Su inocencia no le permitía comprender. Me siento tan lejana, que a veces no me reconozco. No comprendía, no comprendo y quizá nunca comprenda el por qué.</p>	<p>Ni los grandes y pesados pasos Tampoco lo es la hora en tu reloj Eres tú... ¿Qué pasó exactamente ese día? Repensarlo sería ahondar el remordimiento Exprimir la cáscara vacía Buscar las cenizas esparcidas en el aire Que compleja es la mente ¿Cómo es que recordar dibuja una imagen en la mente y la hace visible a los ojos?</p>	<p>Solo lánzate que el dolor físico jamás superará al emocional</p>
---	---	---

2.3 El objeto y su descontextualización.

El objeto es un elemento escénico, aquel que en inicios de la práctica escénica ha formado parte de la escenografía, pero que años más tarde empezó a cobrar significación desde otros sentidos, usándolo metafóricamente, o como símbolos en un discurso artístico. Es lo que sucede con la artista visual argentina Eugenia Calvo, quien es reconocida por sus instalaciones⁴, pero también se desenvuelve en el marco de la fotografía y el video. Uno de sus mayores intereses es apoyarse sobre lo cotidiano para sus composiciones, tanto en objetos como en espacios.

Federico Baeza (2015), en su texto “La destrucción focalizada” en el cual expone y desmenuza las obras más relevantes de Calvo y Lamothe. Por destrucción se entiende a la manera en la que los objetos cotidianos son situados dentro de contextos ajenos, o a espacios que son vandalizados con elementos que rompen con la lectura habitual.

Copas de cristal (Spinelli, 2010) colocadas en las aristas de un ventilador que cuelga del techo, son un ejemplo de como el objeto adquiere un sentido de riesgo por el espacio que ocupa, según lo muestra Eugenia Calvo, en su serie fotográfica “Alervas” publicada en el año 2010.

En su instalación “La última región”, en la que varias mesas y sillas desarmadas están colocadas en una habitación, es también una muestra del objeto cotidiano desarticulado o de-construido. También expresado como: “...pequeños actos de vandalismo sobre objetos cotidianos para interpelar la idea de un uso desviado de las herramientas en relación con sus fines preestablecidos”. (Baeza, 2015, pág. 2)

Es entonces que las letras y las correas presentes en este proceso creativo, fueron los primeros elementos en aparecer conjuntamente. Se pensó en los objetos en la manera en la que iban apareciendo en los recuerdos, pues han estado presentes en el inconsciente y afloraron en el análisis y exploración del archivo familiar como medio simbólico.

Una letra es un sonido y es por ello que es posible la comunicación tanto oral como escrita. Ya que este es un lenguaje, la autora visualiza la forma en la que las palabras pueden llegar a provocar diferentes emociones, pero las letras desarticuladas hechas papel expuestas en la pared de forma aleatoria representan ese caos emocional que se vivenció en su momento.

⁴ Instalación:

Al instalarse en un espacio, ya existente o construido, la instalación afirma que ella es visible, visitable, repetible y que posee también su o, más bien, sus maneras de mostrar y de hacer hablar al cuerpo humano, de inventar mil otras maneras de contar, de hacer estallar la noción y los marcos de la representación teatral y artística en general. La instalación interactiva arrastra al visitante a reaccionar frente a lo que ve, a ceder a la dinámica del objeto instalado. (Pavis, 2016)

De la misma manera, las correas son el medio para expresar el dominio que se ejerce sobre un sujeto, independientemente del material del elemento, ya sea cuero, tela, caucho, entre otras. Es decir, la relevancia del objeto no está en su textura sino en su funcionalidad.

De acuerdo al uso desviado que propone la artista citada, se expone a estos elementos en las paredes del hogar que enmarcan a las gradas que conectan los dos pisos. Letras de diferentes tamaños presentes en un caos que genera un nuevo orden, con ellas se encuentra una nueva forma en este espacio doméstico, así mismo, las correas de diferentes materiales colgadas en las paredes, vandalizan el lugar y le asignan un carácter violento. Así es como la autora irrumpie en un espacio cotidiano y doméstico con objetos desarticulados.

