

**MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS
CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA**

TRABAJO DE GRADO

NUBIA ALEXANDRA GONZÁLEZ VALENCIA

Cod. 1139867

PROFESOR:

EDGAR VITE TISCAREÑO

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES Y ESTÉTICA

CALI, COLOMBIA

2019

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
2.1. OBJETIVO GENERAL	6
2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	7
4. ANÁLISIS HISTÓRICO: SURGIMIENTO DEL VÍDEODANZA	8
4.1. LA FOTOGRAFÍA	19
4.2. CINE DE VANGUARDIA	21
4.3. MAYA DEREN	29
4.4. LA DANZA Y LAS ARTES VISUALES	57
4.5. CONCLUSIÓN DE ANÁLISIS HISTÓRICO	63
5. EL CUERPO EXPRESIVO	65
5.1. EL CUERPO COMO UN CONJUNTO DE SIGNIFICANTES	69
6. TIEMPO Y ESPACIO	72
6.1. EL DESPLAZAMIENTO EN EL ESPACIO	72
6.2. LA FRAGMENTACIÓN DEL TIEMPO, CUERPO A TRAVÉS DE LA CÁMARA	75
7. NUEVOS LENGUAJES DEL VÍDEODANZA	80
7.1. Philippe Decouflé	81
7.2. Wim Vandekeybus	86
8. VÍDEODANZA “EN PEDAZOS”	90
8.1. PRE-PRODUCCIÓN	91

**MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA**

8.1.1.	Idea y desarrollo de la historia	91
8.1.2.	Guion literario	95
8.1.3.	Casting y Scouting de locaciones	95
8.1.4.	Propuesta estética de arte y diseño de vestuario	96
8.1.5.	Montaje Coreográfico	101
8.1.6.	Recolección de presupuesto	102
8.2.	Producción	102
8.3.	Posproducción	103
8.3.1.	Montaje	103
8.3.2.	Listado de la música utilizada	104
8.3.3.	Ficha Créditos	104
9.	CONCLUSIONES	109
10.	BIBLIOGRAFÍA	113
11.	ANEXOS	117

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

*“La cámara y el método de grabación debe ser entendido como un espacio, del mismo modo en que nos referimos al teatro como el lugar para un espectáculo de danza”.*¹

¹ Rosenberg, D. (2000). Video Space: A Site for Choreography. Leonardo. Volumen 33, número 4, p. 275-280.

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de grado *Movimiento, tiempo Y espacio como categorías narrativas y cinematográficas del vídeodanza*, es una indagación sobre la consolidación del género vídeodanza a través de la historia del arte, en la que con el apoyo teórico y artístico de diversos autores se quiere lograr entender la relación entre las categorías que lo componen junto a su aspecto cinematográfico. Con esto se trata de asimilar el carácter sensible que dichas categorías ajustan en el vídeodanza y que claro, principalmente y de forma subjetiva, depende del imaginario del artista creador. En éste trabajo se pretende entender dicho contenido con la teoría, práctica y experimentación del vídeodanza *En Pedazos*, basado en la elaboración de una historia que cuenta mucho más que las experiencias físicas que pueda llegar a tener una persona, tratando entonces de usar el cuerpo como elemento principal en la pantalla que fluye de acuerdo al significado del tiempo y el espacio y que se mezclan de forma narrativa con la producción cinematográfica.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar el papel de las categorías del cuerpo, el tiempo y el espacio en las técnicas narrativas y cinematográficas del Vídeodanza.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Indagar sobre el significado y sentido de cada una de las categorías mencionadas en su sentido semiótico y estructura formal, teniendo en cuenta su convergencia dentro del Vídeodanza.
- Plantear las conexiones entre las categorías cuerpo, espacio y tiempo con el lenguaje expresivo y cinematográfico del Vídeodanza.
- Experimentar con las categorías cuerpo, tiempo y espacio en la producción y edición de un vídeodanza.

3. JUSTIFICACIÓN

El Vídeodanza es un género audiovisual que es capaz de conjugar tres categorías narrativas, cuerpo, tiempo y espacio, que juegan un papel expresivo desde sus propios significados, que varían en sus formas y que se compensan cada una en conjunto dentro del Vídeodanza mismo, estableciendo la riqueza que ejercen dichas categorías dentro de sus sentidos epistemológicos que uniéndose crean una implosión artística muy fuerte.

Éste proyecto de investigación se interesa primordialmente por el análisis de la hibridación que configura las categorías cuerpo, tiempo y espacio en fusión de un elemento audiovisual, donde se seccionan abruptamente cada una y se convierten en partes de significado, y al mismo tiempo, en componentes con un sentido oblicuo que mantienen la base corpórea de una forma de lenguaje que es principalmente metafórico, pues juega con la representación de la realidad verdadera (es decir nuestro mundo cotidiano) y la realidad alternativa o surreal que es cuando aplica sus posibilidades expresivas a través de las decisiones que se toman sobre la forma en la que se cuenta la historia, lo que se graba, los encuadres y la edición.

Para el análisis de dichas categorías, es necesario consolidar el terreno teórico en el que se encuentra este género artístico, su historia y el cambio que fue surgiendo con el pasar del tiempo. El Vídeodanza ha pasado a través de la ola contemporánea, donde los significados convergen o se mezclan de acuerdo a las necesidades comunicativas y a la conjunción de las nuevas ideas altamente globalizadas que pueden llegar a destacar, en algunos casos, aspectos superficiales sobre el significado originario de éste género.

4. ANÁLISIS HISTÓRICO: SURGIMIENTO DEL VÍDEODANZA

A principios del siglo XX, ya finalizada la Primera Guerra Mundial (1914 - 1919) surgen en Europa un conjunto de movimientos artísticos de carácter renovador que proponen romper con las formas artísticas tradicionales. Estas manifestaciones, denominadas *vanguardias artísticas*, cumplen con el objetivo de expresar la crisis humana que existía en ese momento, creando un cambio en los valores estéticos de todo lo que era conocido como arte. Proclaman el rechazo radical al concepto de arte, su forma de difusión y exhibición, y desatan el gusto por la experimentación libre de nuevas formas artísticas: “Se conoce con el término de Vanguardias a todos aquellos movimientos artísticos y literarios que tuvieron lugar en esa primera mitad del siglo XX, que abarcaron el tiempo de las dos guerras mundiales. El ser humano se superó a sí mismo en el arte, quizá como respuesta o como defensa de aquel terrible mundo de contiendas que estaba viviendo”. (Preckler, 2003, p. 64).

Por esto, apunto que las vanguardias artísticas son la evidencia de la expresividad momentánea e instintiva del hombre, que reacciona al encontrarse frente a cambios (sociales) que remueven su estabilidad emocional, haciendo que, en cada cambio con sus respectivos conceptos, sea reflejo de choques históricos o circunstancias adversas.

El vídeo danza al darse a mediados de esta época donde la indagación artística se disparó y las expectativas expresivas estaban en búsqueda de lo nuevo, del rechazo a la tradición y la unión de conceptos o técnicas, nace como una hibridación gracias a la interrelación disciplinaria, que como curiosidad inicial busca mostrar el lenguaje de la danza a través del ojo de la cámara, utilizando la herramienta cinematográfica no solo como un registro coreográfico sino más bien haciendo un

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

contraste con la forma de apreciar y crear danza hasta el momento, la danza escénica, que se realizaba solo sobre el escenario con una dirección frontal hacia el público donde las personas podían apreciar las coreografías y los movimientos solo desde sus sillas, obteniendo un “plano general” de toda la presentación en la que si los personajes cambiaban de lugar era por el equipo logístico que hacia el cambio de mobiliario en el escenario para simular espacios diferentes, un ejemplo son bailarinas como Isadora Duncan, Pina Bausch, Loie Fuller las cuales se presentaran más adelante.

La cámara se usó como un objeto expresivo que aporta al lenguaje del cuerpo, resaltándolo, haciéndole mantener la ambigüedad correspondiente a las cuestiones existenciales que se forjaba en la obra de arte de entonces. Debido a esto se contará un poco acerca de su contexto histórico para dar una conclusión de su surgimiento.

En la época de las vanguardias (entre 1880 – 1990), se da un distanciamiento de la finalidad mimética y naturalista de la pintura tradicional, para convertirse en nuevas opciones, en formas de expresión que aluden a la realidad percibida por cada uno y que resalta esa particular diferencia. El impresionismo, el expresionismo, el fauvismo, cubismo, dadaísmo, entre otros, se muestran de formas creativas que van naciendo con el paso del tiempo y de acuerdo con el desarrollo estético, pues, así como avanza y cambia la sociedad también avanza y muta el pensamiento filosófico y por ende también cambia su expresión tangible. “Ya no quedará más que elegir otros caminos y buscar la libertad en el sueño o en el silencio del propio Yo interior o en soluciones metafísicas”. (Micheli, 1979, p.56).

