

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Ecuador
Departamento de Antropología, Historia y Humanidades
Convocatoria 2015-2017

Tesis para obtener el título de maestría de Investigación en Antropología Visual

Reflexiones sobre el videodanza en Quito-Ecuador

Valeria Patricia Idrovo Torres

Asesora: Mireya Salgado

Lectores: Alex Schlenker y María Fernanda Troya

Quito, abril de 2018

Dedicatoria

A Mi madre y hermana, las reinas hermosas de fuentes y flores. Son mi vida, son mi aire,
SON MI PAZ.

Epígrafe

Así quiero yo que sean el hombre y la mujer:
el uno, apto para la guerra, la otra, apta para el parto,
más ambos aptos para bailar con la cabeza y con las piernas.
¡Y demos por perdido el día en que no hayamos bailado al menos una vez!
¡Y sea falsa para nosotros toda verdad en la que no haya habido una carcajada!

Así habló Zaratustra

Friedrich Nietzsche

Tabla de contenidos

Resumen	VIII
Agradecimientos	IX
Introducción.....	1
Metodología de investigación	4
Capítulo 1	7
El campo: De la danza a la antropología.....	7
1.1. Introducción.....	7
1.2. Una mirada antropológica	12
1.3. Imagen.....	16
1.4. Cuerpo	23
1.5. Espacio	26
1.5.1 La pantalla como espacio	29
Capítulo 2.....	34
El videodanza, medio audiovisual de expresión: contexto, producción y circulación	34
2.1 Introducción	34
2.2. Hibridación.....	34
2.3. Nuevos medios y agencia.....	37
2.4. El videodanza: medio audiovisual que comunica.....	40
2.5. En busca de las huellas del videodanza a través de la semiótica.....	42
2.5.1. La semiótica en las Artes Escénicas.....	42
2.5.2. El videodanza a través del “Modelo Sociosemiótico”.....	44
2.6. Producción.....	48
2.6.1.1. Los representantes, creadores y ejecutores del videodanza.....	49
2.6.1.2. Primeros pasos del videodanza en Quito.....	54
2.7. Circulación	60
Capítulo 3.....	64
Consumo: actor/bailarín-audiencia	64
3.1. Posición	65
3.2. Aproximación al campo: caminado y danzando por los azares del videodanza.....	66
3.3. Acercamiento al campo: consumo de video danza Ecuador	68
3.4. Transitar por el consumo	70
3.4.1. El cuerpo del bailarín como audiencia	72
3.5. Percepción	74

3.6. Varias pisadas del consumo	78
Capítulo 4.....	82
Cuerpos y espacios del videodanza	82
4.1. Cámara/Cuerpo.....	84
4.2. Multiplicidad de cuerpo.....	87
4.2.1. Cuerpo de la producción.....	90
4.2.2. Cuerpo de la imagen	91
4.3. Multiplicidad de Espacios	97
4.3.1. Espacio escénico 1.....	97
4.3.2. Espacio: Pantalla	98
4.3.2.1. Espacio: pantalla de reproducción y producción	99
4.3.3. Espacio escénico 2.....	101
4.4. El sonido como espacio.....	102
Conclusiones	105
Los sentidos y significados.....	110
Glosario	114
Lista de referencias	115

Lista de ilustraciones y tablas

Ilustraciones

Ilustración 1 Javier Pérez. Cuarto de Máquinas. Fábrica Textil Imbabura. 05/05/2017. PH:Valeria Idrovo	85
Ilustración 2 Javier Pérez y Josué Suárez. Cuarto de Máquinas. Fábrica Textil Imbabura. 05/05/2017. PH: Valeria Idrovo	85
Ilustración 3 Bailarines del colectivo Aposta. Centro de Quito. 20/06/2017. Ph. captura de pantalla de video Empatía. Original en línea.	89
Ilustración 4. Bailarines del colectivo Aposta, Centro de Quito. 25/06/2017. Ph. Captura de pantalla video original Empatía.	93
Ilustración 5. Imagen realizada con "Dron". Centro de Quito. 25/06/2017. Ph. Captura de pantalla video original Empatía.	93
Ilustración 6 Viviana Muñoz y Freddy Taipe. FLacso Cine. Quito. 20/01/2017. PH:Valeria Idrovo...	95

Cuadros

Cuadro 1 Sociosemiótico. Miguel Rodrigo Alsina. Página 102 del libro "Modelos de la comunicación"	48
---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Declaración de cesión de derecho de publicación de la tesis

Yo, Valeria Patricia Idrovo Torres, autora de la tesis titulada “Reflexiones sobre el videodanza en Quito- Ecuador”, declaro que la obra es de mi exclusiva autoría, que la he elaborado para obtener el título de maestría de investigación en Antropología visual, concedido por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Ecuador.

Cedo a la FLACSO Ecuador los derechos exclusivos de reproducción Comunicación pública, distribución y divulgación, bajo la licencia Creative Commons 3.0 Ecuador (CC BY-NC-ND 3.0 EC), para que esta universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando el objetivo no sea obtener un beneficio económico.

Quito, abril de 2018.



Valeria Patricia Idrovo Torres

Resumen

La presente investigación aborda el producto audiovisual artístico denominado *videodanza* como un objeto visual¹ que detona diferentes interrogantes con respecto al cuerpo, la imagen, el espacio y la tecnología. Este producto audiovisual es uno de los tantos productos del arte que han emergido, en un proceso inter-simbiótico, específicamente entre las artes escénicas y el lenguaje cinematográfico y nos invita a pensar en los sentidos y significados que producen estas prácticas artísticas que se gestan a partir de la inserción de las nuevas tecnologías. Este estudio se realizó en la ciudad de Quito; ciudad en la cual, el videodanza se encuentra como un proceso emergente que tiene sus propias características; las mismas que lo distancian de los procesos convencionales de presentación habitual de las artes escénicas. A partir de esas particularidades, también lucha en un mercado cultural en donde su producción no está reconocida y sus espacios de circulación son muy pocos. Esto ha conducido a formar nuevas estructuras de trabajo basadas en la colaboración interdisciplinaria.

A través de la mirada antropológica pretendo indagar su contexto, producción, circulación y consumo; para, identificar su posición actual y su relación con los campos audiovisuales y artísticos. Respondiendo a la pregunta ¿Cómo los cuerpos que participan e intervienen en la producción, circulación y consumo del videodanza se relacionan en los diferentes espacios y producen sentidos y significados?

Otro de los objetivos principales es investigar el videodanza como un “campo de prácticas” que generan “sentidos y significados” a partir de la transformación del cuerpo físico en imagen, entendiendo su materialidad y su desmaterialización en la configuración del espacio escénico. Esto conduce por una búsqueda de conocer y entender los diferentes debates y posicionamientos del cuerpo, espacio, imagen y tecnología que circulan en los campos de las artes y antropología visual, identificando la transformación material que se genera en la relación cuerpo e imagen.

¹Entendido este desde la perspectiva de Ardévol “Lo visual se ha vinculado generalmente al estudio del consumo de imágenes, dimensiones que consideramos imprescindibles para un análisis cultural de la imagen. (...) Si lo visual como objeto y método en la antropología nos devuelve o nos gira hacia una reflexión sobre los aspectos sensibles de la cultura, el cuerpo, las emociones, los sentidos... El objeto visual debe entenderse entonces no solo como representación, sino como un entramado de tecnologías y prácticas (materiales y discursivas) que “median” en la interacción y contribuyendo a generar o incluso siendo parte en la formación de subjetividades, sociabilidades e identidades (personales y colectivas). (Ardévol 2009, 20)

Agradecimientos

Hay una canción de Adrián Berra que dice “desaprender lo que creo haber aprendido”. Con estas palabras puedo decir que agradezco desaprender lo que creí haber aprendido durante mi educación formal. La antropología, no solo me brindó su conocimiento, sino una forma diferente de ver al arte. Agradezco al Arte por su condición cuestionadora y a la antropología por su mirada.

A Mireya por su paciencia y sabiduría;

A los directores, actores, bailarines, sonidistas, coreógrafos etc., y a todas las personas que formaron parte de la investigación. Gracias por mantener viva la esencia del arte;

Agradezco a Dios por escucharme siempre y sobre todo por su gracia, porque es por ella que aún estoy de pie;

A mi madre y a mi hermana;

A mi tío Patricio, Camilo y Leonor, porque con su ausencia, siempre encontraron la manera de estar presentes;

A mi sobrino Thomas que en medio del caos me trajo alegría;

Finalmente, a Vero por ser la compañía de esta joven cuencana en Quito.

Introducción

En los últimos 20 años en la ciudad de Quito- Ecuador, han surgido diferentes expresiones artísticas que dialogan y trabajan interdisciplinariamente con varios campos, dentro de estas múltiples manifestaciones, emerge un producto audiovisual que nace de la hibridación y la inter-simbiosis² del lenguaje cinematográfico y las artes escénicas, denominado *videodanza*³. El presente proyecto investigativo se centra en analizar los sentidos y significados que produce este producto audiovisual, tanto en su construcción y práctica como en su presentación. Para lograr este objetivo es importante explorar en su emergencia y posicionamiento contextual, es decir, indagar en su producción, circulación y consumo. Para ello se recurrirá a diferentes miradas teóricas, metodológicas y conceptuales de la Antropología visual, de la Antropología teatral y medios.

Elisenda Ardévol (2009), una de las autoras más influyentes en la Antropología visual menciona que el objetivo de la antropología es “comprender el papel que tiene las representaciones visuales y audiovisuales en la cultura contemporánea y en la formación de conocimiento en el mundo en el que vivimos” (2009,13). El videodanza es un producto audiovisual que presenta una condición particular de mirar los nuevos entramados y posicionamiento de las artes escénicas y nos llevan a preguntarnos por su papel e incidencia en el contexto actual. Además, que plantea una característica fija de la imagen que se triangula en cuerpo, imagen y tecnología; componentes que constituyen el eje principal de la estructura del mismo y son elementos importantes de esta investigación.

Para hablar de videodanza es necesario pensar en tres ejes fundamentales: producción, circulación y consumo. Como primer punto esta pensar en la *producción* del videodanza que implica indagar sobre sus actores, formas de creación y organización, condiciones políticas y económicas, contexto y las relaciones entre sujetos y tecnología. Segundo, se piensa en las formas de *circulación* de este producto y se indaga por los ecosistemas en los que se mueve y

² El término inter-simbótico es utilizado por Ivani Santana (2010) en su artículo “inter-simbiosis de la danza y las imágenes en movimiento” para referirse al videodanza. A partir de los autores Roman Jakobson (1971) y Julio Plaza (2005) quien se refiere a este término como un proceso de trasmutación más allá de la simbiosis y que pasa “de un sistema de signos a otro”. En este caso específico del videodanza, la inter- simbiosis se da a partir de la asociación de dos lenguajes que producen signos individualmente pero que al juntarse producen un tercer signo que resulta del resultado de los dos anteriores. Todo este proceso hace que los actores de cada uno genere nuevas perspectivas y cuestionamientos, sin abandonar las bases por completo.

³ Videodanza: tomado como un género del videoarte que surge de la experimentación entre la danza y la técnica de capturar imágenes.

en las intervenciones tecnológicas necesarias para que este producto sea visible. Finalmente, se reflexiona sobre el *consumo*, que presta atención a la relación entre el producto audiovisual y el público. Además indaga sobre el dualismo posicional que presenta al actor/bailarín como audiencia. Esto implica pensar en el videodanza como un objeto visual que, a través de la producción, circulación y consumo; incide en el campo de las artes escénicas en Quito proponiendo también un diálogo entre cuerpo, imagen y tecnología.

La propuesta de este trabajo es reflexionar desde la mirada antropológica y la mirada del arte los diferentes debates y cuestionamientos que surgen a partir del proceso de construcción y creación de lo que actualmente se denomina como videodanza. La relevancia de este cuestionamiento en el ámbito antropológico está sujeta a los nuevos procesos de producción artística, entre cuerpo y tecnología, que incitan a pensar en el cuerpo y sus diferentes formas de presentación, experiencia y representación, lo que implica, además, reflexionar acerca de los cambios contextuales, sociales y espaciales, que son los que producen nuevas formas de ser y estar en el mundo. Citando nuevamente a Ardévol quien menciona que:

Lo digital tiene que ver con las formas de hacer y con las transformaciones sociales, aspectos que enlazan claramente con el objeto de estudio tradicional de la antropología. Entonces, el conocimiento antropológico es fundamental para entender los procesos sociales y culturales que se vinculan con las tecnologías digitales (Ardévol 2014,1).

El cuerpo, el espacio, la imagen y la tecnología abordados desde la antropología visual posibilitan abrir caminos alternativos para no solo tomarlos como categorías simbólicas, sino también analizarlos en su materialidad. Al estudiarlos, como objetos que accionan en un contexto determinado, se podrá entender los procesos de relacionamientos y prácticas que cumplen éstos en el campo de las artes y lo social. Por tanto, estos elementos también pertenecen al campo de la antropología debido a que son prácticas concretas y formas de agenciamiento social que ocurren e inciden en un espacio y contexto específico.

Por otro lado, a partir de la triada mencionada con anterioridad: cuerpo, imagen y tecnología; se aborda el espacio. Espacio en donde se da el proceso de creación, espacio que abarca la

imagen y el cuerpo, espacio de presentación del material, espacio que configura la escena⁴. Por tanto, ¿Qué espacios ocupan las imágenes del videodanza? ¿Qué espacios ocupa el videodanza? ¿Cómo ocupa el espacio la imagen del videodanza?

Esta investigación se expande a los cuerpos de la imagen que se encuentran en el videodanza creados por la tecnología, que involucra nuevas formas de relacionamiento entre cuerpos. El objeto permite pensar en un cuerpo con planos más amplios de discusión y abordaje; no solo como objeto tangible y soporte de una materialidad sino pensar que su corporeidad crea y sostiene a un movimiento que produce y genera lenguajes en una imagen digital. El videodanza propone un cuerpo físico convertido en imagen en donde se visibiliza la transición de su materialidad a nuevas formas de materialización de la imagen. El proceso aborda dos cuerpos: el corpóreo (cuerpo material) y el cuerpo/imagen (digital). Debido al abordaje del objeto de estudio; se especifica que, al hablar de corpóreo, hace referencia al artista que ejecuta movimientos dentro de un espacio escénico en tiempo real; y, cuerpo/imagen, hace referencia al cuerpo que se convierte en imagen luego de un proceso de grabación o filmación y que se proyecta por una pantalla en un espacio. Las relaciones de un cuerpo físico con la imagen proyectada encuentran un espacio de escenificación donde surgen diferentes interacciones que se mediatizan con la tecnología.

En concordancia, el presente trabajo propone, a través de una investigación etnográfica, comprender y analizar al videodanza como un objeto visual que se desarrolla en un contexto y espacio específico. La ciudad de Quito se convierte en el escenario semillero para la emergencia del videodanza, ya que es en esta ciudad es donde se dan los primeros pasos de creación del videodanza por parte de varios colectivos y artistas independientes. Cada uno aporta significativamente en el florecimiento del arte audiovisual conectado con las artes escénicas. De este modo se van dando pasos grandes en el desarrollo de las artes, como la integración de este tipo de productos en los fondos cinematográficos y el posicionamiento de festivales dentro del círculo escénico.

El trabajo está dividido en cuatro capítulos: el primer capítulo, denominado *Desde la Danza a la Antropología*, aborda los inicios híbridos de la relación de las artes escénicas con las

⁴ Por **escena** se entiende al espacio en el cual, un artista, hace uso del mismo para una presentación o muestra de arte.

nuevas tecnologías y los diferentes posicionamientos teóricos y conceptuales de la antropología y las artes con respecto al tema de la danza, imagen, cuerpo y espacio. El segundo, *El videodanza, medio audiovisual de expresión: contexto, producción y circulación*, aborda la incidencia de la tecnología en el campo de las artes y su condición de agencia; además, el proceso de hibridación entre la danza y el cine para convertirse en un medio. Todo ello ocurre en un contexto determinado, por tanto, se describen los inicios de este movimiento en la ciudad de Quito aproximándome al campo de la producción y circulación de este producto. En el tercer capítulo, *El consumo: actor /bailarín -audiencia*, me acerco a las problemáticas de la recepción y consumo, pensando en el doble papel del bailarín como ejecutor y audiencia. Este camino sinuoso del consumo implica recorrerlo con delicadeza ya que las presentaciones del videodanza se gestan de forma esporádica y su público está en emergencia y formación al igual que el movimiento. Por último, el capítulo cuatro, *Cuerpo y espacio*, acoge los cuestionamientos iniciales de sentidos y significados que produce el cuerpo en el espacio. La investigación arroja preguntas sobre el proceso de tránsito de lo material a la des materialización y el habitar de los cuerpos en el espacio. Alrededor del texto se abordan a autores claves como Hans Belting (2007), Peter Brook (1973 [1968]), Alfred Gell (1998), Lev Manovich (2006), Bruno Latour (2008), Eugenio Barba (2009), Alejandra Ceriani (2012), W.J.T Mitchell (2014 [1996]), Gilles Deleuze (1997 [1980]), Miguel Rodrigo Alsina (2007) entre otros, para abordar el videodanza y sus implicaciones.

Metodología de investigación

Como metodología de investigación para el objeto de estudio parto de la propuesta desarrollada en el libro *Modelos de Comunicación* de Miguel Rodrigo Alsina (2007) en donde se ubica su modelo de investigación denominado *Modelo sociosemiótico de la comunicación*. Este permite indagar el videodanza en sus tres etapas: producción, circulación y consumo; considerándolo como un medio material y digital audiovisual de comunicación. Alsina propone herramientas y categorías claves para indagar cada una de las etapas. Así la producción integra el proceso de creación y los elementos primarios necesarios para la configuración de la misma. La circulación implica acercarse a los trayectos y movimientos del objeto visual, para poder llegar a la audiencia. Y finalmente, su consumo, hará referencia a las condiciones preliminares de presentación del producto así como la recepción del mismo. Además, este modelo otorga la posibilidad de pensar el videodanza como objeto, el cual me permite entenderlo en su carácter material, como algo que se produce, circula y consume. A

partir de su forma me permite abordarlo también desde el carácter simbólico, es decir en la capacidad que tiene, desde su materialidad, de producir significados y experiencias.

Es importante recalcar que debido a que el videodanza es un producto audiovisual en emergencia en la ciudad de Quito y el país, existen muy pocos documentos de archivos (artículos de prensa, post publicitarios, libros, revistas, etc.), en los que apoyar la investigación. Por ello, a pesar de que el modelo de Alsina (2017) es bastante completo utilizo las siguientes herramientas operativas etnográficas para acercarme al campo: Observación participante, entrevistas abiertas, grupos focales y análisis de redes. Por un lado, el modelo de Alsina me permite utilizar categorías concretas para definir los procesos. Y por el otro, las herramientas etnográficas, me facilitaran el acercamiento al campo y me ayudaran a ponerme en dialogo participativo con las distintas instancias del proceso.

El trabajo etnográfico permite acceder a la experiencia de los actores, productores, coreógrafos y bailarines que realizan y crean el videodanza, a través de ellas se podrá entender su discurso y su práctica. El trabajo de campo buscó entender los contextos en los que las instancias de producción, circulación y consumo de este objeto visual se producen en Quito, sus posibilidades materiales, sus implicaciones en el campo de lo artístico y social, y sus condiciones reflexivas en torno a lo corpóreo e imagen. Además, permiten reunir la información necesaria para poner en evidencia estas nuevas expresiones artísticas que surgen en la ciudad y que provocan diferentes discusiones e interrogantes en los diferentes campos que la conforman.

Por otro lado, la relación del arte y las nuevas tecnologías se abordan como procesos dinámicos, emergentes y sociales por ello tomo como referencia a la propuesta de la socióloga francesa Nathalie Heinich (1955), quien estudios investigativos del arte en relación son lo social y su incidencia en la sociedad tiene premisas puntuales con respecto a una metodología dinámica que implica “seguir a los actores” en la diversidad de sus interacciones y describir los desplazamientos. El trabajo de estos tanto de forma individual como colectiva, su relación con los espacios con temas sociales y sus condiciones por las que se perciben, preguntándose por cómo se conciben las obras y cómo se perciben. A través de una metodología de éste tipo es posible seguir las trayectorias de quienes participan en este proceso y responder a los objetivos planteados como comprender cómo y por qué suceden estos fenómenos, cómo

funcionan, y de qué manera forman las distintas interacciones, quiénes y de qué manera participan en estos procesos creativos.

Esta afirmación puede ser de gran utilidad para construir una suerte de estructura organizativa de los procesos creativos que serán investigados en el presente proyecto y, de esta manera, ir definiendo las semejanzas y diferencias que presentan cada uno de los artistas o colectivos de arte que trabajan en el videodanza. Con esto no deseo buscar la esencia de los campos sino observar sus estructuras y conjugaciones.

En términos reflexivos, y en conclusión, tomo esta práctica investigativa desde dos posicionamientos; el primero, como antropóloga y etnógrafa, en donde hago uso de las herramientas metodológicas indicadas con anterioridad y desde las bases teóricas y conceptuales del campo. El segundo, como artista y bailarina, generando conocimiento desde mi experiencia con el trabajo del audiovisual y desde mi práctica corporal con los medios tecnológicos. Se trata de un trabajo reflexivo que construye una mirada desde afuera y asume la investigación desde adentro, generando conocimiento y reflexión desde la práctica y la observación, desde el acercamiento a los actores directos y el intercambio de ideas.

Capítulo 1

El campo: De la danza a la antropología

1.1. Introducción

El videodanza es una propuesta artística que surge de la experiencia entre la danza y la técnica de la captura de la imagen aprehendiendo la técnica en cintas de video. Se sospecha que proviene desde la aparición del video arte. Como producto audiovisual naciente del híbrido del campo de las artes y el cine presenta nuevas formas de ver y reflexionar la danza, la imagen, lo corpóreo, el espacio, el tiempo, etc. En este primer capítulo se abordara los conceptos claves que rodean la esfera del videodanza y lo que implica el mismo. Además hablara sobre las bases e inicios de su creación y de algunos de los principales actores a nivel mundial del videodanza. Esto implica la mirada reflexiva de la Antropología y sus aportaciones en el campo investigativo.

Ya desde el siglo XX algunas bailarinas como Loie Fuller (1910) y Ana Pavlova (1920) utilizaban una cámara fotográfica para capturar los distintos movimientos de danza. Sin embargo, la artista Maya Deren (1940) es considerada como una de las principales precursoras del videodanza ya que en su trabajo experimenta con el cine y la danza, y configura esos dos lenguajes en uno solo⁵. Ella marca una ruptura en el paso del registro coreográfico, ya que experimenta el movimiento en la amplitud de su cotidianidad y lo registra en varios planos, capta no solo el cuerpo del bailarín en movimiento, sino también en la configuración del espacio con los objetos, convirtiendo a un espacio convencional en espacio escénico y la danza en un lenguaje cinematográfico.

Artistas como Rudolf Laban (1959) con la labonotación⁶ y Marce Cunningham con John Cage (1992) han marcado momentos también de importancia para la danza; vinculando la técnica con la tecnología dentro de sus obras, no sólo de forma ornamental sino como medios que tienen agencia y que colaboran con el artista para que la obra signifique y cobre vida. Por ejemplo: crearon “Danceforms” un programa de computadora que le ayudo a crear diferentes

⁵ Ver página referente <https://videodanza.wordpress.com/about/>. Rodrigo Alonso. 2010

⁶ Sistema de escritura del movimiento creado por Rudolf Laban en el año de 1959, donde hace uso de la tecnología y la escritura de signos y símbolos para documentar los registros de danza. El propósito era generar un lenguaje universal del movimiento. De ese modo el movimiento podía la danza ser leída en cualquier parte del mundo. Se registra dirección, tiempo, flujo, peso y espacio. La herramienta tecnología implicaba una estructura que cubría al bailarín y determinada los movimientos con exactitud para poderlos leer.

coreografías en el época de los ochenta y noventa, entre las obras las destacadas está “Trackers” en 1991.

Sobre este tema existen varios ejemplos y autores que han hecho alusión a los cambios que han surgido en la escena con la inserción de la tecnología. Uno de ellos es Anxo Abuín (2008), quien escribe el artículo: *Teatro y Nuevas Tecnologías: conceptos básicos*, donde hace una revisión de los conceptos básicos y términos que entran en juego al momento de analizar los procesos tecnológicos en el teatro. Pero sobre todo hace énfasis en que esta relación de los campos es aún “ambivalente”. Menciona a autores como José Luis Brea (2002) quien nombra a la unión de los campos como “prácticas post mediales⁷” y a Allan Kaprow (1964), Margaret Morse (1980) y Augusto Boal (1982), quienes se remiten solo a nombrarlo como procesos “interactivos”. Este tipo de conjugación, entre la danza y la tecnología, en los años 80 y 90 forma la antesala de lo que sería videodanza.

¿Por qué estudiar el videodanza? Para responder a esta pregunta recorro a Cristine Woisniak (2008), una importante investigadora y artista del Brasil, quien menciona en su artículo *Comunicación, imagen y contemporaneidad: La crisis sistemática de la danza*:

El videodanza, como producto de la evolución tecnológica observada en el siglo XX, ocasionó profundas transformaciones en la sociedad. La cultura de masas y sus medios de comunicación proporcionan envío de informaciones sistemáticas, y como consecuencia de ello, introducen nuevos conceptos, dictan valores y alteran la manera de ser, pensar y actuar de millones de personas (Woisniak 2008.131).

Tomando a esta cita como referente se puede decir que el videodanza “como un producto de la evolución tecnología” (2008.131) ha planteado nuevas formas de ver y mirar la danza; plantea nuevos conceptos. Cuando la autora alude hacia el cambio de el “actuar y pensar de miles de personas” se refiere a esas nuevas formas de ver y hacer danza, que: por un lado, los bailarines se replantea su práctica, y por el otro, la audiencia genera nuevas formas de mirar y consumir arte.

⁷ Luis Brea (2002) acuña este término para referirse al auge tecnológico vinculado al arte en una época post modernista. Este término se vincula a las prácticas artísticas que se generan por medios electrónicos como computadores, programas de video etc., los cuales no solo se producen en la hora de creación, sino que están en constante producción y transformación por medio de herramientas tecnológicas. Las obras artistas digitales incluyen medios específicos y especiales en la etapa de la post producción. El post medial abarca la infinidad de posibilidades que pueden dar vida a la obra.

Este producto audiovisual, también permite abordar el cuerpo desde su materialidad e imagen, lugar donde circula un cúmulo de representaciones, significaciones y sentidos que trascienden la descripción y la referencia. En el proceso del videodanza y en su existencia como objeto visual, se pone en juego valores, prácticas y formas de relación y acción relevantes en el mundo contemporáneo, en tanto participan en su definición como tal. El videodanza en la ciudad de Quito nos acerca a pensar en sus especificidades y nos permite reflexionar sobre la emergencia y circulación de nuevos productos artísticos en contextos marcados por ciertas formas individuales de hacer y crear arte, teñidos por una precariedad institucional en relación a las industrias culturales de gran escala y formato. Además, esta investigación se pregunta sobre la complejidad de su discurso y concepción, porque a la vez que se aborda sobre el cuerpo se pregunta por la cámara en sí misma, el papel del cuerpo del actor-bailarín⁸, la materialidad de la imagen y, esta, en configuración de los distintos espacios escénicos. De acuerdo a lo dicho, se puede comprender la pregunta de otro autor brasileño, teórico y realizador de videodanza, Alexandre Veras (2007): ¿Qué distingue al videodanza del registro de danza?⁹

Esta pregunta propone una discusión sobre la constitución de una forma audiovisual específica, que nace de la danza pero no se satisface en servirla como un soporte a través del cual ella pueda permanecer. (...) el video y la danza son dos puntas que serpentean constituyendo líneas de afirmación que dialogan en cada trabajo a partir de sus diferencias (...) Creo que la definición de Videodanza no es un lenguaje específico y tampoco un nuevo género. Se trata sí, de la invención de un espacio de investigación que explota las diversas relaciones posibles entre la coreografía, como un pensamiento de los cuerpos en el espacio y el audiovisual, como un dispositivo de modulación de las variaciones espacio-temporales. En este sentido un Videodanza no es diferente en naturaleza de otros trabajos audiovisuales, su diferencia se asegura en la centralidad que la relación del cuerpo con el movimiento en el espacio-tiempo logra en la concepción del trabajo (Veras 2007, 108-110).

En la relación con la definición de Vera, y como punto central de este capítulo vale insistir en que el videodanza no consiste sólo en el registro de una coreografía, si no se trata de todo el

⁸ Eugenio Barba 2005, menciona el término de actor/bailarín para referirse al artista que se encuentra en escena. El término nace a partir de la idea de unificación del campo del teatro y el de la danza. El autor menciona que el espectáculo es teatro/danza, ya que los cuerpos están en movimiento constante y despliegan danza. Con herencia en esta idea es que sale el término Actor/bailarín.

⁹ Alexander Vera, “Presentación: Kino –Corografías: Entre el video y la danza”, *Dança em foco*, N°2. (2007):108-115.

proceso de creación y producción que mira nuevas posibilidades de experimentación y experiencia en la conversión del cuerpo en imagen. Por tanto, es importante reflexionar sobre el videodanza como un objeto material que produce varios cuestionamientos sobre la escena artística y el círculo de la emergencia de la producción cultural.

Por todo ello, el videodanza nos enfrenta a varios componentes, en tanto no sólo supone un tránsito y modificación del cuerpo del actor/bailarín, sino una serie de procesos y lenguajes que difieren de la danza convencional en sí, y que implican la conexión de arte y tecnología. Por ejemplo: el proceso de la acción de filmación y grabación cambia el desarrollo de creación y preparación de una coreografía. La coreografía para la cámara se limita y se diseña conforme a los planos y secuencias de un guion creado de antemano. Esta no empata con la danza tradicional creada para un público en vivo.

En el Festival de videodanza de Uruguay (FIVU) Diego Carrera (2005) pone sobre la mesa algunos debates principales que se discute sobre este campo. Señala por ejemplo que “el videodanza, no es ni video ni danza. Quizás podría ser la inauguración de una mirada que el video, como técnica, le asigna al cuerpo en movimiento”¹⁰ (Carrera 2005). Pensar en videodanza es razonar en la asignación por separado. Por un lado, está la danza y por el otro el video. La unión de las dos nos permite la dicotomía entre tecnología y cuerpo, que es proporcional a la unión de cuerpo-máquina. Alexandra Ceriani (2012) investigadora Argentina de artes escénicas, señala que la cámara “recubre los cuerpos reinventándolos y re corporeizándolos, objetivándolos o re-materializándolos. La danza creada especialmente para la cámara no está verdaderamente fija como una performance en vivo; está siempre en el proceso de transformarse” (Ceriani 2012. 21).

En este sentido, y continuando la propuesta dicotómica que propone cuerpo- máquina, esto da cabida a una línea transversal entre lo artificial y natural. Andrea Miranda (2012) en la revista *Educación y pensamiento*, analiza las diferentes formas de expresión del cuerpo en la modernidad atravesado aún por dicotomías. Luego de un paseo por los debates principales en torno al tema, Miranda alude a lo natural como un cuerpo físico, corpóreo que ocupa un espacio y que está sujeto a las leyes de la naturaleza. Por otro lado, lo artificial hace referencia

¹⁰ Ver referencia <http://www.danzaballet.com/videodanza-maquina-y-cuerpo/>. Diego Carrera 2005

a un cuerpo que está sumergido dentro de procesos tecnológicos. Con relación a lo anterior, la autora señala la ausencia de la materia mediatizada por procesos tecnológicos; el cuerpo se desmaterializa, lo que abre la posibilidad de pensar nuevas formas de concepción y resignificación de su materialidad. Por otra parte, el cuerpo se coloca en una constante construcción y reconstrucción de sí mismo: “el cuerpo humano está siendo trascendido por la tecnología” (2012,136) que lo convierte en representaciones digitales que posiblemente habitan un espacio artificial y pasan por una constante construcción de sí mismo y de sus sentidos. Todo esto apuntaría a una posible mutación tanto de la materialización del cuerpo como de su esencia.

Miranda aborda a David Le Breton (1994) para aclarar su posicionamiento sobre la reflexión del cuerpo en la modernidad como objeto de investigación y sujeto social. Hace referencia a la ruptura que desliga al cuerpo físico del cuerpo máquina visto como objeto y como análisis de estudio, se acerca al cuerpo desde la tecnología, indicando que ésta lleva a una desmaterialización del mismo. En donde no somos cuerpo o nuestra posición no se define por un cuerpo, sino que se posee un cuerpo; un cuerpo que es moldeado socialmente.

Con ello nos preguntamos ¿Qué es cuerpo? y su respuesta está envuelta en situaciones paradójicas y de conflicto, porque plantea importantes desafíos para cualquier intento de definición. En esta interpelación, la investigación se vincula con debates contemporáneos sobre cuerpo, los cuales indagan sobre las ambigüedades del cuerpo en relación con la tecnología, nuevas experiencias ontológicas, y la dificultad de mantener definiciones dicotómicas del mismo. Es importante recalcar que en esta investigación se toma al cuerpo como un agente envuelto en entramados de significación, y que al mismo tiempo los construyen, adquiere relevancia y se objetiva en contextos relacionales con la tecnología, con otros cuerpos y dentro de un espacio.

Por otro lado, en reflexión con la dicotomía de cuerpo-máquina, se aborda el cuerpo-imagen que es creado a partir de la primera hibridación entre cuerpo (danza) y cámara (cine). En este sentido; el cuerpo, al trabajar en conjunto con la máquina provoca otro cuerpo, un cuerpo intangible pero visual que se desarrolla en la imagen digital, esto nos lleva a reflexionar en su condición material, corpórea y en su contexto visual (imagen) que puede convertirse en un sin número de cuerpos. Esto, por un lado, cuestiona cambios de espacios y tiempo que ocurren

cuando un cuerpo habita un lugar, y por el otro, en cuerpos editados y re- editados que configuran y crean una imagen. Dentro de este proceso el cuerpo artista ocupa un lugar en el espacio, se borra y se introduce en su propia imagen. Álvaro Narváez Díaz (2009) en su artículo “*Relaciones cuerpo tecnología en la escena teatral*” menciona que:

Las relaciones del cuerpo con la imagen proyectada encuentran un espacio de escenificación, donde la realidad se aumenta. Los espacios físicos se confunden con los espacios virtuales y hay un cuerpo multiplicado al infinito. Ya no hay un cuerpo real, hay cuerpos virtuales que se encuentran en el mismo plano de la existencia reflejando destellos de luz que revelan una imagen rediseñada del cuerpo. El actor se sumerge en la imagen virtual que lo modifica y determina, el cuerpo real activa los dispositivos en el espacio. Y en la imagen proyectada sucede todo. Se mueve el espacio, se transgrede el cuerpo y se ve a sí mismo (Narváez Díaz 2009,112).

Narváez Díaz (2009) señala con claridad que al darse la relación entre tecnología y cuerpo se da paso al cumplimiento de ideales en lo virtual. El cuerpo es imagen y se relaciona con imágenes. La escenificación da lugar para que esos nuevos procesos de relacionamiento se den y se lleven a cabo. Esto da como resultado que el cuerpo se refleje en múltiples cuerpos, sin embargo, eso no deja de estar bajo las lógicas de espectáculo que rigen la escena teatral. El autor recalca que más allá de las imágenes está el cuerpo físico real del actor, el cual se pierde entre las imágenes y pierde el protagonismo que lo caracterizaba, para dar paso a que su imagen hable por él. Concluye que tal vez estas relaciones entre tecnología y teatro, es lo que se buscaba para perder esa línea imaginada que separaba a la vida real del arte (2009, 113). El videodanza plantea una ruptura dicotómica, y abre un abanico de acercamientos. Sobre todo rompe con las líneas de espacios y traslada a la danza al espacio real y virtual al mismo tiempo.