2.4 El sonido y la composición sonora

El fundamento natural de la música es el sonido, que se define como «vibraciones mecánicas y ondas de un medio elástico en el ámbito de frecuencias de la audición humana (16-20.000 Hz)». (Ulrich, 1982, pág. 15)

Para comprender la implicación de composición sonora es necesario partir de la definición de sonido y silencio. Si sonido es el resultado de la vibración de un cuerpo percibida por el oído a través de un medio, el silencio es la ausencia de esas vibraciones.

La música es sonido y silencio, y el sonido está presente en todas sus formas, por lo que la composición sonora recoge estos elementos y los aúna formando un tercer elemento.

Hay que tener en cuenta que el sonido tiene diferentes cualidades que son pautas claves para entender la teoría musical. Ulrich (1982) cree que la notación musical intenta fijar la música en forma legible. Describe los diversos parámetros de la música por diversos medios: la altura y duración de los sonidos mediante la altura y forma de las notas, el tempo, la intensidad sonora, la expresión, la articulación, etc., mediante signos y palabras adicionales. (pág. 67)

El sonido cuenta con estas cualidades como son: altura (agudo, medio grave), duración (largo, corto), intensidad (fuerte, débil) y timbre (fuente emisora); si bien es cierto, hay otros términos de la teoría musical que deben tomarse en consideración, pero para este trabajo de titulación la propuesta se centra en generar contenido sonoro, con la convicción clara de que todo se realiza desde la práctica escénica más no musical. Por tanto, esta base teórica sirve como anclaje hacia la sonoridad y su experimentación desde las artes escénicas.

Esta sonoridad apareció en medio del proceso creativo, como parte de un taller denominado Laboratorio Poéticas Sonoras⁵ en el que se permitió abrir la ventana a la exploración de sonidos desde el interés como creadora escénica. Se realizó un acercamiento al sonido de hojas secas, de alambres azotados con el viento, de copas de cristal y ruido de una puerta, sonidos que fueron grabados para luego escucharlos atentamente y recibir una retroalimentación por parte del docente guía.

De alguna extraña manera estos inquietantes sonidos se sentían como una clara referencia a los sentimientos experimentados durante la recolección de los recuerdos familiares, tan agudos e incomprensibles. Escucharlos varias veces posibilitó el paso a la respiración que posteriormente fue grabada también. El sonido de las hojas secas se trasladó al sonido de hojas de papel, haciendo alusión a las letras de papel que se convirtieron en objeto escénico; momento ya analizado en la sub-unidad anterior a esta.

Poco a poco estos sonidos cobraron vida, musicalmente hablando. Para este momento fue pertinente el uso de una herramienta digital que permita editar y acomodar los sonidos a gusto, además de añadir otros elementos sonoros. La aplicación elegida fue BandLab, que permite la grabación, mezcla y colaboración de proyectos musicales a través de su nube digital. Los sonidos resultantes fueron los usados con sintetizadores de la misma aplicación, procurando mantener la sensación que aportaban los anteriores objetos. Se añadió una respiración progresiva y el primer texto, adjuntado en la página 35.

Como resultado quedaron dos audios construidos por aparte, el primero nació de la experimentación con los sonidos Lo-Fi y el segundo era la grabación de los elementos cotidianos utilizados. Para que al final se adjunten ambos buscando a través de la aplicación sintetizadores que simulen los mismos sonidos de los elementos. La herramienta digital permite la edición de los audios lo que hizo posible adjuntar también la voz de la autora.

⁵ El taller de Poéticas Sonoras, dictado por el músico chileno Jayson Hernández, fue un programa virtual de intercambio de saberes corporales dictado en el 2020, para generar un laboratorio experimental de sonido y movimiento para artistas escénicos, en el que se dialogó sobre la filosofía del sonido, el lenguaje corporal y la poética de la escucha como estrategia sensible para el proceso creativo de las artes escénicas.