El arte alcanza *autoconciencia*, porque hacia fines del siglo XIX logra su autonomía plena en el lapso que va desde la difusión de la teoría *del arte por el arte* hasta el esteticismo que expone una

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

forma de arte que existe solo para la exaltación de la belleza, elevándola y priorizándola por encima de la moral y de los aspectos sociales. Así mismo, los movimientos: decadentismo que pretende la evasión de la realidad cotidiana y la exploración máxima en la sensibilidad; el Simbolismo que busca los valores absolutos de la palabra y aspiran a expresar una armonía universal del mundo, arremeten contra la moral y las costumbres burguesas de las cuales el arte estaba sujeto hasta entonces: “la moderna concepción del pueblo y los conceptos de libertad y de progreso adquieren nueva fuerza y concreción. La acción por la libertad es uno de los ejes de la concepción revolucionaria del siglo XIX” (Micheli, 1979, p. 14). Por ejemplo, durante la Edad Media sometido por la iglesia católica de la cual solo logró liberarse un poco al caer en manos de la nobleza. Un poco después gracias al proceso de industrialización que venía desde 1830 hasta 1870 en Europa se abre las oportunidades para los artistas de crear un mercado autónomo que ya les permite independizarse un poco más y tener la libertad para apreciar y hacer crítica de la vida cotidiana: “El poeta no puede vivir en el mundo de los sueños; ya es ciudadano del reino de la realidad contemporánea; todo el pasado debe vivir en él. La sociedad quiere ver en él, no ya un consolador, sino un intérprete de su propia vida espiritual e ideológica; un oráculo que responda a las preguntas más arduas”. (Belinski, 1948, p. 21).

El arte encuentra otro camino y por esto su creación se vuelve más consciente y totalmente voluntaria, una situación que va ocurriendo mientras la sociedad europea pasa por la Primera y Segunda Guerra Mundial, lo que se resume en un cambio radical de vida y dolor. Estos acontecimientos hacen estallar la conciencia del individuo en ese momento para, en conjunto con dichos avances estéticos y filosóficos, resolver un cambio mucho más que expresivo, que va más allá de la intención y como salida a tantas emociones y aspectos nuevos.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Teniendo en cuenta que cada movimiento vanguardista no se generó uno tras otro, sino más bien de forma simultánea, demuestra que la forma y la estética dependen del punto de vista propio y subjetivo del individuo y no de los acontecimientos sociales o filosóficos. Se vuelve un juego de opiniones por medio de representaciones y la socialización de ellos. El artista se apersona de su opinión y la muestra a su propia manera ignorando las imposiciones de la clase burguesa rompiendo con la tradición del estilo. Es decir, “en tiempo de vanguardias el carácter artístico depende de la forma y no del estilo”, como propone Peter Bürger en su *Teoría de las vanguardias* (1974, p. 58), puesto que dicha intención de los movimientos es irrumpir con aquella costumbre esquemática de manejar el medio de representación de una sola manera o bajo unas pautas específicas y así no mantener ninguna continuidad dentro de los procesos de creación, la expresión artística era completamente libre de cánones. El pensamiento artístico cambia el *estilo* por la *ambigüedad*, es decir, por la aparente búsqueda de un estilo que no existe y que en últimas no puede existir ya que no estaría de acuerdo con la forma de representación artística irreverente de la época.

Hasta ese momento del desarrollo del arte, la aplicación del medio artístico estaba limitada por el estilo de la época, un canon de procedimientos admisibles infringido sólo aparentemente, dentro de unos límites estrechos. Mientras un estilo domina, la categoría de medio artístico es opaca porque en realidad solo se da como algo especial. Un rasgo característico de los movimientos históricos de vanguardia consiste en que no han desarrollado ningún estilo; no hay un estilo dadaísta ni un estilo surrealista. Estos movimientos han acabado más bien con la posibilidad de un estilo de la época, ya que han convertido en principio la disponibilidad de los medios artísticos de las épocas pasadas. (Bürger, 1974, p. 56).

El cambio se vuelve conceptual y se establece de acuerdo a la política de los artistas, la posición y la ideología. Nacen los famosos manifiestos, y el sistema artístico que existía hasta ese momento se tambalea porque el artista toma las riendas de su propio arte, dejando de ser una sola cosa o un solo aspecto, para convertirse en muchas formas y opiniones que no van ligadas necesariamente con un servicio social. “La protesta de la vanguardia, cuya meta es devolver el arte a la praxis vital,

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

descubre la conexión entre autonomía y carencia de función social”. (Bürger, 1974, p. 62). El artista se enfoca solo en manifestarse, en decir *aquí estamos* y en su protesta manufacturar la pregunta *¿Y para qué?*

La principal motivación fue liberar el arte de las restricciones técnicas y académicas que básicamente engullían el concepto de “Arte”, pues no había una libertad expresiva real. También se intentaba acabar con el abuso de los derechos sobre el arte que se habían instaurado en el sistema arte de ese entonces, con las obras de museo realizadas sobre maravillosa técnica que aludían a una belleza física o superficial. Pero el sistema artístico como tal no cayó ni caerá, puesto que está arraigado política y socialmente al ser humano y la cultura, así que lastimosamente por más cambios que generaron los movimientos artísticos, el sistema artístico, la academia, solo se transformó adaptando el nuevo entorno a sus nuevas reglas. La nueva forma que toma el arte se vuelve parte de la institución porque se encasilla en un estilo de creación individualista el cual, en raíz, pertenecía al arte de la sociedad burguesa. Burger plantea lo siguiente refiriéndose a los *readymades* de Duchamp: “Es evidente que esta provocación no se puede repetir en cualquier momento. La provocación depende de cuál sea su objetivo: en éste caso se trata de que el arte lo crean los individuos. Pero, una vez que la escurridera firmada se acepta en los museos, la provocación no tiene sentido”. (Bürger, 1974, p. 107).

Porque se involucra en la institución arte como Obra, es decir marca su propio y nuevo significado sometiéndose al mercado del arte y confirmando el concepto de “producción individual”, es decir, arte para el entendimiento de sus propios creadores, haciendo que la protesta vanguardista sea considerada como *arte*. (Bürger, 1974).

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

El cambio más insinuante siempre fue el trato sobre la realidad tangible, que a partir de los movimientos empezó a ser representada a través de formas alógenas a la realidad, que se compartieron y esparcieron por la disposición comunicativa que funcionó en la época, que cómo ya se mencionó anteriormente, fue un momento de mucho sentir en el que las emociones afloraron a manera de estallido en los artistas. Para ellos fue la concepción de cambio, la praxis vital, la rebelión al arte de tradiciones. Así todo estuvo en el camino que tomó el artista, el de recuperar la dignidad.

La recuperación de esa dignidad perdida fue el otro camino posible, el que emprendieron los artistas de las vanguardias. Aun a riesgo de entrar en una esfera de marginación, flanqueada por la soledad, la incompreensión, la bohemia miserable, la insatisfacción e incluso la desesperación, la alienación o el suicidio (algo que arranca claramente con Courbet y eclosiona aparatosamente con Gauguin o Van Gogh), el artista de las vanguardias opto por ser de nuevo profeta y demiurgo, conductor del diseño de un alma colectiva o conciencia implacable de sus debilidades y apetitos falsificadores. (Arnaldo, 1987, p. 92).

Por tanto, el contexto que mueve a la sociedad principalmente europea en ese momento hace que el desarrollo creativo sea único y particular, y que se genere a partir del propio sentir de la realidad y la imaginación. Por ejemplo: los artistas del fauvismo, cubismo y expresionismo, aunque permanecen bajo el mismo contexto reaccionan con estilos diferentes. Esto se debe a la creación voluntaria que no afecta la posición ideológica del artista, es el individuo que percibe el entorno y que decide crear a partir de un conocimiento propio que no depende de la aceptación técnica o figurativa, sino más bien de un nivel de expresión bajo el color o las formas que desafíen tanto el estilo tradicional como el estilo de los demás artistas, es como si naciera una individualidad un poco competitiva que trata de superar lo anterior en el tiempo y así mismo de instaurarse.

Dicho sentimiento de liberación emocional es el enlace que hace a varios artistas de diferentes ámbitos iniciar un proceso de intercambio de saberes, de mezcla y de asociación. La técnica ya no está ligada a ella misma, puesto que se despierta la curiosidad por las nuevas formas expresivas

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

que pueden nacer de la combinación de éstas. Nacen las discusiones entre los artistas acerca de los puntos de vista sobre la sociedad y la percepción de la realidad en todos sus aspectos, no solo el visual sino también político y social, se vuelve un tema de conversación para dar fruto a una mejor representación: “Entre principios del siglo XX y la Segunda Guerra Mundial, las vanguardias históricas pusieron en tela de juicio y aventuraron alternativas en un radio de acción que cubrió la absoluta totalidad de los principios intrínsecos y extrínsecos a través de los que se venía rigiendo la cultura artística”. (Brihuega, 1996, p. 239).