1.2 Una mirada antropológica

En esta investigación parto de la idea de que el videodanza es un campo que se presta para una indagación de tipo antropológico por los desafíos que presenta para la comprensión de la relación entre arte y nuevas tecnologías, y por los procesos de transmutación del cuerpo que supone. Una indagación etnográfica basada en las artes conlleva pensar en una producción de conocimiento no sólo desde el discurso o el lenguaje sino también desde la práctica, la creación de sentidos y experiencias, y en nuevas formas de expresión.

Es importante aclarar que el análisis no solo se enfoca en contenido de la obra sino en todo el tejido estructural que conlleva el proceso de creación y producción del videodanza. El estudio del contenido de la obra es sin duda importante pero lo más relevante es lo que produce alrededor; ya que, esto último, es un detonante de nuevos procesos relacionales y de significados en el campo de las artes escénicas. El videodanza como objeto visual no sólo es un dato, sino la herramienta que pone en cuestión el cuerpo, la imagen, la tecnología, el espacio, y la relación del público con la obra misma.

Hugo Burgos (2015), investigador y académico en temas antropológicos y artísticos hace referencia a las dicotomías que representa la producción de conocimiento entre el hacer y el pensar; y, desde los autores Barone y Eisner Hernández (2004), reseña ciertas características de la investigación basada en las artes, donde la metodología se convierte no solo en el análisis de “elementos lingüísticos y números” sino también de componentes estéticos y sensoriales que además buscan diferentes formas de “representar la experiencia”. Este tipo de investigación no pretende entablar verificaciones sobre hipótesis, sino más bien plantea un develar profundo de lo que se da por hecho. Sin embargo, Burgos, basado en su experiencia sobre la investigación en las artes desde la antropología, expresa:

Es indudable que cada disciplina haya creado una serie de propiedades epistémicas en que el método muchas veces es la praxis y la fuente de conocimiento, razón por la cual no puede ser abstraído o comprendido de forma autónoma. Sin embargo, el cruce de literatura, autores y métodos de la antropología, hacia la investigación basada en las artes es lo que le ha permitido a esta última postularse como una opción frente a las fronteras de conocimientos heredadas del positivismo (Burgos 2015, 23).

La antropología tiene muchas aristas que la vinculan con las artes y, específicamente, la antropología visual permite abordar los puntos claves que contienen los tres elementos del videodanza: el cuerpo, la imagen y su espacio; y, la producción, circulación y consumo. Jay Ruby (2007), autor que hace un recorrido por los 20 años de la antropología visual, distingue tres enfoques; el primero, basado en las producciones de films etnográficos; el segundo, en el estudio de la gráfica: televisión y cine; y, el tercero, que abarca todas las representaciones visuales y gráficas de la expresión de una cultura (2007, 1) Es desde este último campo desde donde se puede pensar abordar el videodanza como un material de expresión y al mismo tiempo como una expresión de la cultura. En este punto, el autor menciona que la

antropología visual se pregunta qué y cómo se produce la comunicación de un material visual. Con ello me pregunto ¿Qué produce y comunica el videodanza? ¿Qué aporta este lenguaje en la reconfiguración contemporánea del cuerpo en diálogo con la tecnología? ¿Cómo se configura la escena con la inserción de este material que toma al cuerpo como objeto y lo convierte en imagen?

La danza captada en una cinta de video, es la reconfiguración y configuración de la técnica y del movimiento en imagen. La cámara que capta al cuerpo que danza ha sido una práctica ampliamente utilizada en el campo de la antropología. Por ejemplo: Alfred Hadon en 1910 y Franz Boas en 1890 captan las técnicas corporales de diferentes tribus. Son Margaret Mead y Gregory Bateson en 1936 que usan una cámara que registra todo el ritual de las danzas en Bali. Ellos no solo capturan al cuerpo en movimiento también ponen sobre la mesa las prácticas etnográficas relacionadas con la imagen y la reflexión sobre la misma. “En la antropología, la imagen tiene, pues, un papel fundamental en la configuración de la cultura, es el puente entre percepción e interpretación, el vínculo entre el ritual colectivo y la experiencia individual, el enlace entre cognición y emoción” (Ardévol 2007, 30). La antropología visual ha puesto, así, su interés en la dicotomía que resulta en las diferentes manifestaciones culturales y una de ella es tránsito de lo real a su representación visual o imagen. A esto se añade el interés central sobre cuerpo, y su relación con la tecnología que, por otro lado, también puede ser analizado desde una lectura semiótica y estética.

El videodanza y el espacio que ocupa, abordados desde la antropología visual, posibilita abrir caminos alternativos para no solo tomar al cuerpo e imagen como categorías simbólicas, sino analizarlos como imagen y estética, y también en su capacidad de agente productor de significados y experiencias, así como en su calidad de objeto que hace parte de una economía visual, y que como tal permite entender los procesos de relacionamientos y prácticas que cumple el cuerpo en el campo de las artes.

Hans Belting (2007) enfatiza en el carácter medial de las imágenes que no son neutras, sino que significan; por ende, es necesario comprender que, el lugar de las imágenes, es el cuerpo y el cuerpo es imagen. Es en este sentido que desde esta investigación se apuesta por abordar las imágenes no solo como parte del campo de la estética o de las artes, sino, sobre todo, desde la antropología. De esta manera el arte no solo es una expresión del hombre o un dato;

sino un detonante para investigar. Se propone así, a través de una investigación etnográfica, comprender y analizar el papel del cuerpo en el paso de lo corpóreo a la imagen tomando a esta como objeto de estudio en las diferentes propuestas de videodanza creadas en Quito. “Vivir en una cultura cualquiera es vivir en una cultura visual”¹¹ (Mitchell 2003, 32), en la cual, los objetos visuales deben ser entendidos desde la construcción visual de lo social.

Belting (2007) en su libro *Antropología de la Imagen*, entre los argumentos que propone en relación al estudio de las imágenes, se apoya en Derrida (1995) para señalar que la creación de imagen se realiza de forma cultural y colectiva como “una interpretación del ser” y, sobre todo, que no hay que enredar a la imagen con el artefacto que porta a esta. En esta reflexión menciona:

Y sin embargo, la descripción de Derrida, es válida más para las superficies sobre las que aparecen las imágenes que para estas mismas, desde el momento en que en las imágenes leemos nuestra relación con el mundo. Aparece así la urgencia de plantear la cuestión de un fundamento antropológico de las imágenes desde la perspectiva del enfoque humano y del artefacto técnico (Belting 2007, 25).

Pensar en antropología nos conduce directamente a pensar en el estudio del ser humano, pero el sujeto sostiene un campo visual amplio que contiene imágenes en todos los sentidos. El individuo en sí mismo es una imagen que crea imágenes con diferentes formas de presentación y representación. Aquello que cruza por nuestros ojos y nuestra mente es una imagen; esta, puede o no sostener una condición material, del mismo modo puede utilizar la condición material para existir. Como señala el autor “vivimos con imagen y entendemos el mundo con imágenes” (2007,14). Para el campo del arte entender la imagen del videodanza plantea nuevas formas de hacer y pensar la danza y el cine. Y, para el campo de la antropología, comprender esta imagen devela las emergentes formas de producción artística, expresiones culturales y relacionamientos contingentes entre artistas y sociedad. Pero sobre todo, plantea cuestiones relativas a la manera en la que el ser humano se piensa, piensa el mundo y lo construye.

¹¹ W.J.Mitchell coloca esta frase en un ensayo titulado *Mostrando el ver: una crítica a la cultura Visual*. El documento actualmente se encuentra de forma digital, en una de sus notas al pie aclara que el mismo fue publicado por primera vez en el volumen *Art History, Aesthetics, visual studies, eds*. Un libro que recoge los aportes de un congreso celebrado en marzo de 2001 en el Clark Institute en EEUU.

La antropología ha heredado y construido un discurso que cobra vida en un texto, en la palabra, el lenguaje, la forma en la que escribimos y representamos al otro. Se tomaba a la imagen desde la mirada aclaradora del texto, como la evidencia firme de lo que la palabra anuncia. La imagen trae consigo cuerpo y lugares, al mismo tiempo que ocupa uno.

Actualmente, desde una experiencia antropológica, la imagen ya no solo acompaña al texto como apoyo, la imagen tiene un lenguaje propio que, al igual que el texto, tiene que ser entendida y estudiada ya que la misma produce sus propios significados. En la siguiente sección, se profundiza, a partir de ciertos abordajes teóricos, *la imagen*.

1.3 Imagen

¿Desde dónde se piensa el videodanza? Hablar de videodanza para encontrar sus significados y sentidos, es referirse a la *imagen* que proyecta y lo que esta produce y ocasiona. Como objeto y material visual, la imagen produce dentro de la escena nuevas configuraciones y procesos de acercamiento. En el proceso de la materialización, existe *representación*; volver a presentar al cuerpo pero desde un nuevo lenguaje a través de la construcción y circulación de signos y símbolos. Pero en este proceso interviene el *medio* como aquel elemento que modifica la imagen en su materialidad y des materialidad. Parafraseando McLuhan (1987): el medio también se lo reconoce como el mensaje que moldea la relación de los sujetos. La *imagen* que se produce en el videodanza, se da por una simbiosis del medio (cámara) y el cuerpo, estos dos elementos existen en un espacio, que puede ser un material o un medio como la pantalla o en un espacio para la escena en donde se puede proyectar. Esta imagen que contiene y refleja un cuerpo; es una *imagen digital*.

¿Qué es una imagen? W. J. Mitchell (1996) se acerca al campo desde el pensamiento dialógico entre el lenguaje y las imágenes. Señala que las imágenes en la modernidad ya no son lo que antiguamente se planteaba de las mismas; un referente directo del lenguaje, una ilustración del texto, en donde la realidad puede ser representada. Vale destacar que estos campos se han convertido en enigmas, reflexiones en las cuales se deben hacer intentos por encontrar explicación. En este sentido, las imágenes deben ser entendidas como un lenguaje en sí mismo y no una extensión del mismo: ya que éstas son consideradas como signos que desde la mirada pueden entenderse y leerse. La idea principal del autor es la dialéctica entre la imagen y las palabras, el puente entre el texto y la imagen (2009, 518). Entre estos dos

campos hay una interpelación de la representación, la misma que se inscribe en un plano dialéctico que se dota de una especie de poder (1996,13).

Más allá de hablar y pensar en una iconología o en un estudio de las imágenes, acercarse a estas es referirse al poder que emplean las mismas en una especie de panóptico; un sistema de relaciones de poder que ejercen las imágenes unas sobre otras y sobre su entorno. Esto lleva a pensar en las distintas interacciones que se pueden dar con la imagen. A más de representar existe también un ejercicio de reconocimiento, esto incluye la capacidad de reconocer y nombrar al otro dentro de una imagen. El juego de representar, ya sea una imagen real o mental, está cargada de ideología que nos interpela y nos lleva a pensar en una forma particular. Esto entablaría una relación jerarquizante entre las imágenes y el contexto (Mitchell 1996, 13-20).

El autor ubica dos perspectivas para hablar de imágenes: el hiper-icóno y la metaimagen. La primera son modelos que nos dan ideas de imagen, como, por ejemplo: la alegoría de la cueva de Platón, es decir, algo que se presenta como referente y nos lleva a una imagen y nos conduce a una representación (2009, 509). Esto está relacionado directamente con las imágenes mentales que se forman a través del lenguaje y son mediatizadas por la experiencia. La segunda, son imágenes que interpelan a otras imágenes en su discurso y a la vez las crean. En este sentido se habla de imágenes que hablan de la forma de su funcionamiento o en reflexión de otras imágenes; por ejemplo, la obra del artista Rene Magritte (1928-1929) “Esto no es una pipa” originalmente llamada *Ceci n'est pas une pipe*. Por tanto, la relación entre las imágenes materiales y las mentales están en una constante dialéctica. La imagen no es solo una representación visual del texto, de lo real o de otra imagen: la imagen en sí misma es una esencia que puede ser interpelada y vista desde sí misma (2009, 513). En relación entonces con esta idea, cabe la pregunta que se hace el autor, si las imágenes transitan en su independencia y esencia entonces ¿Qué quieren realmente las imágenes?

El que la imagen se presente en sí, da cuenta de una autonomía y agencia. Estas adquieren una apariencia, se vuelven objetos ya sean materiales o visuales. En este sentido la imagen correspondería a un contexto y puede dar cuenta de una polisemia. Su existencia se determinaría en una relación con lo social. ¿Qué comunican las imágenes en cuanto a signos y símbolos? (1996.3) Es posible hablar de una subjetivación y agencia de las imágenes ya que

dan cuenta de una experiencia y se marcan de una personalidad, se insertan activamente en un plano social; adquiriendo poder. Esto involucraría una especie de manipulación por parte de las imágenes. Por tanto, al adquirir poder, obtienen también deseos. Mitchell luego de estas reflexiones se pregunta: ¿Cuáles son esos deseos de la imagen? (1996,13-20). Para responder esta otra pregunta hay que tomar en consideración que no se debe confundir los deseos de la imagen con los deseos del artista. Así mismo cuando se piensa en deseos se debe hacer una diferencia con respecto a lo que comunican.

Lo que quieren las imágenes no es lo mismo que el mensaje que comunican o el efecto que producen; ni siquiera es lo mismo que dicen querer. Como las personas, las imágenes no saben lo que quieren; tienen que ser ayudadas a recordarlo a través del diálogo con otros. (...) Las imágenes quieren igualdad de derechos con el lenguaje, no ser reducidas a lenguaje, al "signo" o al discurso. No quieren ni ser niveladas hacia la "historia de las imágenes" ni a la "historia del arte", sino ser vistas como individuos complejos ocupando múltiples identidades y sujetos (Mitchell 1996 (2014).19-20).

Las reflexiones de W.J. Mitchell, son importantes dentro del campo investigativo del videodanza que aporta con las bases de la imagen del videodanza. Éste al ser un producto audiovisual incide de manera independiente a los sujetos. Las relaciones se dan en tanto el trabajo así lo demande caso contrario las imágenes tienen su propio soporte y poder.

Las imágenes pueden ser pensadas como entidades abiertas a ser analizadas, sin que tengan que depender de un texto que acredite que, por sí mismas, son cargadoras de significados. Sin embargo, pensar en imágenes también abre fronteras de reflexión sobre su campo de proyección y su visualidad, su circulación y su consumo; las formas de ver y mirar que determinan un cambio de experiencia. Elisenda Ardévol y Nora Muntaño (2014) hacen una reflexión en el libro *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* sobre la visualidad y la mirada. A más de preguntarse por la imagen, ellas se cuestionan sobre la mirada, las formas de ver y su proceso de análisis. Hacen referencia al papel de las imágenes en la sociedad contemporánea. El texto se pregunta por aquellas representaciones visuales y audiovisuales vinculadas a una producción y a un proceso cultural, las cuales han sido ligadas estrechamente a la producción de conocimiento y desde el conocimiento. Las autoras argumentan que indagar los objetos visuales nos lleva a investigar en los procesos sociales detrás de la circulación de imágenes, lo que supone es hacer un análisis "crítico sobre

las practicas colectivas producción tratamiento y circulación” (2014,12). Las imágenes como un producto social, construyen, crean, transforman y configuran nuestro entorno “constituyen nuestro universo simbólico” y “forman nuestra subjetividades” las cuales forman nuestra realidad y se insertan en las formas de convivencia cotidiana (2014,12-15).

(...) cada imagen corporaliza una forma de mirar. La forma que miramos depende, en buena medida, de lo que hemos aprendido a buscar y de lo que esperamos encontrar. Al mirar una imagen miramos una forma de mirar y nuestra relación con la mirada. (Ardévol y Muntañola, 2014, 18).

Cuando miramos una fotografía - a más de ser imagen- estamos viendo el reflejo de la mirada de quien creó la imagen. En este sentido las miradas se entrelazan y se cruzan. Pero también está presente la experiencia y el conocimiento individual. Por tanto, las imágenes muchas veces son juzgadas y criticadas desde un posicionamiento subjetivista que nos lleva a mirar, en ellas, lo que queremos y esperamos ver. Por ello “la forma de mirar una imagen implica siempre una re contextualización del objeto representado” (2014, 19). Una reflexión de la imagen siempre está presente en un contexto, por ejemplo: una imagen del museo o de cualquier otro espacio. Con ello la imagen y la forma de ver están atravesadas por una serie de aristas que condicionan el sentido de la visión y percepción de las mismas. Por tanto, el estudio de lo visual, no solo está enfocado a la imagen, se extiende a todo elemento visible, al mismo hecho de ver, que no solo se da en la mirada sino en la forma de percibir.

Con respecto a la imagen entonces hablaríamos no solo de las fotografías o aquellos objetos que muestran o representan algo; la idea de imagen se expande a un campo visible, que pueden ser también los espacios virtuales, digitales, el cine, la televisión, etc. La investigación de la imagen conlleva también indagar por los medios que producen las mismas; se menciona a los instrumentos tecnológicos que no solo son medios, sino también agencia en el proceso, Todo ello implica un proceso que puede incluir distintos lenguajes audiovisuales. En el caso de la danza, ésta ha quedado registrada, archivada, capturada, y transformada, en fotografías de danza, videodanza, video Mapping, animaciones, etc. Estas manifestaciones se resumen en un producto audiovisual generado por una cámara de video que captura e incide en los cuerpos que ejecutan una técnica de danza; su elaboración coreográfica está diseñada bajo un lenguaje técnico visual, es decir limitada por planos, tiempos y espacios; que, luego de un proceso de edición, se convierten en imagen.

Mientras Ardévol (2014) nos habla así de la construcción de la mirada y de las diferentes formas de ver desde una fabricación de la subjetividad del individuo, las imágenes reflejan y proyectan al individuo al cual representan y por el que son creadas. Mitchell (1996), por su parte aborda a las imágenes por sí solas, delimitando las fronteras entre sujeto e imagen; además, el autor establece dos parámetros claros con respecto a la materialidad de la imagen, haciendo una reflexión sobre de pintura e imagen. Por pintura, se refiere a la materialidad en donde se sostienen las imágenes, es decir, el estado físico, material, corpóreo por el cual existen las imágenes. Hans Belting (2007), por su parte, llama a este estado *medios*, por el cual la imagen adquiere un cuerpo; es por ello que, para este autor, al mismo tiempo que se piensa en imágenes se piensa en cuerpo como una “doble relación corporal”. “Lo que en el mundo de los cuerpos y de las cosas es su material, en el mundo de las imágenes es un medio” (Belting 2007, 22).

Por tanto, ¿Qué rol cumple el cuerpo? Belting (2007) habla del cuerpo como un medio que está vivo, un medio que produce la función de mediar y también de crear y significar. El cuerpo crea y piensa en imágenes al mismo tiempo las reconoce y las recuerda. Esto no sólo es una función cerebral, esto también incluye a los sentidos y a toda la estructura del cuerpo en general. Lo corpóreo como base material, presenta y representa imágenes a la vez que está inserto en simbolismos que corresponden a otras imágenes. (2007, 49). Existe una relación dinámica entre cuerpo, imagen y medio. En este sentido, el cuerpo se halla en dos: por un lado es un medio vivo que ejecuta, crea y transforma imágenes; y, por el otro, él en sí mismo es una imagen. Por ejemplo: al momento de vestirnos ya se produce una imagen de nosotros hacia el mundo o al momento de mostrarnos como tal y ser vistos por otros seres, para ellos ya somos una imagen.

Por otro lado, el autor menciona dos tipos de imágenes: las mentales y las materiales (2007, 20). Las mentales son aquellas que corresponde al lenguaje, tienen carácter efímero y se sostienen sobre un carácter intangible. Las materiales, hacen referencia específicamente a que las imágenes -como las imágenes del arte- tienen una materialidad; es decir, el objeto artístico ya sea el cuadro o la fotografía que se sostiene sobre una base material; adquieren un cuerpo. En este sentido, de por sí la imagen ya es un objeto, una "existencia física" (2007,23) que se puede clasificar, archivar, tocar, sentir. Lo que además quiere decir que las imágenes

materiales pertenecen a un tiempo, a un espacio y a un contexto en general; existe una presencia icónica.

El autor, se pregunta: ¿es posible reducir el cuerpo a una imagen? (2007, 109), argumenta, que desde que empezamos a hablar de cuerpo este ya se convierte en imagen; y, cuando nos referimos a él desde una perspectiva específica, como la biología, entonces también tiene una carga simbólica; por lo tanto, al referirnos a cuerpo no solo significa hablar de él sino inventar uno nuevo. La imagen, para Belting, va más allá de la percepción es una manifestación de la simbólica. En este sentido, el análisis de una imagen desde una perspectiva antropológica, debe y tiene que ser analizada desde un marco contextual en donde se debata la idea de imagen desde un plano general y, al mismo tiempo, desde una mirada de la imagen propia de la cultura, que tiene fuertes cargas simbólicas tanto colectivas como individuales. La *antropología de las imágenes*, a la que hace referencia en su libro, se puede considerar una rama de la iconología tomando a ésta como un campo que estudia el uso social de las imágenes. Belting habla de imagen desde un sentido material; las imágenes adoptan cuerpos para *ser* dentro de un campo social. El autor, argumenta la dualidad de realidad e imaginación y aclara que no hay separación sino una continuidad entre los dos campos que permite que las imágenes que se crean sean reflejadas por el cuerpo.

Todas las investigaciones sobre el cuerpo se representan en imágenes, que a su vez conducen a imágenes del cuerpo que se corresponden con el discurso de la actualidad, y que con él envejecen. (...) Toda representación del ser humano como representación del cuerpo, es obtenida de la apreciación. (...) El cuerpo es en sí mismo una imagen desde antes de ser imitado en imágenes. La copia no es aquello que afirma ser, es decir, *reproducción* del cuerpo. En realidad, es *producción* de una imagen del cuerpo que ya está dada de antemano en el auto representación del cuerpo. No es posible descomponer el *triángulo persona-cuerpo-imagen* si no se quiere perder las relaciones dimensionales entre los tres elementos (Belting 2007, 110-114).

El cuerpo material en la actualidad ha cedido al cuerpo imagen, debido al afán del hombre por conservarse en el tiempo. La imagen le puede brindar congelamiento en el tiempo. Es propio reflexionar en una separación del “yo” y del cuerpo. En este sentido se hablaría de una dualidad diferente de la que habla Rene Descartes. En lugar de hablar de una diferencia cartesiana, mente-cuerpo, hablaríamos del yo y del cuerpo. Ese “yo” se inserta en el cuerpo

físico o corpóreo, pero no en la imagen. Por el contrario, en el videodanza el “yo” lo sigue conservando el bailarín, el cuerpo se multiplica en la imagen, el “Yo” es estático y pertenece a tiempos exactos.

Según el autor, hay una crisis¹² de la referencia que se dio por la aparición de la fotografía, que fue capaz de representar el cuerpo tal como es, no solo como alegoría del mismo sino que es el cuerpo material capturado en su realidad. Esto abrió la posibilidad del carácter medial que pueden tener las imágenes y la pregunta ¿qué es lo que vemos cuando vemos una fotografía? Vemos la imagen que se inscribe en ella o vemos un papel. “El debate actual sobre el cuerpo y la imagen se sitúa en la pregunta de si el cuerpo evade cualquier analogía o imagen, o de si es intercambiado por imágenes en las que se puede negar a sí mismo” (Moreno 2007, 112).

Esta crisis se profundiza aún más con la inserción de las nuevas tecnologías debido a que las mismas pueden crear, modificar, transformar y ocultar la imagen de los cuerpos en diferentes campos como el arte y la medicina. La imagen cambia al cuerpo, pero sin el cuerpo no se produce imagen. Sin embargo, la imagen misma puede reemplazar y crear cuerpos como sucede en el videodanza. La imagen en la pantalla en muchas ocasiones reemplaza al actor/bailarín y en otras interactúa y dialoga con él mismo. La sustitución no solo transforma la relación entre el cuerpo y la imagen también cambia la relación con el espacio y las subjetividades. Por lo tanto, por un lado está la captura de aquello que vemos y lo convertimos en imagen y, por otro, está el uso que le damos a esa imagen. Este proceso, para concluir, correspondería no solo a una crisis de referencia sino también a un tránsito, un camino circular que comienza en la mirada y termina en ella.

¹² La crisis de la representación es en realidad una duda en cuanto a la referencia, que hemos dejado de confiar en las imágenes. Las imágenes fracasan única mente cuando ya no encontramos en ellas ninguna analogía con aquello que las precede y con lo que se las puede relacionar en el mundo. Pero también en culturas históricas las imágenes fungían como una evidencia (¡vaya hermosa palabra!) que sólo era posible encontrar en imágenes, y para la cual se inventaron las imágenes. Sin embargo, para Boudrillard, toda imagen en la que no se pueda leer alguna prueba de realidad equivale a un simulacro, así como sospecha que existe una simulación donde no se respeta la equivalencia por él propuesta entre signo y significado. A la crisis de la analogía contribuyó también la *imagen digital*, cuya ontología parece reemplazada por la lógica de su producción. Desconfiamos de las imágenes cuya manera de originarse ya no se inscribe bajo la rúbrica de la copia. ¿Se trata en las imágenes sintéticas de imágenes virtual es que escapan de nuestro concepto de imagen, o establecen un nuevo concepto de imagen que rehúye cualquier comparación con la historia de la imagen? (Belting 2007, 23)

1.4 Cuerpo

En esta investigación, cabe especificar, de qué manera se aborda el cuerpo en la relación entre imagen, medio y cuerpo. Tal como se mencionó anteriormente, el cuerpo de este material audiovisual se presenta desde su corporeidad en relación con el medio y luego en su tránsito de la materialidad hasta su desmaterialización. Para abordar el cuerpo/imagen se toma a Deleuze y Guattari (1980) quienes, a partir de un cuerpo sin órganos, reflexionan en la esencia de la materia; “El Cuerpo sin Órganos (CsO) no hay quien lo consiga, no se puede conseguir, nunca se acaba de acceder a él, es un límite” (1980,156). El tránsito del cuerpo a imagen provoca un desligamiento de lo material, pero solo de forma alegórica para convertirse en imagen. Pero ¿se obtiene la imagen?, ¿esta, es material visual o física? ¿Podemos acceder a la imagen o nos convertimos en la imagen? El cuerpo sin órganos es un cuerpo que ha dejado atrás su condición material, corpórea, para transmutar en un nuevo material, es el plano de la inmanencia, es decir que no solo es desmontar lo material de lo biológico; sino pensar en una corporeidad del pensamiento que se puede convertir en imagen.

El cuerpo sin órganos es una de los postulados del gran libro *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia* (1980) en el cual hacen referencia a los escritos de Antonin Artaud del 28 de noviembre de 1947, *Para terminar con el juicio de Dios*, en los que cuestiona la posibilidad de pensar un cuerpo sin órganos, este texto que fue escrito para una producción radiofónica y luego censurado por su contenido. Discute la consistencia del cuerpo por el orden de los órganos, identificando que si se cambia el orden posiblemente cambien y se trasformen todas las estructuras en general. Si los órganos de alguna forma fueran removidos de su lugar entonces el cuerpo quedaría convertido en materia, esto daría paso a pensar en la esencia de las cosas y en la forma de un ordenamiento que constituye lo real. Sin embargo, ¿si la materia es una sola, entonces por qué la existencia de una gran diversidad de materias? A esto, el autor responde que la variabilidad de los mismos depende la intensidad o energía que pase por ellos para establecer su existencia y transformación. ([1980] 2002, 154). En el proceso de esta pérdida de órganos el autor habla de muchas categorías que ponen a los órganos como (por decirlo de alguna manera) el contenido fallido el cuerpo; “(...) los organismos son los enemigos del cuerpo (pero) ¿Por qué esta cohorte lúgubre de cuerpos cosidos, vidriosos, catonizados, aspirados, el cuerpo sin órganos también está lleno de alegría, de éxtasis, de danza?” (Deleuze [1980] 2002, 156)

En la investigación se aplica la misma pregunta, ¿será que el videodanza está constituido por cuerpos vaciados pero que están llenos de danza, que circulan en espacios fronterizos delimitados por la imagen y el movimiento? El cuerpo con órganos solo es testigo de un cuerpo sin órganos, lo observa fijamente pero no lo puede tener, “no hay quien lo consiga, no se puede conseguir, nunca se acaba de acceder a él; es un límite” ([1980] 2002, 156). La imagen de los cuerpos en movimiento son los límites de la escena colocando al cuerpo del artista en un espacio liminal. Por tanto, “El CsO es lo que queda cuando se ha suprimido todo. Y lo que se suprime es precisamente el fantasma, el conjunto de significancias y de subjetivaciones” ([1980] 2002, 158); que hacen de él, la diferencia de la materia.

Interesa hablar de un cuerpo sin órganos en el videodanza ya que surgen dos cuerpos. Por un lado, el cuerpo físico, con órganos, que se encuentra en la escena y que tiene una estructura fija que define sus movimientos y sus acciones. Y por el otro, se habla de un cuerpo/imagen que se coloca muchas veces en el mismo espacio que el otro cuerpo; sin embargo, este no tiene órganos, el desarrollo de sus movimientos son limitados por su construcción. Pero, es posible pensar también, que se puede construir lo que sea en el proceso de edición y reconstrucción de ese cuerpo/imagen. El cuerpo real tiene una mirada hacia el otro cuerpo; pero la imagen, solo en ciertas circunstancias de interacción dialoga con él, pues, la imagen se constituye en sí pero no para sí.

Hablar de cuerpo/imagen también conduce a Alejandra Ceriani (2012), antropóloga y bailarina que habla de *cuerpo extendido*: es un cuerpo cuyos contornos son prolongables a la imagen y al sonido digitalizado, proyectados a través de las “interfaces, los lenguajes de programación y el control gestual interactivo” (2012,2). El *cuerpo extendido* se sitúa en un escenario-laboratorio abierto al público. Planteado para experimentar la relación entre el “espacio físico-virtual, los lenguajes audio-visuales y los sistemas de comunicación interactiva” (2012,4). Entre la imagen mental y la imagen visual digitalizada existe: “Este descentramiento que es la brecha, dominada por el espacio creado por la interface, que media entre el cuerpo, la computadora y su sistema de censado y, el objetivo de una acción, donde la imagen digitalizada y/o virtual juega lo suyo” (2012, 67). El descentramiento da cuenta de la brecha, del espacio creado entre el cuerpo y la imagen.

Es en esa brecha donde se concibe el lenguaje corporal experimentado, procesado en la propia interacción con el cuerpo físico y el cuerpo virtual. Estas experiencias con sistemas interactivos en tiempo real son procesos aprehensivos, en donde el diseño de los movimientos, alcanzados a partir de un recorrido por la práctica performática, se generan a sí mismos desde una retroalimentación con el sistema y la programación propuesta (Ceriani 2012, 20).

La disolución de los cuerpos en los nuevos sistemas de interacción, parece abrir nuevas posibilidades de experiencias estéticas; cuestiones que tienen que ver directamente con la obra y su expansión. Esta nueva forma de arte experimenta otras modalidades de comunicación y de creación, produce cambios estructurales de conductas perceptivas en el individuo y constituye nuevas matrices de vinculación entre el cuerpo, el entorno y los dispositivos tecnológicos. Esta lectura se acerca a la propuesta investigativa en tanto me permite considerar a los cuerpos que interactúan con las imágenes proyectadas bajo la categoría de *cuerpo extendido*.

Para hablar de cuerpo también es necesario hacer referencia a las herramientas de la antropología Teatral. Eugenio Barba (2009), durante la mayor parte de su carrera como actor y director de teatro en Italia y Dinamarca pone en marcha el concepto y proyecto investigativo llamado “Antropología Teatral” en sus dos principales libros, *La canoa de Papel* (1994) y *El arte secreto del actor* (1990), hace referencia a esta teoría y menciona que la antropología teatral “es el estudio del comportamiento escénico pre-expresivo del ser humano en situación de representación” (Barba 2005[1990].26). Analiza los diferentes movimientos, acciones y comportamientos que llevan al actor a colocarse en situación de representación orgánica y viva para crear la imagen de la escena. El autor aclara que la afinidad que vincula a la AT con la antropología Cultural (AC) es “el saber que aquello que pertenece a nuestra tradición y aparece como una realidad obvia puede, en cambio, revelarse como un nudo de problemas inexplorados (2005[1990].27); y, en el segundo libro, hace énfasis en que si la antropología es el estudio del comportamiento del ser humano, por lo tanto, la Antropología Teatral “estudia el comportamiento fisiológico y sociocultural del hombre en una situación de representación” (Barba 2009[1994].17) La reflexiones de Barba permiten abordar el cuerpo que se encuentra en escena al crear el videodanza.

Pensar en los cuerpos del videodanza en su fragmentación, disolución, fusión e interacción genera nuevas relaciones consigo mismos y abre la posibilidad hacia nuevas representaciones

de lo corporal. No se trata de un mero trabajo de edición que podría considerarse de interés sólo para los videastas, por el contrario, se encuentran involucrados parámetros de representación y tránsitos visuales, materialidad, procesos relacionales en los que los dominios tradicionalmente asociados a la percepción y los asociados a la cognición y la producción de sentido no pueden separarse. Las representaciones son estudiadas desde las particularidades de su materialidad, ya que el hecho de realizar imágenes y de representarse por medio de ellas, evidencia una manera particular de ser, experimentar, pensar y narrar un contexto y una situación social. Estudiar la corporalidad en videodanza es estudiar también aquel cuerpo en situación de expectación frente a la obra; el público. Esta mirada está activa y visualiza de forma corporal y visual de la obra desde un lugar liminal en donde observa estos cuerpos distanciados y unidos a la vez. La conjunción del cuerpo ausente de la escena pero presente en el espacio, evidencia nuevas configuraciones de sentido y, por consiguiente, la posibilidad de nuevos vínculos entre el artista, la imagen y el espectador. Así, si se toma la obra de videodanza en su complejidad –cuerpo, imagen y tecnología– y se observa un nuevo régimen vincular que se expande e involucra, incluso, al público.

El video hace que el cuerpo pierda su dimensión volumétrica, es decir lo corpóreo y lo convierte en imagen con efectos ficcionales: movimientos lentos, distorsiones, reversas, anula las leyes físicas, modifica escenarios, etc. El cuerpo en el registro de su movimiento produce otras subjetividades, otras maneras de pensar el cuerpo. En estas varias formas de pensar la imagen y el cuerpo, cabe preguntarse ¿dónde existen estos elementos y qué espacios ocupan?

1.5 Espacio

El videodanza es una propuesta artística y los trabajos que se identifican dentro de esta rama se crean en un espacio llamado *espacio escénico*; lugar que es establecido y delimitado por el artista para presentar su obra, cuya característica es producir una frontera entre el público, el artista y la obra. Entonces ¿Cómo habitan los cuerpos en este espacio cuando se trata del videodanza? ¿De qué manera se reformula el espacio escénico cuando en lugar de cuerpos físicos, carnales, lo habitan representaciones electrónicas, cuerpos mediatizados tecnológicamente? ¿Qué es espacio escénico en el videodanza?

Para hablar de *espacio escénico*, se mencionará al término *espacio* como el primer eslabón de la cadena, es decir, separado del condicionante *escénico*. Para ello se tomará al antropólogo

Manuel Delgado (1999) para quien sus estudios están direccionados a las investigaciones sobre urbanismo, espacio público y espacio privado. Sin embargo, en su libro *Disoluciones Urbanas* hace varias reflexiones sobre la configuración del espacio a partir del cuerpo en movimiento, al cual lo relaciona con un cuerpo que danza. El autor basa algunas de sus ideas de las premisas de Henry Lefebvre (1974), para quien, el espacio está constituido por el sujeto; “el espacio existe por una vivencia y una percepción que son siempre corporales” (Lefebvre citado en Delgado 1999, 110); Delgado hace una analogía con la danza: “el papel central del cuerpo en la actividad de los espacios públicos urbanos invoca de manera automática el referente formal de la danza” (1999, 111).