La calidad del sonido es semejante a la estética Lo-Fi, puesto que esta tendencia musical fue de interés de la creadora desde el momento en el que también se relacionó el sonido de las hojas con el de una radio desintonizada. Según (Altozano, 2020) Lo-fi Hip Hop es un género musical que representa la nostalgia que suena a grabación antigua, un sample y beat de baja calidad. Sample es un fragmento de sonido que puede ser reutilizado y un beat es la unidad básica de tiempo que puede ser representado desde la percusión. Ya que este estilo musical significa de alguna forma nostalgia, la relación que tiene con el archivo familiar no se aleja de la realidad.

Los sonidos suficientemente atendidos, van definiendo un espacio, convirtiéndose en escultura. - John Cage

En relación a la frase de Cage, se entiende al sonido como el germen de la semilla que con la suficiente atención es facilitadora de grandes obras, como sucede con este laberinto emocional. Cada momento fue tan escuchado como analizado para la futura composición sonora que se ligaría al resto de la composición escénica. El resultado se visualiza cuando todos los sonidos son enlazados en un solo fragmento que responde y acompaña a este acontecer escénico y emocional. La pieza sonora se adjunta al momento denominado “Desarrollo”, en donde no solo se desenvuelve el final de la video danza, a más de ello, es la culminación sonora y audiovisual resultado de todas las etapas que se producen en el intento por subir las gradas.

Capítulo 3:

La Transmedialidad en la video danza.

3.1 Los inicios de la video danza.

En el artículo La Video-Danza como arte de edición del cuerpo (Payri, La videodanza como arte de edición del cuerpo, 2020) El video nace como el intento por capturar imágenes en movimiento y además levanta los cimientos hacia la exhaustiva búsqueda por generar los medios para inmortalizar hechos que solo los ojos podían ver. Los hermanos Lumière fueron los inventores del primer invento capaz de retener imágenes y proyectarlas, este invento fue nada más y nada menos que el cinematógrafo, pero éste solo sería el inicio de todo un lenguaje audiovisual que varios precursores, como Georges Méliès fueron perfeccionando a la hora de hacer video.

A medida que este lenguaje va creciendo, hay acercamientos a efectos audiovisuales, transiciones, uso de escenografías, vestuario como sucede en el cine mudo, y más adelante se hace mención al sonido, la música e incluso la danza en producciones elaboradas desde otras perspectivas como para el entretenimiento popular. Con la experimentación del video desde la danza se realizaron las primeras aproximaciones en repertorios sobre danza serpentina⁶, en la obra Dance of Her Hands - Tilly Losch, la danza de soldados tártaros en films de Germaine Dulac, entre otros.

⁶ Danza serpentina: Marie Louise Fuller, conocida como Loïe Fuller (Illinois, 1862-París, 1928), con la Danza serpentina revolucionó la historia de las artes escénicas. Ella propone una nueva potencia expresiva a través del cuerpo semioculto. El cuerpo-dispositivo escénico se transforma a través de la luz proyectada sobre los velos que Loïe mueve en círculos amplios, una arquitectura que se desvanece en segundos. Fuller participa en la ruptura donde el arte de la danza se aleja del Ballet y, consecuentemente, de la narrativa que cuenta historias con el cuerpo. (Antacli, 2020)

Entre 1930 y 1960 el interés de la práctica audiovisual fue hacia el tema de la fragmentación del cuerpo, esto se vio reflejado en las propuestas de Busby Berkley quién jugó con los diferentes ángulos de la cámara; Fred Astaire quién propone que el movimiento de la cámara sea de plano general que siga al bailarín , o Maya Deren con el cine experimental y la obra 9 Variations on a Dance Theme de Hilary Harris (Harris & Ashton, 1967) dónde la bailarina repite una secuencia de movimientos que va desde el piso hasta el nivel alto, secuencia que es repetida nueve veces mientras la cámara gira alrededor de ella enfocando diferentes partes del cuerpos como las manos, los pies, la cabeza, y en momentos incluso hay tanto acercamiento que la figura humana se difumina mostrando otros detalles como la textura de la ropa de la bailarina.