De esta manera cada movimiento hace aportaciones importantes, ya que cada uno descubre algo nuevo dentro de su propia “conceptualización del arte y la realidad”. Por ejemplo: Van Gogh descubre la naturalidad en la disolución de la pincelada; Monet descubre la intensidad de la luz y su verdadera incidencia en los contornos; Matisse descubre la intensidad de los colores y decide pintar con ellos; Pablo Picasso en el cubismo demuestra la importancia de la descomposición de la figura y el estudio de sus planos en un solo cuerpo o punto de vista, para así representar una realidad más pura; El artista absorbe el mundo y el concepto de arte para manifestarlo a partir de sus propias manos y deseos. (Micheli, 1979).

El arte deja de ser solo una representación estética y se convierte en una ventana hacia el mundo exterior o un reflejo de éste, es decir que sintetiza la realidad. La pintura por ejemplo abandona su forma bidimensional para pasar al *collage*, una técnica que le hace perder su individualidad expresiva, pues en ella ya no se entiende el pincel y la pintura, por decirlo así, sino que introduce objetos sobrepuestos al cuadro. Se empiezan a utilizar mucho más que trazos y pinturas, entra en juego el uso de la fotografía, los recortes de revista, los trozos de periódico y palabras, letras o

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

frases. “Las imágenes cotidianas se vuelven parte de la pintura”, y se crea entonces una imagen construida a partir de fragmentos que en conjunto tratan de decir algo. (Bacola, 1999).

Con el *ensamblaje* son los objetos banales los que entran al mundo del arte. Se vuelve un trabajo escultórico, porque aparece precisamente para desligarse de las normas artísticas hasta ese momento. El ensamblaje marca la importancia, ya no en la representación, el estilo o la técnica, sino en el concepto, y criticando fuertemente la condición objetual de la obra hasta el punto de volver la idea representada de la obra una cuestión de voluntad e imaginación en el espectador. Marcel Duchamp (Francia 1887-1968) es quien tiene la osadía para realizar tal quiebre en el arte por medio de sus *readymades*. Hace que la obra de arte se vuelva enigmática y que sea el espectador quien intente darle un significado, sin que la obra misma tenga uno determinado, por esto su argumento varía en cada momento de contemplación.

El arte moderno es el rechazo al arte de tradición y la puerta abierta al resto del mundo para entender lo que desee y así el espectador sea partícipe de la creación de la obra: “Duchamp se expresa bajo la forma del enigma. A fin de que su obra perdure, el enigma tiene que permanecer irresoluble, pero al mismo tiempo dar pie a diversos intentos de solución que se remueven una y otra vez. Mientras el enigma propiamente dicho permanece inescrutable, el carácter esencialmente enigmático de la obra se hace transparente. Ésta no pretende expresar nada, sino que aspira a ser interpretada” (Bacola, 1999, p. 302 - 303).

Y es así como se mezclan los nuevos conceptos: lo enigmático y el azar. La obra deja su significado en el misterio y no se revela por medio de la representación, sino por la capacidad creativa del espectador. La forma de creación se vuelve aleatoria basándose en la combinación de objetos no significativos, sino triviales que no pretenden decir nada específico y que más bien se manifiestan

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

como guía para la elaboración del concepto. “ya no se refiere a un *estado interior* ni sirve a la expresión de una emoción, sino a un conocimiento intelectual y/o a una toma de posición ideológica” (Bacola, 1999, p. 298).

Así también se desarrolla el movimiento surrealista, el cual intenta manifestar una posición basándose en teorías sobre el inconsciente plasmadas en el arte. “Utiliza el automatismo como medio para la creación representando las imágenes más significativas de la realidad”, el subconsciente y el mundo de los sueños a través de símbolos y figuras abstractas. Los surrealistas ven tan importante el sueño como la vigilia y es por esto que quisieron encontrar en su investigación un punto medio entre ambos, encontrar la voz que pudiera hablar o expresarse en estado de sueño. (Micheli, 1979). “No es un medio de expresión nueva o más fácil, no es una nueva metafísica de la poesía; es un medio de liberación total del espíritu y de todo lo que se le asemeja” (Nadeau, 1993, p. 262-263).

Este movimiento tuvo su origen en París, Francia, gracias a André Breton poeta y crítico que decidió indagar sobre una nueva forma de conocer y representar al hombre y su realidad, planteando que fuese por fuera del concepto de realismo o de la razón misma y publica el Manifiesto Surrealista en 1924. Éste movimiento abre las puertas a la creación de obras en las que los objetos y seres vivos se deforman o mutan creando un “sin sentido”. La fantasía o el mundo de los sueños se vuelven el punto de partida para crear nuevos escenarios y dimensiones incorporando los conceptos psicoanalíticos de Sigmund Freud, para quien el sueño es ante todo una manifestación del inconsciente, en donde se pone en juego un deseo reprimido. Las huellas o representaciones alojadas en el aparato psíquico que quieren pasar hacia la consciencia pero que para ello deben burlar la censura. En el dormir la censura se encuentra debilitada, por lo tanto,

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

algunas representaciones pueden llegar a la consciencia en formas disfrazadas, lo que vuelve el sueño una visualización incoherente de la realidad: “Lo inconsciente es lo psíquico verdaderamente real: su naturaleza interna nos es tan desconocida como la realidad del mundo exterior y nos es dado por el testimonio de nuestra consciencia tan incompletamente como el mundo exterior por el de nuestros órganos sensoriales”. (Freud, 1899, p. 448).

El surrealismo adopta el método psicoanalítico de la asociación libre, no únicamente como recurso estético, sino como un instrumento para crear y conocer otras realidades mientras la lógica es eliminada, es decir el desarrollo automático de las ideas y de su reproducción sin censura racional, moral o estética sirven para capturar esa realidad intrínseca no revelada, sirviendo para expresar los deseos individuales de cada uno que son por un lado naturales, pero por otro inconfesables. En el libro *A Boatload of Madmen (Un bote de locos)* del autor Tashjian Dickran afirma que: “El surrealismo es la reconquista del individuo, la revalorización del espíritu a partir del entusiasmo que se nutre del inconsciente o del subconsciente”. (Dickran, 1995, p.19-22). Pues cómo tal el surrealismo pretendió transformar la vida cotidiana, teniendo como objetivo liberar las represiones sociales y personales del ser humano, el surrealista estaba en la búsqueda constante de la libertad a través de la creación rechazando completamente el control de la razón: “Así pues, el objetivo de la pintura surrealista es subvertir las relaciones de las cosas, contribuyendo de tal modo, en la medida en que sea posible, a precipitar la crisis de conciencia general”. (Micheli, 1979, p. 182).

Y no solo la pintura representa esa intención de trastornar el sentido de las cosas, sino también la fotografía, escultura o el cine, toda forma de expresión surrealista confronta la conciencia general o el sentido común contra la realidad de todos los secretos y las fantasías que se encuentran en la mente de las personas. La obra de Max Ernst, *El elefante de las Célebes* (1921), muestra el juego

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

con los objetos y los espacios utilizando el principio del collage a través de los objetos pintados, mezclándolos y creando un nuevo significado. La figura principal es una especie de caldera a la cual le da forma de elefante gracias a su cuerpo redondo y la trompa en la cual pinta un puño que también puede parecer una cabeza con cuernos y colmillos, una figura que muchas personas en general tienden a relacionar con un significado sexual o fálico. Ernst pone un par de peces en el cielo lo cual hace pensar que dicho cuadro estuviese inmerso en un ambiente subacuático. La figura humanoide sin cabeza puesta de forma enigmática en una esquina más la escultura alargada, hacen alusión a la “pintura metafísica de Giorgio de Chirico (1888 - 1978), pintor italiano nacido en Grecia. Se considera uno de los mayores antecedentes del movimiento surrealista, fundador del movimiento artístico *escuela metafísica*”. (Preckler, 2003, p. 196 - 198).

Todos estos elementos son puestos en conjunto sin intención alguna, pero ejercen la fuerza suficiente para crear una dimensión nueva llena de irrealidad y misterio, que en contemplación hacen que su espectador medite y sea su inconsciente el que cree la conexión entre cada objeto.

El artista por medio del juego del automatismo puede expresar sus deseos, obsesiones, miedos o incluso recuerdos pasados que estén en lo más profundo de su mente y el psicoanálisis supone la primera metodología que se preocupa de todo este universo simbólico del sueño y sus significados, por esto lo onírico se vuelve su mejor representante en las pinturas, fotografía y todas las representaciones artísticas del surrealismo siendo el mundo de los sueños la forma más pura en la que se pueda revelar el inconsciente.