Los espacios existen en cuanto exista un cuerpo que lo habite y viceversa, estos cuerpos ocupan el espacio a través del movimiento y su relación con el entorno y con otros cuerpos. Esto no significa que el espacio esté, de forma pasiva, a la espera de la ocupación de un cuerpo: su existencia se encuentra en concordancia con la acción corporal. Menciona que el encuentro denota una *situación social*: “La ocupación del espacio es, entonces, despliegue del cuerpo en movimiento. Cada cuerpo es un espacio y tiene un espacio, espacio para la relación y para el movimiento” (1999, 129). Por tanto, si el cuerpo en movimiento configura un espacio a través de su acción y relación. ¿De qué manera se configura entonces el *espacio escénico*?

El *espacio escénico* es para Peter Brook (1968) un lugar vacío/desnudo que se llena de objetos, imágenes y personas en concordancia a las necesidades del artista. Por tanto, este espacio puede ser cualquier superficie que pueda ser convertida en escenario, ya que solo se necesita de un actor y un espectador. Patricia Pavis (1984 [1980]) en su diccionario escénico escribe que éste es un “espacio limitado por obligación” por parte del artista en un contexto de practicidad dividiendo a los actores y el público. Por tanto, el espacio escénico será aquella superficie donde se llevará a cabo una escena, que cuenta con actores y escenografía. Pero este espacio no solo alberga una obra enfocada al teatro, sino también un conjunto de manifestaciones artísticas cuyo objetivo es mostrar y presentar un espectáculo; ya sea este de teatro o no, y puede ser utilizado por distintas disciplinas. En un espacio escénico pueden converger actores y objetos que dan vida a un espectáculo.

Por otro lado, Guy Debord (1967) hace referencia a que las imágenes también son parte de un espacio, por tanto, también pueden crear un espacio escénico. Pero estas imágenes no habitan por sí solas, sino que configuran un entramado de relaciones “no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas, mediatizada a través de imágenes” (1967,10). Por tanto, el espacio escénico es un lugar de relaciones que integran al espectador y al artista, es un área en donde se visualizan imágenes ya sean éstas reales o ficticias. Sin embargo, el objeto visual- ya sea este el material o no- siempre responde a un momento dado. Las imágenes proyectadas en este espacio llevan a debatir, lo planteado ya al principio, sobre la lucha dicotómica entre lo natural y artificial que se da dentro de la escena.

En el análisis de la investigación entre el espacio y la imagen nuevamente hay que mencionar a Hans Belting (2007) quien se apropia del concepto foucaultiano *Heterotopía* para hablar sobre el espacio que ocupan las imágenes mediatizadas. Lugar que se contraria al espacio o es alternativo al mundo real. La noción del espacio digital no es homogéneo pero si es paralelo al entorno real. A riesgo de que la cita se considere demasiado larga es importante aclarar el término Heterotopía descrito por Belting.

Con referencia a esto, Foucault habla de *Heterotopías*, para referirse a lugares que se relacionan de modo antitético o alternativo con lugares del mundo vital. Aquí se incluyen los lugares sagrados y también los prohibidos, lo mismo que aquellos lugares en los que se excluye a partes de la sociedad, como lo son las clínicas psiquiátricas, las cárceles y los asilos para ancianos. El cementerio se incluye también de manera especial. (...) En la actualidad, la realidad virtual de las imágenes ocupa una Heterotopía similar, al ser creada por la tecnología como un espacio diferente y virtual fuera de los espacios del mundo (p.102). En todos los casos, la idea en imagen de un lugar o un espacio queda protegida con la creación de un lugar o espacio distintos donde aquella no es válida, aunque se confirma, sin embargo, debido a esa invalidación (...) Se traslada la imagen de un lugar (por ejemplo, ciudad) a una imagen opuesta (por ejemplo, naturaleza), para desde ahí devolverla después investida de mayor autoridad. También de este modo es posible hablar de *lugares* y *no-lugares*, donde los últimos únicamente sirven para fortalecer, por medio de la contradicción, el concepto establecido de lugar (Belting, 2007, 81-82).

Con ayuda de este concepto se analiza el espacio que ocupan las imágenes digitales: “la realidad virtual de las imágenes ocupa una Heterotopía similar, al ser creada por la tecnología como un espacio diferente y virtual fuera de los espacios del mundo” (2007, 82). En relación con esta definición, se propone que el espacio de las imágenes del videodanza aunque no es homogéneo es paralelo a los reales y ocupan un espacio escénico con autoridad sobre el resto de espacios; configurando así un espacio heterotópico; un espacio -como la pantalla y el virtual- que abarca a la imagen dentro de otro espacio que se desarrollaría en la escena. En conversación con Delgado (1999), Brock (1968), Pavis (1984) y Debord (1967). El espacio escénico se configura con cuerpo en movimientos que se relacionan entre cuerpo e imágenes. Por tanto, el videodanza al ser un producto audiovisual provoca la creación de diferentes espacios para el abarcar el cuerpo del bailarín. Estos son espacios alternos al espacio escénico pero que lo configuran y estos se desarrollan dentro de una pantalla.

1.5.1 La pantalla como espacio

En la pantalla se puede visibilizar diferentes porciones del cuerpo, la fragmentación del mismo se limita por un encuadre. Este espacio tiene dimensiones específicas y fronteras claras; sin embargo, puede presentar con detalle un paisaje. El videodanza se proyecta en una pantalla, su imagen juega en su interior. De esta manera, la pantalla de proyección, se configura como un espacio de las imágenes digitales. Por otro lado, también está la pantalla de la cámara que capta el movimiento, la danza; el movimiento y el cuerpo se moldean a los requerimientos de encuadre de la cámara.

Douglas Rosenberg, investigador social y coreógrafo estadounidense suscribe la categoría *Screendance* y en el 2000 escribe un ensayo con el mismo nombre. El *Screendance* o Danza para la pantalla “ puede referirse a cualquier trabajo que incluya danza, video o cine (...) una danza creada específicamente para la pantalla que lleva a una re-corporalización; una reconstrucción del cuerpo que baila a través de las técnicas de pantalla” (Rosenberg 2000, 8). El término *Screendance* nace para describir a todas las propuestas audiovisuales que trabajan con danza y tecnología. Este término es válido para aclarar que el videodanza también es una “danza para la pantalla” y se configura como tal. Éste discurso será uno de los más debatidos y polemizados en los últimos tiempos ya que en este habla del videodanza como una “danza para la pantalla”. Este término le permite abordar los cruces de la danza vinculados con la imagen. Una investigación con el cine y la historia lo lleva a hablar de una posible *post*

*danza*¹³, indicando que la danza ha sido desplazada de su identidad por la facilidad de su articulación con las diferentes temáticas que va más allá de los márgenes de la técnica. En el *Screendance* se entrecruzan un sin número de condicionantes que moldean su contenido y forma, y que, de alguna manera, se institucionalizan. A través de este escrito Rosenberg tiene el objetivo de abordar al *Screendance* como:

Una forma de investigación que examina las interrelaciones de la composición, el lenguaje coreográfico y los significados del cuerpo, el movimiento, el espacio y el tiempo; Esto se hace en el contexto de los debates culturales contemporáneos sobre la agencia artística, la práctica como teoría y la interdisciplinariedad (Rosenberg 2000, 5).

El *Screendance* abre el abanico de posibilidades investigativas a niveles artísticos y culturales. Su posicionamiento invita a una doble reflexión, por un lado interna; el campo de las artes y su producción, y por el otro, externa; su circulación y consumo.

Por otro lado, el autor hace varias reflexiones sobre el tema: una de ellas es que en este tipo de productos audiovisuales y en el proceso de su creación se privilegia la “forma sobre el contenido” y pone en cuestión qué, lo que hace falta, es una mirada crítica de la “danza para la cámara”; que se pregunte y se cuestione por parte de los actores, tanto internos como externos, por “¿cuál es el significado social de esta obra y cuál es su contribución a la cultura?”(2000, 10); La necesidad de un elemento crítico es fundamental, caso contrario la obra pasaría a ser tan solo un elemento estético, lo que la limitaría y la encapsularía en un valor de entretenimiento antes que de aporte.

El autor advierte que si no se hace una diferencia en los trabajos de hibridación de estos tres campos, -danza, imagen y tecnología- se estaría limitando a que, el cine y el video, se coloquen al servicio de la danza. Este pensamiento coincide con Alexander Veras (2007) mencionado al principio de este capítulo. A partir de lo planteado por Rosenberg (2000), se puede proponer que el videodanza nunca es fijo, está en constante transformación y requiere una serie de cuestionamientos y diferentes miradas especializadas en el objeto. Además, es importante pensar en lo qué estructura el videodanza para no dar paso sólo a la estética o al

¹³ Con el termino pos danza, hace referencia a las nuevas prácticas de la danza que se vinculan con las nuevas tecnologías y continúan con los paradigmas convencionales de la producción de danza.

entretenimiento, hay que preguntarse por lo que involucra el videodanza y su condición e incidencia como producto audiovisual dentro del campo de las artes.

Por otro lado, también es importante pensar en el cómo es el proceso de producción del Screendance ya que tanto en su producción como proyección, la obra puede sufrir modificaciones e intervenciones de cuestionamientos propios dentro del campo. Esto en estricta relación con las subjetividades y la articulación del tiempo y el espacio. La producción de una obra audiovisual, se diferencia claramente de una danza vista en el escenario en un tiempo igual al del espectador. La estructura de la escena cambia y los focos visuales tienen mayor apertura. El espectador se centra en un plano general de la escena y en cierta medida decide qué ver. El videodanza no otorga ese síntoma aurático, ni el poder de decisión. El video condiciona la mirada; se mira lo que muestra la imagen. Esto puede significar una reinención no sólo del cuerpo y de su materialidad sino también del espacio. Es un proceso de re-materializar la base material del cuerpo y del espacio; donde, es posible que el director y editor, sean las únicas voces autorizadas para crear cuerpos y espacios alternos a los de una escena convencional. Al contrario de un espectáculo de danza en vivo en el cual se tiene un foco central del paisaje; el videodanza, permite abordar la obra desde distintos puntos de vista, lo cual conduce a pensar en un lenguaje audiovisual o para cine. Esto también la convierte experiencia mediatizada para el cuerpo del bailarín como para el espectador.

Douglas Rosenber en el 2010 se convierte en el fundador y editor de la revista *The International Journal of Screendance* que promueve la investigación constante de la danza y los lenguajes audiovisuales en Ohio-Estados Unidos. Él se enfatiza en la idea de la *pantalla como un espacio* donde habita el cuerpo en movimiento y la imagen. En un primer momento el autor observa que la danza grabada en video se prestaba para ser categorizada de muchas maneras, su práctica era nombrada de acuerdo a las diferentes perspectivas: videodanza, dance Movie, dance cinema, dance Motion e incluso videoarte o arte experimental; pero también observó, que todas estas prácticas convergían en un solo lugar: la pantalla. De esta manera el autor configura la categoría Screendance o danza para la pantalla; considerando a la pantalla como un sitio o lugar en donde confluyen las imágenes, los cuerpos, los medios, el sonido, el público y los artistas.

Screendance es una categoría master con numerosos géneros y subgéneros que se derivan de ella. *Screendance*, al ser una práctica híbrida, contiene al menos dos disciplinas: danza y los medios tecnológicos, métodos basados en pantallas que lo renderizan. Esta es una categoría master en general: *Screendance* implica que el punto final de la tarea es una imagen mediada de la danza en una pantalla, cualquier baile en cualquier pantalla. De hecho, por diseño e intención, *Screendance* que *no* implica la materialidad de la prestación, ni describe un género en particular de la práctica de la danza (Rosenber 2010, 66. Traducción propia).

Rosenber también propone al *Screendance* como un material que circula en forma de diásporas en el sentido de transitar y migrar por otros elementos y dispositivos para crearse, “asume diversos elementos vernáculos, mientras que a menudo lucha por mantener tanto sus elementos empíricos y la identidad de sus culturas de origen ” (2010, 25 traducción propia). En otras palabras, se pasea y toma elementos de otros lenguajes como la animación, ilustración, Mapping, teatro, música, etc., para crear y fomentar su lenguaje, sin dejar de hacer danza y de utilizar tecnología. El autor realiza una observación importante en la práctica del *Screendance* con respecto a la relación de trabajo *con* y *para* entre la danza y la cámara. Por un lado está la *danza con la cámara* y por el otro la *danza para la cámara*. Con ello el *con* es un conector y da como referencia un trabajo fusionado que existe entre la cámara y la danza; los coloca en una posición de igualdad y colaboración mutua. Por el otro lado, el *para* denota una práctica disímil; cuerpo que danza para la cámara, como en un proceso jerarquizante (2010, 27).

El *Screendance* pone sobre la mesa la importancia de la pantalla para el desarrollo de la misma; pero, cuál es el inicio de esta idea. Sí el espectáculo escénico ocupaba un espacio y este se construía por la práctica; entonces, la danza, al convertirse en una imagen digital –que también ocupa un espacio que es la pantalla-, comparte espacio con el público. Cuando se habla de danza también se habla de cuerpos, por tanto, si la pantalla es considerada como un lugar que ocupa la danza, entonces hay un cuerpo que habita en la pantalla. Por tanto, tomando la idea del autor, la pantalla es un espacio donde convergen los cuerpos: tanto el cuerpo en imagen, como los cuerpos que están fuera de ella entablando relaciones.

La línea del *Screendance*, actualmente es una idea desarrollada por autores norteamericanos que se encuentran en constante reflexión sobre el movimiento que origina la danza y los lenguajes audiovisuales. Su indagación teórica ha conducido a pensar en las nuevas

posibilidades del arte y su influencia social como un movimiento que emerge en los procesos actuales de creación y producción de las artes escénicas. En Estados Unidos y Canadá se han llevado a cabo Festivales y encuentros; y, existe una producción constante de Screendance. A pesar de la efervescencia de sus propulsores; es una categoría que se encuentra en reflexión. Hay líneas teóricas, como la de Noël Carroll (2000), que cuestionan el Screendance como una categoría también limitante porque no abarca todas las representaciones de la captura del movimiento de la danza en imagen, como los comics y las fotografías, y propone pensarlo desde la categoría *Moving-Picture dance*.¹⁴

Continuando con tema de la pantalla, se reflexiona que las imágenes no existen por sí solas sino que están sujetas al medio, y es por este por el que serán percibidas, por tanto, la percepción del espectador dependerá no solo de la imagen sino también de los objetos por las cuales estas se proyectan y se construyen. Es decir, que no se puede pensar en una imagen, sobre todo digital, sin que se piense o se trabaje sobre medio. La gran mayoría de los estudios se enfocan en la imagen y lo que esta representa; el medio queda apartado. Sin embargo, no se puede pensar en videodanza sin pensar en el medio. El autor plantea que existe una diferencia entre imagen y medio que la encuentra en su materialidad: la imagen existe sin materialidad pero el medio no y esto depende de una “cualidad mental”. Las imágenes digitales corresponden a un singular procesamiento mental, mientras que las imágenes sintéticas poseedoras de una materialidad específica corresponden a otro.

Finalmente, Belting (2007), se adelanta a Rosenberg (2010) al mencionar que la pantalla es un “medio dominante” ya que no solo ofrece una superficie sino también una materialidad condicionante del cuerpo; lo cual nos conduce a una antropología de la comunicación ya que, si la pantalla es un medio dominante que no solo tiene una función de transmitir sino también de determinar, esto implica pensar entonces en un remitente, en un mensaje y en un emisor. Si queremos encontrar los sentidos y los significados que se producen en el videodanza entonces debemos pensar directamente en su mensaje y en quiénes lo producen y quiénes lo consumen.

¹⁴ Esta idea fue presentada por primera vez como ponencia en el simposio *Baile de la cámara* de la Universidad de Wisconsin-Madison en 2000; y, posteriormente publicada en la edición de Verano 2001 de *La danza Research Journal* con el título *Toward a Definition of Moving-Picture Dance*. La nota fue leída en la revista anual *The International Journal of Screendance* de 2010.

Capítulo 2

El videodanza, medio audiovisual de expresión: contexto, producción y circulación

2.1 Introducción

En el primer capítulo de esta investigación se planteó conocer y entender, a través de la antropología, las distintas reflexiones sobre el cuerpo, imagen y espacio que plantea el videodanza. En este capítulo se abordará el videodanza como un medio audiovisual de expresión que sostiene características particulares de comunicación y que se desarrolla en un contexto determinado, bajo unas premisas claras de producción y formas específicas de circulación. Ya que el videodanza no solo involucra la integración de los cuerpos que se presentan y se convierten en la imagen sino también en el relacionamiento entre cuerpos que participan en las distintas instancias del proceso, desde la producción al consumo.

En relación con el proceso del videodanza, los *cuerpos* a los que se hace referencia en la investigación son también los (otros) cuerpos, los de la audiencia, de los colaboradores, del equipo de producción, de los objetos, materiales, etc. que ocupan un espacio. Para identificar sus relaciones es preciso ubicar las diferentes posiciones que tienen en el proceso, es decir en el ámbito de la producción, circulación y consumo respondiendo a preguntas como: ¿dónde se desarrolla el videodanza?, ¿quiénes son los actores?, ¿cuál es el contexto?; y, ¿cuáles son los cuerpos que lo consumen? Estas preguntas llevan a indagar en la producción local e internacional del videodanza para responder y tener una panorámica global de este campo artístico.

Por otro lado, y antes de abordar el contexto, es importante señalar lo ya mencionado en el capítulo anterior sobre la hibridación del videodanza, el cual encuentra sus bases en el lenguaje audiovisual, tanto para el registro del movimiento como para la producción de la danza; los elementos principales son el cuerpo y la imagen, que llegan a procesos de hibridación para, posteriormente, culminar en la realización de la obra. Estos procesos, ligados a la tecnología serán también revisados en este capítulo.

2.2. Hibridación

El videodanza se ha pensado desde la hibridación entre la danza y los nuevos medios, y lo que se produce en la convergencia con lenguajes audiovisuales. La reflexión sobre este campo

permite pensar en los nuevos actores que son herramientas mediáticas y tecnológicas que trabajan de formas colaborativas. Indagar sobre el videodanza como medio audiovisual de expresión y comunicación; es pensar en que, el objeto claro de comunicar, es llegar a las personas con y desde un mensaje.

Claudia Marín una artista Mexicana que se desplaza entre el mundo de la antropología, el performance y la danza, propone el término de “*híbrido escénicos*” para referirse a los procesos de danza y teatro que convergen con la tecnología como sucede en el videodanza. Ella se basa en una apropiación del concepto de hibridación que propone Néstor García Canclíni (1990) donde hace referencia a aquellos procesos híbridos que vive la sociedad durante el proceso de transición de lo tradicional a lo moderno. En este sentido, Julio Romero Rodríguez (2008) educador artístico de la Universidad Nacional de México UNAM, habla de la creatividad en el arte y sus múltiples transformaciones, y utiliza éste término afirmando que la hibridación se refiere a “las prácticas artísticas caracterizadas por la mezcla, combinaciones de medios, lenguajes, procedimientos, materiales, etc., dando lugar a performances, videoinstalaciones y otros híbridos artísticos que actualmente se encuentran en escena”. (2008,5). En otras palabras, el arte, como campo amplio en donde convergen y se transforman ideas, da lugar para la producción de campos híbridos que conjugan los nuevos procesos tecnológicos con las técnicas empleadas desde el arte.

En este sentido hablar del videodanza como un producto híbrido e interactivo propone una relación que no solo se da entre sus productores sino que se la lleva a planos más amplios, en donde todos; tanto consumidores como productores, nuevos públicos activos y mediadores; pueden involucrarse dentro de la obra. Antonio Negri (2000) menciona que el arte mantiene una relación con las multitudes, los artistas, ya no están sujetos a conceptos individuales, buscan nociones colectivas y desde esa base social generan formas de vida. La característica de individualidad que identificaba al arte como “único” ha adquirido nociones colectivas y por ende reproductividad. Becker (1982) se refiere a ellos como “mundos del arte”; formas colectivas de creación artística que se forman para germinar nuevos fenómenos de vanguardias que ocurren en el campo de las artes.

Los mundos del arte consisten en todas las personas cuya actividad es necesaria para la producción de los trabajos característicos que ese mundo, y tal vez también otros, definen

como arte. Los miembros de los mundos del arte coordinan las actividades por las cuales se produce el trabajo haciendo referencia a un cuerpo de convenciones que se concretan en una práctica común y objetos de uso frecuente. Las mismas personas a menudo cooperan de forma reiterada, hasta rutinaria,' de formas similares para producir similares, de que puede pensarse un mundo de arte como una red establecida de vehículos cooperativos entre los participantes (Becker 2008 [1982], 54).

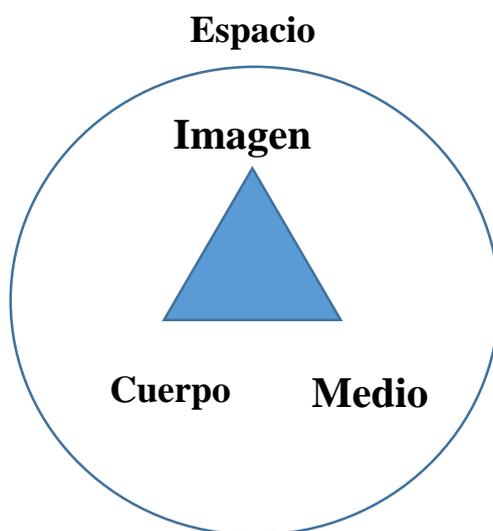
Bajo estas nociones colectivas se perfilan los objetos de investigación expuestos en esta investigación es por ello que es necesario responder a preguntas como: ¿Cómo se distribuyen las prácticas creativas entre los actores que intervienen en este proceso? ¿Cuál ha sido la respuesta de los interactores frente a estos cambios? Por tanto, para responder las preguntas planteadas y hablar de sus actores, es importante pensar en que la antropología debe replantear las formas en que pensamos la visualidad y arte como solo formas de conocimientos y re pensar las formas en que está visualidad se hace visible, material, y produce nuevas prácticas en los diferentes procesos (Ardévol 2014).

Por lo mencionado anteriormente, la propuesta investigativa plantea una indagación que ubica en un plano triangular al medio, al cuerpo y a la imagen sobre una base que es el espacio. Esta idea tiene bases en los postulados de Hans Belting (2007) ya que aborda la imagen de manera conjunta con el medio En este sentido señala que, el medio por el cual se materializan las imágenes, a más de ofrecerles a las mismas una superficie les proporciona un significado y, con ello, un forma de percepción única.

La escenificación en un medio de representación es lo que fundamenta primordialmente el acto de la percepción. El esquema de tres pasos que aquí esbozo es fundamental para la función de la imagen desde una percepción antropológica: imagen-medio-espectador, o imagen-aparato de imagen- cuerpo vivo (Belting 2007, 26).

Desde este concepto que trabaja como triada, podemos dar cuenta de los híbridos que se desarrollan. En esta investigación se ha aumentado un elemento más que abarca las triadas planteadas; el espacio. Es fundamental pensar en híbridos debido a su funcionamiento y representación. Las triadas como categorías de análisis para pensar y reflexionar sobre los elementos principales que estructuran el videodanza. A partir de ellas la investigación de los cuestionamientos planteados sobre cuerpo, imagen, tecnología sobre un espacio se plantea un

gráfico en donde se ilustra las bases de este trabajo. La complejidad de su estructura es lo que nos lleva a la problemática de investigación. En el siguiente gráfico se sintetiza la idea:



Se plantea la investigación de esta manera para no tomar a los elementos por separados, aunque cada uno tiene sus propias características, entre ellos se hibridan para crear el videodanza, cada uno de ellos tiene sus propios símbolos y signos. En el capítulo anterior se analizó conceptualmente la imagen, el cuerpo, y el espacio, En este capítulo se abordará los conceptos teóricos del medio y su agencia o incidencia, esto para posteriormente indagar en la construcción del videodanza y el cómo las herramientas mediáticas como la cámara inciden en el proceso de creación. Además se planteara los conceptos del videodanza concebido desde las teorías de comunicación como medio audiovisual portador de mensaje, por el modelo metodológico *Sociosemiótico* de Rodrigo Alsina 1989, esto para hablar de su producción y circulación.

2.3. Nuevos medios y agencia

¿A qué llamamos nuevos medios? y ¿cómo estos medios inciden en el ámbito social? Lev Manovich (2006) en su libro *El lenguaje de los medios de comunicación* habla de los nuevos medios y los viejos medios, entendiendo que su diferencia se encuentra en la forma de empleo de los aparatos tecnológicos. En un principio la tecnología se caracterizaba por su empleo manual y su condición de producción y reproducción de objetos. Por ejemplo: los libros y la intervención de la imprenta. Los nuevos medios se caracterizan por su capacidad de almacenamiento y su “variabilidad” y adaptabilidad. (2006,5). No solo ejercen funciones

básicas de la manipulación de quien sabe manejar el instrumento sino también produce una interactividad con varios usuarios. Estos nuevos medios a más de crear, almacenan información y se relacionan interfiriendo directamente con la sociedad y afectando a una “capa cultural” (2006,19). De esta intervención social surgen procesos emergentes entre el sujeto y los nuevos medios sin pensar en ellos como elementos separados.

Los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación viene fijado, ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático. En ese proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran o qué rutas seguir, generando así una obra única. En Este sentido, el usuario se vuelve coautor de la obra (Manovich 2006.21).

Como lo dice Manovich “los medios son Interactivos” y en el videodanza se conjuga la interactividad entre la danza y la cámara, entre los sujetos y la pantalla. El autor menciona que la determinación entre imagen estática e imagen en movimiento estará condicionado por el medio, el material exterior será quien determinará la movilidad de la imagen; él lo denomina como “pantalla dinámica” a aquella pantalla condicionante y determinante de la imagen. En este sentido puede coincidir con Rosenberg (2010) ya que la danza estaría supeditada a la pantalla. Por ello nace la pregunta: ¿de qué forma los medios infieren en videodanza, cómo inciden los medios tecnológicos en el trabajo de creación y producción del videodanza? Con ello es posible pensar en una agencia de los objetos. Para ello mencionaré a dos autores que me permiten abordar la inferencia de los objetos en los procesos; a Bruno Latour (1980) con su propuesta de la TAR (Teoría del Actor Red) y a Alfred Gell(1998) y la reflexión de la agencia de los objetos.

Bruno Latour (1980) en su libro *Re-ensamblar lo Social* propone re-pensar la idea de lo social como algo constituido y señala que la sociedad es la consecuencia de las relaciones y no su causa. Con ello hace una crítica a la sociología social y crítica, mencionando que las mismas ponen su atención solo en el sujeto y señalan que los objetos están determinados por la acción del individuo. Por ello propone una *sociología de las asociaciones* la cual supone una “búsqueda de asociaciones” que abarque nuevos actores en la investigación. Para que exista una relación tiene que existir una acción que determine la interacción entre actores. En el capítulo titulado *Tercera fuente de la incertidumbre: los objetos también tienen capacidad de agencia* alude que los nuevos actores son los “no-humanos”; los objetos (1980, 95). De esta

manera existe una multiplicidad de agencias en la interacción entre actores para generar lo social. Por lo tanto, el autor propone rastrear las diferentes asociaciones y redes que se tejen por la acción entre los humanos y no-humanos; los objetos como actores con agencia y no solo mediadores.

Por otro lado, Alfred Gell (1998) en su libro *Arte y Agencia: Una teoría antropológica* parte de la pregunta ¿puede haber una teoría antropológica del arte visual? Para responder a esta pregunta menciona que, para estudiar desde la mirada antropológica, se debería pensar en las relaciones de los objetos artísticos con las personas. Con lo anterior se interroga entonces: ¿cuáles son objetos artísticos? Y, para responder esta pregunta, se cuestiona: ¿qué es arte?: “es una acción social que los seres humanos realizan para, provocara otras personas comprometiendo sus acciones y pensamientos” (Gell 1998, 26 traducción propia) ya que el objeto no solo tienen características semióticas. De esta manera define cuándo un objeto es arte y cuándo no, y las relaciones que produce el mismo.

Gell señala que para que un objeto tenga agencia tiene que ejercer una acción, la misma que tiene que ser recibida por un paciente. Él apunta dos tipos de agencia: la primera ejercida por las personas y la segunda por los objetos. (1998,6) De esta manera, los objetos no sostienen una autonomía pero sí una agencia que se modifica en la acción con el sujeto, esto no solo transforma las relaciones, sino que también inciden en el contexto en el cual se encuentran incluidos. El autor desarrolla la Teoría del *nexo*, la cual consiste en pensar que los objetos “indexalizan” (1998, 2) o interfieren en la acción y relación de los sujetos, lo que se da a través de la *abducción* que es una inferencia que se le otorga al objeto. Es decir que, a partir de la inferencia que el sujeto le dé al objeto, se presenta la agencia del mismo (1998, 3).

Los dos autores coinciden en que, para indagar lo social, hay que pensar en sus relaciones no sólo entre los sujetos sino, también, en la interacción entre los objetos y los sujetos. Latour apuesta por una “sociología de las asociaciones” como una propuesta abarcadora en donde se rastrea los tejidos de las redes de los actores; Gell, por el contrario propone desde la antropología y el arte, un estudio de las relaciones pero tomando los objetos con capacidad de agencia. Tomando a Latour, se puede pensar en el videodanza como una consecuencia de la relación que existe entre la cámara y la danza, mientras que Gell nos conduce a mirar el videodanza como una obra de arte que genera relaciones sociales a partir de procesos

cognitivos de *abducción*. Con ello podemos pensar no sólo en la agencia de la cámara en la danza para crear el videodanza, también es posible reflexionar en una posible hibridación no solo de lenguajes, sino entre actores: bailarín, cámara, fotógrafo y público.

2.4. El videodanza: medio audiovisual que comunica

El videodanza comunica de múltiples formas y está cargado de significados y sentidos. Esta forma de comunicación mediática del videodanza, está ligada a simbolismos y “se ocupa de la producción, almacenamiento y circulación de materiales significativos para los individuos que la producen y la reciben” (Thompson 1998, 26). El videodanza ya no es solo una línea audiovisual es un medio con una condición material que comunica y conjuga tres lenguajes: el cuerpo, la imagen y la tecnología.

El cuerpo desde siempre se ha utilizado como herramienta de comunicación; y, uno de sus lenguajes, es la danza. De igual manera; la tecnología es un medio y el cine es una forma de expresión a través y por imágenes. La danza al ser parte de esta secuencia de imágenes y al hibridarse con las herramientas tecnológicas produce y crea un medio de comunicación dentro de otro medio de expresión. McLuhan (2009) menciona que los medios son más que herramientas o instrumentos; son “extensiones del cuerpo”. En este sentido coincide con Belting (2007) y Ceriani (2012), en que no se puede pensar en cuerpo e imágenes de cuerpo sin que se piense en un medio como extensión. Por lo tanto, los cuerpos que convergen en el videodanza se relacionan por acciones, interacciones y agencias que se producen entre sí; de esta manera, el producto que crean que es el videodanza, se convierte en otro cuerpo que se relaciona con la audiencia, éste al mismo tiempo se convierte en un medio audiovisual de comunicación y en un mensaje. Como diría John Thomson (1998) “la comunicación es una forma de acción” (1998, 27).

En este sentido se puede observar que los híbridos que se producen en las artes escénicas entre la tecnología y el arte, configuran nuevos lenguajes que colocan al artista, en nuevos roles activos en relación a la mirada, producción y expectación de la obra. En otras palabras, el medio es el que conforma y moldea la escala de acciones del sujeto. En este sentido el videodanza es un medio que contiene otro medio; la expresión de la danza y el cine.

En palabras de Martin Barbero (1999); el medio, no sólo es el aparato y el mensaje sino que también es un elemento condicionante para la información. Entonces ¿qué condiciona el mensaje? Para este autor el mensaje está interpelado por cuatro componentes: institucional, tecnicidad, sociabilidad y ritualidad. Estos componentes de comunicación aplicados al lenguaje visual del videodanza pueden estar condicionados por el componente institucional - cualquiera que fuese-, tanto en el mensaje como en el contexto: ese podría ser el caso de los festivales de videodanza. Por otra parte, ¿Qué tipo de ritualidades y socialidades plantea el videodanza como medio audiovisual? En relación a la *socialidad*, el autor alude a la “trama de relaciones cotidianas que tejen los hombre al juntarse” (1999, 227) esto tipo de prácticas acentúan afinidades y vínculos, esta sería la base de la comunicación. La integración de los sujetos afines produce dinámicas particulares. En el caso del videodanza la *socialidad* se da en la interacción social entre los bailarines y los técnicos de producción de forma directa y en todos aquellos procesos en donde surja el interés por varias personas por ver y hacer videodanza. Por otro lado, la *ritualidad*, a la que el autor hace referencia, son todos aquellos procesos de práctica continua que se empleaba con los medios (1999, 227). Es decir, son los procesos grupales y de constante repetición por parte de los sujetos que ejercen en relación con el medio. Actualmente, el proceso de *ritualidad* ha transformado al espectador en un elemento activo: ya no es necesario trasladarse de espacio para ver danza sino que se puede ver desde cualquier lugar en el cual se tenga acceso a una pantalla. Cambia el proceso del ritual de los teatros a la comodidad del hogar o a la magia del espectáculo.

Por tanto, el videodanza a través de sus procesos de hibridación con los nuevos medios propone relaciones e interacciones con diferentes cuerpos que convergen en el espacio. Pensar en la indagación de las agencias de los objetos en la escena nos posibilita reflexionar en su hibridación y acción. Esta acción se da en los dos espacios que propone el videodanza: la pantalla y el espacio escénico y estos espacios albergan también varios cuerpos; tanto objetos como sujetos. El proceso híbrido entre los nuevos medios y las artes dan cuenta de una imagen. Esta imagen configura el espacio escénico y es la parte fundamental del videodanza, por tal motivo, su análisis es fundamental en el proceso.

2.5. En busca de las huellas del videodanza a través de la semiótica

2.5.1. La semiótica en las Artes Escénicas

A breves rasgos, e introduciendo un poco en la historia de la semiótica, se puede mencionar a Ferdinand de Saussure a principios del siglo XX como el padre de la semiótica, refiriéndose exclusivamente al estudio de la lingüística. En la antropología, la semiótica está presente desde Claude Levi-Strauss (1970) para el estudio de las culturas y desde Roland Barthes (1975) para el estudio de la imagen. Actualmente este campo no se ha limitado al estudio de la lingüística ya que se ha extendido a otras disciplinas.

La semiótica es considerada una ciencia que se encarga de los estudios de las diferentes formas de comunicación -sobre todo del signo y símbolo- que se pueden dar entre actores¹⁵. Es utilizada, sobre todo, para los análisis lingüísticos teniendo como elementos principales al significante y al signo; siendo, el primero, la materialización del segundo (Alsina 1989, 20). Sin embargo, el significante no puede limitarse a ser una materialidad del sonido del segundo; este es amplio ya que el mismo tiempo que significa se dota de sentido. Sin entrar a detalles ni a debates contemporáneos sobre el tema, es importante recalcar que el interés de este trabajo investigativo es introducir una explicación a la utilización del modelo *sociosemiótico de comunicación de Alsina (1989)* a través de señalar los aportes de la semiótica en el teatro y en la comunicación para el análisis del videodanza.

Ana Goutman (2003) en su libro *Espacio Escénico: Significación y Medios* direcciona sus pasos tras los rastros de una semiótica presente en el espacio teatral; luego de un recorrido por los principales posicionamientos y discursos sobre la semiótica a lo largo de los tiempos, hace hincapié en el estudio de los signos y significantes que están presentes en el teatro. Aunque en un principio, la semiótica se enfocaba exclusivamente en la lingüística, esta fue tomada para el estudio de la dramaturgia del teatro en él se analizaban las significaciones que se encontraban presentes en los diferentes escritos de las obras teatrales.