En este ejemplo no solo se puede apreciar el dialogo que existe entre la cámara y la danza, también se percibe la influencia que aportó la danza moderna desde principios del S.XX sobre la necesidad de salirse del convencionalismo clásico hacia la búsqueda del movimiento libre. Y con respecto al resultado se obtiene un video de una danza de 13 minutos que empieza con planos generales y termina con planos cerrados acompañadas con la música compuesta e interpretada por Nail Robinson, con el acompañamiento musical de Bonnie Licher en la flauta.

Para (Payri, Video-Danza sonido y música, 2016) es necesario abordar el término video-danza desde la relación que establece lo audiovisual con la música y la imagen del movimiento. De esta forma, él cita a Allegra Snyder quien en 1965 estableció tres tipos de video-danza:

1. La mera grabación de la coreografía desde un punto fijo, tal y como lo vería un espectador frente al escenario, que se hace con fines documentales.
2. La coreografía montada o la restitución con montaje de la coreografía, la coreografía se graba linealmente, respetando la duración y estructura, generalmente con varias cámaras, y se edita como una película teniendo en cuenta los puntos de interés de cada momento y utilizando diferentes tipos de planos.

Con respecto a este apartado una filmación en primer plano de un segmento coreográfico sin mayor edición ni complicidad por parte de la cámara, es de alguna forma video danza puesto que la coreografía solamente está siendo acompañada por varias cámaras. Se dice entonces que la edición es un proceso que queda apartado y el mayor foco de atención es el de la grabación, un ejemplo de esto es la obra anteriormente mencionada 9 Variations on a Dance Theme⁷ de Hilary Harris.

3. El “coreocine” (choreocinema), término que acuñó un crítico de cine para describir las primeras creaciones de Maya Deren en los años 1940 (Higgins, 2006, p.199; Austvoll, 2004, p.2), que también podemos llamar video-danza (vidéodanse - Berrier, 1991, videodance, cine-danza, dance film o danza audiovisual (también traducido como film de danza), screendance o dance for the screen (danza para la pantalla). En este caso, el material danzado se monta siguiendo una lógica

audiovisual, sin ceñirse a la linealidad de una obra coreográfica para la escena, pudiendo utilizar diferentes espacios, espacios abstractos, efectos audiovisuales y transformación de la velocidad, y un montaje creativo en general.

⁷ Enlace al video: <https://www.youtube.com/watch?v=03Qa3KMxXWc&t=37s>

En el caso del tercer punto en el que se expone al video danza como un lenguaje trans-medial se aprecia que tanto el rol audiovisual como el escénico tienen la misma importancia. Una de las primeras manifestaciones hacia esta exploración se puede apreciar en el film Variations V producido por Stan VanDerBeek y Nam June Paik, coreografiado por Merce Cunningham y música por John Cage. Esta obra fue estrenada en 1965 y cuenta con la exposición de una coreografía junto al sonido que los bailarines producen a través de antenas y micrófonos incorporados en el set, además, contiene distorsiones visuales presentes en los 45 minutos de duración.

Variations V es una muestra de cómo el video y la danza puede ser compañeros de composición que permitan levantar un esbozo al que se denomina video danza. La transmedialidad va de ello, de la manera en la que se conjugan estos lenguajes siempre y cuándo se tenga en cuenta lo que cada campo artístico conlleva, es decir, la práctica dancística requiere de un cuerpo- corporeidad mientras que la práctica audiovisual requiere de una cámara o un dispositivo que filme y una persona o corporeidad que lo haga en colaboración. Son elementos que entran en un dialogo para ser parte de una exploración.

“En un video danza el contenido está utilizando varios medios expresivos al mismo tiempo, y se puede deducir entonces, que es necesario trabajar con el mismo

nivel de sofisticación los códigos de la danza como los códigos audiovisuales” (Ochoa, 2014, pág. 4)

Queda claro entonces que al hablar de video danza se habla de un estilo de arte en proceso de conocer su identidad, un dialecto que al español no tiene claro su artículo y que al inglés tiene diferentes traducciones, un dialecto que de acuerdo a su composición puede definirse de varias formas, desde la rama audiovisual, o la rama escénica, o ambas. Es un lenguaje que está en discusión, pero para este Laberinto emocional el/la video-danza está considerado como el soporte final.