Por ello, en el surrealismo se puede apreciar la realización de mundos alternativos y bien definidos que parten del juego del automatismo y la búsqueda de la voz callada del inconsciente y que, al mismo tiempo despojan su obra artística de los fundamentos convencionales. El sueño era la fuente

directa de imágenes poéticas, que salían de la nada y que terminaban siendo la máxima inspiración a pesar de su peligrosidad ya que se obtenían a partir de la hipnosis.

4.1. LA FOTOGRAFÍA

Con la fotografía venía el movimiento Pictorialista alrededor de los años 1880 y 1919, en el cual se dio la investigación en revelado y la utilización de filtros para lograr efectos ambientales dentro de la fotografía. La intención era lograr que la fotografía alcanzara el valor artístico que tenía la pintura o la escultura y para esto, fueron inventadas técnicas como la goma bicromatada o el bromóleo,² que servía para simular el dibujo dentro de la imagen. Se utilizó también el efecto floué³, y el juego con las luces y las sombras.

El pictorialismo fue un proceso creativo en el que destacaron artistas como: Davison, George. (1890). Campo de cebollas. Fotografía, publicada en (1907) Pictorialismo. *Camera Works* (número 18). Llamada en su momento como Una vieja granja; Robinson, Henry. (1858). Los últimos instantes. Fotografía, positivo a la albúmina. Nueva York, George Eastman Museum. Ésta técnica fotográfica de impresión de positivo por contacto directo que consiste en la impresión de la imagen por luz ultravioleta sin revelado químico.

Para éstos artistas la cámara se asumió como una herramienta que sirve para capturar la realidad, el espacio, el tiempo, la vida. Para crear composiciones que solo pueden hablar a través de la fotografía revelada, creando una relación con el mundo y compitiendo por lograr expresar toda su sensibilidad. “Fotografiar es apropiarse de lo fotografiado. Significa establecer con el mundo una

² Lynn (2007). Fotografía, Manual de procesos alternativos. ENAP. México.

³ Lynn (2007). Fotografía, Manual de procesos alternativos. ENAP. México.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

relación determinada que parece conocimiento, y por lo tanto poder”. (Sontag, 1975, pág. 16). Siendo la fotografía entonces un medio clave para la conexión de la sensibilidad artística y la tecnología no solo para los artistas, sino también para todas las personas que empezaron a tener acceso a la cámara como objeto familiar o cotidiano. La fotografía establece cierta capacidad de control sobre el tiempo y el espacio de momentos de la vida de los individuos.

La fotografía se vuelve parte del mundo expresivo. El capturar la realidad se volvió un acontecimiento común que variaba dependiendo de las intenciones del fotógrafo que como voyeur observaba pasar la vida en frente suyo para fotografiar cada momento que le parecía relevante, desde su uso familiar dentro de álbumes o cuadros de pared hasta salir a las calles y retratar el individuo desconocido o el paisaje impetuoso que le hablase de mucho más que soledad, quietud o movimiento. “No se trata ya de la supervivencia del hombre, sino [...] de la creación de un universo ideal en él que la imagen de lo real alcanza un destino temporal autónomo”. (Bazin, 2006, pág. 353).

No obstante, aunque la fotografía fue un mar de posibilidades, no duró mucho tiempo en la época de las vanguardias, puesto que la reacción social era mucho más fuerte que la misma fotografía, necesitaba más color y deformación, necesitaba transformar el aspecto de todo lo que fuera la vida física para así mostrar el verdadero estado del sentimiento y la conciencia de la sociedad trastornada por la catástrofe. La tradición ya no era bienvenida. Por lo tanto, el uso de la cámara se reflejó en la producción de Vídeoarte principalmente como un collage de imágenes en movimiento y el cine como propuesta hollywoodense, y en éste caso en el Vídeodanza.

4.2. CINE DE VANGUARDIA

El cine de vanguardia es el movimiento cinematográfico que acontece alrededor de los años 1919 y 1940, que se desarrolla en pro de una versión artística del cine opuesta a la visión comercial del mismo, alejado de la vertiente de la industria. Pretendía alcanzar un uso absolutamente libre de los medios de expresión cinematográfica, dándose así la creación de clubes independientes conformados por artistas que consistían en la exhibición de películas experimentales.

Dicha situación o curiosidad por la creación de cine experimental se da también por el cambio en cuanto a los mecanismos de realización de cine pues entra en juego el avance tecnológico que trae consigo el color y el sonido a las películas. Esto, que claramente genera una percepción diferente del cine, más vivida y real crea también una pérdida de valor artístico, no hay insinuaciones o simulaciones de situaciones dentro de la película sino un argumento bien explicado y colorido que sumerge totalmente al espectador sin preguntarle qué piensa. “La llegada del color apenas si supuso un nuevo incremento, pero la resonancia espacial del sonido acrecentó, temporal pero considerablemente, la profundidad visual y el volumen de la imagen” (Arnheim, 1986, p. 147 – 148). Por ende, los artistas chocan un poco con esta nueva tecnología y deciden continuar la creación del cine más visual que argumentativo. A eso se debe la creación plástica dentro del cine de vanguardia, es el arraigo al cine inicial, más intuitivo, al que algunos le agregan sonido, pero un sonido rítmico o arrítmico que no lidia con la narración sino más bien acompaña la composición estética.

- Cine Expresionista

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRÁFICAS DEL VÍDEODANZA

Dentro del cine de vanguardia caben diferentes estilos que dependían de las mismas vanguardias artísticas del momento. Un ejemplo es el cine expresionista, un estilo que trata de mantener muy acentuada la técnica de montaje escénico, pues de cierta manera la exageración en cuanto a los colores, movimientos, el maquillaje, la escenografía tenebrosa, se marcan y le dan el reconocimiento que posee teniendo en cuenta que su nacimiento es provocado por la crisis social y política que atravesaba Alemania en ese entonces.

Las películas se vuelven una metáfora de la violencia y la amenaza que se sentía en las calles. La fantasía sirve para crear personajes monstruosos como protagonistas de las películas que sean capaces de infligir miedo a los espectadores, vampiros, asesinos, locos y demás, que como contraparte se desarrollan en historias influenciadas por la literatura romántica creando personajes que luchan por sus sentimientos como una misión. Las formas se vuelven irreales y exageradas,



Figure 1. Wiene, Robert (1919) *El Gabinete del Dr. Caligary*. Fotograma.

una especie de cine *extrovertido* y muy psicológico que pretende reflejar la angustia existencial del individuo.

La película *El Gabinete del Dr. Caligary* (1919), dirigida por Robert Wiene (1873-1938) y escrita por Hans Janowitz y Carl Mayer, es el primer filme expresionista donde el dramatismo y el terror psicológico *se apoderan de la pantalla*, creando una ambientación tenebrosa de chimeneas y decorados estrambóticos y cubistas en una historia de un loco hipnotista que se aprovecha de su sonámbulo para cometer asesinatos en un pueblo alemán.

- Cine Abstracto

Otro ejemplo es el cine abstracto o cine puro que sale de las ideas del dadaísmo y el cubismo. Este es un cine que rechaza absolutamente la idea de argumento o narración novelística y la ficción, pretendían promover lo contradictorio y espontáneo, lo que no estuviera regido por leyes morales o sociales tal como el movimiento DADA, pero en creaciones cinematográficas, en las que dieron uso de la técnica de collages o yuxtaposición de imágenes que contenían figuras geométricas y objetos de la vida cotidiana, éstas se mostraban mediante un ritmo secuencial que dependían de la intención estética del artista, pero nunca de un argumento narrativo, un ejemplo son las películas *Rhythmus* (1921, 1923, 1925) que trata sobre figuras geométricas que aparecen, desaparecen y se desplazan a cierto ritmo, o la película *Filmstudie* (1926) que trata sobre una combinación de luces, sombras, rostros, ojos, cuerpos y figuras geométricas, ambas realizadas por el pintor y cineasta Hans Richter.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRÁFICAS DEL VÍDEODANZA

La posición radical en este género cinematográfico se lograba notar en el resultado final, pues utilizaban en la edición continuaciones imprecisas como uniones arbitrarias entre planos y secuencias o fundidos y velocidades que pretendían no mostrar claridad en ningún aspecto.



Figure 2. Richter, Hans (1926) Filmstudie. Fotograma.