La autora toma a la semiótica como un elemento unificador para no hablar solo de la literatura del teatro, sino también para incluir al corpus completo que estructura el mismo. Con ello emerge la idea del uso de la semiótica para una investigación del teatro ya que sostiene que todo aquello que contiene la escena, produce un significado. Esto no se dirige al mensaje o al

¹⁵ Con actores, me refiero a los actores humanos y no humanos tomando las ideas de Bruno Latour

discurso de la obra, sino a lo que configura toda la estructura de la misma. Pone como ejemplo los trabajos de Antonin Artaud, quien no apostaba por el uso del discurso, sino a las emociones y lo que las mismas podían provocar. Esto desplaza diferentes formas de significar que cobran diferentes sentidos. La semiótica en el teatro amplía su campo, se interesa por “la experiencia de una realidad artístico-estética que se presenta en el espacio escénico y que de manera imprecisa invade al espectador que no repara en ella hasta el momento en que se siente afectado” (Goutman 2003, 53). Esta experiencia, a la que hace mención, se liga también a lo que se pueda decir de ella. En consecuencia, Goutman, enfatiza en que el significante a pesar de que esté ligado al significado se puede abordar de maneras diferentes.

El discurso que se oye acerca del espectáculo o lo que se oye en el espectáculo no tiene relación con lo que significa porque se instituye en un discurso científico. Quiero decir que no tiene nada que ver con el significado (Goutman 2003, 65).

Lo anterior hace referencia a que las significaciones son las relaciones que surgen entre los espectadores y el espectáculo, es la línea delgada que los une y que dan cuenta de la existencia y de la experiencia del acto escénico. Para enfatizar en la importancia del mismo menciona a Peter Brook (1968) quien alega que el teatro es una constante búsqueda de significados, en esa espera de que el teatro pueda decir algo más que tan solo el espectáculo. “El teatro es una máquina para trepar y descender por las escalas de la significación” (Peter Brook (1968) citado por Goutman 2003, 74). Por tanto, el espectador es el que le da las significaciones al espectáculo. Sin embargo, el producto escénico siempre se enreda entre el simbolismo y la significación

En la misma línea, Roland Barthes, indaga en los sentidos particulares que otorgan las personas a la fonética, a cada uno de los sonidos. Él se cuestiona por los sentidos que se relacionan con los silencios, es decir con aquellas cosas que no tiene sonido o los tienen pero no en forma lingüística. Estas ideas pueden ser sugerentes para pensar el videodanza. ¿Qué significados y sentidos produce el espectador en el videodanza cuando observa y escucha un lenguaje que debe ser decodificado desde lugares particulares y específicos? Por este motivo se ha tomado el campo de la semiótica como un referente importante dentro del análisis del objeto de estudio ya que el mismo se presenta a través de la imagen como una propuesta escénica. Estos espacios y estos cuerpos producen signos codificables y por tanto diferentes significados y sentidos, es ahí es en donde emerge la función de la semiótica

Entonces el significante no se limita, no puede limitarse a ser un soporte fonemático, porque cada elemento de ese significante carga con un sentido. De esa carga se constituye la semiótica (...) La significación permite u ofrece una condición que es la crítica para descifrar, traducir, no interpretar (Goutman 2013, 62).

El videodanza corresponde a un material escénico que produce sus propios significados y sentidos; no solamente producidos por el espectador sino también por su creador aunque en el momento de la convergencia estos adopten diferentes posiciones. La semiótica, no solo se identifica con el análisis de la palabra o el discurso, actualmente ha ampliado su condición cuestionadora a mirar más allá de la fonética; y, hoy, a más de estudiar los signos comunicativos también se interesa por el cómo fueron creados, su circulación, su acción y por supuesto su recepción.

2.5.2. El videodanza a través del “Modelo Sociosemiótico”

A partir de la propuesta investigativa sociosemiótica de Miguel Rodrigo Alsina (1989) se puede pensar no solo un estudio de la imagen; sino también en su contexto y en sus diferentes formas de producción, circulación y consumo. El modelo que el autor propone es un *modelo operativo* que tiene sus bases en la sociología y en la semiótica, de ahí deriva su nombre *Modelo sociosemiótico de la comunicación*. “Socio” hace referencia a lo social y lo “semiótico” al estudio de los signos y la lingüística. A breves rasgos el autor propone un modelo metodológico de análisis de los productos comunicativos para determinar su incidencia en lo social. Menciona que el mensaje se produce socialmente, por tanto, está condicionado por elementos políticos, culturales y económicos; estos factores atraviesan los discursos e inciden en lo social. Como dice el autor “el proceso de la comunicación social es un proceso de construcción sociosemiótica” (1989,87) ya que este se construye de símbolos y signos que son aprehendidos por los individuos.

Para tomar este modelo como parte de la investigación también se debe nombrar los referentes en los que el autor se basa para construir esta idea. Menciona a varios autores que hacen referencia a los análisis de la comunicación; entre ellos, a Humberto Eco (1987), quien le permite abordar a la sociosemiótica desde la “preocupación por la construcción del sentido” a través de los signos y símbolos que construye un discurso. El autor recomienda que “debemos entender que el sentido del discurso es más que la suma de significados de los

signos que lo componen, el sentido es global” (1987,102); para analizar el mismo no solo hay que prestar atención en la lingüística sino también en la imagen. Es por ello que se puede pensar el videodanza a partir de la combinación sociosemiótica que involucra pensar en campos interdisciplinarios que componen discursos y crean sentidos y significados.

La interpretación semántica es el resultado del proceso por el cual el destinatario ante la manifestación lineal del texto, le otorga una significación. La interpretación crítica o semiótica es, por el contrario, aquella con la que se pretende explicar las razones de orden estructural que hacen que el texto pueda producir tal o cual interpretación semántica determinada (Eco 1987. citado en Alsina (1989.2007). 92).

Alsina menciona dos líneas básicas de la sociosemiótica: unidisciplinar y pluridisciplinar. Por un lado, la unidisciplinar está ligada a una “semiótica discursiva” que da cuenta del enunciado y la lingüística, este no se separa de la semiótica tradicional, sino que tiene sus bases en el discurso social, en la palabra, poniendo atención en el contenido y la forma (1989, 105). De esta manera (el discurso, la palabra) se desvincula del medio y se considera como objeto canalizador de la información. Por el otro, la sociosemiótica pluridisciplinar, al contrario de la primera, está enfocada no solo al texto o al enunciado, sino a todos los discursos, prácticas, dinámicas y sentidos que se tejen socialmente, tiene una fuerte carga sociológica lo que conlleva a una investigación tanto teórica como analítica que tendría sus bases no solo en la semiótica sino también en la psicología, la sociología y la antropología. Con ello se puede mencionar que la sociosemiótica pluridisciplinar se enmarca dentro de la línea de esta investigación.

Este modelo tiene fuertes cargas teóricas y conceptuales desde la línea de Pierce (1965) y otros autores. Se vincula al interaccionismo simbólico, según el cual, un individuo se construye a través de la interacción e intercambio de simbolismos adquiridos desde la percepción. Estos serán analizados desde la inserción en contextos históricos, sociales y culturales; con ello, los discursos y enunciados se manifestarán desde múltiples perspectivas. Por tanto, la sociocemiótica “dará cuenta de las condiciones reales de la producción y de reconocimiento de los discursos (...) en una sociedad determinada” (1989,150); de esta manera el *significado* surgirá como consecuencia de la interacción de los sujetos. Y, con respecto al *sentido* que se produce, menciona a Verón (1987): “toda producción de sentido es necesariamente social: no se puede describir ni explicar satisfactoriamente un proceso

significante, sin explicar sus condiciones sociales productivas” (Verón 1987 citado en Alsina (1989.2007). pp152). Con todo lo explicado anteriormente se presenta un cuadro donde el autor resume con claridad su modelo:

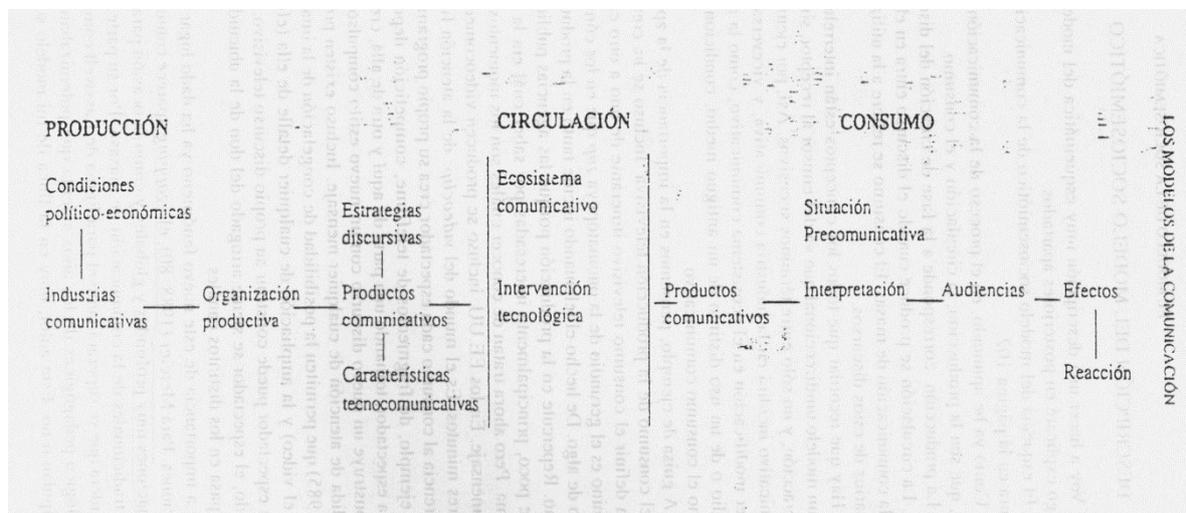


Figura 1 Cuadro Sociosemiótico. Miguel Rodrigo Alsina. Página 102 del libro "Modelos de la comunicación"

El autor habla de tres momentos: producción, circulación y consumo, a través de estos tres elementos se analizará, en primer lugar, ¿cómo se ha dado la producción de varios trabajos de videodanza?, ¿cuáles son sus elementos y quiénes la producen? En segundo lugar, se indagará por la circulación del videodanza por los distintos medios de comunicación y organizaciones; y, por último, se examinará el consumo del mismo.

La producción es el primer momento del *modelo sociosemiótico*, son las intervenciones humanas y tecnológicas, también son económicas, políticas y culturales, que hacen que el producto obtenga una forma determinada y produzca un discurso. Para analizar un producto hay que pensar también en su contexto, Alsina lo llama *ecosistema* y se refiere a él como el espacio en donde circulan los productos y en el que convergen “esferas privadas y públicas” (1989,120). Los productos circulan y se consumen en los ecosistemas que se forman bajo circunstancias determinadas y en los cuales los individuos se relacionan con el producto y con otros individuos. Así lo resume Alsina:

La producción corresponde a la base de creación de discursos de los *mass media*. La circulación se produce cuando el producto entra en el mercado competitivo de la

comunicación de masas. El consumo se refiere a la utilización por parte de los usuarios de estos discursos. Hay que recordar que todos los conceptos están interrelacionados. No se trata de un modelo unidireccional que del emisor al receptor, sino que se produce una interacción, y no solo entre términos sucesivos. Así por ejemplo, el ecosistema comunicativo incidirá en la industria comunicativa, y viceversa pensemos que cualquier modificación en el ecosistema comunicativo, como la aparición de un nuevo medio, condiciona tanto la producción como el consumo comunicativo (Alsina 1989,101).

Ir tras los rastros de la producción del videodanza requiere una investigación de campo, ya que no existe un archivo único donde encontrar esta información y sobre todo porque es un género y una práctica en construcción. Los datos que existen sobre el tema están dispersos, una parte está en el internet: en los blogs de los artistas, páginas web de los festivales, noticias de periódicos, algunos portales digitales relacionadas con el arte, etc.; pero no existe una información completa sobre el tema. El resto de la información requerida debe levantarse a través de entrevistas y observación participante, en tanto, al ser procesos en construcción, siguen siendo formados por los creadores, productores y público.

La información que se expone a continuación ha sido recopilada a través de un estudio investigativo de campo. Los datos fueron recolectados por medio de entrevistas a varios de los productores, ejecutores y creadores de algunos videodanza hechos en la ciudad. Para responder las preguntas y objetivos de investigación, el trabajo de campo se ha centrado en las esferas de la producción, circulación y consumo. Para indagar en los sentidos y significados que se produce en el videodanza es importante hablar de los procesos por los que pasa para llegar a ser un producto audiovisual.

2.6. Producción

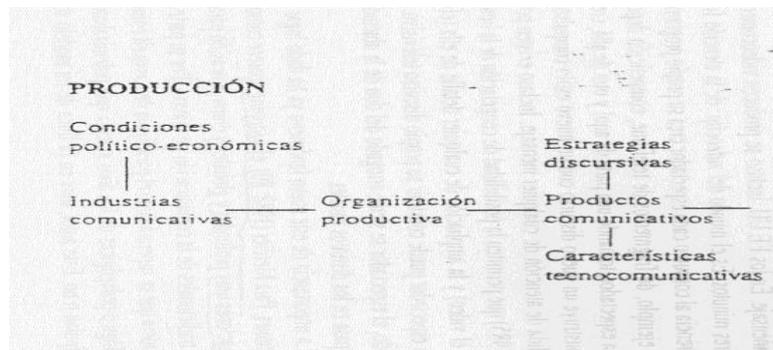


Figura 2 Cuadro Sociosemiótico. Miguel Rodrigo Alsina. Página 102 del libro "Modelos de la comunicación"

En el recuadro se puede observar los puntos que Alsina (1989) utiliza para analizar la estructura de la producción de un producto comunicativo. En uno de los primeros puntos están las “*condiciones políticas y económicas*”, es decir, aquellas condicionantes que influyen en el estado del objeto y que se vinculan a las “*circunstancias históricas determinadas de una sociedad de orden político- económico que inciden en la industria de la comunicación*” (1989,104). *Las industrias comunicativas*, por otro lado, operan a través de discursos, estas industrias son las instituciones, que de forma jerárquica sesgan el mensaje mediante la intervención del poder y su influencia.

La organización productiva da cuenta de las principales características de la creación y distribución de un discurso; la organización, preparación y legitimación, determinarán el mensaje y su estructura, esto implica la negociación previa del mismo para transmitir y crear ese mensaje. Es decir, todo el proceso de la organización de la producción para crear el producto o el mensaje.

Los productos comunicativos, son los resultados de los procesos mencionados anteriormente, estos estarán determinados por las herramientas mediáticas y su contenido, el cual se direcciona hacia las estrategias discursivas y las características comunicativas. Es importante aclarar que, con el término *enunciador modelo*, hace referencia a las producciones y creaciones que se encuentran como ejemplares y están estandarizados y estereotipados; modelos que se generan en el mundo de la comunicación para determinar y ganar

audiencias¹⁶. Para finalizar con la sección de producción, están las *estrategias telecomunicativas* que son aquellos contenidos, elementos y características indispensables para que el mensaje se produzca con los fines y objetivos planteados por las organizaciones comunicativas.

Siguiendo con los pasos de Alsina (1989) pregunto ¿Cuáles son las condiciones concretas que envuelven la producción de la videodanza en Quito? y ¿Quiénes son los actores que intervienen en la videodanza para llevar a cabo la producción de esta? De acuerdo con algunas de las entrevistas hechas a creadores e intérpretes de videodanza y a productores de festivales, las condiciones económicas para la producción de videodanza por lo general tienen dos líneas: por un lado, la parte económica se obtiene de fondos concursables vinculados directamente a los fondos de cultura asignados por el gobierno, este es el caso de festivales y algunas producciones; y, por otro lado, que constituye la mayoría, se ha producido mediante fondos económicos auto gestionados que se dan por auspicios de instituciones o recursos propios. Con respecto a la segunda pregunta planteada al principio, a continuación presentamos a los actores, creadores, representantes y ejecutores del video danza en el mundo, Latinoamérica y Ecuador.

2.6.1.1. Los representantes, creadores y ejecutores del videodanza

Para hablar de la producción del videodanza hay que preguntarnos por ¿Quiénes son los actores y hacedores del videodanza? ¿Dónde se desarrolla? ¿Cuál es su contexto? Estas preguntas nos direccionan a indagar en la producción local e internacional del videodanza; para responderlas y tener una panorámica global de este campo artístico se mencionará a algunos de los referentes más importantes a lo largo de la historia, tomando en cuenta que en el primer capítulo ya se nombró sus bases.

Maya Deren es considerada a nivel mundial como la precursora de este proceso, ella produce sus obras en la ciudad de New York aunque su origen sea europeo. Junto a ella, nombres de coreógrafos consagrados como Marce Cunningham y otros artistas. En Estados Unidos hay una importante producción material del videodanza y una producción reflexiva sobre el

¹⁶ En el libro el autor relata el ejemplo de la producción de la radio. Por un lado, habla del modelo de la narración, con ello se refiere a la forma común generada regularmente por los emisores para dar cuenta del mensaje. El enunciador modelo, sujeto que cumple con las características imprescindibles para el discurso. Y por último, el enunciatario modelo, hace referencia a la persona modelo, o destinatario quien se ajusta con sus preferencias a dicho mensaje; el público colocado específicamente para ese mensaje.

mismo. Es el caso del ya mencionado Douglas Rosenberg (2000), uno de los mayores referentes del videodanza, que además de ser creador, también indaga categorías de análisis con las que se pueda trabajar en una reflexión del mismo.

En Europa la producción de videodanza es amplia, pero un referente importante y crucial es el grupo *DV8 Physical Theatre* fundado en gran Bretaña en 1986. Lloyd Newson, su fundador, no sólo experimenta con elementos audiovisuales, también lo hace con el teatro físico y la alteridad de los espacios. Este director ha creado obras artísticas audiovisuales importantes que dialogan con la expresión de los cuerpos y con problemáticas sociales. Cuando Newson inicia su trabajo, la escena dancística europea sostenía cánones puristas que limitaban la experimentación de los lenguajes y medios de la danza. Él rompe estos cánones al poner en escena cuerpos sin piernas que danzan, cuerpos desnudos y la incursión de espacios no convencionales. El videodanza le permite crear y presentar temas que en los teatros no estaban permitidos.¹⁷ Es decir el videodanza fue un camino para ampliar los lenguajes de la danza que empezaron a ser una camisa de fuerza, un límite que constreñía nuevas posibilidades formales, estéticas y conceptuales que implicaran desafíos a espacio y tiempo convencionales.

En América Latina se han dado pasos importantes con la experimentación de este lenguaje desde la década de 1990. Por un lado, está el Festival Internacional de Buenos Aires (VideodanzaBA) creado en 1995, que lleva 20 años promoviendo lecturas diferentes entre la relación de arte y tecnología, además de impulsar el intercambio de productos audiovisuales con países cercanos y otros festivales, enfatizando temáticas relacionadas con contextos regionales específicos. Su directora actual es Silvina SzperLing¹⁸. Por otro lado, tenemos el Festival FIVU (Festival Internacional de Videodanza de Uruguay) que nace en 2002 y se produce esporádicamente en dependencia de los recursos económicos del gobierno. Este festival plantea una propuesta similar al VideodanzaBA. Su director es Diego Carrera, y actualmente es uno de los teóricos más influyentes en Latinoamérica que reflexiona sobre el videodanza.¹⁹ Brasil, presenta a otro referente crucial con el festival *dança em foco* desde el

¹⁷. Grupo *DV8 Physical Theatre* Lloyd Newson (1986). Ver referencia en la siguiente página web <https://www.dv8.co.uk/>

¹⁸ Festival Videodanzaba – Buenos Aires (1990) Ver referencia en la siguiente página web <http://www.videodanzaba.com.ar/>

¹⁹ Festival FIVU- Uruguay (2002) Diego Carrera. Ver referencia en la siguiente página web <http://www.fivu.org/institucional>

año 2002, actualmente son 15 años de llevar a la pantalla anualmente más de 200 videos. Uno de los principales aportes de este festival es la creación de 4 libros que han recopilado ensayos importantes que reflexionan sobre el videodanza y lo que este implica. Algunos de ellos han sido tomados como referentes teóricos para esta investigación²⁰. Estos dos festivales son los primeros que se dan en Latinoamérica e inspiran, con la misma dinámica, a países como Bolivia, Colombia, Cuba, México, que han ido desarrollando su propio festival de videodanza.

En esta línea el Ecuador no se ha quedado atrás. MIVA (Festival multidisciplinario del Ecuador); es un festival que, en sus inicios bajo la categoría del Video Arte, promovía por primera vez el videodanza en el país, fue creado en el año 2006 bajo la dirección del grupo Alter Ego, conformado por Paola Carrasco y Galo Terán, productores audiovisuales y bailarines. Desde un inicio, su objetivo fue promover un espacio para la producción audiovisual de las artes, enfocando su interés en las artes escénicas. Ellos señalan que el videodanza en el país nació primero bajo las categorías de video arte y video performance. Cuando se hacía la convocatoria al festival llegaban muestras de audiovisual con videos de arte experimental, que no precisamente tenían que ver con danza o teatro, y video performance que eran el producto de clips de performances ejecutados por artistas en diferentes espacios. Los resultados de las convocatorias los lleva a reflexionar sobre la práctica de inducir a través del conocimiento la especificación de cada categoría y el concepto de videodanza en el público.²¹

Este festival se realizó por primera vez en el año 2006 en el Teatro Variedades y se proyectaron videos internacionales; tuvo gran acogida en el público y generó mucha expectativa para las siguientes presentaciones. En el segundo año las muestras son internacionales y nacionales, hay un cambio ligero en la recepción del público ya que las muestras nacionales no despiertan su interés. Para las siguientes ediciones la sede se traslada a diferentes espacios como: la Casa de la Cultura, Centro Cultural Metropolitano, Casa de las Artes La Ronda, CDC de Calderón, Estación El Recreo de Trolebús, Estación Río Coca Eco vía, Centro Cultural La Marín, Calle La Ronda, entre otros. Con nuevas propuestas que van

²⁰ Festival *Dança em foco- Brasil*. (2002) Alexander Veras. Ver referencia en la siguiente página web <http://dancaemfoco.com.br/index.php/es/>

²¹ Paola Carrasco y Galo Terán (Directores del Festival MIVA) en conversación con la autora, Mayo- Junio- Agosto de 2017. Quito. Casa de la Cultura. Casa Atelier "Oscar García", Sala de Cine Alfredo Pareja.

desde un trabajo de difusión más completo hasta generar un espacio interactivo y multidisciplinario para presentar los productos. Para Paola y Galo lo más complicado del festival es conseguir fondos para el mismo; mencionan que: No todos los años se cuenta con dinero de fondos culturales y solo por un año se contó con el fondo que entrega el Fondo de cinematografía ya que ni siquiera la categoría como videodanza es reconocida por esta institución.

A manera de anécdota cuentan que el 2011 tuvieron que explicar al concejo de cinematografía lo que era un videodanza y que, en ese mismo año se insertó la opción dentro del sistema para poder aplicar a los fondos y ganaron. Luego de ese año quitaron nuevamente la categoría de videodanza. Sin embargo, y actualmente, esta categoría se postulan dentro de la categoría “multidisciplinarios” y bajo ésta se puede postular para los proyectos de este estilo. Por otro lado, y luego de toda una lucha realizada por varios artistas, el Ministerio de Cultura, otra institución que también brinda fondos para proyectos culturales, ha creado la categoría de videodanza para la adquisición de los fondos.

Actualmente los fondos que se utilizan en el festival no solo están relacionados con la institución pública o privada; los directores tienen una productora audiovisual independiente llamada *Alter ego* con la cual alimentan el fondo para el festival. Esta empresa, desde una política multidisciplinaria, no solo trabaja con producciones artísticas sino que también realiza producciones de marketing y publicidad. En la actualidad el MIVA se denomina “Festival Multidisciplinario del Ecuador”. Este proyecto se va fortaleciendo a través de alianzas con los centros culturales y los artistas que han trabajado de forma colaborativa y activamente con el proyecto.

Otro de los grandes referentes nace en el 2009 con dirección de Tamia Guayasamín y Jossie Cáceres, el festival “Videodanza Ecuador”, el cual se ha desarrollado por cuatro ocasiones. Actualmente no se encuentra vigente por falta de fondos y porque las organizadoras trabajan en distintos proyectos vinculados a la difusión y apoyo de propuestas artísticas. El festival surgió frente a la necesidad de un acercamiento a las nuevas miradas de la danza contemporánea y es pensado como una plataforma que permite reflexionar sobre el campo del movimiento y la danza que va más allá del cuerpo que se presenta en la escena. Como en todo proceso, su comienzo planteó algunas controversias en la reflexión el objeto material que se

denominaba como videodanza. Ellas cuentan mediante una entrevista realizada en abril del 2017 que el material presentado en el año 2009 constaban de registros de danza y de videodanza. En años posteriores, la convocatoria se amplía y presenta video experimental, video arte y performance. Esto lleva a la organización a pensar sobre ¿qué es el videodanza?, y siendo un concepto tan amplio, se toma en consideración la mirada del autor de cada video, llegando a la conclusión de que, si los autores envían un video a un festival de videodanza, es porque lo consideran dentro de esta categoría.²²

El objetivo era tratar de juntar a grupos de artistas estudiantes y creadores que estén interesados en trabajar este tipo de lenguajes, que no se vea simplemente el registro de una danza y que, por sí misma, la obra del videodanza tenga una historia, tenga su propio contenido a partir de lo que están generando. Intentamos hacer eso en algunos festivales, intentamos que haya educación que se reciban insumos en el medio (Cáceres, Directora de la compañía nacional de danza del Ecuador, entrevista con el autor abril de 2017).

En los próximos años, no solo cambia las categorías, también se mejora la producción y calidad del festival, sin embargo, la participación del público que asiste es muy precaria; es decir, aunque el festival mejora en calidad, aún no tiene la acogida suficiente. Esta problemática los encamina a buscar nuevas formas de ampliar los horizontes y una de ellas es el establecimiento de vínculos con las instituciones universitarias. Este acceso integra nuevas controversias, como por ejemplo: se obtiene mayor acogida en el campo audiovisual y menos acogida es en el campo de danza. Esto puede sonar algo contradictorio, pero plantea cuestionamientos importantes; ¿Por qué en el campo de la danza hay menos interés?, ¿Cuáles son los intereses actuales del campo de la danza en el Ecuador?, ¿Quiénes son los que producen videodanza en el Ecuador?, ¿Quiénes participan en ella?

Con respecto a las dos últimas preguntas, existen en el país varios grupos, colectivos y artistas independientes que la hacen. Por el momento, se puede nombrar directores de audiovisual como: Alex Schlenker, Valeria Andrade, Sofía Cisneros, Vinicio Cóndor de la ciudad de Quito y a Giovanni Baculima y Paul Trelles de la ciudad de Cuenca, entre otros, dedicados hacer videodanza. De la misma manera existen los colectivos de danza: Colectivo Aposta,

²² Tamia Guayasamín (Directora de Artes escénicas y Performance Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador) y Jossie Cáceres (Directora de la Compañía Nacional de Danza del Ecuador) en conversación con la autora, abril de 2017. Quito.

Compañía de Danza Contemporánea CEDEX; maestros como Klever Viera y Jorge Alcolea y varios bailarines de danza contemporánea que se dedican a la creación y difusión de productos audiovisuales vinculados a la danza. Además, en la ciudad de Quito, existen proyectos alternativos vinculados con investigación continua entre arte y tecnología como es el caso de la Universidad San Francisco con el proyecto *Haussman*.^{23 24}

2.6.1.2. Primeros pasos del videodanza en Quito

Como se ha expuesto, el videodanza tiene presencia en el Ecuador partir del 2006 gracias al festival de MIVA, no se puede mencionar con exactitud los primeros videodanza hechos en la ciudad. Sin embargo, se puede decir que después de ese año y en las siguientes convocatorias que realiza este festival ya recibe algunos videos cercanos al tema. Según lo relatado por parte de los dos grupos de organizadores de los festivales, los primeros videos eran registros de algunas obras de danza o de performance, como haciendo memoria de los trabajos. “Solo había el registro de danza mas no una danza que utilice el recurso de la cámara para crearse” Es decir, no se comprendía la especificidad del género del videodanza (Cáceres, Directora de la compañía nacional de danza del Ecuador, abril de 2017). Es decir, no se comprendía la especificidad del género del videodanza. Por ejemplo el video *Prácticas Suicidas* hecho por Valeria Andrade en el 2006 que nació de una intervención performática en la Plaza Foch de Quito; este performance, que tuvo una duración de casi un día de trabajo, el registro se convirtió en un video de pocos minutos que luego sería considerado como un videodanza.

También se consideraba en esos años videodanza a las intervenciones escénicas con imágenes proyectadas en el fondo, es decir, en la escena se proyectaban distintas imágenes y los bailarines interactuaban con ellas, “esto significa trabajar con mass media, un recurso o aporte

²³ *Haussman* es un proyecto promovido por la Universidad San Francisco de Quito, experimenta con nuevas propuestas artísticas que integran arte, ciencia y tecnología; de esta manera, proponen periódicamente encuentros de proyectos multidisciplinarios que dialogan con los campos antes mencionados. Funciona a modo de talleres abiertos que se convocan semestral o anualmente, en los cuales se integran alumnos, profesores y gente de varias áreas del campo del arte. También proponen mesas de diálogo para promover las discusiones y debates en torno al tema. En 2012 fue el primer encuentro y, con el paso de los años, han crecido y se han vinculado con movimientos locales e internacionales que comparten los mismos intereses. A pesar de tener seis años de trayectoria, el encuentro es considerado vanguardista y emergente en el ámbito local y da cuenta de la creciente relevancia de la interrelación entre tecnología y arte. Es un movimiento de reflexión continua que tiene como finalidad la investigación y creación de nuevas propuestas artísticas enfocadas en la interacción social e integración de los nuevos medios al campo del arte. Para mayor información consultar el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=49dAPT1wLsc>

²⁴ La presente información se obtuvo de una entrevista hecha a Tamia Guayasamín, una de las principales organizadoras del festival de videodanza en el Ecuador, el día 16 de febrero del 2017. La entrevistada aclaró que la información que brindaba era exclusivamente desde su mirada como creadora y formadora del festival.

a la narrativa escénica al tema experimental y el videodanza como tal en ese entonces no estaba muy entendido” (Terán, director del colectivo Alter Ego, en conversación con el autor, mayo 2017); para Galo Terán esto era fruto de una gran confusión conceptual, y de la ausencia de aportes y debates teóricos en el campo. A pesar del paso de los años esto no cambia; incluso en la tercera convocatoria del Festival de Videodanza del Ecuador 2010, Tamia y Jossie deciden ampliar la categorización del videodanza a un plano en donde, si el autor consideraba que su video era un videodanza que lo envié como tal y de acuerdo a ello se realizaría la selección, esto se realizó con el objetivo de ampliar los conocimientos y fomentar el interés de los artistas; así incentivar a la creación de más propuestas. Para Paola y Galo (2017) este problema se da por la falta de información y formación en este tipo de temas en las artes escénicas del país a pesar de que la tecnología cada día se va insertando más dentro de estos campos.

Alex Schlenker (2017) cuenta que uno de los primeros bailarines que trabaja en conjunto con la cámara es Klever Viera; no menciona una fecha exacta pero ya, desde hace algún tiempo, este bailarín dentro de su programa de enseñanza experimenta con nuevas formas y medios de desarrollar el arte de la danza.²⁵ Tal vez no existen reflexiones teóricas ni conceptuales sobre este tipo de experimentación pero sí existen los archivos audiovisuales en poder de él, lastimosamente muchos de ellos no fueron presentados al público. Schlenker narra algunas anécdotas, entre ellas, menciona que en algunas de sus clases, Klever lo deja experimentar sus ideas sobre la imagen, fotografía y video y reflexionar sobre el tema. En otras hacía un registro de sus coreografías en determinados espacios. En un registro de una de las performances, Alex sintió necesidad de insertarse con la cámara en la escena, la cámara era un bailarín más a la vez que registraba la danza de los bailarines a su alrededor. De esa obra resultó un video que luego se seleccionó como videodanza. Los materiales audiovisuales que han surgido por parte de Klever y Alex han sido fruto de la experimentación, de esta manera ha emergido varias propuestas audiovisuales pero que no precisamente son categorizados como videodanza. Schlenker menciona que no se preocupa por etiquetar los productos audiovisuales, bajo la categoría de videodanza o no, su trabajo es experimental y experiencial, que se refieren directamente entre el tiempo y el espacio. Por esta razón señala en la entrevista que él no considera a mucho de ese material audiovisual como material de videodanza.

²⁵ Alex Schlenker, Doctor en estudios de la cultura y profesor en la Universidad Andina Simón Bolívar, en conversación con la autora. Mayo 2017.

En el recorrido por las primeras investigaciones de campo en la ciudad, es posible concluir que los primeros productos audiovisuales sobre este tema no fueron etiquetados como videodanza; con el paso de los años y a partir de varias muestras y procesos de formación, los productos han ido mejorando en calidad e insertándose de una mejor manera en el lenguaje cinematográfico y, sobre todo, diferenciándose de los productos de registro.

Por otro lado, también está la parte económica y política que rigen en los procesos de producción y presentación de videodanza. Jossie Cáceres y Tamia Guayasamín mencionan que de las cuatro ediciones del festival de videodanza, solo dos se hicieron con fondos gubernamentales, los otros fueron auto gestionados y con auspicios de instituciones. Con respecto al auspicio de las instituciones, hacen una aclaración: que en muchos de los casos la ayuda no era económica, sino espacial. Es decir, que las instituciones les brindaban un espacio para proyectar el festival. En otros casos la ayuda era económica, pero ese dinero se utilizaba para viáticos de los artistas que exponían su producto. Productores como Vinicio Córdor²⁶, Alex Schlenker y Valeria Andrade²⁷, mencionan que la parte económica es muy incierta, por lo general no se cuenta con fondos económicos estables por parte de las instituciones. Las producciones nacen desde el interés personal y se producen con intercambio colaborativo entre artistas. Si existen fondos económicos, por lo general se emplean en la pos producción o en insumos para la misma producción; pero que en su mayoría, estos son mínimos.

Las condiciones políticas del contexto en donde se genera el videodanza son distantes a este, pero no del todo excluidas. Influyen en tanto estos están vinculados a las instituciones culturales del país caso contrario las políticas que inciden en la danza son: por un lado, las de la danza en tanto a su técnica y presentación. Y, por otro, son las políticas audiovisuales en su producción y las condiciones de las mismas.

¿Cuáles son las instituciones involucradas en el videodanza en Quito? Las instituciones que atraviesan el videodanza son aquellas que se vinculan con la producción o por medio de condiciones económicas o de intercambio como ya lo hemos citado anteriormente. Sin

²⁶ Vinicio Córdor (Director y productor independiente) en conversación con la autora, febrero 2017. Quito.

²⁷ Valeria Andrade (Profesora de Lengua en la Universidad de las Américas y Bailarina profesional). En conversación con la autora. Abril 2017. Quito.

embargo; estas, al contrario de otras instituciones, no sesgan los discursos y el mensaje que se genera en este. El videodanza a más de ser un producto audiovisual comunicativo, es un producto artístico, el mensaje y su discurso se mantienen ligados a subjetividades del autor.