3.2 Cualidades en la construcción de video danza.

Las unidades de creación para la construcción de esta video-danza a tomar en cuenta son la perspectiva y la coreografía. Partiendo por el campo audiovisual es necesario reconocer los diferentes planos y su definición, así como la manera en la que se articulan con el cuerpo como es este el caso. La cámara en relación con el espacio se desplaza y propone perspectivas y ángulos de visión, lo que resulta en distintos planos y movimientos. Segú (Faican, Serrano, Paredes, & Vega, APRECIACIÓN CINEMATOGRÁFICA: VIDEO RESPALDO, 2012) en cine se mencionan 9 tipos de planos que a su vez se clasifican de acuerdo al encuadre de menor o mayor como son:

4. Gran plano general: abarca un amplio campo visual
5. Plano conjunto: encuadra a dos figuras o personas en un mismo escenario.
6. Plano general: enfoca a una persona en su totalidad.

7. Plano americano: la figura humana es captada desde la cabeza hasta aproximadamente las rodillas, es un plano flexible.
8. Plano medio largo: parecido al anterior, pero este enfoca hasta la cintura.
9. Plano medio corto: la persona es captada hasta la mitad del torso.
10. Primer plano: el rostro es el centro de grabación.
11. Primerísimo primer plano: acercamiento al rostro con menor enfoque en el fondo.
12. Plano detalle: mayor énfasis a un detalle en particular aportando mayor peso dramático. (págs. 20-23)

Además de mencionar la definición de cada tipo de plano también se puede profundizar en la contribución semiótica de cada uno a la filmación, por ejemplo, los planos abiertos muestran el contexto de la acción, el plano detalle aporta mayor peso dramático porque muestra detalles que escapan a la visión común humana y ayuda a mostrar información adicional a la escena. El primerísimo primer plano permite observar cada guiño gestual en el rostro del intérprete, lo que lo convierte en un potencial expresivo y el plano americano ofrece posibilidades a la hora de grabar lo que resulta eficaz al mostrar una persona en relación a su espacio.

Es de saberse que Anne Teresa de Keersmaeker además de ser bailarina y coreógrafa también es directora, por lo que su interés por el movimiento la llevó a realizar colaboraciones con artistas de diferentes ramas. Ella construye coreografías, dirige sus obras y en una ocasión se acercó al lenguaje audiovisual, entiendo que la danza también es un punto de partida en una video-danza.

Para aclarar el apartado coreográfico se destaca a continuación la obra *Monoloog van Fumiyo Ikeda op het einde van Ottone, Ottone* en la que Walter Verdin, Anne Teresa de Keersmaeker y Jean-Luc Ducourt fueron los directores del film, mismo que fue producido en 1989. En esta muestra audiovisual se puede apreciar el rostro de la bailarina y actriz Fumiyo Ikeda quién realiza una especie de coreografía facial y gestual con el movimiento en aumento. (Payri, 2020, pág. 8)

En los escasos registros fotográficos que hay de la obra se aprecia la cabeza de la bailarina en primer plano, el movimiento que hace parecería ser de lado a lado puesto que el cabello está alborotado y además de ello se ve tensión en el rostro, los ojos cerrados, la obra muy abierta y el ceño completamente fruncido. El film es una aproximación a la experimentación de los planos cerrados en función de un cuerpo y a la capacidad que tiene el medio audiovisual para exponer un potencial dancístico ya sea solo de una parte corporal o de una coreografía completa. Por tanto, es posible entonces admirar la textura, el relieve, el volumen de un cuerpo a través de la cámara, es posible el arte de la edición y es posible que un cuerpo se permita improvisar desde la posición de la cámara.

3.3 Articulación de la video danza.

Para articular esta video danza denominada laberinto emocional se decidió tener como eje la partitura antes adjuntada en el capítulo 2 numeral 2. Por lo que cada momento visual empieza con planos de detalle de los ojos de la intérprete.