Un ejemplo más puede ser *Entr'acte* (1924) dirigida por el francés René Clair con música del compositor Erik Satie, que hace parte de un espectáculo de ballet de Francis Picabia. Está compuesta por imágenes cotidianas de objetos, de la ciudad, de hombres (entre los cuales se encuentran Man Ray, Duchamp, Picabia y Satie) y explosiones, también se ven los pasos de una bailarina de ballet desde diferentes perspectivas, todo sin ninguna conexión específica, enfocada más bien al paso del ritmo secuencial a partir de velocidades y cambios arbitrarios de tiempo.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

- Cine Surrealista

En el cine surrealista las representaciones funcionan a través de lo onírico y el psicoanálisis, sus películas tratan de ser escandalosas sorprendiendo por la crudeza e incongruencia de sus contenidos que no quieren estar acorde a la lógica social ni moral, la primera película surrealista es *La caracola*



Figure 3. Dullac, Germain (1927) *La caracola y el clérigo*. Fotograma.
y el clérigo (1927), el guion fue escrito por el poeta y dramaturgo surrealista Antonin Artaud, y dirigida por Germain Dullac una mujer que fue periodista y directora de cine conocida por la realización de esta película y de *La sonriente Señora Beudet* (1922) del género impresionista.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Con *La caracola y el clérigo*, lastimosamente no le fue bien, ya que no fue una película aceptada por la sociedad surrealista, fue rechazada porque a pesar de su estructura extraña y heterogénea poseía demasiada explicación y le faltaba más “sin sentido”. (Buñuel, 1982, p. 89).

Luis Buñuel es quien mejor representa el surrealismo en el cine con la película *Un perro Andaluz* (1929), un guion que trabaja con el artista surrealista Salvador Dalí a partir de las ideas de sus sueños, partiendo así a la construcción de una historia que carece de *cordura*, pues siguiendo la línea de la lógica de los sueños, las situaciones suceden de un momento a otro y sin conexión,



Figure 4. Buñuel, Luis (1929) *Un perro Andaluz*. Fotograma.

circunstancias sin explicación alguna que tratan de burlar la costumbre humana de encontrar una razón en todo.

La liberación de las ideas como parte de la época de vanguardia influyen totalmente en la vida de éste cineasta y el arte se vuelve el camino más adecuado para crear, más libre y capaz de sostener

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

toda su inventiva e imaginación, es por esto que tanto la película y él como cineasta obtienen tanto reconocimiento, a pesar de causar tanto escándalo.

Después del «estreno triunfal» de *Un perro andaluz*, *Mauclair*, de *Studio 28*, compró la película. Al principio me dio mil francos. Después, como la película tenía éxito (estuvo ocho meses en cartel), me dio otros mil, y otros. En total, siete u ocho mil francos, si no me equivoco. Hubo cuarenta o cincuenta denuncias en la comisaría de policía de personas que afirmaban: «Hay que prohibir esa película obscena y cruel.» Entonces empezó una larga serie de insultos y amenazas que me ha perseguido hasta la vejez. Hubo incluso dos abortos durante las proyecciones. Pero la película no fue prohibida. (Buñuel, 1982, p. 90,91).

Su siguiente película es *La edad de oro* (1930), donde jugando con la intención provocativa incluye frases como "¡Qué alegría haber asesinado a nuestros hijos!". La historia habla sobre dos amantes que se niegan a que su amor pasional tenga que ser extinguido debido a los prejuicios morales y sociales tradicionales. Esta película es una metáfora sobre los surrealistas como grupo social que desean mantener una conducta alejada de las normas morales que son impuestas por la sociedad, algo que también se puede deducir durante la película cuando se logra entender que los dos amantes tratan con intención de acabar con la sociedad burguesa asentada sobre el pilar tradicional de la jerarquía social y el clero, para liberar al individuo y pueda ser él mismo.

Sería el espíritu de vanguardia lo que crearía el cambio y la intensión de riesgo en los artistas que vivieron justo esa época, un momento donde la tecnología se introducía en la sociedad creando conmoción y cambios culturales, el arte teniendo que reaccionar, inicio su tarea de construcción de nuevas ideas con el uso de la tecnología no solo como una herramienta representativa de historias y literatura o teatro, también hicieron que representara ideas morales nuevas y concluidas de los diferentes grupos vanguardistas sin importar que atentaría contra lo establecido política o socialmente. Pero también, se abrió una puerta más, que fue dirigida por aquellos artistas que dieron el siguiente paso, artistas que usaron la tecnología como objeto creador innato, que le cedieron

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

parte de su talento a la máquina y que trabajaron en colaboración con ella, un gran ejemplo de ello es Maya Deren y lo que ella denominó Cine-danza.

4.3. MAYA DEREN



Imagen 3. Fotograma de la película *Meshes of the afternoon*, Maya Deren y Alexander Hammid (1943).

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

El cuerpo es trabajado en el arte, se introduce dentro de la obra al igual que la danza, en este caso dentro de la imagen digital dando origen al *Vídeodanza* o *Coreocine*, como se denominó inicialmente el trabajo de Maya Deren por el crítico John Martín. Maya Deren es quien inicia esa indagación de manera formal, pues decide recrear sus ideas utilizando el cuerpo, inspirada en la coreógrafa Katherine Dunham para quien trabajó como asistente, y en su segundo esposo el cineasta Alexander Shasha Hammid. Ella inicia su propia indagación combinando “cámara, cuerpo y montaje abre paso a la nueva forma de hacer cine proponiendo un sentido artístico y principalmente experimental que no era utilizado por la industria en ese momento”. (Rubio, 2006, p. 4).

Maya Deren buscó hacer una “representación única en el cine”, que no dependiera de la literatura o el teatro como argumentos narrativos, sino que por el contrario decide crear la historia de forma directa en el cine y para el cine. Es decir, auténticas historias que pensó para ser realizadas como películas sino y más bien desde un aspecto puramente visual. (Martínez, 2013, p. 4).

La danza termina siendo su mayor inspiración, no simplemente como una disciplina, sino más bien un cotejo de situaciones que se enlazan y que juegan con la realidad. Este concepto tan singular de la danza se puede apreciar en todas sus películas, es un concepto de danza que asocia a la magia del ritual y las creencias culturales. Donde la esencia del cuerpo danzante y todo su universo permea el espacio que le rodea cambiándolo y conjugándolo con su mundo y sus propias leyes. La percepción del individuo cambia de acuerdo con lo que suceda en su mente, en algunos casos su conexión con lo divino. Dentro del Vídeodanza, la danza se convierte entonces en la composición completa de la película, ya que no es solo el bailarín o bailarines los que se mueven e interactúan, sino también su contexto escénico, la cámara y las formas en las que se filma. Es una danza que

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

depende de mucho más que el cuerpo porque tiene en cuenta para su desarrollo el movimiento del espacio, de la cámara y la edición, y del ritmo de interacción del tiempo dentro de la historia que depende de la organización de las tomas y los planos realizados.

Por esto, su proceso de experimentación con la cámara se basa en las estrategias ingeniosas para encontrar la manera de representar todas esas posibilidades de fragmentación del tiempo y el espacio que le son inspiradas, uno, por su propio espíritu creyente, dos, por su apreciación por el simbolismo (representación perceptible de una idea, en este caso de la divinidad en cualquier religión) llevándola a crear sus historias llenas de planos dimensionales y situaciones inconexas, sin la existencia de un tiempo lineal y un espacio definido ni un propósito.

Lo que ella llama *pensamiento cinematográfico* se refiere a la producción de la película bajo un sistema creativo que obliga al cineasta a crear a partir, únicamente, de los recursos que posee.

Tenía que enfrentarme de modo realista al hecho de que no tenía a una Ingrid Bergman⁴, con su talento creativo, a mi disposición, y que solo tenía a una amiga sin experiencia interpretativa; también tenía una sobrecarga de timidez y me faltaban las ventajas de las herramientas de maquillaje de Hollywood. Tenía una cámara de cine mudo, sin recursos para explicaciones verbales. No tenía ni espacio ni dinero para decorados. En una palabra, tenía todos los problemas de cualquier amateur, y el principal era como utilizar esas “limitaciones” en pro de un uso positivo y creativo. (Deren. 1947, p.1).

Dicha situación magnifica su capacidad creativa siendo esto lo que ella trata de impulsar, ya que en realidad siendo precarias las circunstancias para grabar, son necesarias las soluciones y la planeación rápida o efectiva que ayuden a mantener la claridad de la idea a representar en la película. Por ejemplo: el sonido es algo a lo que se ve restringida, porque en esa época era un recurso complejo ya que su uso apenas empezaba en la industria y por esto se requería de equipos

⁴ Ingrid Bergman, (Estocolmo, 1915 - Londres, 1982) Actriz sueca, galardonada con 3 premios Óscar, y 5 Globos de Oro, además fue la primera ganadora del Premio Tony como mejor actriz. Considerada uno de los mitos del séptimo arte, según la lista realizada por el American Film Institute es la cuarta estrella más importante en la historia del cine.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

especializados y costosos, la primera película sonora que se publicó fue *El cantor de jazz* (1927), una película que combinaba canciones (sonido) y letreros para los diálogos, el sonido fue logrado con el Vitaphone un sistema conseguido por la Warner Brothers⁵, es decir un recurso conseguido por una de las más grandes productoras de cine que invertían millones en ingeniería.

