

BrainDANCING: PROPUESTA DE CREACION AUDIOVISUAL Y DANZA

IGNACIO REJANO MARTINEZ

Universidad de Málaga / Departamento de Arte y Arquitectura

ANA SEDEÑO-VALDELLÓS

Universidad de Málaga/Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Resumen

La danza es la huella movable del cráneo y del cuerpo en acción. En este sentido es el fósil, la estela, el vestigio de una relación espacial entre el cuerpo, la música y la interacción con objetos y sujetos. A modo de escultura viva, el cuerpo que baila establece una forma de pensamiento, objetual, físico y material.

Basado en *Ser cráneo* de Georges Didi-Huberman (2009) y la escultura de Giuseppe Penone, imágenes de procedencia médica y dispositivos robóticos, la obra trata de dar vida escénica a las nociones de lugar, contacto físico, pensamiento y escultura con un espectáculo de performance-danza con visuales sobre música.

Con referencias a Pina Bausch, y empleando diversos estilos coreográficos y géneros de danza, se articula una propuesta escénica pluridisciplinar entre danza, cuerpo, vídeo y dispositivos interactivos que trata de presentar argumentos para un discurso artístico donde la diferenciación clásica occidental entre lo racional y lo emocional deje de tener sentido, para constituir un espectáculo contenedor de música, electrónica, danza y visuales.

Palabras clave: AUDIOVISUAL PERFORMATIVO, DANZA, CUERPO EN ARTE CONTEMPORÁNEO

1. INTRODUCCIÓN: ENCUADRE, POSICIONAMIENTO Y OBJETIVOS DEL TRABAJO

Una variedad de prácticas académicas, institucionales y políticas que se forjan y actúan en los últimos años han provocado en el campo de la comunicación, el enriquecimiento de su diversidad teórica y metodológica.

Actualmente, en la academia, las reivindicaciones sobre el conocimiento universitario pretenden que no sólo sea el análisis de las imágenes y el universo visual sino también su producción las que sean objeto de interés y validación para las acreditaciones y sistemas de evaluación artística. Buscar espacios para la creación y la producción artística en la universidad debe ser para nuestra comunidad un objetivo apasionante.

El trabajo se encuentra contextualizado, por un lado, por una creciente disolución de las disciplinas en una constante transdisciplinariedad, necesaria, en nuestro caso, entre las artísticas, las comunicativas y las escénicas. Ello posibilita la creación de formatos artísticos y comunicativos abiertos que procesan y presentan preguntas y propuestas provenientes de distintos campos creativos, antropológicos o culturales mediante una diversidad de materiales y procesos artísticos.

1.1. OBJETIVOS DEL TRABAJO

- Crear un espectáculo escénico de interrelación entre danza, visuales y música
- Reflexionar sobre el concepto de pensamiento a través del cuerpo, en particular sobre el cuerpo en movimiento, cuerpo en danza
- Investigar en la creación de equipos multidisciplinares y favorecer la relación entre artistas de muy diferente origen o formación
- Indagar en las diversas formas de percepción del cuerpo y su interacción con los materiales.
- Tratar de introducir trazas del pensamiento del cuerpo mientras danza.

El trabajo propuesto trata de inscribirse en una operación artística que reivindique al cuerpo como pensamiento: se trata de reflexionar sobre cómo existe y cómo se presenta el cuerpo en un escenario social, que suma la posibilidad de tecnologías como el video interactivo o los dispositivos de control.

El cuerpo del ser humano actual no es sólo biológico sino que está en constante interacción con dispositivos de todo tipo: con ello se convierte en cuerpo imagen, cuerpo dispositivo...

2. BRAINDANCING

2.1. CONCEPTO

La danza es la huella movable del cráneo y del cuerpo en acción; es el fósil, la estela, el vestigio de una relación espacial entre el cuerpo, la música y la interacción con objetos y sujetos. A modo de escultura, el cuerpo que baila establece una forma de pensamiento, objetual, físico y material.

Ser cráneo de Georges Didi-Huberman (2009) y la escultura de Giuseppe Penone son semillas para nuestro trabajo: la obra incorpora imágenes de distinta procedencia para dar vida escénica a las nociones de lugar, contacto físico, pensamiento y escultura con un espectáculo de performance-danza con visuales sobre música.

Con referencias a Pina Bausch, y empleando diversos estilos coreográficos y géneros de danza, se articula una propuesta escénica pluridisciplinar de conexión entre danza, cuerpo, vídeo y dispositivos interactivos que trata de presentar argumentos para un discurso artístico donde la diferenciación clásica occidental entre lo racional y lo emocional, lo físico y lo intangible dejen de tener sentido...

La pieza trata de ayudarse de todos los recorridos anteriores a lo estudiado en el apartado anterior.

Referencias

- Antúnez Roca, Araceli. 2005. *Sistematurgia*. En línea: <http://www.marceliantunez.com/texts/sistematurgia/sistematurgia.pdf>
- Catalá Domenech, Josep Maria. 2010. *La imagen interfaz: representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Servicio de publicaciones de la Universidad del País Vasco.
- Deleuze, Gilles. 1988. *Spinoza: Practical Philosophy*. San Francisco: City Lights Books.
- Didi-Huberman, George. 2009. *Ser cráneo*. Valencia: Cuatro ediciones.
- Dixon, Steve. 2007. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, MA.: MIT Press.

- Ginot, Isabelle & Michel, Michel. 2002. *La danse au XXè siecle*. Paris: Editions Larousse/Vuef.
- Grosz, Elizabeth. 1994. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington, Ind.:Indiana University Press.
- Lepecki, Andre. 2009. *Agotar la danza: Performance y política del movimiento*. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.
- Méndez, Evaristo. 2015. "Tendencias de investigación en ciencias sociales y en las artes: la transcomplejidad" en *Situarte*, 10, nº 9: 7-14. <http://www.uni3venezuela.org.ve/images/pdf/transcomplejidad.pdf>
- Merleau-Ponty, Maurice. 1994. *Fenomenologia de la percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Ortiz, Ernesto. 2014. El desplazamiento del cuerpo significativo en la danza contemporánea. De cómo el cuerpo reinstaura su capacidad polisémica y su identidad fluctuante en *Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas*, 2.
- Rejano, Ignacio. 2008. *De la máquina pintada a las máquinas que pintan: Bricolage en arte, ciencia y tecnología*. Sevilla: Padilla Libros editores y Libreros.
- Sanchez Cuervo, Adrian 2014. Interfaces en la performance visual: reconocimiento del gesto como sistema de control en la performance visual. Madrid: Tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid. Disponible https://www.academia.edu/9214319/Visual_Performance_Interfaces._Gestural_Recognition_as_a_Control_System_on_ProjectedImage._Interfaces_en_la_performance_visual._Reconocimiento_del_gesto_como_sistema_de_control_en_la_proyecci%C3%B3n_de_im%C3%A1genes
- Sanchez Cuervo, Adrian. 2011. Investigación sobre las interfaces de creación visual en directo en la actualidad. Trabajo fin de grado. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: http://eprints.ucm.es/13737/1/Adri%C3%A1n_S%C3%A1nchez_Cuervo_-_TFM.pdf
- Simondon, Gilbert. 2009. *La individuación*. Buenos Aires: Ediciones La cebra y Editorial Cactus.
- Vizer, Eduardo. 2007. "Modelización del conocimiento social: la comunicación como estrategia de apropiación expresiva de los mundos sociales" en *Revista FAMECOS*, 32: 42-52.