Al inicio el video muestra el título de la obra y a continuación el nombre del primer intento “Bienvenida”, es entonces que los ojos se abren y demuestran confusión mientras lentamente miran a diferentes partes a su alrededor, como una forma de reconocer el espacio. La cámara va avanzando hacia atrás ampliando la toma hacia un primerísimo primer plano, luego pasa a planos medio en el que se visualiza al cuerpo en contacto con las primeras gradas. Hay un ligero cambio entre primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle durante la “Bienvenida”. Esto permite enfocar no solo el cuerpo sino también las manos y los pies que son los principales centros de movimiento por la calidad de movimiento: frotar.

El segundo momento es “Avanza”, empieza de la misma forma que el anterior, con un plano detalle de los ojos que se mueven más rápido y sin tanta confusión. Hay una transición hacia un plano americano que permite ver al cuerpo en su cualidad de vaivén de pared a pared. La cámara realiza un acercamiento al cuerpo a medida que se integra la mitad del segundo texto en off, el cuerpo desaparece de escena y la cámara permanece estática mostrando solo el espacio, es así como se va alejando para mostrar el cuerpo que baja las gradas.

Como tercer momento está “Continúa” que empieza con la toma en primer plano de los ojos en movimiento esta vez demostrando estar aturdida, la escena dura poco y se produce una transición acercando y alejando la cámara hasta mostrar un primerísimo primer plano de la cabeza esta vez con los ojos vendados y luego cambia a un plano medio largo. El cuerpo se encuentra más agitado, la iluminación se torna violeta lo que produce mayor desenfoque del espacio y las letras ya se integran al video. A medida que

la intérprete sube las gradas se detiene en medio de ellas para intentar alcanzar algo en la pared, aquí se pasa a planos más abiertos en los que es posible ver el barandal, y otros detalles del espacio. Se integra el tercer texto en off mientras la cámara se aleja permitiendo ver la acción de bajar las gradas.

El último título a mostrarse en pantalla se llama “Intenta salir” momento en el que el plano detalle de la mirada dura menos tiempo y con el movimiento de la cámara pasa enseguida a un plano medio largo. Las correas forman parte de la escena al igual que las letras, la iluminación es azul oscuro y el cuerpo se relaciona con las correas halándolas. A medida que la intérprete sube las gradas la cámara se aleja permitiendo ver el cuerpo completo y una puerta del lado derecho, detalle que antes no podía distinguirse, entonces la imagen queda dividida en dos acompañada de la repetición del segundo texto. Luego pasa a una toma desde arriba de las gradas mostrando un cuerpo desde un nuevo ángulo, es entonces que por primera vez se ve la parte superior de las gradas y mientras avanza la toma se va cerrando hasta terminar con el mismo plano detalle de la mirada.

Para el “Desarrollo” se muestra un black out (pantalla negra) que le permita al público concentrarse en escuchar la entrada de la composición sonora. Se ve a la intérprete sosteniendo la cámara en un plano medio corto en el que esta vez las gradas se encuentran detrás de ella, proponiendo un nuevo ángulo de grabación y con una iluminación más clara. Después el video se fragmenta en tres, en todos se aprecian partituras corporales distintas entre ellas, la primera funciona en un nivel bajo con iluminación violeta, la segunda en un nivel medio-alto y con luz amarilla y la última en

un nivel alto con la misma iluminación violeta. Estos videos están grabados en formato vertical lo que permite adjuntar los fragmentos en un solo encuadre y los niveles espaciales hacen alusión a todo lo recorrido previamente.

La intérprete continúa en primera persona grabando todo lo que ve a su alrededor para luego pasar a un video en formato vertical en el que el movimiento corporal está centrado en los brazos. A través de una transición que difumina la imagen (fade out) se vuelve a escuchar el primer texto esta vez acompañada de la sonoridad compuesta mientras la intérprete yace sentada con los brazos en medio del barandal. Enseguida la cámara gira alrededor del cuerpo, fragmento que es editado para reproducirse nuevamente, pero en reversa con la intención de mostrar que el laberinto nunca acaba, al igual que las circunstancias de la vida van y vuelven.