En el cine de Maya o era mudo o le incorporaba música como acompañamiento (John Cage ayudó en la composición de algunas de estas). Sin embargo en su texto (1947) *Planificando de Forma Visual Notas Sobre Cine "Personal" y Cine "Industrial"*, afirma que por fortuna se dio cuenta de que por lo menos el sonido no era parte fundamental de sus creaciones y que por lo contrario ayudaban a que la deducción del sentido de sus películas se diera abiertamente sin estar atado a una guía auditiva, es decir, que la película no dependía de nada más que de las imágenes y el enlace entre ellas, sin necesidad de argumentos o voces que cuenten o narren las emociones. Y esa deducción parte de su experiencia con la presentación en una de sus películas, donde pudo escuchar a un niño de trece años exclamando su opinión con toda sinceridad: “- ¡Oh, esas cosas nunca ocurren con sonido! - Con esa afirmación, él me reafirmó en que creando una experiencia fílmica que era muda por naturaleza, había usado el silencio de la cámara como un factor positivo más que como una “limitación” por “falta” de sonido”. (Deren, 1947, p. 1).

Por lo tanto, para ella fue importante hacer que todo lo que podía ser expresado con palabras se expresara sin ellas y se entendiera, el sonido o una explicación hablada de cualquier clase podía encasillar la percepción del mensaje o tal vez condicionarlo, reafirmo que era totalmente posible crear cine con los mínimos recursos y que funcionaba de una manera artística y no comercial. Así

⁵ El sistema Vitaphone se siguió usando hasta que, en el año 1930, se introdujo el uso del Movietone, creado por Theodore Case y E.I. Sopnable, este sistema permitía grabar directamente el sonido junto a la imagen, en una sola película.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

mismo el uso de una cámara en vez de dos o más, o la restricción para el uso de más lentes y mecanismos costosos, le obligaron a pensar en diferentes posibilidades para experimentar y encontrar las tomas adecuadas para lograr mostrar lo que quería.



Figure 5. Maya Deren (1943) *Meshes of the afternoon*. Fotograma.

En la película *Meshes of the afternoon* (1943) inicia su experimentación con su primera película que filma con una pequeña cámara de 16 mm, enfocándose principalmente en la forma subjetiva del personaje puesto que inicialmente su intención era realizarla completamente sola, algo que se vuelve imposible y por esto su esposo le ayuda en la producción. Dicha película es filmada en un lapso de dos semanas durante el tiempo libre de Hamind.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Algo asombroso es el desenvolvimiento del personaje que se vuelve crucial de forma visual, ya que la subjetividad es muy importante por ejemplo al inicio cuando solo se ven unos pies y una sombra, cuando entra a la casa y el personaje misterioso (que es Maya Deren) observa todo e interactúa con el espacio y los objetos. El uso de técnicas como la manipulación de la velocidad en la imagen, la doble exposición o los encuadres aberrantes que armonizaban el movimiento son dispuestos para la narración de la historia que se vuelve muy sensitiva, le da la libertad a la cámara de girarse y poner el escenario inverso para crear vértigo y conmoción y de igual forma con su actuación ¿cómo no poder caminar por el techo? La actuación también es importante para que sus efectos ingeniosos funcionen.

El verse a ella misma es parte del misterio y la ilusión de la película que se basa en un sentido onírico, bajo las leyes de un sueño que se vuelve realidad para el personaje principal y que termina de una forma contundente al crear estas simulaciones de objetos que desaparecen, aparecen y se transforman. Su preferencia por lo onírico casualmente le da a Maya Deren la libertad para no ligarse a un tipo de sucesos determinados por lo cotidiano, permitiéndole resolver y afianzar sus historias por medio de la fantasía con los recursos que posee y su creatividad.

Maya confía en la capacidad de solución y creación del cineasta, porque hace parte de “la experiencia verdadera de hacer cine que se concentra en lo que realmente se puede hacer con sus propias manos y creatividad sin depender de artilugios materiales o superficiales”. Esto es algo de lo que se da cuenta a partir de su experimentación precaria en cuanto a equipo de producción y sus actores, quienes también tendían a ser personas naturales sin mucha experiencia en cámara. (Deren, 1947).

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Para ella lo importante se vuelve el hecho de encontrar esas formas de grabación empíricas para ambientar este tipo de historias, asentando en sus películas las categorías de cuerpo, tiempo y espacio como claves en su desenlace, es decir, de acuerdo a su estilo cinematográfico dichas categorías se pueden apreciar claramente a partir de su juego con la realidad. Se aprecian de alguna manera divididas cada una haciendo protagonismo en la composición completa, son minutos en los que vemos sucesiones de cambios de espacios y cuerpos que también insinúan constantemente el cambio del tiempo, siendo historias en las que el desarrollo de los acontecimientos sucede a través de espacios temporales y sin una narrativa lineal, donde la conexión son los personajes, como los únicos capaces de vivir y entender su mundo. En la película *Study in Choreography for Camera* (1945) desenvuelve la temporalidad del espacio a partir del cuerpo del bailarín, creando movimientos compensatorios que trasladan al espectador de un lugar a otro sin que lo note específicamente como un cambio, sino como una secuencia fluida y necesaria para continuar la película. En su inicio se observa el entorno de un bosque que rota y se va acercando poco a poco al cuerpo de Telly Beatty (el bailarín) a través de varias tomas realizadas y unidas una tras otra. El bailarín se traslada, de un momento a otro ya está muy cerca y pasa de un bosque a un espacio cerrado y de ahí de nuevo al lugar paisajista, salta y de repente se encuentra no solo en tierra, sino también volando por el aire para terminar con un salto en una posición específica frente a un abismo. El bailarín es extraído de “*la locación*”, su espacio de actuación se diversifica, al cambiar con el ritmo y la magia de la cámara su escenario constantemente bajo cortes cinematográficos.

El escenario tradicional se convierte dentro del vídeodanza en una combinación de espacios que se conjugan mediante la coreografía general, apartando al bailarín del lugar rectangular que por mucho puede sufrir transformaciones artesanales, el teatro y su telón, sin ofrecer más que el mismo espacio reducido en sus dimensiones métricas: “La coreografía no solo consiste en trazar los

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

movimientos individuales del bailarín, sino también en diseñar los patrones a seguir por este y sus movimientos, como una unidad, en relación con un área espacial concreta”. (Deren, 1945, p. 01).

Para Maya Deren la coreografía consiste en la gran composición, el todo dentro del vídeodanza, porque así es como piensa su película bajo el ejercicio de imaginarla de forma visual y fílmica, todo converge en la coreografía tanto el bailarín como el espacio y la cámara, y el tiempo⁶ que deriva del resultado de estos tres y de la intención narrativa. Su bailarín se mueve en un mundo creado por ella misma, un lugar imaginario en el que las distancias no existen y el cuerpo tiene total libertad para desplazarse como desee, tratando de crear un nuevo lenguaje en el que el bailarín y el espacio dialoguen a través de la ilusión: “Empecé a pensar cada vez más en trabajar con el movimiento formal y estilizado de la danza, sacando al bailarín del teatro y dándole el mundo como escenario. Esto significaría que no solo desaparecerían la visión frontal fija y las rígidas paredes del escenario rectangular, y que el escenario de la actividad se cambiaría más a menudo que en el teatro, sino que se desarrollaría un nuevo complejo de relaciones entre el espacio y el bailarín”. (Deren, 1945, p. 2).

⁶ Capítulo 5. Tiempo y espacio.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA



Figure 6. Maya Deren (1945) *Study in Choreography for Camera*. Fotograma.

El cuerpo danzante se presenta a partir de la actuación, movimientos y gestos, y no constantemente en su aspecto completo, sino que se ve en la pantalla a través de solo lo que la cámara escoge, divide tanto el cuerpo como la cantidad de tomas que se realicen sobre él, lo fragmenta en partes que se ven más cerca o más lejos, más completas o incompletas quedando a merced de lo que se desee mostrar de él, y termina siendo solo eso, una imagen en movimiento que representa algo, que trasciende en una historia que distorsiona la realidad no solo dentro de la composición de la historia

sino también la realidad del cuerpo como forma física⁷. En esta experiencia Maya introduce la cámara dentro del escenario y la convierte en protagonista al volverla un observador que se mueve libremente grabando los pies, las manos, el dorso y demás sin la obligación específica de registrar el cuerpo entero en todo momento y desde un punto fijo, crea la imagen de un cuerpo que se completa a partir de fragmentos y secuencias: “Para mí, la intención principal de esta película es la de ser una muestra de cine-danza (*film-dance*) –esto es, una danza tan vinculada a la cámara y al montaje que no puede ser “interpretada” en su conjunto en ningún lugar salvo en esta película concreta”. (Deren, 1945, p. 2).