La organización productiva en el videodanza corresponde a toda la parte de creación desde que se origina la idea hasta que se la lleva a cabo en el momento de la producción. ¿Cómo se produce el videodanza en la ciudad? Existen varias formas de creación y como cualquier objeto artístico, comunicativo y audio visual este comienza con la idea. Esta proviene de los artistas audiovisuales y también de los bailarines y coreógrafos. En este punto, mencionan que la creación por lo general es de carácter colaborativo. Por ejemplo, según Francisco Ordoñez y Alejandra Delgado del *Colectivo de a II*, Freddy Taipe y Viviana Muñoz del *colectivo Aposta*, son las personas que trabajaron con Vinicio en el videodanza “Empatía” y “Working Progress” y son quienes mencionan que el trabajo se desarrolló en base a un concepto y en condiciones colaborativas. Ellos se encargaban de la parte de la danza, el movimiento y la coreografía y, Vinicio, de la parte visual, que involucra a los equipos, al espacio, edición y post producción.^{28 29} Schlenker mencionó algo similar al relatar la forma de producción de sus trabajos en cuanto a la coordinación de ideas en conjunto con los bailarines. Valeria Andrade coincide con los anteriores ya que su trabajo se ha realizado a través del colectivo “Wash: lavandería de arte contemporáneo” que empieza en los 2000; “se dio una simbiosis fuerte con los compañeros de trabajo. Cada compañero hacía lo que tenía de hacer y los resultados eran perfectos” (Andrade, profesora de Lengua en la Universidad de las Américas y Bailarina profesional, en conversación con la autora, abril 2017. Quito).

El trabajo se conformaba por negociaciones mutuas entre todas las aristas. En cuanto a la organización de los festivales surge algo parecido; la colaboración sin fines de lucro es una de las principales características para que se ejecuten, ya que los fondos económicos recolectados, por lo general, se invierten en cosas puntuales como en los viáticos de los artistas que colaboran con los talleres y las conferencias y en los derechos de reproducción de los productos audiovisuales. Algunas veces, se pagaba las salas en donde se exponían las películas y otras no, ya que se llegaba a convenios con las instituciones. De esta manera el

²⁸ Francisco Ordoñez y Alejandra Delgado (Bailarines y coreógrafos independientes, *Colectivo de a II*) en conversación con la autora. Febrero 2017. Quito.

²⁹ Freddy Taipe y Viviana Muñoz (Bailarines y coreógrafos del *Colectivo Aposta*) en conversación con la autora. Febrero 2017. Quito

Festival de Videodanza se llegó a presentar en varias ciudades del país. Estas presentaciones se hacían por lo general en las instituciones universitarias para los estudiantes, pero cuando lo presentaban en salas externas la acogida del público era mínima.³⁰

Alter ego tiene una forma similar de trabajo; este grupo organizó un laboratorio previo a la muestra del festival, llamado *Co-working*, en el cual se trabajó de forma colaborativa en agosto 2017 con, bailarines, fotógrafos, cineastas, teóricos, pintores, sonidistas, músicos, etc., que se encuentren involucrados con el tema de videodanza. Este trabajo es previo al festival y se organiza con dos meses de anticipación, en donde se desarrollan ideas bajo ciertos parámetros y se crean productos finales para la muestra. Galo Terán³¹ en una de las reuniones menciona que este tipo de trabajos estimula la creatividad y la investigación en el campo del videodanza y el video arte. Además, señala, que un problema grave es el imaginario colectivo que se tiene del videodanza, ya que se lo concibe como un producto final, es decir, un producto de video sin tomar en cuenta la forma de producción; es por eso, que por parte de las entidades no existe el apoyo necesario, “nadie piensa en la producción de esos materiales audiovisuales más que los creadores que la realizan” (Terán, director del colectivo *Alter Ego*, en conversación con el autor, mayo 2017). Por otro lado, tampoco hay una formación en el tema. Menciona que uno de los inconvenientes que se encuentra en la producción es el trabajo de acoplamiento con los bailarines ya que no tienen una formación audiovisual sino escénica; por lo tanto, no sostienen un vínculo con el lenguaje cinematográfico que requiere este tipo de trabajos. Esta realidad produce mucha inconformidad al momento de la producción. Narra, que cuando trabaja por primera vez con algunos bailarines, estos tienen en mente producciones de gran formato además de estar muy preocupados de la representación de su imagen personal.

Según pude observar en el proceso de *Co-working*, otro de los factores de este inconveniente: es que cuando el trabajo se vuelve constante y repetido, en “corte”, “grabamos”, “repetimos”, la comodidad del bailarín se siente afectada por la constante repetición de los movimientos. La danza en la escena por el contrario, es efímera y activa, en la cámara es algo similar pero la acción y el movimiento son diferentes ya que están condicionados al lenguaje de la cámara y

³⁰ Valeria Andrade (Profesora de Lengua en la Universidad de las Américas y Bailarina profesional). En conversación con la autora. Abril 2017. Quito

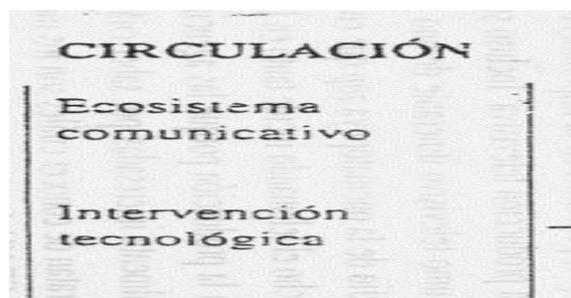
³¹ Galo Terán (Director del Festival MIVA) en conversación con la autora, Mayo 2017. Quito. Casa de la Cultura.

al espacio. Este tipo de inconvenientes se da porque no hay una producción permanente sino de forma esporádica y por distintos grupos y artistas.

En la parte de la producción también hay una intervención tecnológica, para crear un videodanza no solo es necesario la cámara, sino todo el equipo de producción que requiere cualquier producto audiovisual, como luces, micrófonos, trípodes, etc. Y, por supuesto, en su postproducción también se requiere de otros elementos como una computadora para su edición y presentación. Es aquí en donde se cuestiona la intervención de la agencia de los objetos en el videodanza. De acuerdo con las respuestas recibidas por los artistas acá hay dos puntos de vista fundamentales que mide su nivel de incidencia. Esto depende desde donde se piense la creación del videodanza. Si se piensa desde el lenguaje audiovisual; la incidencia de los objetos tecnológicos es mayor. Por el contrario, si se piensa desde la danza; la incidencia de los objetos es menor ya que estos se acondicionan al movimiento del cuerpo. Estas dos formas de pensar la creación determinarán el producto. Valeria Andrade, menciona que por lo general los videos que ha realizado los ha pensado desde la danza, desde el movimiento del cuerpo y, de acuerdo a este, es que la cámara y los otros elementos se acoplan, ya que pasa por un proceso de registro que no toma en gran medida un lenguaje cinematográfico. Luego, en el proceso de edición, se tomarán las decisiones adecuadas para crear el producto deseado. Vinicio Córdor piensa el videodanza específicamente desde el lenguaje cinematográfico; él, primero crea un Story book en donde muestra su perspectiva y, luego de reunirse con los bailarines, va integrando el lenguaje de la danza. El producto también se decidirá en la edición y finalizará con su muestra. En este último caso, son los objetos los que determinan el movimiento.

Finalmente, alrededor de este tema, en cuanto la producción se ha abordado a los actores, productores, creadores, creadores y bailarines que circulan en la escena local para generar, producir y mantener el videodanza y todo lo que involucra su creación.

2.7 Circulación



**Figura 3 Cuadro Sociosemiótico. Miguel Rodrigo Alsina.
Página 102 del libro "Modelos de la comunicación"**

Para Rodrigo Alsina (1989), la circulación de un producto comunicativo depende de dos campos indispensables: la intervención tecnológica y el ecosistema comunicativo. El autor menciona que el producto siempre tiene un discurso y que “todos los discursos tienen intervención tecnológica. (...) es la *prima face*. La transformación de la sustancia inicial del discurso en otro que permita su rápida difusión” (1989, 118). En este sentido habla de la intervención de las tecnologías para crear mensajes y su incidencia en el moldeamiento de lo social. En esta parte se remite a McLuhan (1967) en la incidencia del mensaje como interventor y mediador, en la misma función que ejerce la tecnología. A partir de la creación del discurso del producto este se insertará en diferentes campos. Alsina menciona entonces de la existencia de un *ecosistema comunicativo*; el discurso no habita ni existe en el vacío, tampoco se traslada en línea directa entre emisor y receptor; este, como ya se mencionó anteriormente, está mediado y sobre todo existe en un espacio por el cual transitan y se desarrollan otros discursos a la vez que se relacionan entre sí (1989,120).

La parte tecnológica a la que el autor hace referencia está relacionada con las herramientas materiales a las que inciden en la producción y circulación de los productos comunicativos, estos no solo condicionan el discurso sino que también “condiciona los modos de producción, circulación y consumo” (1989,120). La forma de circulación también está regida por la tematización; la selección de discursos singularmente homogéneos que coinciden con ciertas características para la selección de una audiencia determinada.

¿Cuáles son los ecosistemas por los que circula el videodanza en Quito? En base a esta investigación se ha podido constatar que los ecosistemas comunicativos por donde circula el

videodanza son varios. Los artistas que participaron en esta investigación mencionaron, como una primera forma de circulación, los espacios destinados para la difusión del arte escénico incluyen, galerías, museos y teatros. Estos espacios aunque no están debidamente adecuados para este tipo de productos, estos se instalan con las herramientas necesarias para que se dé la circulación y el consumo del videodanza. Aunque es un producto audiovisual, este no circula por los medios masivos de consumo, como los cines o la televisión.

El videodanza al ser un producto audiovisual que no es de consumo masivo, la circulación por el espacio de los cines no se dan a gran escala, este ha sido acogido por los cines independientes como: Flacso Cine, Ochoymedio, INCINE entre otros; ellos son los que abren sus puertas para este producto. Este tipo de inconvenientes no ha impedido su difusión, según las directoras del “Festival de videodanza en el Ecuador”, los videos se han presentado hasta en aulas universitarias o en televisores de gran formato, precisamente porque no siempre se tiene las condiciones adecuadas para el mismo. Esto implica una falta de recursos económicos, y espaciales. Pero hay que tomar en consideración que uno los objetivos del festival también era de carácter pedagógico por lo que la proyección del mismo era necesaria aunque no se cuente con el espacio.³²

Como no todas las aulas tienen cine, entonces nos tocaba proyectar las películas en una tela blanca dentro de un aula sobre todo cuando íbamos a las universidades y las muestras eran acompañadas por charlas. La muestra se acoplaba a los espacios disponibles (...) el videodanza es un formato joven. Por tanto, no tiene un público grande, porque la gente no conoce y es entrar a un mercado que no es fácil. Pero nos pasó una cosa: una vez que nos presentamos en la Alianza Francesa llamaba mucha la atención, pero en el Ochoymedio no tuvimos buena acogida, no fueron muchos pero fue algo (Cáceres, Directora de la compañía nacional de danza del Ecuador, abril de 2017).

Por otro lado, el videodanza ha sido expuesto en otros espacios auto gestionados por los mismos productores. Cuando se pregunta por las competencias a las que se enfrentan el videodanza, los entrevistados coinciden en que este producto no compite, es un objeto único que tiene estilo propio, tiene un formato diferente y por lo tanto, genera otras expectativas; no

³² Tamia Guayasamín (Directora de Artes escénicas y Performance Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador) y Jossie Cáceres (Directora de la Compañía Nacional de Danza del Ecuador) en conversación con la autora, abril-mayo-junio de 2017. Quito.

es igual que un documental o una película cualquiera. Entonces es posible mencionar que no compete, sin embargo, este sí se relaciona con otros, como por ejemplo con el video experimental. La forma del videodanza es única pero a la vez puede mezclarse con otros dependiendo de su contenido.³³ Esto confirma lo que se mencionaba en el capítulo I, con respecto a Guy Debord (1967), en donde las imágenes conforman las relaciones en un espacio. Los ecosistemas por los que circula el videodanza corresponden a festivales, muestras, encuentros y charlas, por lo general, organizadas por los mismos artistas escénicos o por las personas relacionadas con las artes visuales. Por tanto, juega también a las mismas reglas del mercado audiovisual con respecto a derechos, presentación, reproducción de los films, etc.

El segundo campo de la circulación es la intervención tecnológica ¿Cómo incide la tecnología en el videodanza? El videodanza de por sí es un producto audiovisual y un elemento tecnológico que funciona como un medio. Sin embargo, como ya hemos visto anteriormente este se produce a partir de la hibridación entre la danza y la cámara. Se podría mencionar que en un primer momento la intervención nace desde la hibridación, luego se transforma en imagen, ya sea para convertirse en un casete de video o circular en forma digital vía web; pese a ello, la intervención tecnológica se da también como medio de proyección o sustentación, ya sea para ser proyectado en una sala de cine o en un aula. De la misma manera para ser visto en una oficina o en el celular. Para verlo siempre es necesaria la intervención de un medio tecnológico para su proyección.

Dentro de las propuestas del autor, está el tercer momento para indagar los procesos comunicativos; el consumo. Este, para Alsina (1989), está conformado por varias características: los productos comunicativos, interpretación, audiencia, efectos y reacción. Estos elementos conducen a un análisis del consumo comunicativo. El videodanza activa diferentes sentidos y los articula entre sí, produciendo y generando diálogos y relaciones a través de su discurso y mensaje.

En la propuesta hay cuerpos que se articulan, que coexisten en el mismo lugar y cuerpos que se convierten en otros cuerpos. Hay un cuerpo del actor/bailarín, hay un cuerpo de audiovisual, un cuerpo objeto, un cuerpo digital. Sobre todo hay un cuerpo que se transforma

³³ Nota de campo, mayo 2017. Quito.

de bailarín a audiencia; cuerpos activos y pasivos. En el siguiente capítulo se abordará el consumo del videodanza con la propuesta del bailarín como audiencia.

Capítulo 3

Consumo: actor/bailarín-audiencia

En este tercer capítulo se aborda la experiencia del trabajo de campo y la reflexión sobre el cuerpo del bailarín y el consumo del videodanza. En los últimos tiempos, en el Ecuador ha emergido cierto interés por indagar los diferentes públicos y consumidores de los productos comunicativos; interés, vinculado a los estudios de la cultura y marketing. Los principales aportes que se han realizado en este tema han sido abordando desde cine nacional, y específicamente en los largometrajes considerados de fuerte impacto en Ecuador. Las investigaciones se dan en dos líneas: la academia y la mercadotécnica.

Santiago Estrella (2014) recopila información sobre los estudios de la recepción y consumo que se han hecho en Ecuador. Desde la academia coloca a la Universidad Católica, la Universidad Politécnica, la Universidad Andina y a FLACSO como las principales instituciones en generar conocimiento sobre el tema. Sin embargo, menciona que a pesar de que existen muchos estudios sobre productos comunicativos, hay muy pocos estudios sobre la recepción. El total de tesis sobre estudios de recepción de las cuatro universidades son 34 de más de 700 sobre estudios de medios. Esto abre la posibilidad de preguntarme sobre la recepción y consumo de un producto que está en emergencia en el Ecuador como el videodanza.

En el trabajo de campo una de las entrevistadas mencionó “estamos en formación de públicos” (Guayasamín, Directora de Artes escénicas y Performance Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, en conversación con la autora, abril de 2017). ¿Quiénes son el público del videodanza? El videodanza como material audiovisual corresponde al mercado del arte. Por tanto, es importante indagar e identificar su consumo como producto audiovisual y comunicativo. Sin embargo, es sustancial tomar en consideración que esta investigación no se enfoca a la recepción y el consumo de un público en general, sino sobre la propuesta de carácter fenomenológico que indica al actor-bailarín como consumidor. Debido a que las investigaciones previas de campo indican que la audiencia de los festivales y encuentros de videodanza son personas pertenecientes al campo de la danza y muy poco al campo del cine. El público que no pertenece a los campos mencionados pertenece al mínimo de porcentaje.³⁴

³⁴ Nota de campo. Agosto 2017. Quito

La investigación se realizó en la ciudad de Quito teniendo en cuenta siempre los objetivos planteados en el plan.

El videodanza es un tema difícil de abordar, ya que por un lado, sus producciones son esporádicas³⁵, y por el otro, la información es muy escasa. Sin embargo, ha sido satisfactorio ya que en el proceso ha sido reconocido el interés y esfuerzo de reunir por primera vez la información sobre un tema que está en emergencia en el país y que plantea cuestionamientos importantes en la práctica de la danza y el teatro. Las personas que fueron parte del estudio comprenden a bailarines, coreógrafos, directores de cine, productores audiovisuales, artistas independientes, sonidistas, músicos, docentes de artes, alumnos de artes escénicas y profesionales en este campo. Todos, de alguna manera, formaron parte de la creación o consumo de un videodanza. Debido a la escasez de información, se utilizó, en un primer momento, la técnica de investigación etnográfica denominada “bola de nieve”. Al primer contacto con una persona, esta me podría referir a otra, de esta manera, se obtienen más nombres de personas que están relacionadas con el tema.

El primer contacto se estableció con las personas cercanas a mi entorno que de alguna manera estaban relacionadas con las artes escénicas y ellas nombraron a otras personas involucradas en el tema del videodanza. Es así que se inició la búsqueda de los diferentes representantes de este tema y se organizaron entrevistas, encuestas y grupos focales para discutir el videodanza y lo que este implica.

3.1. Posición

Iniciaré este encuentro desde mi posición como etnógrafa, no solo limitándome a una descripción de los hechos sino poniendo sobre la mesa las diferentes reflexiones que han surgido a partir de la observación y la experiencia. Varias anécdotas brotaron en el proceso y llevaron a esta investigadora a preguntarse por los sentidos y significados que produce el videodanza; y, para ello, se indaga en su producción, circulación (que se abordó en el capítulo anterior) y consumo.

³⁵ Con esporádico me refiero a que su producción no es continua y se da de forma aislada a otras producciones audiovisuales. Se producen con poca frecuencia.

Hay que recalcar que a más de ser etnógrafa, soy artista; digo esto para pensar en la producción del conocimiento desde la práctica y la observación. Yo como etnógrafa y bailarina consumo y produzco videodanza. Para aclarar mi idea menciono a Hugo Burgos (2015) quien reflexiona sobre la producción de conocimiento que surge desde al campo del arte, validando sus productos artísticos no solo como objetos sino como producciones académicas que forjan teoría; esto se vincula a una acción del “pensar y el hacer” (2015,20). Él apuesta por una metodología cualitativa que no apunta a un sistema tradicional de investigación basado en identificación de problemas y la verificación de datos e hipótesis; sino desde un proceso de relacionamiento con los datos que lleva a una interpretación y generación de conocimiento. La investigación basada en las artes de la que habla el autor apunta a la “creación artística como un detonante de la investigación, antes que construirse como un dato de la investigación para otras disciplinas” (2015, 21).

Con ello identifico que la investigación de los sentidos que produce el videodanza tiene una propuesta metodológica cualitativa que se basa en un análisis etnográfico. Para ello es importante mencionar que como antropóloga hago uso de la etnografía como un método investigativo, realizando un intento por distanciar las subjetividades que surgen en mí pensar por mi posición como bailarina. Sin embargo, como artista utilizo caminos metodológicos que posibilitan un mejor acercamiento al campo, como las redes de afinidades con otros artistas y productores culturales, así también como los trabajos realizados por mi persona en años anteriores. Pero es importante aclarar que aunque pertenezco a un campo artístico no ha sido fácil vincularme con la producción de videodanza que surge en la ciudad de Quito, debido a que provengo de una ciudad diferente.

3.2. Aproximación al campo: caminado y danzando por los azares del videodanza

Cuando inicié este proceso, el primer contacto que hice fue con los artistas con los que tengo relación: ex compañeros de universidad y amigos cercanos. Comencé con una encuesta sencilla mediante redes sociales con las siguientes preguntas: tanteando

- 1) ¿Sabe usted qué es videodanza?
- 2) Si su respuesta es afirmativa entonces responda, ¿ha visto usted videodanza hecha en Ecuador?
- 3) Si la respuesta de la pregunta 2 es afirmativa, mencione sus nombres.

4) ¿Qué tipos de cambios cree que existen entre la danza que se observa en el escenario y el videodanza?

Fueron 20 artistas encuestados que efectivamente, a breves rasgos, sabían lo que era un videodanza. Sus respuestas se asemejaban mencionando que era un producto audiovisual híbrido, que trabajaba de manera simbiótica entre el videodanza y la cámara. Sin embargo, en la pregunta número dos, la respuesta era negativa, tan solo dos personas dieron una respuesta afirmativa. Esto quiere decir que el 80% de los encuestados no había visto alguna producción de videodanza ecuatoriana. A pesar de que dos respuestas fueron afirmativas, las personas encuestadas no pudieron mencionar un nombre de videodanza hecho en el Ecuador. Con respecto a la última pregunta las respuestas fueron variadas, estas, se abordarán en el Capítulo 4 en las reflexiones de cuerpo y espacio. Toda la información me llevó a deducir que, de alguna manera, los artistas están relacionados con el término; más no con las producciones. En este primer encuentro descubrí lo difícil que sería relacionarme con las personas que producen videodanza y sus trabajos.

El método aplicado en el ejercicio anterior solo fue el primer paso para iniciar una búsqueda de algo que existía pero que no era visible. Aunque estos productos se reproduzcan millones de veces en el internet y las redes sociales; las producciones locales no eran conocidas. Entonces fui en busca de aquellas personas que, por afinidad tal vez, consumirían este tipo de productos; los bailarines. Inicé clases de danza contemporánea con un maestro local y aproveché el espacio para preguntar a los compañeros sobre el videodanza. Las respuestas, del mismo modo que en el ejercicio anterior, eran afirmativas. Sabían qué era videodanza y habían consumido varios videos que circulan en las diferentes plataformas como YouTube, Facebook, Vimeo, etc. Pero no habían consumido videodanza producido en la ciudad.

La mayoría no había participado de manera formal en la producción de videodanza; sin embargo, un 40% de los estudiantes había participado en diferentes ejercicios o prácticas que involucran herramientas audiovisuales. También, la mayoría de ellos compartía experiencias en torno al uso de estas herramientas con fines de archivo, es decir, había utilizado una cámara para el registro de sus trabajos y el de sus compañeros. No obstante, no había pensado en realizar producciones a gran formato. Este tipo de prácticas se encuentran involucradas con la reproducción inmediata de la condición del *video*. Con esto me refiero a que, el video, tiene

unas condiciones propias caracterizadas por la inmediatez de su producción y reproducción. Para ejemplificar y sin tener pretensiones de generalizar; estos videos son de corto formato y tiempo que se captura con el celular o cámaras pequeñas de uso cotidiano para grabar rutinas de movimientos, los cuales inmediatamente y sin tener filtros de edición son subidos a las plataformas digitales. Este tipo de prácticas son las más comunes entre los bailarines. Ellos mencionan que la gran mayoría son para beneficio pedagógico y enriquecimiento de su trabajo.

Otro grupo de estudiantes también había utilizado estos medios digitales de forma complementaria para sus obras. En algunas obras coreográficas introducen imágenes de diferentes espacios para darle al escenario un lugar de pertenencia, en otras ocasiones, las imágenes son de carácter ornamental y, en otras circunstancias, la coreografía se fusiona e interactúa con la imagen.

3.3. Acercamiento al campo: consumo de video danza Ecuador

Este primer encuentro con el campo de estudio me permitió socializar con los miembros que la componen. Obtuve algunos nombres de personas que posiblemente estuviesen relacionadas con la práctica del videodanza en Quito. Pero, ¿Quiénes consumen este producto audiovisual?

El videodanza, por lo general, no está en las grandes carteleras, no pertenece a producciones comerciales ni de gran formato. En el Ecuador su consumo es mínimo según he podido constatar. Durante el año, las exposiciones de los videodanza son de forma dispersa y no llegan a tener la difusión que se espera. Aunque existe producción, esta no es constante; por ello, en el proceso investigativo existieron varios inconvenientes con respecto al análisis del consumo debido a que no pude acercarme de manera directa al público por las siguientes razones: El festival de Videodanza Ecuador, se realizó por cuatro ocasiones pero no en el año de esta investigación.

Por el contrario, el festival MIVA se realiza una vez por año y dura tan solo una semana. Este año se realizó el 23,24 y 25 de agosto en la sala de cine Alfredo Pareja Diezcanseco, al cual tuve la oportunidad de asistir y ser parte del Co-working que se realiza previo a la semana del festival y de un conversatorio realizado el 25 de agosto. Aquí pude hacer investigación de campo sobre el proceso de producción colaborativa y la audiencia que asiste. Por otro lado,

indagar entre la audiencia requiere un trabajo de acercamiento complejo y de tiempo, del cual no dispuse en la extensión que pretendía. A pesar de los inconvenientes mencionados, me acerqué al campo de una forma más directa; involucrándome con los bailarines y los productores de manera personal, mediante entrevistas y participando en los diferentes procesos que llevaban a cabo.

Con respecto a la gran pregunta sobre ¿Quién consume?, la respuesta es: los bailarines, gente del medio cultural y a veces las personas del campo audiovisual. Hay que aclarar lo que he mencionado anteriormente: los bailarines, en su gran mayoría, no consumen videodanza realizado en el país, pero sí consumen los productos que circulan en las plataformas digitales y también, los productos que ellos elaboran. Entonces, en este punto, es importante pensar sobre el doble papel del bailarín: como ejecutante y como consumidor.

El videodanza al ser un producto audiovisual está por fuera de los procesos convencionales de presentación de la danza. Como se ha mencionado anteriormente, con *procesos convencionales* nos referimos a la danza expuesta en un espacio escénico donde el bailarín ejecuta su presentación, el movimiento es presencial, único, efímero y se inscribe dentro de un pensamiento aurático³⁶. En este tipo de procesos el bailarín jamás es audiencia de su propio arte, por el contrario, él sólo es ejecutor. Para poner un ejemplo: el pintor al mismo tiempo que hace su obra es espectador de la misma, esto sucede con otro tipo de arte como la escultura, la música, etc. Pero en el caso de la danza y el teatro, no.

De acuerdo a la lógica de un producto audiovisual: todos lo pueden ver; la danza, al convertirse en este tipo de producto, traslada al bailarín a espectador de su propia danza. Con ello, dentro del trabajo investigativo surge la pregunta: ¿qué es lo que sucede cuando el

³⁶ La noción de aura, desde la propuesta de Walter Benjamín, reflexiona sobre la compleja situación que se da en el arte al momento de su reproductibilidad por medio de la técnica o medios técnicos. El autor, en contraposición a sus contemporáneos de la escuela de Frankfurt, piensa en el material artístico, tanto en el original como en la copia: sus procesos de recepción, las cualidades y los debates constantes entre la idea de originalidad y único del arte; al mismo tiempo que, acerca de la idea de su democratización en cuanto a derechos de obtención y reproducción. En esta línea, aborda cuestionamientos sobre el mensaje de la obra original y su tránsito hacia la copia. Copia que tiene que ver específicamente con la reproductibilidad, más no con su falsificación. Habla del cine como un producto artístico que debido a su “reproductibilidad técnica” se da como una copia que capta la realidad, sin embargo, se reproduce bajo unas condiciones propias, no ataca al arte pero si lo des-localiza. Expone los conceptos de autenticidad y aura, entendiendo estos como las características condicionantes de la obra original de arte, antes de su reproducción. El cine, y en este caso el videodanza, no sustituirá al arte escénico ya que cada uno cuenta con sus propios elementos, los mismos que se desplazan entre la parte técnica del cine y las posibilidades infinitas de las artes escénicas.

bailarán mira su videodanza y se convierte en un consumidor más de su propia obra? Plantear al bailarín como espectador conlleva a pensar en una transmutación del mismo. Sin embargo, esto no es algo nuevo simplemente es algo que no se ha cuestionado porque damos por hecho el consumo visual, pero no reflexionamos sobre el efecto del mismo.

Por otro lado, debido a que, como herramienta metodológica, se ha propuesto el modelo sociosemiótico de Rodrigo Alsina (1989), acá se describirá a lo que el autor se refiere por consumo y se hará uso de los elementos necesarios para desarrollar el papel del bailarín como consumidor.

3.4. Transitar por el consumo

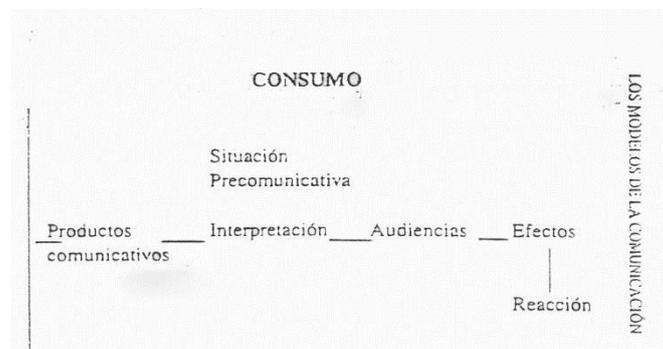


Figura 4 Cuadro Sociosemiótico. Miguel Rodrigo Alsina. Página 102 del libro "Modelos de la comunicación"

Como se puede ver en el recuadro principal en esta categoría el autor menciona seis postulados principales: 1) los productos pre comunicativos. 2) La situación precomunicativa, que a la vez tiene 3 elementos: contexto, circunstancia y competencia; 3) Interpretación; 4) Audiencias; 5) Efectos; y, 6) Reacción; alineados todos con el primer postulado (1989,124).

Los productos comunicativos, hacen referencia al material audiovisual que circula. La *situación pre comunicativa* destaca la importancia de analizar la antesala del discurso, es por ello que describe 3 categorías: primero los *contextos* sociales que hacen referencia a la situación en la que el discurso fue creado y bajo qué circunstancias. Cada sociedad tiene códigos específicos de producción que son determinados tanto espacial como temporalmente. El análisis se lo puede realizar de forma macro y micro, y también puede ser a nivel social o individual. Por *circunstancia* se entiende “la situación personal, grupal o pública de uso de los

medios de comunicación” (1989,125); esta, también es determinada espacial y temporalmente. Por *competencia*, el autor hace referencia a los “conocimientos y aptitudes” que tiene el individuo para utilizar las herramientas y producir. No necesariamente tiene que estar ligada a una competencia propia con un destinatario, también puede ser identificada como un producto diferente y no necesariamente como competencia. La perspectiva de la misma dependerá del sujeto, lo que lleva a pensar en la interpretación como otra base fundamental del consumo.

Dentro de la idea anterior, el autor aclara que la *interpretación* tiene relación con la decodificación; el uso de la categoría se basa en la propuesta de Humberto Eco (1981). Quien menciona que la interpretación es una “dialéctica entre la estrategia del autor y la respuesta del lector modelo” (Eco citado en Alsina, 1989.129); la interpretación puede ser infinita ya que los receptadores tendrán una ilimitada libertad de elección al ser subjetiva, lo que dará paso a una multiplicidad infinita y abierta de discursos. Sin embargo, no se debe incurrir el uso, en la interpretación, ya que aunque se ligan en cuestiones subjetivas las proyecciones de las mismas pueden estar distanciadas. La interpretación está ligada al procesamiento de la información por parte del individuo, procesamiento que puede ser mediante: “sensación, percepción, atención, memoria, actitud y comportamiento.”³⁷

Por otro lado, las *Audiencias* es un tema que ha sido objeto de investigación desde varias perspectivas; por ello, presenta dificultades en su análisis teórico, metodológico y conceptual. Su multiplicidad de enfoques no solo las presenta como un grupo de mercado dentro de la práctica del consumidor sino también como un grupo social con multiplicidad de prácticas, tanto activas como pasivas que inciden en todo momento en las dinámicas de intercambio, relacionamiento y presentación del producto comunicativo (1989,129).

La idea de la audiencia como un grupo social parte de la existencia de un grupo social activo, interactivo y en gran medida autónomo, que existe independientemente de su utilización del producto comunicativo. Así, se entiende que la audiencia es, ante todo, un público o grupo social que tendrá un grado de autoconciencia, una identidad común y unas posibilidades de interactuar internamente y de fluir en la oferta del sistema de comunicaciones (1989,130).

³⁷ La descripción de cada una de ellas se desarrollará al momento de la aplicación de la metodología en el caso de estudio.

Alsina propone que, las audiencias son interpretativas, responden a una negociación –en la cual se producen relaciones consensuales de interpretación y significación–, son activas y pasivas, selectivas e individuales. Con ello viene a mi cabeza cuestionamientos dentro de la creación del videodanza como: ¿Cuál es la interpretación del bailarín al verse ejecutar su obra? ¿Cómo impacta ese sentir en la obra? Estos cuestionamientos me conducen a pensar en los efectos y las reacciones.

Alsina trata a las audiencias como “comunidades interpretativas”; las cuales no se conciben dentro grupos de clases, grupos económicos, políticos y culturalmente establecidos; ya que estos grupos, en gran medida, son muy heterogéneos y están unidos por afinidades o por criterios de interpretación. Esta idea es contraria al pensamiento que expondría Stuart Hall en 1981 desde la escuela de Birmingham, quien hace referencia a una cultura de medios dominantes que entabla discursos y que son asumidos, consiente e inconscientemente, por determinado grupo de personas, razón por la cual se crean audiencias determinadas. Pero esta idea si es afín a la propuesta de Martin-Barbero (1989) sobre *socialidades y ritualidades*. Por lo tanto, la idea que Alsina plantea, es un enfoque de audiencia desde un punto de vista mediador dentro de procesos consensuales que se van legitimando a través de negociaciones y en un tránsito de creación de significados.(1989,130) Recurre a Martin-Barbero (1989) y menciona que para él: “la construcción del significado de las audiencias es el resultado de la confrontación y la negociación de diferentes actores que representan la lógica de las industrias culturales, de vida cotidiana, (...) y de otras muchas lógicas más” (1989,134).

3.4.1. El cuerpo del bailarín como audiencia

En el campo de la comunicación existen muchos estudios sobre públicos, el papel de estos y su incidencia en el consumo de medios de comunicación. La audiencia del videodanza, no es constante, pero sí presentan una característica principal; el bailarín que ejecuta la obra es parte de su propio público. Cuando presenté la idea de indagar sobre el bailarín como audiencia de su propio trabajo surgieron algunas sorpresas. Por un lado, el hecho de que los bailarines se encuentran en una posición de crítica hacia su propio cuerpo y por el otro, es que ya no es su cuerpo; es un cuerpo externo.

Empezaré esta explicación indicando que uno de los sentidos que se produce al crear videodanza es la colocación del bailarín en una posición de expectación que está fuera de la

convencional; lo coloca como audiencia. Existen dos momentos en el campo de la danza en donde el bailarín es audiencia: El primero, se da en las salas de danza donde siempre hay espejos para realizar las rutinas de baile y el segundo, cuando el actor-bailarín observa el videodanza. El espejo permite el reflejo del movimiento y la observación del bailarín. El bailarín, cuando se mira, adquiere una sensación de seguridad en relación a su presencia, aspecto, movimiento, posición, mirada etc. El espejo se vuelve el público predilecto aunque sea solo un reflejo de nuestra mirada, en él se observan los movimientos al mismo tiempo que se los ejecuta; estos, al igual que el baile, mueren al instante en el que nacen. Muchas de las veces, cuando miramos al espejo, no logramos captar los detalles con los que surge el movimiento, este es tan rápido que apenas logramos lanzar miradas que abarquen en conjunto nuestro cuerpo. Una y otra vez el espejo es testigo de nuestra mirada y aloja momentáneamente la imagen. En la presentación de una obra, el espejo ya no existe, ejecutamos los movimientos sin tener nuestra mirada sobre nuestros cuerpos; ahora las miradas son de la audiencia pero ellas no emiten un reflejo. Ya lo dijo Benjamín (1989) en su libro la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica:

El extrañamiento del actor frente al mecanismo cinematográfico es de todas, tal y como lo describe Pirandello, de la misma índole que el que siente el hombre ante su aparición en el espejo. Pero es que ahora esa imagen del espejo puede despegarse de él, se ha hecho transportable. ¿Y a dónde se la transporta? Ante el público (Benjamín 1989,10).

Una función similar al del espejo tiene el video con algunas variaciones, por ejemplo: el tiempo ya no es efímero; es estático y moldeable. La imagen siempre es la misma y está presente. En esta observación es en donde surge el cambio del autor como audiencia. El bailarín se observa desde una posición pasiva, no activa como sucede frente al espejo. Esto le permite tener una mayor conciencia sobre lo que hace, con esta acción nace un ojo crítico ante su imagen.