Sin cortes ni transiciones hay un plano fijo grabado desde un costado del segundo piso, esta vez la luz vuelve a ser violeta, pero tiene un efecto a contraluz lo que hace posible ver solo la silueta corporal. La coreografía demuestra varias veces la acción de subir y bajar las gradas, de ir y volver, cualidades de movimiento que son las mismas que estaban presentes en los momentos anteriores al igual que el contacto con los objetos. Una de las correas es despegada por primera vez de la pared, es latigueda y trasladada por el espacio hasta soltarla en el piso. Y por último las letras son despegadas de la pared de forma abrupta para cerrar el video danza con un primer plano de los pies yéndose del lugar.

Todas las decisiones tomadas visualmente respondieron a la propuesta corporal, es por ello que se describió la partitura con anterioridad. En este sentido el contenedor

final es el producto audiovisual desde una forma clásica de hacer video danza, como lo es el hecho de dejar a la cámara todo el tiempo en un mismo plano para apreciar netamente la coreografía. En este caso se juega de forma experimental con los diferentes planos, con las transiciones e incluso con la edición por lo que hay una elección posterior que permite re utilizar, deshacer fragmentos visuales o incluso ajustar la iluminación a través de la edición. Eso mantiene su valor como lenguaje escénico y audiovisual.

Conclusiones:

El quehacer escénico es una constante práctica que se ve envuelta en puntos de partida, enredaderas, clímax, desconciertos y puntos de inflexión. No solo se trata del encuentro entre el creador, sus vivencias y su arte sino también entre artes y sus dinámicas, es una compleja encrucijada pero que no se cierra por completo pues abre otras posibles salidas, es también un encuentro de caminos que se cruzan y se conversan, convirtiéndolos en compañeros o guías.

Parecería patético o absurdo querer darle conceptos tan lejanos a su naturaleza, ya que la creatividad y la espontaneidad son eso intrínsecas al ser humano, aquello que no termina por definirse porque existe en su totalidad y son compañeras de vida. Pero no por ello vamos a dejar de preguntarnos ¿qué es el arte? ¿por qué lo hacemos? ¿por qué nos llama? ¿por qué lo estudiamos? Somos humanos que presenciamos el flujo de la vida a través de distintas materialidades, el hogar, las relaciones personales, los objetos, el amor, el arte... al arte lo define el ojo humano, pero no se escapa de su convicción, de su capacidad por conmover, el arte es la naturaleza que nos rodea y habita, el arte es magia.

Y hacemos arte porque nacimos, aprendimos y crecimos, porque nuestras experiencias nos hacen querer correr antes de gatear, porque son ellas las que nos hablan a través del aire y viajan al corazón. Los pies se mueven con el sonido del agua, el alma respira al son del trineo de las aves, los brazos bailan cuales alas a punto de partir. Hacemos arte porque es lo que nos queda como humanos sensibles y apasionados.

Además de esta introducción hacia la conciencia de la práctica artística y conforme a lo mencionado sobre las vivencias cabe recordar que fue la memoria de un archivo familiar la que hizo posible esta investigación desde las artes escénicas. Es por esto que a Laberinto emocional se lo definiría como un simposio de materias o de ramas artísticas que se encontraron en medio de un proceso educativo; la Facultad de Artes fue la responsable por inculcar a la creadora los conocimientos adquiridos, no solo en danza y teatro, sino también en video, imagen y sonido.

Laberinto emocional recopila la información más personal de la creadora y la convierte en un contenedor digital, denominado video danza, para que sea posible ser visto y sentido por terceras personas y por qué no, también por la creadora. En ella se aunaron elementos coreográficos generados desde la investigación de creadores como Lucas Condró, Anne Teresa de Keersmaeker y Wayne McGregor, para más tarde convertirlos en mecanismos que fusionados se muestren como un solo proceso metodológico en relación al site specific. También están presentes los objetos escénicos analizados desde la estética de Eugenia Calvo. La sonoridad fue el producto creativo de un taller formativo y, por último, pero no menos importante la filmación y edición digital.

Laberinto emocional es posible porque el arte transmuta a quién lo permite.