El trabajo de experimentación con la cámara es crucial en esta película para el desarrollo del videodanza. Esto es algo que describe muy bien en su texto *Study in Choreography for Camera* (1945) que es publicado en *Dance Magazine*, octubre, 1945, donde especifica algunas de las formas con las que logro conseguir sus efectos de ilusión con giros de cámara, cambios de lentes, modificación de velocidades, etc. Deren aplicaba su creatividad al adecuado uso del lente y los cambios dinámicos de espacio abiertos o cerrados (interiores o exteriores).

Metropolitan Museum. Esta toma ilustra un uso creativo de la lente. La lente gran angular hace aparecer aquí el Hall Egipcio del Metropolitan Museum of art mucho más largo de lo que en realidad es. Beatty, empezando muy cerca de la cámara, es capaz de recorrer fácilmente la distancia que hay hasta el final del hall. Sin embargo, la exagerada perspectiva de la lente, al disminuir su tamaño rápidamente, hace parecer que hubiera recorrido una distancia tremenda en un tiempo relativamente corto. (Deren, 1945, p. 3).

Extensión en exteriores, primer plano en interiores. Aquí el bailarín empieza con una extensión al espacio abierto. Mientras baja su pierna, la cámara filma hasta que la pierna ha descendido al nivel de su cintura más o menos. Después, la cámara, en primer plano, filma la misma pierna viajando a igual velocidad, entrando por el borde del plano a la altura de la cintura más o menos, pero la escena se sucede ahora dentro de un apartamento. Cuando esas dos tomas se montan, la ilusión que producen es que Beatty ha pasado del bosque a un apartamento con un único movimiento ininterrumpido. (Deren, 1945, p. 3).

⁷ Capítulo 4. Cuerpo expresivo.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

En sus películas la magia del montaje es lo que enlaza las historias. El juego con los diferentes planos y sus personajes que se repiten o clonan, aparecen y desaparecen. Su visión rítmica en la que emparenta un plano con otro, un espacio, una silueta o una situación son parte de la danza de la cámara, es decir, los ángulos torcidos (plano Holandés) y sus giros de perspectiva (plano Flip over) ayudan a crear mayor sensación de movimiento en una escena creando una fluidez dinámica, que funciona para dirigir la expectativa de los observadores y su sensación de inquietud, un ejemplo de esto se puede ver en la película *Meshes of the Afternoon* (entre los minutos 5:53 min y 6:27 min) donde se observa la combinación de ambos planos de forma sucesiva mientras Maya, como el personaje que lo protagoniza, entra en la dimensión extraña del mal sueño en el que tiene que lidiar con un cambio gravitacional que la obliga a subir por el techo y las paredes. Ella utiliza esta técnica a lo largo del vídeo en otras tomas que continúan más adelante. La actuación, el uso de la cámara y el montaje, es la composición completa la que se liga al ritmo y la secuencialidad sin cortes narrativos en la que las disciplinas pueden mezclarse y colaborar para la creación de este nuevo lenguaje, donde el bailarín o actor es importante pero también lo es la cámara y el montaje y eso es algo que se aseguró de lograr con Tealy Beatty no dejándole el carácter expresivo solo a él como bailarín y único personaje en *Study in Choreography for Camera* (1945), sino creando una sociedad entre su danza, sus ideas creativas para grabarlo, convirtiéndolo en un bailarín que trabaja a mano de la ilusión cinematográfica, lograda claro, por Maya Deren.

Como una cineasta de gran curiosidad y totalmente activa y dispuesta a descubrir nuevas formas de crear cine obtiene el reconocimiento como una figura femenina que bajo sus conceptos y estilo inaugura el inicio del cine de vanguardia, pues siendo una mujer que inicialmente aparece bajo el apoyo y protección de su esposo Alexander Hamind, y que pasa por la mirada de la sociedad machista de ese entonces, decide salir a la luz con sus propias películas como directora y

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

productora, inspirada e ilusionada en una forma de grabación empírica, logra crear este nuevo lenguaje que es bastante complejo y que no deriva solo de la experimentación física, sino que también está constituido por conceptos, y por decirlo así, “*fórmulas* que ella desarrolla en sus escritos de forma muy científica”. (Martínez, 2013, p. 7).

La teoría de Maya Deren y su manera de escribir son clave a la hora de entender su trabajo y su universo, ya que pertenece al tipo de cineastas y artistas que elaboraron toda una teoría sobre su propio arte de un modo creativo y analítico al mismo tiempo, siendo *demiurga* de una poética y teoría del cine propias; por eso, a la hora de traducir, he intentado respetar su estilo –un estilo prismático y con cierto tono de manifiesto arenga, por momentos coloquial, pero siempre vehemente y poético– (...) La mayoría de los textos son principios y teoría del cine que Deren ilustra mediante ejemplos de sus películas. Pero en estos escritos, además de su pasión por el cine y la danza, se trasluce su interés por la Gestalt, la cábala, la política, la religión y ciencia; y, en algunos momentos, podemos acercarnos a ellos del mismo modo en que se acercan los fieles al lenguaje de la Torá, teniendo en cuenta sus cuatro niveles de interpretación (literal, alegórico, interpretativo y místico), como si se tratase de una escritura que necesita un ritual para ser leída. (Martínez, 2013, p. 7).

Sin embargo, su pensamiento filosófico y su gran capacidad artística no son suficientes para lograr el reconocimiento merecido debido principalmente a su posición en el género femenino.

Pese a esto, su logro para el cine feminista es transcendental y para el desarrollo de la corriente vanguardista representando a la mujer libre, participativa y creadora, capaz de presentarse ante la sociedad como autora. Dicho paso es imprescindible para hacer que la sociedad, que era tan activamente machista, comenzara a mirar a la mujer como un individuo con gran capacidad y no solo como un símbolo sexual. Deren obtiene el derecho a elegir sobre esa clasificación y se deshace de esa característica puramente sexual del cuerpo femenino en sus películas, en vez de eso, vuelve el cuerpo femenino poesía, jugando con la sensualidad de las curvas y la delicadeza del vestido y el movimiento.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Las mujeres en sus películas (incluyéndose ella) no son simples damas débiles de rostros bonitos que esperen ser rescatadas o desechadas por caballeros. Más bien son mujeres que se mueven con la delicadeza de la poesía que Maya desea imprimir en sus películas, donde se aprecia la danza y el desplazamiento sutil, las miradas y perfiles sensuales como formas de expresión artística, el contacto entre hombres y mujeres dentro de la atmósfera que crea la historia mostrando romance, atracción o encuentros sin exhibiciones de ningún tipo. En la película *Ritual in Transfigured Time* (1946) se puede observar un juego de interacción entre mujeres y hombres y entre mujeres y el entorno donde la figura femenina se logra ver tan distinguida como los hombres pasando de saludo en saludo cada uno se pasea por enfrente de la cámara haciendo gestos y venias con fluidez dancística. Maya resalta el movimiento poético en esta película haciendo que una multitud de personas amontonadas en un espacio pequeño traten de ir de lado a otro para encontrarse y apartarse para así mismo continuar con la siguiente persona una acción que parece no tener fin, algo que se consigue también gracias al montaje, ya que Maya monta de forma repetida algunas tomas causando un efecto de bucle que empieza a volverse un poco desesperante y que rompe cambiando la locación por una zona al aire libre, totalmente diferente a la inicial.

Ella muestra su cuerpo abiertamente en sus películas como el cuerpo de una mujer que pertenece a la sociedad, casual, vestida, con sus rizos sueltos, la mujer como sujeto que hace parte del mundo cotidiano en un igual de importancia y capacidad que un hombre. En el caso de *At Land* (1944), la película inicia con el mar y Maya Deren acostada en la playa, algo que a primera instancia y de acuerdo al cine comercial o a la publicidad es una situación que se observa de forma sensual poniendo a la actriz o modelo en bikini con el agua rosando su cuerpo, pero no es así con Maya, Maya pone su cuerpo de una manera que no se percibe sensual sino más bien fuerte, imponente, poética porque no le quita protagonismo al espacio, así como se puede apreciar su cuerpo, se

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

aprecia también el mar y la arena y lo sumerge todo en una situación de surrealidad al mostrar su expresión anonadada y un mar que revierte sus movimientos alejándose de la playa. Ella hace que el cuerpo femenino haga parte del *todo* de la película y no lo relega a una posición única más que la sensibilidad que traduce el movimiento mismo y aun así un movimiento que siempre está jugando con el entorno (espacio - tiempo) algo que recalca mucho con sus personalidades dimensionales, que también hablan de diferentes perspectivas de una mujer, la dualidad interior que hace parte de la sensibilidad al mundo y las diversas situaciones que pueda enfrentar, una representación de una parte del interior femenino sin temor a la locura o a la crítica.