Es otro cuerpo el que está bailando, no tiene nada que ver con las sensaciones que te produce cuando eres tú la que bailas. Es otra sensación que ni siquiera se puede describir. A veces no te reconoces y se produce una vulnerabilidad. La mirada siempre se cruza por la danza y siempre sigo bailando, probablemente no nos guste verle (Cáceres, Directora de la compañía nacional de danza del Ecuador, en conversación con el autor, abril de 2017).

Dentro de esta idea hay varios puntos de vista, por ejemplo puede existir: un rechazo a la imagen, una crítica, una asimilación, una percepción vanidosa, ansiedad etc. La imagen de nuestro cuerpo está presente, al mirarlo expresamos juicios de valor. Es interesante realizar la reflexión desde el lenguaje ya que el bailarín, cuando consume videodanza, expresa su sentir desde una perspectiva de cuerpo: “si la técnica está bien”, “el enfoque de su mirada”, “el movimiento del cuerpo”, etc.

3.5. Percepción

Las percepciones se pueden comprender dentro de los análisis fenomenológicos de la relación entre el cuerpo y el mundo que lo rodea; en este caso específico, entre el cuerpo y las tecnologías. Esto provoca nuevos relacionamientos entre el artista y el público, los mismos que generan nuevas formas de percepción, nuevas formas de sentir y concebir el arte.

La percepción es la relación del cuerpo con el mundo como lo menciona Merleau-Ponty (1945) en su escrito *La Fenomenología de la Percepción*. Esta se aleja del pensamiento dualista cartesiano: mente- cuerpo y se ubica en el centro de conexión entre la conciencia y el mundo, es como el puente que canaliza la información. La autora Alejandra Vignolo (2010), investigadora de la universidad de Buenos Aires, se pregunta sobre la percepción que denota del videodanza, si esta se inclina por la percepción de la danza o la percepción cinematográfica. Ella trabaja a partir de Deleuze y de Merleau-Ponty.

Deleuze, por un lado, habla de la imagen-movimiento refiriéndose al cine como un dualismo:

La imagen pertenece al ámbito de la conciencia y los movimientos al del espacio (...) rompen expresamente con la filosofía de la subjetividad al postular un *plano de inmanencia*, donde la esencia del universo está compuesto por imágenes en movimiento y movimiento de imágenes (Deleuze citado en Vignolo 2010, 34).

La percepción, para este autor, es diferente a la de Merleau-Ponty ya que menciona que la percepción “es un estado” no ocupa un lugar y no está situada en el cuerpo ya que el mismo cuerpo también es imagen; para el autor la “imagen es mundo”. Lo que Vignolo intenta es responder a qué sí la percepción del videodanza va dirigida: a la danza-cuerpo (Merleau-Ponty) o se dirige hacia el cine (Deleuze). En este sentido llega a la conclusión de que las percepciones dialogan entre sí. Este pensamiento libera al videodanza de postularse como una representación escénica o una representación cinematográfica, y lo coloca como un elemento

único en el que se puede percibir una infinidad de experiencia dependiendo del lugar que ocupes dentro el espacio.

Utilizando la entrevista como herramienta metodológica me acerqué a bailarines para preguntarles sobre la experiencia de ver su cuerpo en la pantalla. Los bailarines no podían contener la emoción. Viviana Muñoz, una bailarina del Teatro ensayo que participó en el video *Empatía* realizado por Vinicio Córdor, mencionaba que no se reconocía en la imagen, era otro cuerpo; no era ella. Lo que la puso en una condición vulnerable al saber que no tiene control sobre esto. La vulnerabilidad se acompaña por mezcla de sentimientos. Ella describe emocionada, como reviviendo el momento, y menciona:

No lo podía creer, no era yo; pero al mismo tiempo sí lo era. En oscuras lloré de la emoción, no pude contener mis lágrimas, ese sentimiento de nervios invadía mi cuerpo. No sé cómo describirlo pero no podía creer todos los días de preparación y filmación se redujeran a 5 minutos (Muñoz, Bailarina y coreógrafa del *Colectivo Aposta*, en conversación con la autora. febrero 2017. Quito).

Descripciones perceptivas como esta circulan mucho entre los bailarines por la forma de asimilar la imagen que los rodea y las sensaciones que produce. El videodanza genera este tipo de sentidos: vulnerabilidad, alter ego, desconocimiento y reconocimiento. También transforma los roles establecidos por el campo del arte hacia los cuerpos; en donde, el bailarín se reconoce desde el cuerpo, con el cuerpo y hacia los cuerpos, lo que provoca pensar en la doble corporeidad del cuerpo del bailarín. La percepción de Fredy Taipe, otro bailarín del Teatro Ensayo, se direcciona a la imagen del videodanza como algo que no le pertenece al artista escénico sino que le pertenece al artista visual ya que el cuerpo se convierte en imagen y puede ser moldeado y editado a conveniencia; un despojamiento del cuerpo. “La imagen está y nos enfrentamos a un mundo en donde los valores no estarán sobre los cuerpos sino sobre las imágenes” (Taipe, bailarín y coreógrafo del *Colectivo Aposta*, en conversación con la autora, febrero 2017. Quito). Estas percepciones que comparten los bailarines nos acercan al pensamiento de Deleuze al hacer conciencia de las imágenes en movimiento que miramos y sentir esa proximidad a la imagen a través de la esencia.

Lo mencionado anteriormente tiene incidencia para dejar de pensar al artista diferente del público, ese artista que se separaba de su audiencia por la cuarta pared. Ahora el artista está en

el público percibiendo y siendo crítico de las imágenes. En la entrevista que tuve con Alex Schlenker, él menciona que los artistas tienen su propio público y que por lo general, son los mismos artistas. Con respecto a la percepción, sugiere pensar “el consumo desde la experiencia” pero desde la experiencia tomada, no como la acumulación de vivencias sino tomada desde la acción de *experienciar*; la acción de vivir el hecho; esto está relacionado con la sensación precisa en un tiempo y un espacio determinado y parte desde lo básico: un *interés*. Alex Schlenker, en la entrevista mientras se rascaba la cabeza, intentando recordar un nombre, cita a un crítico de arte, quien dice que el valor de una obra de arte es subjetiva y se la puede traducir en palabras. Una forma de medir son las palabras; cuántas palabras podemos decir de una obra. En las palabras está el debate, la discusión, la experiencia, los gustos, etc.³⁸ Tomando las reflexiones de Schlenker es que pienso en la importancia de las palabras y cómo ellas me pueden conducir en la investigación con respecto a la audiencia. La percepción ligada a la experiencia o a la acción de experimentar la cual puede ser descripta y medible por palabras.

Tomando lo anterior hago el intento por entablar conversaciones con la gente que consume videodanza e indagar en la percepción de una audiencia en general. A manera de conversación me acerqué a algunas personas que asistieron al estreno de *Empatía*. La recopilación de información se realizó por conversaciones esporádicas, no fueron entrevistas formales, solo pequeños acercamientos que a modo de diálogo se entabló con el público. El espectro de las personas indagadas es muy amplio y van desde cineastas, sonidistas, bailarines, antropólogos y hasta un politólogo, etc. Dividí a las personas en tres grupos: los que tenían relación con las artes escénicas, la danza y el teatro; las personas afines al mundo cinematográfico o al campo audiovisual; y, por último la audiencia en general que no tiene relación con las dos anteriores. Las respuestas del primer grupo estaban enfocadas en el cuerpo, en la técnica del bailarín, la puesta en escena, la imagen del cuerpo del bailarín, la coreografía y los efectos visuales. En el caso del segundo grupo su percepción se direccionaba a las técnicas audiovisuales, a los planos utilizados en el video, el color y el sonido. Por último, el tercer grupo no se enfocaba ni en la técnica del bailarín o cuerpos, ni en los planos y el color. Su percepción estaba regida por el sonido y la narrativa, la mayoría de ellos espera que se cuente una historia. Se

³⁸ Alex Schlenker (Doctor en estudios de la cultura y profesor en la Universidad Andina Simón Bolívar) en conversación con la autora. Mayo 2017.

enfocaban en la construcción de un argumento que les llame la atención y puedan comprender; como si te estuvieran describiendo un cuento o como si fuera una película.

El lenguaje de la danza es abstracto, su forma de expresión no es clara como el lenguaje. Sin embargo, las audiencias esperan que, eso que miran, les diga algo. Para McLuhan (1987) la función del cine es “trasladar al espectador en un mundo, el suyo, a otro” (1987, 292), compara a este arte con un usurpador de las imágenes del mundo real, además que tiene una verdadera implicación de la experiencia de la cultura del libro o de la palabra leída. Al espectador lo califica como pasivo por la poca participación y la aceptación total de la secuencia y la narrativa. En este aspecto, el tercer grupo indagado está precisamente pendiente de lo que la imagen le pueda decir o contar, a diferencia de los dos primeros grupos. Esto no quiere decir que los dos primeros no esperen algo; esperan algo, pero no precisamente una historia y por lo general no es una audiencia pasiva, aceptando lo que mira; sino activa porque la crítica. Como menciona Ortega y Gasset ((1946) 2008) que, en el teatro, no solo los actores configuran la escena; sino que esta se da por una dualidad que se estructura a partir de los cuerpos que forman los públicos: los hiperactivos e hiperpasivos.

Por otro lado, ninguno de los tres grupos hace referencia al espacio en el que se proyecta, a la pantalla, o al entorno. Su percepción está concentrada en la imagen más no en el espacio que ocupa la imagen. McLuhan (1987) menciona que hay una “falla perceptiva” que tiene un efecto en la sensibilidad y en la conciencia que se refleja en la *figura y el fondo*. Esta falla se ve reflejada por la atención que se tiene de la figura y no en el fondo, este pierde atención ya que la mirada se encuentra direccionada hacia la imagen.³⁹

Como mencionaría Edward Hall (1987), basándose en los postulados del James Gibson, existen diferentes mundos sensorios por los cuales se perciben las experiencias: “campo visual” y “mundo visual”. El primero se compone de las primeras capturas de imagen por parte de la retina; estas, luego conformarán y configurarán el mundo visual es decir “todo aquello que está frente a nuestros ojos pero en lo que no enfoca la mirada las imágenes” (1987,85). El segundo compone al entorno que se forma precisamente con las imágenes del campo visual. Nuestros ojos se enfocan en las imágenes del cuerpo que proyecta el

³⁹ La percepción a la que apunta McLuhan involucra a todos los sentidos en conjunto, por lo tanto, menciona que la misma es multisensorial y sinestesia. De ahí la categorización de llamarla “falla sensorial”. Porque a pesar de involucrar todos los sentidos no somos conscientes del entorno sino de la imagen en concreto.(Canán 2005. 3)

videodanza, no en el espacio en donde se proyecta el mismo, dicho de otro modo, el espacio escénico que construye el videodanza pierde importancia a diferencia de cuando se presenta una danza en vivo en donde el espacio es tan importante como el cuerpo que danza. La pérdida de espacio escénico es lo que llama la atención al momento de reflexionar sobre el videodanza, porque entonces me pregunto ¿Qué espacio forma o construye el videodanza? ¿Qué mundo visual compone la danza? Es posible entonces hablar del campo visual como el espacio del cuerpo y, el espacio del mundo visual, como el espacio de la imagen.

En consecuencia, el cuerpo es el eje central de la obra, es el mensaje, el discurso. Por medio del cuerpo surge la percepción y por el cual esta se genera. El videodanza cumple la función de un medio de comunicación y expresión, visto desde McLuhan (1987), los medios son extensiones del cuerpo que generan una relación con el mundo. De ahí la diligencia de indagar bajo un planteamiento antropológico, los sentidos y significados que produce el videodanza en el aspecto social y artístico. La percepción que emerge está direccionada a la imagen, lo que se pueda decir de ella o lo que no, su espacio está relegado a un segundo plano. Por otra parte, la percepción del videodanza también concuerda con Merleau-Ponty (1945), la percepción encarnada desde el cuerpo y con el cuerpo, la experiencia pulula entre la percepción del cine y la danza, el diálogo de las mismas produce nuevas formas de relacionamiento y cuestionamiento entre el arte y su entorno aunque las mismas tengan lugar en diferentes espacios.

3.6. Varias pisadas del consumo

A pesar de los límites metodológicos que implica investigar sobre una audiencia que se encuentra en construcción, por su condición temporal y esporádica de presentación, he recogido en las entrevistas realizadas a los organizadores de los festivales y a la gente que ha presentado sus videos; información descriptiva e importante del consumo de videodanza. Según las versiones de los organizadores del Festival MIVA, el número de espectadores está en crecimiento aunque, este incremento, dependa de varios factores. En el primer año del festival, al presentar propuestas internacionales la audiencia era masiva; tenían la sala llena. Debido al gran éxito del primer año esperaron la misma acogida para el segundo, pero solo con producción nacional. Lastimosamente la cantidad de público decae. Esto muestra las preferencias del público hacia los productos internacionales y el poco apoyo al producto nacional. Mencionan que en algunas muestras han tenido menos de 10 espectadores por

intervención. Los organizadores han trabajado durante estos 11 años por mantener un público constante. Sin embargo, indican lo difícil que es conservar la atención del público con las muestras de videodanza y apuestan por un público activo, es decir, por una audiencia que se involucre dentro de la muestra en forma de interacción. Trabajan por innovar las formas de difusión y circulación de los productos para tener una mayor acogida y que el público se familiarice con los temas que se exponen cada año.

Una narración similar a la anterior realiza Tamia y Jossie sobre el festival de Videodanza Ecuador, en la cual relatan que la acogida al principio fue mínima. A forma de risas, Tamia en la entrevista cuenta cómo una proyección tuvo tan solo 4 personas y en otras casa llena. A partir de ello deduce que el consumo también está ligado al espacio. El festival hizo convenios con universidades y centros culturales, esto significó diferentes públicos y diferentes acogidas. Cuando iban a las universidades el público lo constituían estudiantes. Esto no significaba que todos los estudiantes tenían interés; mencionan que notan mayor interés por parte de aquellos que estudian artes escénicas que de aquellos que tienen relación con lo audiovisual. Los primeros años no tuvieron mucha acogida, conforme pasó el tiempo, las audiencias fueron creciendo y también el contenido del material audiovisual, el cual se presentó en diferentes ciudades como Cuenca, Loja y Ambato. A pesar de ello, hacen hincapié en que la mayoría del público que asiste son los mismos artistas que la producen.

La danza es siempre una de las artes que no llama la atención. El videodanza es un formato joven, por tanto, no tiene un público grande, porque la gente no conoce y es entrar a un mercado que no es fácil. Pero nos pasó una cosa: una vez que nos presentamos en la Alianza Francesa y llamaba mucha la atención, pero cuando nos presentamos en el “Ocho y Medio” no tuvimos la misma acogida; no fueron muchos pero fue algo. Por el contrario, en el INCINE, siendo una institución de cine, no hubo acogida fueron pocos, muy pocos, cuando hablábamos con los chicos nos decían que podía ser interesante, pero tenemos tareas, cosas que hacer con respecto al cine. En el resto de la ciudad se podría decir que Cuenca estuvo bien, Loja se quedaba corta, bastante bajo y estaban sorprendidos, como si presentábamos cosas extrañas. Si ya la danza en vivo es difícil entender, el video que narra otros procesos era más difícil de llegar al público. También dependía de la forma con la que presentábamos el videodanza. Por ejemplo: los bailarines eran los más interesados al momento de presentar, los videos que presentábamos eran estrictamente de danza. Luego nos dimos cuenta que era necesario abrirse a los conceptos donde el cuerpo esté presente. Hay que modificar el concepto de danza y darle

al festival una propuesta más integradora (Cáceres, Directora de la compañía nacional de danza del Ecuador, en conversación con la autora, abril de 2017).

Con respecto a este tema Alex Schlenker añade una reflexión importante con respecto a la audiencia que asiste al festival. Menciona que los públicos del Ecuador se gestan a partir de la economía. Un evento que tenga mayor audiencia por lo general es *gratis*, por ejemplo: la compañía de danza, el Frente de Danza y el BEC; esto sucede, ya que tienen un apoyo por parte de las instituciones gubernamentales, lo que produce un poco de conflicto con los grupos independientes que no cuentan con esa ayuda y que cobran por mostrar sus obras. Alex pone atención en las preferencias de los públicos y menciona que los mismos no se pueden medir por gustos y, que este tema, se tendría que abordar con delicadeza ya que es imposible medir las subjetividades “los consumos no son medibles, son medibles las preferencias” (Alex Schlenker, Doctor en estudios de la cultura y profesor en la Universidad Andina Simón Bolívar, en conversación con la autora, mayo 2017). La preferencia y los gustos tienen relación, pero no siempre van de la mano.

Este tipo de comentarios da cuenta que los públicos también están condicionados al espacio, a la economía y a las instituciones. Considero que no se puede pensar aún en una independencia⁴⁰ de públicos para el videodanza, ya que este está subordinado a ser una categoría pequeña dentro de la gran categoría del video arte. Sin embargo, su producción y gestión es diferente, aunque se podría pensar en un compartir mutuo de públicos porque sus consumidores son los mismos artistas. A pesar de ello, el video arte tiene un público específico en el cual sus receptores son infinitos, por el contrario, los públicos del videodanza, sobre todo en la ciudad, son muy selectos, es decir, un público pequeño que por lo general devienen de las artes escénicas.

Por otro lado, con respecto a la doble posición del bailarín: ejecutante y consumidor. El primero adquiere una presencia y sensación del movimiento a través del cuerpo y con el cuerpo, esta es activa, su accionar denota varias formas de *experienciar*⁴¹ con el entorno; y, en este caso específico, de relacionamiento con el entorno: humano, no humano, espacio y

⁴⁰ Con “independencia” me refiero a que la muestra de videodanza aún no cuenta con un público por fuera del círculo de los festivales, que se expone como un material audiovisual cualquiera, que la gente se interese por ello y que además pague por verlo.

⁴¹ Con *experienciar* me remito a la definición planteada por Alex Schlenker en una entrevista con la autora en mayo de 2017. la cual explico en el capítulo 3 en la página 72.

temporal. En el segundo adquiere una posición pasiva, pero al mismo tiempo una posición de crítica frente al cuerpo; *alter ego*⁴².

¿Por qué la posición del bailarín es importante? Porque de esta manera se puede observar nuevos procesos de relacionamiento que surgen en las artes escénicas a partir de la inserción de los medios técnicos. También su posición trasmutada nos lleva a reflexionar sobre los tránsitos y los tráfico, sentidos y significados que se producen en el entrecruce de la materialización a la desmaterialización. El bailarín adquiere la capacidad de ubicuidad: está en la pantalla, está en el escenario, está en público.

¿Cuántos espacios puede generar el videodanza?, pregunta que nos lleva a pensar en la presencia multisituada del artista. La *presencia* para los grandes exponentes del teatro como: Eugenio Barba, Meyerhold, Artaud, Stanislavski, es la condición primordial de las artes vivas, es la cualidad de existencia, de vida, de energía que ocupa un espacio; “la presencia es la cualidad discreta emanada del alma: irradia e impone” (Barba 2009. 247). Es la presencia en un espacio lo que produce la existencia del acto. Pensar en la posición del bailarín nos lleva a reflexionar en la multiplicidad de presencias que habilitan o detonan nuevas formas de pensar y cuestionar los grandes paradigmas convencionales de las artes escénicas, sobre todo a pensar en una presencia del bailarín a través de ser signo, símbolo, cuerpo e imagen.

En resumen, indagar el videodanza a partir del modelo sociosemiótico propuesto por Rodrigo Alsina (2007), conduce por un camino que va desde la contextualización; los procesos de relacionamiento (producción); las formas de circulación; formas de existencia y presencia del objeto, solo y en relación con otros objetos; condiciones y modos de ver; signos y significados; cuerpo, imagen y espacio. Este modelo metodológico me transporta de forma completa por los diferentes cuestionamientos que puede plantear el videodanza. Se ha rastreado su producción circulación y consumo en la ciudad de Quito, generando así conocimientos y cuestionamientos a partir de su emergencia.

⁴² Con la palabra *alter ego* hago referencia a su significado, *el otro yo*.

Capítulo 4

Cuerpos y espacios del videodanza

El sentido espacial comienza en nuestro cuerpo, es decir, hacemos conciencia del movimiento para ubicarnos en un espacio. Continuando con el trabajo de campo, el objetivo de este capítulo es hablar sobre el cuerpo y el espacio en torno al tema del videodanza. En este se abordarán los diferentes cuerpos que tienen presencia en el videodanza. El cuerpo de producción, el cuerpo imagen, el cuerpo escena y el cuerpo de la audiencia. También se hablará de los espacios propuestos en el videodanza. Para ello primero se describirá un poco del trabajo de campo para mayor comprensión.

El trabajo de campo realizado en esta investigación tiene una secuencia cronológica, sin embargo, en el texto lo he ido abordando en diferentes tiempos para un mejor entendimiento de los temas planteados. La investigación se inició con una breve encuesta sobre el videodanza y el acercamiento de las reflexiones sobre el mismo. Luego, para aproximarme más al campo, tomé clases de danza en una de las compañías de Quito, la cual he descrito en el tercer capítulo. En enero de este año me contacté con Vinicio Cóndor, quien se encontraba trabajando en el proceso de post producción de un videodanza que había filmado en agosto del 2016; fui parte de ese proceso como ayudante de producción y asistente de dirección. Finalmente, en agosto de 2017, trabajé con el grupo *Alter Ego* en la onceava edición del Festival Internación Multidisciplinario del Ecuador en la parte de Co-working y en el conversatorio del festival. Ahí también recolecté datos necesarios para continuar con el proceso investigativo, además, adquirí conocimiento y formé contactos con personas involucradas con el videodanza: bailarines, directores, productores, fotógrafos, sonidistas, etc.

Me contacté con las personas involucradas para, mediante entrevistas, obtener más información y ampliar los campos de discusión. Al mismo tiempo que me reunía con ellos, participé en un proceso de producción de un videodanza en Imbabura, en el cual también se desarrolló un conversatorio y se planteó un espacio de reflexión sobre el mismo. También durante una entrevista con Freddy Taipe se organizó un debate sobre el tema con los alumnos de danza del Teatro Ensayo. Por último, creo que el trabajo de campo es un espacio de constante reflexión y, ya en lo personal, no puedo dar por terminada una investigación de un

proceso emergente ya que el mismo puede tomar varias direcciones y me gustaría ser parte de ese proceso de cambios, reflexiones y transformaciones. Aún hay mucho camino por andar. Mi trabajo como observador-participante se iba afinando mientras iba incrementando las relaciones con el equipo. Opté por esta técnica de investigación debido a que me permite encontrar los diferentes sentidos y significados del videodanza. Ronaldo Sánchez Serrano (2013) menciona que la producción de un conocimiento está ligada a las concepciones individuales de la sociedad; por ello, los métodos cualitativos se relacionan con prácticas, dinámicas, interacciones, sentidos y significados que realiza un grupo social determinado. Para indagar sobre esos conocimientos de forma detallada es necesario aplicar la técnica de observación participante, ya que la misma permite recoger información directa del proceso; además, admite tener un control en el grado de participación tanto en el escenario como en la interacción. El autor, citando a Juan Gutiérrez y Manuel Delgado (1995), menciona:

La OP se puede definir como “una observación interna o participante activa, en permanente «proceso lanzadera», que funciona como observación sistematizada natural de grupos reales o comunidades en su vida cotidiana, y que fundamentalmente emplea la estrategia empírica y las técnicas de registro cualitativas” (Gutiérrez y Delgado, 1995: 144). (...) Mediante la observación se pretende captar los significados de una cultura, el estilo de vida de una comunidad, la identidad de movimientos sociales, las jerarquías sociales, las formas de organización, etcétera. Ante todo, se trata de conocer los significados y sentidos que otorgan los sujetos a sus acciones y prácticas (Sánchez 2013,97).

Con ello conecto a Sánchez con Nathalie Heinich a quien mencione al principio de la tesis con el modelo metodológico de seguimiento a los actores y sus dinámicas y prácticas de relacionamiento con lo social. De este modo los sentidos y significados que se pueden encontrar en el videodanza están en las acciones y las practicas que realizan los sujetos al ejecutar las distintas actividades. Durante el trabajo con Vinicio Córdor se entablaron relaciones con los bailarines y los músicos. Luego de este proceso el director me invitó a un conversatorio de videodanza en Imbabura. Ahí, a más de darse el diálogo también se desarrolló la idea de la creación de un videodanza. En este encuentro también utilicé la observación participante como una metodología para indagar el diálogo entre la cámara y el cuerpo.

4.1. Cámara/Cuerpo

La siguiente propuesta parte de la reflexión en torno a la agencia de los objetos presentes dentro del proceso de producción del videodanza y, sobre todo, en torno a la presencia de la cámara en la creación del video y en asociación con el cuerpo. Por un lado, retomaré a Latour (2008) quien reflexiona sobre lo social a partir de la idea de asociación entre actores y las redes que se forman; uno de los postulados dentro de esta teoría es pensar: la agencia de los objetos, la incidencia de estos en la construcción de lo social y en cómo los objetos son un actor más dentro de lo que concebimos como lo social. Por el otro, está Alfred Gell (1998) el cual piensa en la relación, desde la acción, de estos actores. Con ello se plantea una búsqueda de asociaciones y agencia entre la cámara y el cuerpo y las relaciones que se producen en el videodanza.

En la semana de la danza, que se da a principios de mayo, fuimos invitados -Vinicio y yo- a la Fábrica Textil Imbabura para un conversatorio sobre videodanza por parte del grupo Laboratorio Experimental de Danza Contemporánea “Fábrica Imbabura” dirigido por Juan Carlos Chulde. Después de un viaje de tres horas, el conversatorio se llevó a cabo en una de los salones de eventos de la fábrica. La cobertura del evento estuvo a cargo de una radio local, la cual se encargaba de difundir el suceso. Antes del evento hicimos una entrevista para esta radio, era evidente que los locutores no sabían de lo que hablábamos, los gestos en sus rostros decían mucho e indicaban su asombro, el videodanza era muy extraño y novedoso para ellos.

Se inició el conversatorio exponiendo algunos videodanza para provocar el diálogo entre los participantes y los expositores. Se notaba el interés por parte de la audiencia sobre el tema, pero al mismo tiempo era notorio el desconocimiento del mismo. Luego del diálogo, se planificó con los artistas audiovisuales y los bailarines realizar la grabación de un videodanza utilizando como espacio la fábrica textil.

En el proceso de producción del video, se entabló un diálogo con los bailarines para realizar una producción en Co-creación. Luego de un reconocimiento del espacio, los bailarines y el colectivo audiovisual propusieron las ideas de producción. Ahí inicié un proceso observación participante directa con el videodanza. A partir de este trabajo, las reflexiones que surgieron me llevaron a pensar qué sentidos produce la cámara en relación con el bailarín. Para explicar está este trabajo, presento las siguientes fotos, las mismas que fueron tomadas por mi persona

en este proceso. Considero que estas pueden exponer de mejor manera la noción de la relación entre la cámara y el cuerpo.

En relación a lo anterior, Elisenda Ardévol (1994) habla de formar conocimiento a partir de lo que miramos, como una forma de acercamiento para reflexionar la imagen a partir de lo que miramos. ¿Qué nos muestra las imágenes? ¿Un bailarín ejerciendo un movimiento específico dentro de un espacio? o ¿nos muestra las dimensiones del ángulo de la pantalla de la cámara, o tal vez nos muestra la mira del cineasta al momento de grabar? O por último, tal vez mi mirada como etnógrafa. Una imagen no habla por sí misma sino a través de varias condicionantes que forman y hacen que se produzca esa imagen. Hay múltiples respuestas, sin embargo, las imágenes nos muestran la contextualización y los cuestionamientos que podemos hacer de ella. Ardévol menciona que debemos preguntarnos ¿qué nos puede aportar esa imagen a la experiencia antropológica?



Ilustración 1 Javier Pérez. Cuarto de Máquinas. Fábrica Textil Imbabura. 05/05/2017. Ph. Valeria Idrovo



Ilustración 2 Javier Pérez y Josué Suárez. Cuarto de Máquinas. Fábrica Textil Imbabura. 05/05/2017. PH: Valeria Idrovo

¿Qué nos aportan las imágenes anteriores? Las fotografías me permiten reflexionar acerca de lo que sucedió en ese espacio y en ese momento. El bailarín, el cineasta y la cámara adquieren una posición sobre el espacio y se establece un tipo de diálogo entre los tres para que los movimientos sean coordinados con las miradas.

En la primera fotografía se puede observar al bailarín ejecutando un movimiento de danza, ocupando el espacio a través del movimiento, haciendo presencia con él. A su alrededor está el camarógrafo, la cámara, el equipo de producción y otros bailarines. El actor-bailarín no se puede mover del espacio que le ha marcado el plano de cámara, solo puede explorar los movimientos a partir de los límites asignados. En la segunda fotografía está el camarógrafo con la cámara, en aquel momento éste le estaba dando instrucciones de los espacios que cubre la cámara. Esta tiene un cuerpo no solo por su condición material sino también por su acción y movimiento. Por tanto, la cámara al denotar movimiento, acción y mirada produce la agencia y se asocia con el contexto y los otros cuerpos. La cámara es ese cuerpo que acentúa la mirada de la persona que está detrás de ella, aunque no tiene autonomía tiene agencia; porque provoca. La acción de provocar produce sensaciones y genera sentidos en el bailarín dándole un significado a la acción. Es por ello que el videodanza no solo es un registro de danza con la cámara, es todo un conjunto de relaciones, sensaciones y lenguajes que se conjugan para que se dé el videodanza.

Por otro lado, las relaciones entre cuerpos (cámara y bailarín) se producen en un espacio y en un tiempo definido. El cuerpo del bailarín explora sensaciones a través de su cuerpo y su mirada conectándose con la cámara. Y la cámara por el contrario explora las sensibilidades del movimiento del bailarín. En un momento de la filmación, Vinicio Córdor mencionó que, a veces, el videodanza no produce narrativas sino sensibilidades. Las sensibilidades son esa suerte de sensaciones que provoca el videodanza. Al no tener los cuerpos presentes, las energías que emanan los bailarines son cuarteadas, sin embargo, no se pierden del todo, porque a través de la imagen se percibe la sensibilidad del movimiento. Los movimientos, como nos describe Rudolf Laban (1988), tiene cualidades y calidades. Por ejemplo: los movimientos se dan por 4 factores: tiempo (lento y rápido), espacio (central y periférico), energía (leve y fuerte) y dirección (derecha, izquierda, arriba, abajo); y se dan en diferentes cualidades como flotar, deslizar, exprimir, empujar-presionar, sacudir, puntear, latiguar, golpear. Todas, cualidades y calidades del movimiento, son las sensibilidades que se transmiten a través de la imagen, sin contar que el movimiento también viene acompañado de gestos, palabras, emociones, etc., que también provocan sensibilidades.

Es esta sensibilidad lo que la cámara captura y transmite a través de la creación de la imagen. Sin embargo, a pesar de que la cámara transmite sensibilidades, y tiene agencia, la cámara por

sí misma no transmite emoción, es un cuerpo frío que produce agencia pero no sensibilidad. Una de las bailarinas de Empatía, Alejandra Delgado del Colectivo de a II, menciona que la cámara es fría, cuando baila para una audiencia puede sentir sus reacciones mientras que cuando baila para una cámara no puede sentir esas sensibilidades que le provocan las miradas del público. Sin embargo, considera que la cámara tiene su propia mirada y que el espacio se vuelve un espacio escénico con un solo espectador: la cámara, aunque haya más personas en el espacio, es para ella tu danza.

En consecuencia, la cámara tiene una agencia y mirada sobre el cuerpo y, el bailarín, no está por fuera de su ojo y no se mueve fuera de él. Como mencionaría John Berger (2001) dentro de sus enseñanzas que la acción de mirar es selectiva. Su caminar transita el curso que el ojo de la cámara le marque. La cámara y el bailarín tienen una complicidad implícita, invisible pero presente. La agencia de esta herramienta es codirigida y produce, en un espacio, una relación de asociación porque los actores que intervienen en ella dialogan y trabajan entre sí, de este modo producen una situación en donde su accionar y dinámica generan y producen imágenes.

¿Cómo se observa la producción del videodanza? Utilizando las categorías de Laban (1988) puedo describir que: la agencia de la cámara y su lenguaje tienen una característica de agencia jerarquizante sobre los cuerpos. Cada movimiento tiene un tiempo, una energía específica la cual le da la cualidad temporal, lento o despacio. El movimiento con su presencia marca existe sobre un espacio y marca o limita uno. Con el uso de las direcciones le dan al movimiento sus traslados y sus flujos. El bailarín y el camarógrafo ejecutan sus movimientos en función de la mirada del lente. Los cuerpos se deslizan y se desplazan por el espacio, pero la cámara no sólo registra este movimiento, también crea el movimiento, ella encuadra, corta y amplía el movimiento. No se queda quieta, ella se mueve con los cuerpos según el lenguaje programado.

4.2. Multiplicidad de cuerpo

Don Ihde (2002) reflexiona sobre la condición del cuerpo a partir del uso de nuevas tecnologías en los tiempos actuales; para ello crea dos categorías: cuerpo uno y cuerpo dos. La primera categoría alude a un cuerpo presente, un ser-estar en el mundo como sugería Merleau.-Ponty. El cuerpo dos hace referencia al ser social, al cuerpo envuelto en

significaciones culturales y sociales. Estos dos cuerpos envuelven a una sola persona que pasa por un proceso perceptivo de encarnación y des encarnación. En el primer capítulo desarrolla el tema de “cuerpos virtuales y tecnología” desplegando la idea como un proceso fenomenológico que experimenta el ser humano involucrado con dos tipos de encarnaciones. Por un lado, la encarnación es una experiencia corporal del cuerpo físico (real, presente, vivo) y la des encarnación como una experiencia corporal en aquel cuerpo-imagen que cobra existencia en el ciberespacio o en la realidad virtual. En esta idea “se analizan los modos en que experimentamos el ser cuerpos –y el ser cuerpos virtuales” (2002,19). En este análisis indaga sobre la experiencia corporal a partir de una vivencia multisensorial como cuerpos virtuales y como cuerpos físicos.

Hago referencia a Don Idhe (2002) porque, a partir de las dos categorías de cuerpo que menciona, desplazo esta idea de la multiplicidad de cuerpos que existen en el videodanza. Estos cuerpos ocupan los diferentes espacios y producen un espacio escénico. Los múltiples cuerpos que se presentan son: el cuerpo de la producción, el cuerpo del bailarín en escena y el cuerpo de la audiencia, el cuerpo de la imagen digital.

Como ya lo mencione anteriormente, luego de mi breve acercamiento con la escena cultural de Quito en el campo de la danza y mediante una persona que se relacionaba con el cine, pude tener contacto con un productor audiovisual Vinicio Cóndor que, en el mes de enero de 2017, él estaba realizando su post producción del videodanza *Empatía*. Se encontraba trabajando en la edición y la organización del evento para el estreno. Al ponerme en contacto con él, le explique mi trabajo investigativo y, mediante un acuerdo colaborativo, yo me involucré con su labor.

El acuerdo consistía en que yo le ayudaría en la organización y post producción de del videodanza, sin recibir remuneración económica, a cambio él me permitiría hacer mi gestión investigativa. Se trabajó con dos grupos de bailarines: el Colectivo de a II y el colectivo Aposta. La labor residía en organizar y coordinar el evento del estreno con los dos grupos, que a la vez también formaron parte de la producción. El día del estreno se proyectó la película y como ante sala, los bailarines interactuaban con unos videos alternos que se proyectaban en la pantalla. En el video *Empatía*, se proyecta a los bailarines danzando en una casa grande y vieja ubicada en centro histórico de Quito, donde se puede apreciar las

enredaderas perdiéndose en los muros de adobe y las tablas apolilladas de sus balcones. Cada plano muestra los cuerpos de los bailarines que se fragmentan en detalles pequeños como una mano, un pie, un ojo, etc. La compilación de los fotogramas presenta a los cuerpos en movimientos sobre el espacio sucio y polvoriento de aquella casa. La luz que se proyecta refleja los crepúsculos de los varios días de grabación. Se le da el nombre de Empatía⁴³ porque la idea del autor es mostrar en las imágenes la relación afectiva que existe entre los sujetos y una realidad ajena a ellos.