Referencias Bibliográficas

Altozano, J. (septiembre de 2020). Lo-fi Hi Hop: la expresión de la nostalgia millennial. *Lo-fi Hi Hop: la expresión de la nostalgia millennial*. España: YouTube. Recuperado 4 de octubre de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=WUnCaHYgmJc&t=408s>

Antacli, P. (2020). LOÏE FULLER: LA DANZA SERPENTINA EN “LA DOCTA” Y SUS AVATARES.

Avances, (29), 13-29.

Baeza, F. (2015). La destrucción focalizada. Las obras de Eugenia Calvo y de Luciana Lamothe. *Boletín de Arte*; N.º 15, 1-9.

Castillo, J. L. (10 de julio de 2019). Análisis de la función de la espacialidad en el formato teatral del Site Specific. *Análisis de la función de la espacialidad en el formato teatral del Site Specific*. Cuenca, Azuay, Ecuador: Universidad de Cuenca.

Condró, L., & Messiez, P. (2016). *Notas sobre movimiento y pedagogía. Asymetrical-Motion*.

Madrid: Continta Me Tienes.

Contreras, M. J. (2013). La práctica como investigación: nuevas metodologías para la academia latinoamericana. *Poiesis*, 71-86.

Daza, S. L. (2009). *Investigación - creación. Un acercamiento a la Investigación en las Artes*.

Donoso, E. (9 de abril de 2020). Entrevista realizada sobre la investigación en Artes Escénicas para el proceso de creación artística. (E. O. Escénicas, Entrevistador)

Faican, L., Serrano, L., Paredes, P., & Vega, V. (2012). Apreciación Cinematográfica: Video Respaldo. *Apreciación Cinematográfica: Video Respaldo*. Cuenca, Azuay, Ecuador: Universidad de Cuenca.

Harris, H., & Ashton, S. (1967). *9 variations on a dance theme*. Obtenido de youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=03Qa3KMxXWc&t=202s>

Kästner, I., & Ruisinger, T. (2007). *Meg Stuart, Anne Teresa de Keersmaeker*. Berlin: Klaus Kieser Verlag, München.

Llorente Pascual, M. (2015). Herramientas proyectuales en la obra de Ann Teresa de Keersmaker Proyecto coreográfico y proyecto arquitectónico paralelismos. *Aus Art Journal for Research in Art*. 3, 91- 117.

Lowen, A. &. (2005). *La voz del cuerpo*. Sirio.

Lowen, A., & Gómez, L. (2005). *La voz del cuerpo*. Sirio.

Loza, A. (30 de septiembre- febrero de 2019). Laboratorio1 de la carrera de Artes Escénicas de la Universidad de Cucneca. (A. Astudillo, Entrevistador)

May, K. T. (14 de septiembre de 2012). *TED Blog*. Obtenido de

<https://blog.ted.com/tips-for-thinking-like-a-dancer-from-acclaimed-choreographer-wayne-mcgregor/>

Ochoa, L. A. (2014). Video danza, un nuevo dialécto multimedia. *iLetrada Revista*, 1-7.

Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Ciudad de México: Toma, Ediciones y Producciones Escénicas.

Payri, B. (2016). *Video-Danza sonido y música*. Valencia: L'Exam Editions S.L.

Payri, B. (2020). La videodanza como arte de edición del cuerpo. *Sección Panorama*, 57- 74.

Rodrigues, A. (2020). Estrategias de la autoficción y su interacción con el archivo familiar en escena para la reconstrucción de memorias familiares sobre experiencias de migración andina a la ciudad de Lima. *Estrategias de la autoficción y su interacción con el archivo familiar en escena para la reconstrucción de memorias familiares sobre experiencias de migración andina a la ciudad de Lima*. Lima, Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Spinelli, M. E. (15 de noviembre de 2010). *Río revuelto arte contemporáneo Ecuador*. Obtenido de Río revuelto arte contemporáneo Ecuador: <http://www.riorevuelto.net/2010/05/eugenio-calvo-supervivencia-y.html>

Ulrich, M. (1982). *Atas de Música, tomo 1*. Madrid: Alianza Editorial.