El planteo el caso de empatía como un referente importante para mencionar a la multiplicidad de cuerpos. El *cuerpo de la producción*, son los cuerpos que participaron en la producción del material audiovisual. El *cuerpo del bailarín en escena*, son los cuerpos que bailaron en interacción con el material audiovisual. Finalmente está el cuerpo de la audiencia y el cuerpo de la imagen digital.

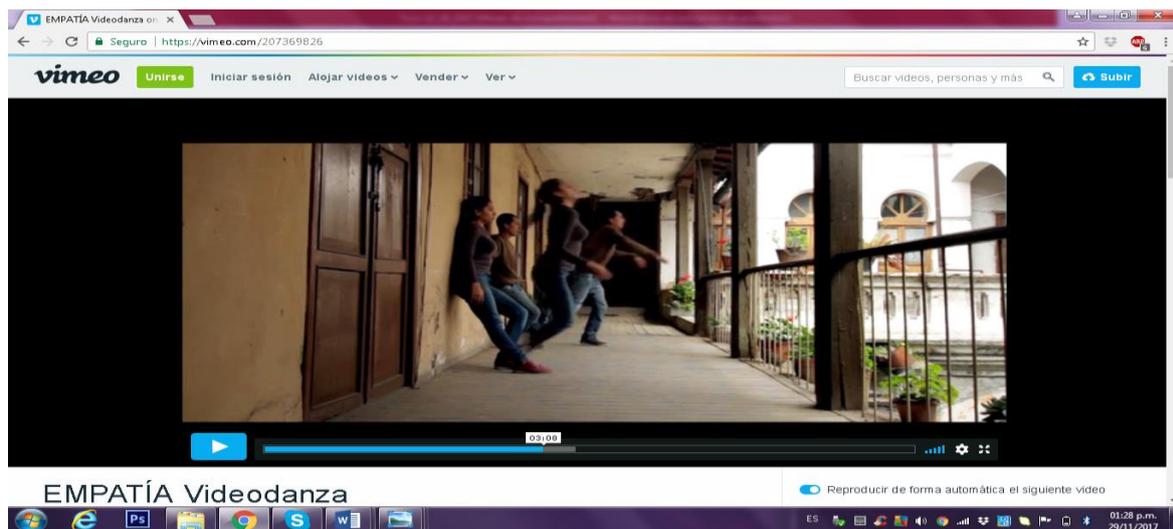


Ilustración 3 Bailarines del colectivo Aposta. Centro de Quito. 20/06/2017. Ph. captura de pantalla de video Empatía. Original en línea.

⁴³ Video original Empatía dirigido por Vinicio Córdor <https://vimeo.com/207369826>

4.2.1. Cuerpo de la producción

Este cuerpo es un cuerpo moldeable, se adapta al contexto, a las condiciones, al tiempo y al espacio. Habita el espacio a través del movimiento y los sentidos. Produce una búsqueda de adaptación entre la circulación de las acciones y las formas de proyectarse en el sitio. El espacio es estático, el cuerpo es quien genera movilidad a través de un sin número de objetos que también lo ocupan. El cuerpo explora e intuye, conoce y reflexiona, se adapta y se desplaza. Todas las reflexiones direccionadas al cuerpo de la producción, no solo se enfocan al cuerpo del bailarín sino, también, en los otros cuerpos que no bailan pero que, sin embargo, están ahí cumpliendo con las mismas premisas. El cuerpo de la producción se relaciona con lo que describí anteriormente sobre cámara y producción en el Capítulo II.

También el *cuerpo de la producción* hace referencia al *cuerpo de la escena*, es un cuerpo en un estado de presentación y representación que produce, acciones, movimientos, lenguajes, expresiones etc., para configurar una imagen que termina siendo la escena teatral.

Con estos principios, hago referencia nuevamente a Eugenio Barba (2005) quien pretende indagar sobre aquellas bases que colocan al actor- bailarín en representación, es decir en escena. El cuerpo de la producción al que hago referencia en este punto es también el cuerpo de la escena. Tomando los principios de la Antropología Teatral, hago referencia al cuerpo de la escena que es el productor de imagen. Este cuerpo es un cuerpo que se prepara antes de la creación de imagen, es decir antes de estar frente a la cámara o frente al público, es lo que Barba llamaría un cuerpo que se encuentra en situación de pre expresividad. Específicamente es el cuerpo de la pre-expresividad a través de la expresión y presencia el que se configura en la imagen, que en el caso de la videodanza se convierte en el cuerpo-imagen o el cuerpo virtual.

Los cuerpos de la producción no son solo los actores-bailarines, también son los cuerpos del equipo de producción, aquellos cuerpos que no salen en la imagen pero que también ayudan a producirla. Sin embargo, el cuerpo de producción de artista si presenta un sub cuerpo que es *el cuerpo de la escena*. Este cuerpo se hace presente en el espacio de la escena de grabación como en el espacio de la escena teatral, ambos pueden producir las imágenes del videodanza. Conectando las teorías de Don Idhe (2002) con las de Eugenio Barba (2005), los cuerpos de la producción corresponden al “cuerpo uno” físico, vivo, que se prepara para ser imagen el cual

a partir de percepciones encarnadas configura movimientos, acciones y expresiones para mostrarse frente a esa otra mirada que es el ojo de la cámara o al ojo del público.

4.2.2. Cuerpo de la imagen

Luego del proceso de grabación, el cuerpo pasa de la materialidad a una re-materialización. Esta nueva materialidad del cuerpo se encuentra envuelta en entramados de significación ya que pertenecen a contextos, ocupan lugares, significan y presentan. El cuerpo-físico se convierte en imagen digital. Por tanto, el cuerpo imagen tiene sus propias formas de leerlo, como Elisenda Ardévol (2014) menciona:

Según la aproximación simbólica, la imagen no es un signo interpretable mediante un código, sino una relación, un vínculo, una mediación. Sus sentido y significación no depende de una relación entre signo y significado, sino entre modelo y original, de forma que su significación no puede desvincularse de la experiencia vivida. Es así el modo en que las representaciones visuales nos informan y nos iluminan sobre el sentido y la significación social de su producción (Ardévol 2014,31)

El videodanza específicamente se caracteriza por presentar cuerpos re-materializados, un cuerpo digital, un cuerpo imagen, cuerpos planos y bidimensionales, cuerpos de presentación y representación. Como se mencionó al principio la materialidad del cuerpo se transforma gracias al medio. La cámara será el encargado de producir un cuerpo. Este cuerpo de la imagen tiene una condición particular: es un cuerpo sin órganos. Aquí nuevamente nos referimos a Deleuze (1980) en sus ensayos *mil mesetas* y *en medio de Spinoza* para hablar de esta condición de inmanencia que adquiere el cuerpo al transformar su materialidad. El cuerpo al quedarse sin órganos se convierte en materia pura, en esencia. La esencia de la imagen es el centro para que las cosas ocurran; y, la esencia del videodanza es el movimiento. El cuerpo del bailarín, al quedarse sin órganos en el tránsito entre materia e imagen, convierte a las cualidades del movimiento (Labonotación) y a su presencia en la esencia de la misma. Considero que la esencia se puede percibir a través de los sentidos y es en la mirada en donde podemos sentir la transmisión de sensaciones.

En el tránsito de cuerpo material a imagen no circulan pensamientos, digo esto porque en un momento de la grabación se preguntó al bailarín ¿Qué es lo que piensa hacer en el espacio y con el objeto al momento de la grabación? El bailarín respondió que su idea era tomar al

objeto⁴⁴ como un peluche al cual acariciaba para darle calor, además tomaría los hilos que salen de un costado del peluche, para convertirlo en una telaraña que lo atrapaba pero que, al mismo tiempo, los podía utilizar estos mismos hilos como un instrumento musical para entonarlo. Al momento de la grabación, el bailarín, acarició el metal frío y polvoriento no solo con sus manos sino también con sus mejillas y pies, cuando tomó los hilos hizo movimientos de sentirse atrapado, luego de unos segundos con la delicadeza de sus dedos acarició cada uno de sus hilos. Cuando miras esta imagen por medio del videodanza, las ideas descritas por el bailarín no se ven con claridad, solo se pueden observar las sensaciones que reflejan su rostro y cuerpo. La danza es eso: un transmitir sensaciones, los pensamientos no tienen límite pueden ser cualquier cosa. Es por ello que menciono que en el tránsito, el cuerpo se queda sin órganos, sin pensamiento, sin tiempo, y su espacio se puede convertir en múltiples espacios.

Los sentidos y significados de un cuerpo imagen, se reducen a un plano perceptivo completamente visual y sonoro. La imagen adquiere sentido al transmitir las sensaciones, adquiere significación en tanto las sensaciones perceptivas se conviertan en sentires y pensamientos. Es allí, en donde los signos y los símbolos de la imagen se convierten en lenguajes que adquieren sentidos y significados. En el videodanza en cada imagen transmite sensaciones con el movimiento.

Por ejemplo, cuando se proyectó el video de empatía, pregunte a algunas personas del público sobre lo que piensan de la película o su sentir. Algunas de las respuestas concedieron indicando que percibían una sensación de encierro, porque las imágenes mostraban una casa antigua medio oscuro, los movimientos de cámara eran circulares acorde con el bailarín. La toma final de *empatía* está realizada con la cámara de un “dron” que despegar desde el centro de la casa y poco a poco se deja ver el techo y las zonas aledañas del barrio que rodea la casa. Esta imagen hace que tengas una sensación de libertad después del encierro. Lo mismo sucede con *prácticas suicidas* de Valeria Andrade, su performance en distintas localidades de la ciudad, provoca una incomodidad que se ve reflejada en el rostro de las personas junto a ella, el mismo sentir se puede percibir en el rostro de la audiencia que ve el videodanza.

⁴⁴ El objeto con el que interactuó el bailarín era una máquina de hilar de casi 2m de altura, llena de agujas e hilos. Su estructura era de metal, estaba llena de polvo. Si la tocabas podías sentir el frío de su estructura. Esta máquina transformaba el algodón en motas pequeñas para convertirlo en hilo. Estas máquinas fueron traídas, aproximadamente, en 1940. Actualmente forman parte de la muestra del museo en la Fábrica Textil Imbabura.

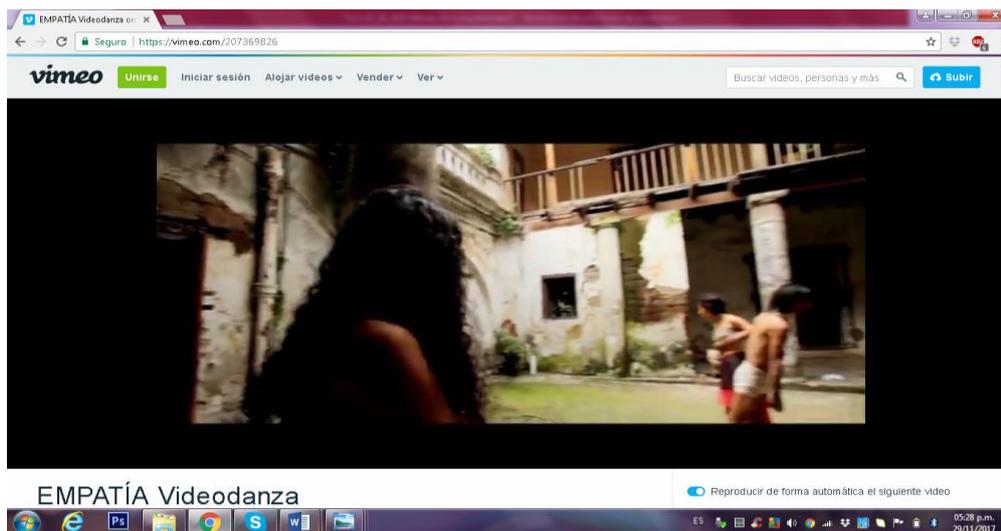


Ilustración 4. Bailarines del colectivo Aposto, Centro de Quito. 25/06/2017. Ph. Captura de pantalla video original Empatía.

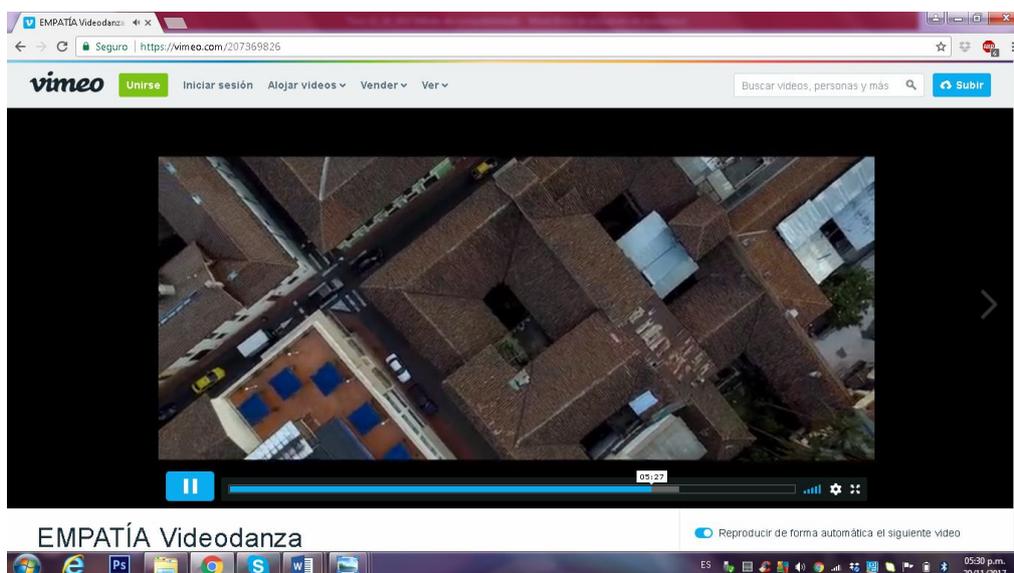


Ilustración 5. Imagen realizada con "Dron". Centro de Quito. 25/06/2017. Ph. Captura de pantalla video original Empatía.

Con respecto a lo anterior quienes les atribuyen el sentido y significado a la imagen es la audiencia, la cual, como he abordado en el capítulo anterior, muchas de las veces son los propios bailarines. Por tanto, ¿Qué significa estar dentro de la imagen en condición de alter ego? Significa un develamiento del ser, una reflexión desde lo extraño pero en condición de empoderamiento por ser el precursor del movimiento. Significa ser críticos sobre ello pero sin opción a cambios, por falta de control. Significa mirarnos de frente, pero no como si fuera un espejo, sino como una presencia corporal que muestra detalles que no observamos cotidianamente en la danza. Significa una identificación y unión, como si existiera un hilo

imaginario que nos mantiene unidos a ese cuerpo que ya no es nuestro. Es mirarse en otro tiempo como si la pantalla en donde se proyecta la imagen se convirtiera en un agujero negro que nos traslada a otro tiempo, a otro espacio, con otro cuerpo. Los cuerpos digitales tienen movimientos limitados y espacios limitados. Se reproducen una y otra vez, muestran lo que se planeó o imaginó en una preproducción; nada más.

El cuerpo/imagen se puede presentar de distintas formas y aun así considerarse el cuerpo/imagen del videodanza. A continuación algunos casos:

Denisse Zarzosa y Cristina Jumbo presentaron la obra *S.T.* en el encuentro Hausman 5.0 que se realizó en el Centro de Arte Contemporáneo de la ciudad de Quito, en el año 2015. La propuesta del encuentro fue dialogar con el arte, la ciencia y las nuevas tecnologías. El proyecto tuvo un enfoque interactivo directo con el público. Por medio de un televisor LED de 40 pulgadas se podía ver a las dos bailarinas de danza área ejecutando una rutina. Bajo el televisor se encontraba un control con varios botones que el público podía tocar, este emitía señales que indicaban a las bailarinas qué rutina realizar. Este proyecto se mostró bajo la categoría de videodanza. Las artistas afirman que el objetivo de la obra fue poner en evidencia la interacción que surge entre dos personas intervenida por una tercera y mediada por la tecnología. Es decir, que la acción de las dos bailarinas en las telas era comandada por el público que utiliza un control para designar los movimientos que debían hacer, los cuerpos danzando se podían ver a través de una pantalla.

Una de las artistas lo describe así:

El concepto de la obra nace a través del poder y del control. Del cómo, la interacción de dos sujetos, siempre está sujeta al poder que puede ejercer un tercero que está afuera. Por ejemplo: la interacción que tenemos las dos está siempre sujeta a lo que decide presionar el control el espectador. Entonces, sin el espectador no se activaría la relación entre nosotras (...) queríamos que el cuerpo esté restringido entonces, al estar restringido, es mucho más difícil la interacción y está más sujeto- literalmente- a la señal que te llegue (Denisse Zarzosa Hausman 5.0. minuto 7:10).⁴⁵

⁴⁵ El video promocional de Hausman se encuentra en la plataforma de YouTube en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=49dAPT1wLsc&t=517s>. Acá también se puede encontrar a otros artistas y a los organizadores hablando de Hausman y de los diferentes proyectos artísticos que vinculan a las artes y a la tecnología.

Otro ejemplo, similar al anterior, es el proyecto *Dioptero*⁴⁶ dirigido por Alex Schlenker y ejecutado por Jossie Cáceres. En una casa antigua, a punto de ser demolida, varios artistas intervinieron en sus diferentes espacios con diversas obras. En uno de los baños se colocó dos cámaras, una frontal y la otra cenital. Las imágenes se proyectaban por un televisor que se encontraba por afuera de la puerta. El público podía observar la imagen pero también podía acercarse a unos pequeños huecos que tenía la puerta apollillada de la entrada para ver, a la bailarina, ejecutar su danza. A este trabajo también se lo categorizó como videodanza.

Por otro lado, en el estreno del video *Empatía* se presentaron el grupo Colectivo de a II y Aposta con una propuesta de interacción con el video. En el fondo del escenario se proyectaban diferentes imágenes de espacios y cuerpos, los bailarines actuaban e interactuaban con dichas imágenes. A la interacción en vivo, del cuerpo y la imagen sobre el escenario, también se la consideró como un videodanza.



Ilustración 6 Viviana Muñoz y Freddy Taipe. FLacso Cine. Quito. 20/01/2017. PH:Valeria Idrovo

Hay muchos trabajos dentro de la escena artística que son similares a estos, y que son catalogados como videodanza. Por ello, considero importante referirme a ellos y no solo al video, entendido este como el material audiovisual, ya que los mismos presentan sus propias características. En la figura 3, la imagen y los cuerpos comparten un mismo espacio y tiempo, su límite de interacción es la pantalla y el escenario. A veces se interactúa con el mismo

⁴⁶ Alex Schlenker subió a la plataforma de YouTube un tráiler del proyecto que tiene una duración de 1:15 minutos. Este el link en donde se puede encontrar <https://www.youtube.com/watch?v=L4tu4plFHCg>

cuerpo o con otros cuerpos y objetos. Como se mencionó en el primer capítulo, Alejandra Ceriani (2012) denomina a la interacción en cuerpo/imagen y cuerpo/ material como Cuerpo Extendido. Este cuerpo tiene una condición prolongable que se extiende a las dimensiones de la imagen y presenta una condición de interacción entre cuerpo y tecnología. Esta interacción gesta nuevas experiencias y provoca nuevas formas de relacionamiento entre sujetos y objetos. Son cuerpos que pueden provocar, producir e inferir en otros cuerpos, como el primer o segundo caso o pueden producir sensaciones a partir de la interacción directa con la imagen como en el tercer caso. El cuerpo extendido hace referencia a una brecha espacio-temporal que se produce en la interface, en un proceso de retro alimentación entre la imagen y los cuerpos con la fines de coordinación de movimientos.

Por otro lado, en el videodanza, el cuerpo-imagen también está condicionado a las infraestructuras que lo rodea ya sea la física o la estética. Este cuerpo, de alguna manera se distancia del cuerpo productor que la crea. Estableciendo así sus propias formas de presencia y, por tanto, sus propios sentidos y significados dentro de la escena.

El cuerpo en el videodanza no es más un cuerpo atado a las contingencias del mundo físico, ahora es un cuerpo imagen capaz de hacer todas las proezas inimaginables como resultado de las alteraciones que sufre la corporalidad a través de la intervención digital, se construye entonces una danza que solo puede acontecer en la pantalla, donde un salto del bailarín puede prolongarse en el tiempo más allá de lo corporalmente posible en el mundo físico (Luchino 2012, 61).⁴⁷

En referencia a las propuestas mencionadas con anterioridad en el cuerpo imagen, puedo mencionar que los espectadores son una parte esencial dentro del estudio del videodanza como he mencionado en el Capítulo III. Este espectáculo en vivo ha logrado generar la acción participativa del público, ya sea con la interrupción del performance o la destrucción de la idea colectiva de la “cuarta pared”. A pesar de las luchas de la escena convencional por la activación y participación del público, del videodanza emergen públicos pasivos. Sin embargo, este, también lucha por romper la pasividad pero a través de la interactividad o del videoinstalación. Como lo encontramos en el ejemplo de *Hausman*.

⁴⁷ La siguiente información es tomada del libro electrónico que se encuentra en la siguiente página web <https://issuu.com/danzaytecnologia/docs/videodanza>. El cual también contiene entrevistas personales con productores de videodanza en México, se encuentra en el siguiente link: <https://vimeo.com/37820823>

Finalmente, los cuerpos extendidos, los cuerpos sin órganos y cuerpos pre-expresivos son los que otorgan sentidos y significados a la imagen. La variabilidad de los sentidos y los significados se presentan en el tránsito entre cuerpos material y digital, dependerá de la interacción entre ellos. Pero, en esta circulación, los cuerpos están en movimiento y las sensaciones brincan entre los diferentes cuerpos presentes en la escena.

En consecuencia, los cuerpos que configuran el videodanza son cuatro: el cuerpo productor que también llega a ser el cuerpo/escena cuando se habla del bailarín; el cuerpo-imagen y el cuerpo-audiencia, al cual lo abordo con plenitud en el Capítulo III. Las diferencias presentes entre cuerpos son: el tiempo, el espacio y la actividad sensorial que provoca cada uno de ellos. Además, es importante recalcar la condición material que identifica a cada uno de ellos, como la materialidad física del cuerpo escena y productor, así también como la condición de cuerpo sin órganos, extendido del cuerpo-imagen y cuerpos en actitud de pre-expresividad como menciona Barba (2005). Estas condiciones especiales que presentan cada uno de los cuerpos dan cuenta de la situación fenomenológica y trascendental que ocurre en las artes escénicas con la inserción de las nuevas tecnologías. El videodanza es la entidad en donde se reflejan estos procesos interdisciplinarios que presentan nuevas formas de pensar y repensar las artes escénicas y los cuerpos de los mismos

4.3. Multiplicidad de Espacios

4.3.1. Espacio escénico 1

“Lo primero que se piensa en el videodanza es en el concepto, al mismo tiempo se piensa en el espacio, y luego se piensa en planos y perspectivas, pero sobre todo se piensa en el concepto y en el espacio” así lo plantea Vinicio Córdor en el conversatorio realizado en Imbabura. El espacio, al que él hacía referencia, era el espacio de grabación. Este espacio no es igual que el espacio del teatro y, sin embargo, es un espacio escénico, porque es allí donde se desarrolla la escena y donde los artistas toman el posicionamiento de su cuerpo y producen arte.

En este primer espacio que presenta el videodanza es en donde surge la hibridación entre el cuerpo y la cámara. Este lugar no tiene la estructura de un teatro ya que puede generarse en cualquier lugar. Este espacio puede convertirse en escénico a partir de la decisión del artista.

El lenguaje que se maneja en este espacio es “corte”, “se graba” “luces”, “cámara lista”, “bailarines listos”, “sonidista”, “fotógrafo”, “ángulos”, “planos”, “acción”, etc., hago referencia al lenguaje porque las palabras son acciones y directrices que son utilizadas por los artistas escénicos que se encuentran trabajando con el cuerpo, en su vestuario, maquillaje y preparación. Este espacio tiene texturas y colores, no ocupa otros espacios; es único e inamovible y se configura a la posible escenografía.

Aquí es en donde los bailarines se familiarizan con las herramientas y técnicas interdisciplinarias como las cámaras, los booms, trípodes, drones etc. Esto genera en el bailarín emociones y sentidos al relacionarse con las diferentes personas y objetos. Viviana Muñoz mencionaba que sentía que todos la miraban no solo las personas del audiovisual, sino los objetos y los elementos del espacio como el ojo de la cámara, que para ella era una mirada inquisitiva que, al igual que al público, tenía que seducir. También describe la sensación de desapego con el espacio; ella describe que las paredes, piso y plantas eran frías, pero que el tiempo la iba familiarizando con este para dialogar con él y crear movimientos.⁴⁸

Este espacio es un espacio transitorio que se queda grabado en el material y la ambigüedad de lo audiovisual. Sin embargo, representa para el artista el lugar prístino de todo el proceso el cual acoge el florecimiento de las varias relaciones sociales entre los artistas y colaboradores del proyecto. Es este espacio transitorio que se plasma, como un actor más, dentro del espacio.

4.3.2. Espacio: Pantalla

Screendance o danza para la pantalla es como algunos autores denominan al videodanza. De ahí la idea de considerar a la pantalla como un espacio para la danza; es el segundo espacio que plantea el videodanza. Hans Belting (2007) y Douglas Rosenberg (2010) proponen a la pantalla como un espacio en donde el cuerpo y el movimiento se reflejan como imagen y a través de ella es que lo habitan.

El Screendance crea y se lee a través de capas de espacio. Podríamos incluir aquí los espacios arquitectónicos, sociales del rodaje y de la proyección, los distintos espacios creados por la

⁴⁸ Viviana Muñoz (Bailarina y coreógrafa del *Colectivo Apostá*) en conversación con la autora. Febrero 2017. Quito

cámara a través de la edición, los espacios de y entre los cuerpos. Todos estos espacios están contenidos dentro del espacio de la pantalla (Rosenberg 2010, 14).

Mientras observaba la filmación del videodanza, reflexioné sobre la pantalla como un espacio, intentando generar conocimiento desde la experiencia. Observé que no solo existe la pantalla de la proyección si no que hay otras pantallas como por ejemplo: la de la cámara, el lente, las pantallas de los cines, computadoras y televisión.

Las cámaras tienen pantallas en su estructura y muestran movimientos. Cuando miraba a la cámara y la pantalla del lente de la misma, pensaba ¿cómo la imagen puede habitar en la pantalla del lente? “A pesar de su estructura pesada y negra de la cámara; esta es fuerte. Observé su lente y en él se reflejaban las siluetas de los bailarines como en un caleidoscopio. Las sombras un poco difusas eran de colores” (Nota de campo 5/05/2017). Lo anterior me llevó a pensar en un habitar del cuerpo a través de siluetas. El lente también es pantalla y no solo un instrumento de conducto para que la imagen se refleje en la pantalla, no solo como esa puerta que te lleva, sino que es pantalla y por tanto, espacio.

Otro espacio, es la pantalla de la cámara, en ella se puede observar cómo los cuerpos que están en el espacio en tercera dimensión se convierten en bidimensionales; planos. El lente, por tanto, a más de ser pantalla es conducto de la imagen, una parte más del tráfico en el proceso de materialización y re materialización. Por el contrario, la pantalla de la cámara sí es un espacio, ya que para que exista un espacio tiene que existir materia, que en este caso son cuerpos en movimientos. La pantalla de la cámara tiene bordes y márgenes, como si colocara fronteras específicas que delimitan el movimiento. Estas fronteras son las que enmarcan y configuran los espacios y los cuerpos. El espacio de la pantalla de la cámara produce imágenes cercadas entre los bordes y además genera un dialogo entre su mirada y la del cineasta.

4.3.2.1. Espacio: pantalla de reproducción y producción

Por otro lado, hay un tercer espacio que se vincula de manera estrecha con el anterior, en este caso nos referimos a la pantalla de reproducción que no es específicamente el de la cámara. Este espacio puede ser cualquier pantalla, de televisor, computadora, celular, cine, pantalla de proyección, etc. Estos elementos reproducen la imagen mas no las capturan como en el caso

anterior. Estas pantallas producen lo que Belting denomina como espacio heterotópico, un espacio que se encuentra dentro de otro espacio y que genera relaciones y diálogos. Este tipo de pantallas están vinculadas de manera directa y a la merced de quien las mire y utilice. Es en estas pantallas donde también existe el videodanza, y sobre todo donde existe como producto, ya no fragmentado y parcial, sino editado, producido.

Para aclarar de mejor manera las ideas anteriores mencionaré que una de las grandes incógnitas en el videodanza es preguntar ¿en dónde se produce el videodanza? En esta línea el videodanza aborda al *video* como objeto, una cinta, un envase que contiene información. Es una obra en sí misma y es a la vez una máquina de producción. ¿Dónde está lo que define el contenido del video? La respuesta aparentemente está en la edición, en el orden, en lo que está y lo que no está en el cuadro; pero, también puede estar en el proceso de producción de darle sentido al cuerpo en movimiento. Dentro de este debate algunas personas entrevistadas como Vinicio Córdor, mencionan que el videodanza no está en el espacio de filmación o grabación; el videodanza se configura gracias a su coreografía que se crea específicamente en la edición del video. Es decir que el video se concibe en la edición digital, gracias a todos los planos resultantes del proceso de creación. Menciono lo anterior para referirme a que, en la pantalla de una computadora, es en donde se crea el videodanza con los programas de edición de video. Por supuesto también existen los videodanza que no pasan por un proceso de edición, sin embargo, estos también habitan en la pantalla.

La mayoría de videodanza de producción ecuatoriana no circula en el internet y se presentan en salas de cines o en espacios cerrados con pantallas gigantes. Los videos son expuestos en formato de películas y, su audiencia, tiene el mismo ritual⁴⁹. Sin embargo, el festival MIVA, que es el precursor de este movimiento en el país, ha decidido romper con esta forma convencional de ver cine y ha propuesto muestras interactivas entre los espectadores y el público. No obstante, el formato de cine en los otros festivales y en las películas que yo he podido observar aún sigue reproduciendo esta práctica. Por ejemplo, el video Empatía se estrenó en la sala de FLACSOCINE el 27 de enero de 2017 y contó con esta dinámica.

⁴⁹ Con ritual hago referencia a la categoría que utiliza Martin Barbero para explicar la Ritualidad. Las Ritualidades constituyen *gramáticas de la acción*, las personas producen acciones y dinámicas continuas frente a un medio. En este caso específico me refiero a que la audiencia del videodanza produce la misma ritualidad o prácticas que una audiencia que va a ver películas en el cine.

Existen videos ecuatorianos que circulan en las redes sociales como el video de *Arquitectura del Movimiento no Convencional* realizado en el mes de mayo del mismo año por el Colectivo0. Los videos que se transmiten en el internet modifican los espacios mencionados anteriormente. Las pantallas de la computadora, la televisión y el celular, al proyectar los videodanza, se convierten en espacios escénicos. El público también varía ya que no necesita trasladarse hacia las salas de cine o de teatro, puede ver el video desde la comodidad de su hogar. El público se posiciona en una doble condición: de activo, porque tiene capacidad de elección sobre lo que mira, y pasivo, en cuando a la ubicación del espacio que decida para ver al bailarín. Esa capacidad de decisión también es cuestionable porque la audiencia puede elegir en dónde mirar, pero no puede ver más allá de la imagen.

En la escena el intérprete hace un recorrido de un punto a otro punto del espacio, el espectador ve el espacio recorrido y el que falta por recorrer, en la videodanza la cámara acompaña al bailarín, no vemos el espacio recorrido, solo vemos el espacio-tiempo presente, inmediato del bailarín, pero imaginamos el espacio que ha recorrido (...) esto se instala en la percepción (Lachini 2012, 87).

Se puede decir que de la manera en que utilizemos la pantalla se determinará su espacio y la interacción con el mismo. Es decir la acción es relativa y depende de la contextualización espacio-temporal de la misma.

4.3.3. Espacio escénico 2

El espacio escénico que se forma con la pantalla correspondería al cuarto espacio. Este se forma entre la pantalla y el escenario, juntos, y hace referencia directa a una sala de cine o un teatro. En algunos estrenos de videodanza que se han dado en Quito, no solo se proyecta la película sino que también hay una muestra escénica previa a la proyección. El espacio entonces ya no es solo una sala de cine, sino también un espacio escénico, ya que a más de presentarse la película también hay bailarines y danza en vivo. El espacio se comparte entre la pantalla y el escenario. A veces, la pantalla es parte del escenario como cuando en la obra se plantea una interacción entre el video y los artistas. Pero en otras ocasiones la pantalla es el escenario para el video.

Este espacio escénico tiene la capacidad de mutar, (al igual que el bailarín, al convertirse en espectador, y el cuerpo físico al convertirse en imagen), Ya que se encuentra en constante

transformación, se vuelve espectador, soporte de cuerpos, imagen. Como menciona Lachini (2012), una de las principales transformaciones que tuvo la danza con la inserción de las cámaras es haber deslocalizado a la danza, es decir, llevarla a otros espacios en donde se generan nuevas nociones de tiempo y de espacio. Estos nuevos espacios pueden ser tanto físicos como virtuales. Cada uno de los espacios se cosifican y se unifican, volviéndolo único. Al contrario del espacio escénico de un teatro, estático y pasivo que contiene la capacidad de albergar cuerpos, el espacio del videodanza acoge los cuerpos, espacios y tiempos. Sin embargo, la condición de estático del teatro prevalece ahora en la pantalla. Empero, esta también puede ser múltiple pero sin perder su condición estática. “en la pantalla no hay más escena sino un espacio que muta de plano a plano” (Lachini 2012, 86).

El videodanza se condiciona al espacio de la pantalla y esta se condiciona al espacio escénico que crea. Sin embargo, el videodanza es creador y formador de múltiples espacios que se proyectan, pueden ser representaciones del mundo real o no; en este sentido, los cuerpos pueden o no, habitar espacios reales o ficticios. Son espacios sobre espacios, aunque esto contradiga lo que la física menciona que no hay espacio sobre espacio y que dos cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio. Pero en esta investigación, la pantalla se presenta como espacio; y, cuerpos están dentro de espacios.

4.4. El sonido como espacio

Otro de los espacios que se presenta dentro de estas *capas de espacio* es pensar en el sonido como una propuesta de lugar, el cual se muestra como una condición particular del video. Emil Plonski, músico y cineasta, radicado en la ciudad de Quito, trabajó en la propuesta de Empatía a cargo del sonido, él elaboró todo el proyecto de sonido en el videodanza en la post producción. Cuando conocí a Emil en la preparación del estreno, él estaba mencionándole a Vinicio Cóndor las dificultades de empatar el sonido con la imagen. Presté atención a lo que mencionaba y me cuestioné sobre la configuración de la imagen. ¿Primero se piensa en el sonido para grabar un videodanza o se piensa en la danza? Vinicio y Alex Schlenker me comentaban que primero piensan en danza. Por el contrario, Sofía Cisneros y Jossie Cáceres piensan en el sonido y que este se acople al concepto.

Guiada por la incertidumbre realicé una entrevista a Emil Plonski, quien menciona que el videodanza le presentó retos que no los había concebido anteriormente, como la exactitud

temporal del sonido con los movimientos. Por lo general, la danza crea movimientos a partir de los acordes de una melodía; pero, como el videodanza presenta movimientos fragmentados, él tiene que empatar la música con los movimientos que le presenta la imagen. Al cambio de planos, cambio de entonación; al cambio de movimiento, cambio de melodía. Ponerle música a una escena en el cine es diferente que ponerle música al videodanza debido a que la música para el cine se coordina al plano; pero la música del videodanza se acopla a los movimientos exactos del actor/bailarín y requiere de un trabajo muy minucioso.

Antes de empatar los sonidos con la imagen me surge la pregunta ¿Dónde se produjo el sonido: al momento de la grabación o en la edición? Emil responde que hay sonidos que se graban en la creación pero que en el video de Empatía, el sonido se creó en la post producción. Él, con un equipo de ayudantes y la tecnología necesaria, produce cada uno de los sonidos, sobre todo los sonidos de ambiente. Como por ejemplo: la puerta que se cierra, la mano que roza uno de los balcones de la casa vieja, el zapateo de los bailarines en el piso de madera, el viento, el salto de uno de los bailarines en un charco de agua, las palmada, las caminatas en la tablas de madera etc. Todos esos sonidos que se producen en el ambiente él los vuelve a crear en el estudio.

Para producir el movimiento del bailarín que salta el charco, yo tomé una bandeja de agua, me saqué los zapatos y salté. Mientras mi compañero sostenía el micrófono y grababa los sonidos que se producían. Me convertí en el bailarín, tuve que ejecutar los pasos con mucha exactitud para luego cuadrar con el plano de la escena (Plonski, sonidista, en conversación con la autora, 2017).

El trabajo de edición estuvo a cargo de David Navarro; quien, conjuntamente con Vinicio Córdor como director, trabaja en la post producción de la imagen del video. Es en este proceso en donde se forma el videodanza, los tiempos, la coreografía y la forma de la imagen se adecúa de acuerdo a la mirada del director. Cuando la edición de las imágenes estuvo terminada, pasaron a manos de Emil. Él no solo produjo los sonidos ambientales del video, también produjo la melodía junto a un guitarrista y una vocalista. Algo peculiar de todo esto, es que los bailarines nunca bailaron con la música con la que se estrenó el videodanza, es más nunca la escucharon sino hasta el día del estreno. Esto da cuenta de otra de las particularidades que produce el videodanza y pone en cuestionamiento la práctica de la danza convencional en donde, la música es un elemento importante para la creación del movimiento.

Para Emil, el espacio del videodanza también se produce en el sonido, he ahí la importancia del mismo. Menciona que para que la audiencia tenga un encuentro más cercano con el video experimenta sensaciones auditivas, es decir, para que el video cobre realismo y presencia es importante pensar en los sonidos; ya que son ellos los que nos transportan a una cercanía con la imagen. La imagen sin sonido se liga a la fotografía, es por ello que una de las características principales del video a más del movimiento es el sonido. Se puede realizar un video sin sonido, pero este y muchos otros videos de Ecuador están hechos con sonidos fabricados en la post producción.⁵⁰

Plonski llama a los sonidos de ambiente “*sonidos invisibles*”. Indica que estos dan la impresión que se grabaron en el lugar de la filmación, sin embargo, muchas de las veces no es así. Estos son los sonidos que realmente importan ya que le dan realismo a la imagen, sobre todo les otorga un lugar, un sitio. Los espacios se proyectan a través de los sonidos invisibles, y la música de video se proyecta en la mirada, cuando en ella se observa al bailarín conectado sincrónicamente con los planos y los movimientos.

En conclusión, otro espacio que da a conocer el videodanza es el sonido, pues da un sentido de orientación, ubicación y coordinación con la imagen. Sin el sonido, la imagen presentaría tan solo las primeras capas de espacio y se convertiría como una fotografía en movimiento. El sonido también pertenece al tránsito de la sensibilidad y las percepciones.

⁵⁰ Emil Plonski. (Licenciado en Artes Visuales, músico y cineasta independiente) en conversación con la autora. Abril 2017. Quito

Conclusiones

Luego de este trabajo investigativo sobre el videodanza, han quedado muchas reflexiones, no solo por lo que este representa sino también sobre su posicionamiento dentro del mercado cultural de la ciudad. Dentro de la línea de los saberes se puede mencionar distintas conclusiones dirigidas a su práctica, formas de pensar el cuerpo, el espacio, la imagen, la hibridación entre cuerpo y tecnología, y su posicionamiento en la escena y el mercado cultural. Dentro de las experiencias está el haber conocido los gestores que están detrás de los festivales, a los directores y productores de los videodanza, a bailarines, músicos, camarógrafos, fotógrafos, personas de logística, etc., cada uno de ellos tenía algo que mencionar con respecto al videodanza. Además se ha podido reflexionar en su posicionamiento dentro de la ciudad, su forma de producción, circulación y consumo. Señalo de manera particular que entre las reflexiones más importantes están, el cuestionamiento de la posición del actor-bailarín, como ejecutor de danza y como audiencia, las nuevas perspectivas y posicionamientos del cuerpo y el espacio en la danza, las nuevas formas de creación, sus espacios de exposición y circulación, la formación de nuevos públicos y las nuevas formas de ver y sentir las artes escénicas, entre otras.

La antropología visual me ha permitido utilizar sus herramientas y reflexiones para el análisis de este producto, pero además me ha permitido comprender la autonomía de la imagen y su contexto. Junto a ella, está la antropología teatral y la antropología de medios, que también me brindaron los elementos necesarios para analizar los objetivos correspondientes. Con respecto a estas reflexiones puedo mencionar:

Primero, el contexto en el que se posiciona el videodanza, es emergente, a breves rasgos lleva un poco más de once años en el país desde el nacimiento del festival MIVA⁵¹ en el 2006 al cual se han sumado diferentes artistas de varias disciplinas. En el camino se juntaron Jossie Cáceres y Tamia Guayasamín para organizar por cuatro ocasiones el Festival Videodanza Ecuador. A estos festivales también se han juntado diferentes productores, bailarines, directores, fotógrafos, etc. que han trabajado por intentar crear una producción constante y diversa en la ciudad Quito. Esta emergencia del videodanza ha presentado luchas constantes dentro de las condicionantes contextuales, políticas y económicas del campo del arte en el

⁵¹ MIVA Festival Internacional Multidisciplinario de Ecuador dirigido por Paola Carrasco y Galo Terán

país, para llegar a ser reconocido como una manera de creación más y una forma de expresión distinta.

Segundo: Como ya lo menciona Ardévol (2012), indagar los objetos visuales nos conduce a investigar por los procesos sociales que están detrás de las imágenes. ¿Qué hay detrás de las imágenes del videodanza? Detrás de las imágenes está todo un proceso de producción circulación y consumo, está un contexto que lo ciñe con condiciones particulares, están cuerpos, están espacios. En cuanto a la producción, se concluye, que está organizada a base de los trabajos colaborativos, no solo porque su condición es interdisciplinaria sino porque la relación de sus actores y de los otros sujetos externos que intervienen en el proceso, se establece de forma colaborativa. En muy pocas producciones se ha podido trabajar y crear bajo las leyes del mercado, según las cuales recibes una remuneración económica por tu trabajo, ya que los fondos que en muy contadas ocasiones se obtienen de ciertas instituciones, son muy bajos.

Esto me lleva a la pregunta ¿Qué papel tienen el videodanza en la práctica escénica y cuál su incidencia en el campo cultural? Para responder a esta pregunta se ha utilizado la imagen del videodanza como un producto y un proceso. Como producto la imagen que presenta el videodanza configura un espacio escénico y se posesiona sobre él. Como menciona Patricia Pavis (1984) el espacio escénico se configura por practicidad, para limitar la frontera entre el artista y su público. El papel que cumplen las imágenes del videodanza es la de crear nuevos espacios escénicos, reconfigurando así los espacios escénicos convencionales, llevando la práctica de las artes escénicas a nuevas formas de presentación y consumo. Sin embargo, su incidencia en el campo cultural no es fija, su producción pasa por procesos de creación dispersa y esporádica e intereses personales o colectivos. Por tanto, su incidencia aún es leve, pero hace grandes intentos por posesionarse dentro del campo cinematográfico y la danza.

Con respecto a la circulación del mismo, hay varias cosas por mencionar. La primera de ellas, es que por más que hice los intentos por mirar la mayoría de videodanza producidos en el país, esto no pudo ser posible. Las personas que manejan los distintos festivales son las que poseen muchos de ellos y argumentan que el material no se puede compartir por cuestiones de derechos de autor. Esto me lleva a la pregunta ¿qué derechos de autor rigen en un material híbrido como el videodanza, los derechos de autor relacionados con el cine o los derechos

relacionados con la danza? Dentro de las investigaciones llegué a la conclusión que, por lo general, el videodanza se rige por los principios de la industria cultural cinematográfica al ser un producto audiovisual. Sin embargo, estos no se cumplen con rigurosidad ya que por lo general sus creaciones son a partir de negociaciones colaborativas y precarias, es decir, no hacen uso de contratos o de acuerdos que involucren firmas legales, sino por el contrario la negociación se da por acuerdos verbales, confianza mutua y responsabilidad colaborativa. Todo esto deja algunas preguntas al aire, ¿Qué porcentajes de esos derechos le parece al bailarín y al director? ¿Quién gana: los bailarines o los directores con este material? Cuando fui en busca de los videodanza por el camino de los bailarines, resulta que muchos de ellos no tienen dicho material, y por ende tampoco autoridad sobre el mismo. En una entrevista realizada a algunos directores con respecto a este tema mencionan que ellos están sujetos a las leyes que plantea la industria cultural, no es que los directores se adueñen de los productos; sino que el mercado les obliga a no compartir el producto, por una norma de exclusividad.

La ruta de circulación de los productos audiovisuales tiene, como primer eslabón, los festivales y en el mejor de los casos salas de cine. Por lo general, hacen uso de las distintas plataformas digitales y páginas web. Dichas plataformas son las herramientas de elección prioritaria para el tránsito de circulación. Sin embargo, como ya he mencionado antes, no todos los videodanza circulan por la web, la mayoría de ellos son de uso exclusivo de los directores y los festivales. Muy pocas veces lo tienen los bailarines y equipo de producción.

Toda esta problemática mencionada anteriormente, sirve para evidenciar el por qué no he tenido acceso a los productos. Por lo general, los festivales firman convenios de exclusividad y derechos de autor; y se comprometen a no compartir los videos sin el consentimiento de los directores. Situación que lleva a preguntarme: ¿quiénes son los responsables de ese cuerpo/imagen o alter ego de los bailarines? ¿Hasta dónde ha llegado la circulación del videodanza como producto? O ¿cuál es la cadena de circulación?

La presentación de algunos videodanza – o por lo menos los que yo he podido indagar- se presentan y estrenan de forma independiente, luego se van a festivales, muy pocos han sido llevados a pantalla grande o al cine comercial. Estos no pasan por la venta a medios de comunicación; directamente se los lleva a plataformas digitales. En algunas ocasiones su tránsito va al revés, el primer espacio que los acoge, es el espacio virtual, plataformas como

YOUTUBE o Vimeo y luego a los festivales pero solo a aquellos que no piden exclusividad. La problemática va desde sus bases: primero, hay poca producción ya sea por falta de recursos económicos o por desinterés de los artistas. Segundo, al haber poca producción su ecosistema de circulación también es limitado. Tercero, como hay poca producción; hay poca circulación, por tanto, su consumo es limitado, y su acceso es complicado. Los directores por una parte no los comparten, los directores de los festivales no los pueden compartir, y la mayoría de bailarines que son parte de la producción no tienen acceso al material que ellos mismos crearon, sino tan solo cuando ya el video ha sido subido a plataformas digitales. Sin embargo hay que aclarar que no todos los videodanza se suben a las plataformas digitales, en ese caso el acceso se limita mucho más.

Esto abarca otras situaciones que complejizan a un más su condición, Es muy poca o casi nada la remuneración que perciben los bailarines, directores y productores de este proceso, es por ello que la mayoría de creaciones se han realizado colaborativamente, a partir de negociaciones previas o de intercambios artísticos⁵², la remuneración a veces son los premios de los festivales o el reconocimiento. Estos son los ecosistemas a los que se refiere Rodrigo Alsina (2007) por donde circula el videodanza. La forma de su circulación también va en función del espacio; es decir, que aquella es posible dependiendo de que existan las condiciones espaciales necesarias para la presentación. Esta condicionante marca particularidades específicas para que el videodanza puede ocupar un lugar dentro de la escena; sin las herramientas necesarias para la presentación del mismo no se puede llevar a cabo la presentación. Todo lo mencionado anteriormente será lo que determine el relacionamiento entre la imagen y la audiencia en el videodanza.

Finalmente, con respecto al consumo, las reflexiones van en función a las deducciones que yo he elaborado durante la investigación y que lo abordo se forma amplia en el capítulo IV. Su consumo actual es mínimo, salvo que tenga fines pedagógicos y con ello me refiero a un consumo global del videodanza. Pero específicamente el consumo de videodanza hecho en Ecuador es muy limitado, debido a que los materiales no son de acceso público. El consumo aumenta cuando existe un festival de videodanza, sin embargo, esto tampoco garantiza su

⁵² Con intercambios artísticos me refiero a las negociaciones previas de servicios artísticos, por ejemplo: uno de los intercambios que se dio en la creación del video *Empatía*, fue que en esta ocasión los bailarines colaboraban con el video a través de la danza y que en otra ocasión cuando los bailarines requieran hacer un trabajo audiovisual Vinicio Córdor los colaboraría. Esto también involucra el reconocimiento del trabajo de cada uno de ellos. Lo que llamaría Bourdieu los capitales simbólicos.

recepción. El condicionante principal para que su consumo sea mayor es el espacio de proyección. Lo cual está en estrecha relación con la constancia de su producción y las condicionantes políticas y económicas favorables para que la presentación del mismo se lleve a cabo. Pero además, tiene que ver con el escaso espacio que el mismo lenguaje de la danza y el arte en general tiene en el país y en la ciudad. El videodanza termina por limitarse a círculos específicos. La mayoría de espectadores de videodanza y artes escénicas, por lo general suelen ser los mismos artistas, bailarines, actores, etc. Con ello es importante mencionar que los bailarines son los más interesados, muchas veces no en consumir videodanza ecuatoriano sino videodanza internacionales y en participar en la producción de uno.

Como lo desarrollo en el capítulo III, el consumo del videodanza también está atravesado por la cualidad perceptiva, es interesante escuchar la percepción que los diferentes grupos de personas tienen sobre el videodanza y lo que espera ver en él. No se pueden medir los gustos, pero si las preferencias y estas dependen también de la percepción y las experiencias. El videodanza al ser un producto audiovisual y un medio que comunica, tiene sus propias ritualidades, y formas de socialización e institucionalización. Le atraviesan los diferentes discursos del arte y del cine y cuenta con problemáticas de derechos de autor, económicas y de circulación.

Tercero: Una de las características principales que plantea el videodanza es el doble papel del actor-bailarín, su papel como ejecutor, productor y realizador del videodanza y su condición de consumidor del mismo. Esta trasmutación da paso a pensar en las nuevas interrogantes que pueden plantear las artes mediadas por la tecnología. A partir de la inserción de las nuevas tecnologías el otro “yo” siempre está presente, esto le da al videodanza una condición de multiplicidad de cuerpos y multiplicidad de espacios. Dentro de esta línea de cuerpo y con respecto específicamente al cuerpo/imagen del videodanza se extraen diversas conclusiones y cuestionamientos. En un primer momento está la capacidad de reconocimiento de ese otro yo, el reconocimiento implica diferentes subjetividades relacionadas con la percepción y lo que se espera. Como ya lo mencione anteriormente el bailarín al reconocerse es crítico con su cuerpo, y se coloca en vulnerabilidad porque siente que no tiene poder sobre ese “alter ego” que se posiciona al frente. En el *experienciar* está la percepción, el actor-bailarín siempre está en constante espera por ver y confía en que lo que mira, cumpla con sus expectativas; caso

contrario, surge la sensación de la negación. Esta condición no solo se da en el bailarín, también se da por parte del equipo visual y por parte de la audiencia.

Cuarto, la imagen por sí misma es una existencia, ocupa un espacio aquella le da al cuerpo una capacidad de ubicuidad, ya que habita en diferentes espacios. Esta característica distancia al videodanza de las artes escénicas, su condición material produce otras formas de existencia y reproductibilidad, diferentes a la danza convencional, además que le permite experimentar con diferentes formas de creación.

Los sentidos y significados

He llegado a la parte más importante de esta investigación que es hablar de los sentidos y significados que genera el videodanza en sus distintas instancias. Para ello comenzaré parafraseando a Ardévol (2004): el tener un acercamiento simbólico hacia la imagen, no hace que sea esta un signo codificable o interpretable. En los signos no está la respuesta, el resultado está en las relaciones que se forman entre la imagen y el cuerpo (2004,31).

Es así que las representaciones visuales nos informan y nos iluminan sobre el sentido y la significación social de su producción, pero en su circulación y consumo surgen nuevos sentidos asociados a la experiencia misma y a la relación generada con su ecosistema. Primero haré referencia específicamente a los sentidos que genera el cuerpo en un espacio específico. Y luego abordaré el significado que está dado por elementos externos a la obra como tal, como la audiencia. Los significados están atravesados por las experiencias y percepciones.

Los Sentidos

La imagen que presenta el videodanza está cargada de símbolos y signos que conforman el contenido de la imagen, aquellos símbolos y signos se crean bajo la premisa de algún sentido, y las personas que miran la imagen les otorgan significados. El principal sentido que produce el videodanza es la trasmisión de sensibilidades a través del movimiento, considero que ésta es la esencia de la imagen. A partir de estas sensibilidades es que cobra distintos significados en dependencia de la percepción del receptor.

El mensaje o el discurso está presente en el movimiento del actor /bailarín y en el espacio que este ocupe. Precisamente, el trabajo de la producción es hacer del cuerpo un material legible,

un signo codificable. Creando así el discurso y el mensaje del mismo. A través de un proceso de codificación el videodanza se convierte en una forma de expresión.

Los cuerpos que le dan sentido al videodanza, son los cuerpos que habitan en la pantalla. Ellos cobran vida al momento de su reproducción, recogen los sentidos que producen el cuerpo de la producción y los re significan en la imagen. El sentido presente en el cuerpo/imagen es aquel que nace de la dialéctica entre actor/bailarín y mirada de la cámara. El diálogo entre los dos dará sentido a las acciones y movimientos que se gesten en el espacio. Es en las acciones de los cuerpos, en la inter-simbiosis de los lenguajes, en la relación entre cuerpos ya sean humanos o no; en donde se encuentran los sentidos, específicamente me refiero a las acciones de los cuerpos de la producción (cuerpo material) y los cuerpos sin órganos y extendidos (cuerpos re materializados). En el tránsito entre materialización, desmaterialización y re materialización entre el cuerpo de la producción y el cuerpo /imagen se va perdiendo sentidos y se va creando nuevos. Incluso el mismo cuerpo/imagen, en el proceso de edición, cobra nuevos sentidos. Es decir, el videodanza al ser un producto audiovisual la mayor parte de su creación está en el proceso de edición, como ya se mencionó en el capítulo II, es en este proceso en donde se le otorgan los sentidos a cada imagen del producto.

En este tránsito cíclico, los sentidos y los significados varían; no se puede aludir a la estabilidad; es precisamente, en esa variación en donde se encuentra la riqueza del videodanza. Porque no sólo los cuerpos generan sentidos, sino los contextos y los espacios. Es esta multiplicidad de sentidos que genera el videodanza lo que le otorga propiedad dentro de la práctica escénica y cinematográfica

Todas estas relaciones marcan la presencia del videodanza dentro de la escena cultural y artística. Es por eso que menciono que, es en el tránsito de la sensibilidad en donde la obra del videodanza cobra sentido.

Significados

Hay símbolos y signos que se encuentran en cada imagen, la significación está dada a partir de las percepciones y subjetivaciones que los individuos otorgan a la imagen que miran. Específicamente, como ya he mencionado anteriormente, el videodanza presenta cuerpos y

espacios que se convierten en signos y símbolos codificables para su significación. ¿Qué se puede decir de la significación del videodanza?

En un primer momento es importante aclarar que esta significación, es un proceso en el cual se produce la re significación, es decir, darle una nueva significación a la imagen que de por sí significa algo. Por ejemplo, cuando se da la producción del videodanza se crean unos sentidos y significados específicos con los cuales se cumplen los objetivos propuestos. La mayoría significaciones varía al momento de la edición; ya que es ahí en donde se van configurando las imágenes del videodanza por planos, tiempos, secuencia, ritmos, etc. Todo esto también puede variar al momento de su presentación, porque también influye el contexto en el que se presente la obra y el contexto en donde se encuentre el observador o audiencia. El videodanza para por procesos de significación y re significación de forma constante. Para poner un ejemplo; en el caso del videodanza *Dioptero*, puedo mencionar que los significados que se le otorgó a la obra cuando se desarrolló en vivo en la casa antigua del centro, no son los mismos que tiene al momento de verlo en una plataforma de YouTube. Con lo cual queda señalado que no solo la edición otorga significación, también lo hacen el contexto y la percepción.

Existen también significaciones de presencia, de ser y estar en un espacio. ¿Qué significa estar en un espacio? Significa ser, existir a través de una presencia y por una presencia. Esto constituye el cuerpo que, como elemento central, significa: *es*. Y ese *es* se forma a través de las percepciones que canalizan nuestros sentidos para crear nuestro mundo visual, como diría Merleau-Ponty (1945) “ser y estar en el mundo”. En el caso del videodanza la presencia se da a partir de la materialidad de la pantalla, sin ella su existencia no es posible, la presencia de la imagen del videodanza se condiciona a su materialidad para ocupar un espacio. Es por ello que la imagen digital se torna co-dependiente de una pantalla que la acoge como un espacio escénico.

Los significados también están dados por la experiencia. El videodanza produce muchas experiencias en el tránsito continuo de la producción, circulación y consumo. La significación en la producción se da a partir de experiencia del trabajo colaborativo y el agenciamiento de los objetos. La significación en la circulación, surge por la relación de la experiencia del producto con el medio, el contexto y los ecosistemas. Finalmente la significación en el

consumo se produce a través de la interacción del público con la imagen a partir del experimentar y las percepciones.

La agencia de los objetos en interacción con los cuerpos también produce significaciones. La relación entre cuerpos es dialógica por lo tanto produce sentidos. La inserción de la tecnología en el campo de la danza, le ha dotado a esta de nuevas formas de expresión y le ha abierto un abanico de posibilidades expansivas más allá de los cuerpos y el espacio físico. El videodanza no es solo un mero registro de una coreografía es el intercambio y la hibridación de dos lenguajes de expresión. La incidencia de la tecnología no solo está en la etapa de la producción, entre los equipos de producción tecnológica como la cámara, con los cuerpos de la escena. También están en los momentos de su presentación con la interacción con el público debido a que no solo se considera videodanza, al producto audiovisual que se presenta, sino a todo un conjunto de presentación interactivas entre el bailarín y la imagen. Es en este momento donde la incidencia tecnológica no es solo una herramienta sino que tiene una propiedad agencial dentro de la escena artística. Todo esto nos enfrenta a nuevos retos y a nuevas experiencia que nos obligan a reflexionar sobre lo visual pensando en cualidades perceptivas que involucran a los sentidos y que otorgan significados.

Finalmente, puedo decir que las posibilidades reflexivas que puede brindar el arte son infinitas. Surgen de procesos sociales y se gestan dentro un sinnúmero de cuestionamientos. Aunque esta investigación se ha enfocado en el espacio y los cuerpos del videodanza, se podría mencionar que aún hay más camino por recorrer y que el videodanza propone acortar la distancia entre la mirada y los cuerpos en escena. Pensar en la multidisciplinariedad del campo da la apertura para que no solo otros tipos de arte se involucren, sino también las ciencias sociales y específicamente la antropología. Generar conocimiento desde la práctica posibilita el enriquecimiento del conocimiento y el cuestionamiento subjetivo y perceptivo. Sin más que mencionar queda abierta la posibilidad de ampliar las cuestiones planteadas en esta tesis, nada de lo que se ha dicho debe sonar a una verdad absoluta, precisamente en las posibilidades de la duda es en donde se encarna el aprendizaje.

Glosario

Actor/bailarín. Término utilizado por Eugenio Barba 2005, para referirse al artista que se encuentra en escena.

Escena. Se entiende al espacio del cual un artista hace uso para una presentación o muestra de arte.

Inter-simbiótico. Término utilizado por Ivani Santana (2010) en su artículo “inter-simbiosis de la danza y las imágenes en movimiento” para referirse al videodanza como “un proceso de transmutación más allá de la simbiosis y que pasa “de un sistema de signos a otro”.

Post danza. Hace referencia a las nuevas prácticas de la danza que se vinculan con las nuevas tecnologías y continúan con los paradigmas convencionales de la producción de danza.

Ritual. Categoría que presenta Martin Barbero sobre la Ritualidad. Según la cual las personas producen acciones y dinámicas continuas frente a un medio.

Videodanza. Tomado como un género del videoarte que surge de la experimentación entre la danza y la técnica de capturar imagen.

Lista de referencias

- Abuín, Anxo. 2008. *Teatro y Nuevas Tecnologías Conceptos Básicos*. Universidad Santiago de Compostela. Dialnet. UNED. Revista Signa 17: 29-56.
- Alsina, Miguel Rodrigo. 2007(1989). *Los modelos de la Comunicación*. Editorial Tecno. Madrid- España
- Ardévol, E. P. 1994. *La mirada antropológica o la antropología de la mirada: De la representación audiovisual de las culturas a la investigación etnográfica con una cámara de video*. Barcelona, UAB.
- Ardevol, Elisenda y Débora Lanceni. 2014. *Visualidades y Materialidades de los Digital: Caminos desde la Antropología*. Universidad Oberta de Cataluña. ANTHROPOLOGICA/AÑO XXXII. N.º 33: 11-38. UAEM redalyc. Org. Sistema de información Científica <http://www.redalyc.org/html/886/88636924002/>
- Ardévol, Elisenda. & Muntañola, Nora. (2004). Visualidad y Mirada. El análisis cultural de la imagen. En *Representación y Cultura Audiovisual en la Sociedad Contemporánea*. Elisenda Ardévol & Nora Muntañola (coord.): 17-46. Cap 1. Barcelona: Editorial UOC.
- Artaud, Antonin, Enrique Alonso, and Francisco Abelenda. 1969. *El teatro y su doble*. Instituto del Libro.
- Barba, Eugenio y Nicola Savarese. 2009. *El arte secreto del actor: Diccionario de Antropología teatral*. Traducido por Anheló Hernández. Escenología, AC. México D. F. –México.
- Bejamin, Walter. 1989. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Discursos Interrumpidos I, Taurus, Buenos Aires, 1989.
- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la imagen*. Traducido por Gonzalo María Vélez Vol. 3032. Katz editores. Universidad Iberoamericana. México. PP.1-115.
- Berger, John .2001. *Modos de Ver*. Barcelona: Gustavo Gili: 53-74
- Becker, Howard 2008 [1982]. Mundos de Arte y Actividad Colectiva. En *Los Mundos del Arte: Sociología del Trabajo Artístico*. Bernal: Universidad de Quilmes, pp. 17-60.
- Brook, Peter. 1973 (1968). *El espacio vacío. Península*. Traducido por Ramosn Gil novalés http://static0.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/31/30516_El_espacio_vacio.pdf

- Burgos, Hugo. 2015, Introducción. Un encuentro de post(s). *¿Es posible disociar el hacer del pensar? ¿Es posible disociar el pensar del hacer?*, en Post(s), Quito, USFQ: 9-30
- Canán, Alberto JI Carrillo. 2005. *La teoría McLuhaniana de la percepción*. Revista de Filosofía. A parte RÚ. Vol 1. México.
- Cardona Espinosa, Juan Diego. 2009. *Híbrido y Camaleónico Descubriendo el VideoDanza. Carrera de Comunicación Audiovisual*. Universidad de Palermo. Argentina.
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/1918.35784
- Ceriani, Alejandra. 2012. *Investigación en la interacción entre un escenario laboratorio y un cuerpo extendido*. VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata “Argentina en el escenario latinoamericano actual: debates desde las ciencias sociales” Facultad de bellas Artes. <http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar>
- Debord, Guy. 2003. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama: 135.
- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. 1997 (1980). *Cuerpo sin órganos*. En *Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia*. Vol. 94. Traducido por: José Vázquez Pérez
- Delgado, Manuel.2002. *Disoluciones urbanas*. En *Tránsitos. Espacio Público, masas Corpóreas*. Universidad de Antioquia. Medellín – Colombia: 109-140.
- Estrella, Santiago. 2014. *Estudio de recepción sobre la identidad nacional en el cine ecuatoriano en dos barrios de Quito*. Tesis de Maestría de comunicación. Universidad Andina Simón Bolívar: 1-50
- García Canclíni, Néstor. 2011. *la sociedad del relato: Antropología y Estética de la Inmanencia*. Katz conocimiento. México.
- Gell, Alfred 1998. *The Problem Defined: The Need for an Anthropology of Art*. En *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press: 1-27.
- Goutman, Ana. 2003. *Espacio escénico significación y medios*. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad ciencias políticas y sociales 2003.
- Grotowski, Jerzy. 2004. *Hacia un teatro pobre*. Traducido por Anheló Hernández. XXI Editores S.A. Argentina. Buenos Aires.
- Hall, Edward.1987. *La dimensión oculta*. Enfoque antropológico del uso del espacio. Madrid: IEA: 8-100.
- Heinich, Nathalie.2004. *La sociología dell’arte*. Traducción de Graziella Zattoni Nesi. Il mulino.

- Ihde, Don. 2002. *Los cuerpos en la tecnología: Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. En Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. Editorial EUOC. PDF: <http://www.uoc.edu/dt/esp/ihde0704/ihde0704.pdf>
- Laban, Rudolf. 1987. *El dominio del movimiento*. Vol. 101. Editorial Fundamentos.
- Lachini, Hayde, Benhumea, Nayeli. 2012. *Un cuerpo para la videodanza: una nueva mirada del cuerpo. Videodanza, de la escena a la pantalla*. México DF, Universidad Nacional Autónoma de México. [consulta 20 de Mayo de 2017]. Libro digital: 61. <https://issuu.com/danzaytecnologia/docs/videodanza>
- Latour, Bruno. 2008 “Parte I. Cómo desplegar controversias acerca del mundo social: Primera fuente de incertidumbre: no hay grupos, solo formación de grupos”; “Segunda fuente de incertidumbre: se apoderan de la acción” y “Tercera fuente de incertidumbre: los objetos también tienen capacidad de agencia”. *En Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Manantial: 47-128.
- Le Breton, David (2002, 1992). *La sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión: 7-150
- MCLUHAN, Marshall. 1987. *El medio es el mensaje*. Paidós. FIORE, Quentin; AGEL, Jerome.
- Manovich, Lev. 2006. *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. 1° ed. - Buenos Aires, Paidós. 432 p.; 22 x 13 cm. (Paidós comunicación; 163) Traducido por: Óscar Fontrodona 1. Medios de Comunicación. I. Fontrodona, Oscar, trad. II. Título CDD 302.2
- Marín Inclán, Claudia. 2016. *Inserción de las nuevas tecnologías en las artes escénicas*. México. http://www.academia.edu/7294514/Inserci%C3%B3n_de_las_nuevas_tecnolog%C3%ADas_en_las_artes_esc%C3%A9nicas
- Martin- Barbero, Jesús. 1987. *De los medios a las mediaciones*. Comunicación, cultura y hegemonía. Gustavo Gili. Barcelona: 205- 256
- Martin-Barbero, Jesús. 1999. Recepción de medios y consumo cultural: travesías. Coordinador Sunkel Guillermo. *El consumo cultural en América Latina. Construcciones teóricas y líneas de investigación*. Convenio Andrés Bello. Bogotá. Pp 2-50

- Martínez Luna, Sergio 2012. *La Antropología, El Arte y la Vida de las Cosas: Una Aproximación desde Art and Agency de Alfred Gell*. AIBR 7(2): 171-196.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62323322003>
- Merleau-Ponty, Maurice (1975). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Ediciones Península. Introducción y Preámbulo de la Segunda Parte : El Mundo Percibido.
- Miranda, Andrea. 2012. *Cuerpo y Tecnología: debates entre lo natural y artificial*. *Revista Educación y pensamiento*. Colegio hispanoamericano. Pp 132- 143.
- Mitchell, W.J.T. 2014 [1996]. *¿Qué Quieren Realmente las Imágenes?* México: COCOM.
[http://cocompress.com/files/gimgs/WJT%20Mitchell_Que%20quieren_realmente_las%20_imagenes\[cocompress\].pdf](http://cocompress.com/files/gimgs/WJT%20Mitchell_Que%20quieren_realmente_las%20_imagenes[cocompress].pdf)
- Mitchell, W.J.T. 2005. *Offending Images*. *En What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: The University of Chicago Press, pp. 125-144
- Mitchell, W.J.T. 2009. *Teoría de la Imagen*. Madrid: Akal. Colección Estudios Visuales.
- Mitchell, W.J.T. 2003. *Mostrando el ver: una crítica a la cultura Visual*. Estudios visuales. Volumen 1. <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/mitchell.pdf>
- Moreno, María Rita. 2013. *Hans Belting, Antropología de la imagen* (Título original: Bild-Anthropologie), (2007). *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas*. Vol. 15. N° 1 Revista anual del Grupo de Investigación de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas. Mendoza- Argentina.
- Narváez Díaz, Álvaro. 2009. *Relaciones Cuerpo tecnología en la escena teatral*. *Revista colombiana de Artes escénicas*. Vol 3. II encuentro de investigadores Universitarios en Artes Escénicas. Universidad de Caldas:103-113.
- Norman, Kyra. 2010. In and Out of Place: Site-based Screendance. *The International Journal of Screendance*. Volume 1. Summer 2010. ISSN 2154-6878. Pp.13-21
- Ortega y Gasset, Jose. 2008. *La idea del teatro y otros escritos sobre el teatro*. Edición de Antonio Tordera. Editorial Casa Blanca.
- Pavis, Patrice. 1984. *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Ed Paidós. Argentina.
<http://www.cbachilleres.edu.mx/cb/comunidad/alumnos/pdf/diccionario%20de%20teatro.pdf>
- Reyes Celedon, Esteban. 2014. *Las multiples ideas del teatro de Ortega y Gasset. Diálogos transatlánticos: puntos de encuentro*. Memoria del III congreso internacional de literatura y cultura españolas contemporáneas. Federico Gerhardt (Dir.) Volumen II.

- Teatro: dramaturgia, representación y espectáculo. Natalia Corbellini (Ed.).
Universidad de la pLata
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7417/ev.7417.pdf
- Romero Rodríguez, Julio. 2008. *Creatividad en el arte: Descentramientos, ampliaciones, conexiones, complejidad*. Facultad de Educación. Universidad Complutense de Madrid
- Ruby, Jay. 1982. *Ethnography as trompe l'oeil: Film and Anthropology*. In *A crack in the mirror. Reflexive perspectives in anthropology*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- Sánchez Serrano, Rolando. 2013. *La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados*. Observar, escuchar y comprender: sobre la tradición cualitativa en la investigación social. FLACSO-México. (2013)
Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt16f8cd1.7>
- Santana, Ivanni. 2010. Inter-simbiosis de la danza y las imágenes visuales en movimientos. *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Centro cultural de España en Buenos Aires: 26-32.
- Silverstone, Roger. 2004. *Introducción: ¿Por qué estudiar a los medio?* Amorrortu. Buenos Aires- Argentina: 5-20
- Thompson, Jhon B. 1998. *Los medios y la modernidad*. Paidós. Barcelona: 25-68.
- Vargas, Luz María. 1994. *Sobre el Concepto de Percepción*. Alteridades. Vol. 4. núm. 8. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa Distrito Federal, México: 47-53. <http://www.redalyc.org/pdf/747/74711353004.pdf>
- Vera, Alexander. 2007. *Presentación: Kino –Corografías: Entre el video y la danza*, *Dança em foco*, N°2:108-115.
- Wosniak, Cristiane. 2008. *Comunicación, imagen y contemporaneidad: la crisis sistémica de la danza*. *Dança em foco*. Vol 3. Rio de Janeiro-Brasil: 130-139