En todo caso su reconocimiento no fue suficiente, fue ignorada y posteriormente desacreditada por algunos revolucionarios vanguardistas, que con poco acierto trataron de menospreciar su labor de directora. Y de igual forma su logro es innegable, su gran capacidad como cineasta y artista van más allá de lo que hubiese podido hacer una mujer entre esos años de postguerra: “Deren propuso un nuevo modelo cinematográfico que sus predecesoras cineastas no habían conseguido cristalizar, aunque hasta ahora no haya recibido el mérito que le corresponde”. (Martínez, 2013, p. 6).

Sin embargo, el hecho de no obtener el mejor reconocimiento, no hizo que Maya cambiara sus deseos y su libertad de crear con la cámara sus sorprendentes montajes en los que el tiempo y el espacio se modifican de acuerdo a cada escena, cada vestuario, decorado y enfoque de lente.

Sus deseos de darle la oportunidad al cine de mostrar una faceta artística, en la que se exprese por sí mismo y no mediante el uso de historias como un medio interpretativo, sobrepone la interacción de la cámara y el montaje. Maya va encontrando miles de formas para filmar, las cuales se vuelven únicas e innovadoras. Su gran curiosidad por grabar la esencia de la danza no solo del cuerpo, sino también del instrumento de filmación, da paso a la invención de trucos que recuerdan al ilusionista

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

y cineasta francés Georges Méliès, haciendo que en sus películas se vean cantidad de situaciones estratégicas que simulan la magia y la deliberada confusión de tiempos y espacios diferentes, recurriendo a los fundidos, acelerados, cámara lenta, uniones arbitrarias entre planos cinematográficos y secuencias, la pantalla negra, el empate de acciones y la utilización de objetos. (Martínez, 2013). Es una forma de hacer cine que no se puede comparar con la industria hollywoodense y su cine comercial donde las historias son manipuladas con extremo cuidado través de guiones y donde entra en juego una caracterización de cada personaje que debe ser minuciosa para que la película no caiga en mala critica. Las tomas no pueden ser deliberadas, deben mantenerse posicionadas para no generar desorden ni visual ni conceptualmente, no se debe mezclar el argumento porque la película debe mantener la linealidad de la historia, además de la gran inversión y la gran cantidad de personas que son necesarias para el cuidado de cada tarea.



Figure 7. Howard Hughes (1930) *Hell's Angels*

Un ejemplo de esto es *Hell's Angels (Los Ángeles del Infierno)* una película estadounidense de 1930, producida y dirigida por Howard Hughes⁸ un multimillonario que decidió hacer la gran inversión de 4 millones de dólares en su producción, siendo una cifra muy elevada que superaba hasta el momento la inversión realizada en la industria del cine, dicha inversión satisface el capricho de Hughes de filmar las sorprendentes acrobacias de aviones, con multitud de planos aéreos que componen la parte de acción de la película. El guion trata sobre la vida de los pilotos en la Primera Guerra Mundial, en este caso dos hermanos que deben enlistarse en la guerra y que pasan por diferentes dilemas en el transcurso de la película, amoríos, engaños, enfrentamientos, etc. En la forma que está hecha se pueden apreciar planos fijos que no interactúan con el cuerpo, sino que más bien registran la actuación, el abrir y cerrar de puertas, y personajes que entran y salen de plano. Aquí lo importante es mantener el sentido de la historia novelística para el goce del espectador sin interrupciones argumentativas y más bien sorpresas y emoción con situaciones peligrosas que causen algo de miedo o vértigo (muy bien situadas).

El cine Documental también es otro punto diferente en el que predomina el reconocimiento sobre la gran capacidad que tiene para mostrar *la cruda realidad*, pero de nuevo, de acuerdo con la forma de hacer cine de Maya, falla al dejar una vez más que la cámara sea un mero instrumento de registro, una *maquina sin cerebro* de la cual no se reconoce su verdadero potencial: “Si en el cine particularmente el florecimiento del documental ha ensombrecido casi por completo a todos los géneros salvo al cine de “entretenimiento”, es porque los acontecimientos y los incidentes de la

⁸ Howard Robard Hughes, Jr. (Texas, 1905 – Houston, 1976) Empresario, ingeniero autodidacta, aviador, productor y director de cine estadounidense, famoso por sus reconocidas y exitosas películas *The Racket* (1928), *Hermanos de armas* (1930), *The Outlaw* (1943), y también por sus innovaciones en el diseño de aeronaves, los aviones Hughes H-1 y el hidroavión Hughes H-4 Hercules.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

realidad son hoy más monstruosos y chocantes de lo que la imaginación humana es capaz de inventar”. (Deren, 1946, p. 54).

Por lo tanto, por más reconocimiento que tenga el cine documental sobre el cine de vanguardia libre y experimental, o por mayor audiencia que tenga el cine comercial, no se pueden comprar a la producción con sentido artístico que Maya propone en la que el principio es la experimentación creativa con cada una de las herramientas utilizables para la creación de la película, la cámara por ejemplo no la usa como un mecanismo inerte, sino que por lo contrario, trata de volverla protagonista, pues aunque los personajes dentro de sus películas, más la sucesión de acciones y espacios cambian de acuerdo a un ritmo, y con ritmo no se hace referencia simplemente al aspecto musical, sino interactivo, es la cámara la que gira también, la que se eleva, se arrastra, se asoma por la ventana, la que sigue el espacio, los pasos o los personajes, básicamente la protagonista de la esencia de la película: “Precisamente, lo interesante de trabajar con una máquina como instrumento creativo estriba en el reconocimiento de su capacidad para ofrecer una *dimensión de proyección cualitativamente* diferente. Por eso, en el cine el instrumento (y con ello no me refiero tanto a la cámara como a la edición de la película) no es una cinta transportadora, pasiva y ajustable, de decisiones formales, sino que pasa a ser un factor activo, contributivo y formativo”. (Deren, 1946, p. 53).

Ella cree en el potencial altamente creativo de dicho objeto, “el mecanismo de realización de la película (cámara y edición) y el ojo que se encuentra detrás de la lente como participantes activos sobre el filme”, puesto que son los que recrean las imágenes que pasan a ser vistas en la pantalla, es por aquel lente y aquel proceso por los que se mide y determina el resultado final. Es la base de

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

la personalidad de la película dentro de un concepto de integración de técnicas y la búsqueda del significado de la habilidad. (Deren, 1946).

En sus películas los mensajes no son claros para el público, como se puede ver en sus producciones cinematográficas no tiende a tener en cuenta una condición informativa. A ella no le interesa que el espectador se sienta semejante al protagonista, ni mostrando los escenarios, ni el tiempo en las historias. Lo que tiende a mostrar son esos paisajes cambiantes e interactivos que se mantienen en el margen surrealista, donde los personajes no muestran una esencia mortal como de la juventud al envejecimiento, porque no existe el tiempo dentro de ellos, sino que se trata de situaciones de fantasía que distorsionan la realidad absoluta dentro de la película. La realidad es mostrada a través de un salto de dimensiones que no son conocidas para el público. Para Maya es innecesario que el público crea en ellas, tan solo debe apreciarlas como se aprecia una metáfora, porque en últimas no es simplemente *cine-espectáculo* el cual, si pretende informar, para ella es poesía, es arte: “Mis películas pueden ser llamadas poéticas, coreográficas, experimentales. No me estoy dirigiendo a ningún grupo en particular, sino a un área especial y a una facultad determinada existentes en cualquier ser humano: a la parte de él que crea mitos, inventa divinidades y medita, sin un propósito práctico, sobre la naturaleza de las cosas. La verdad importante es la poética”. (Deren, 1959, p. 16).

Por ello, la realidad en sus películas depende de la psique creadora y no se realiza bajo una narrativa literaria, es una estructura creada con base en las sensaciones y deseos que posea. Graba con libertad sin que hayan obstáculos vanos y superficiales, que si son demandados por la sociedad mal acostumbrada que cree que lo correcto es poder apreciar la realidad vivida de forma paralela en una pantalla, leer las mismas emociones y reacciones y asemejarse al personaje, para así poder catalogarlo como buen cine, costumbres que van en contra del significado del arte y por ende del

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

cine dentro del arte: “Cuando afirmamos que una obra de arte es ante todo creativa, en realidad, lo que queremos decir es que *crea* una realidad y que *en sí misma constituye* una experiencia. La antítesis de tal trabajo creativo es la expresión meramente comunicativa cuyo objetivo es registrar mediante la *descripción* una realidad existente o una experiencia”. (Deren, 1946, p.51).

En la película *At Land* (1944) se puede apreciar la interacción que hace con ella misma dentro de sus películas algo que hace parte de su manipulación espacio-temporal haciendo que el espacio cumpla funciones alógenas al mundo real.



Figure 8. Deren, Maya (1944) *At land*. Fotograma

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Los papeles de sus personalidades de acuerdo a su estilo hacen ver un lenguaje entre seres diferentes que, aunque posean el mismo cuerpo cada uno cumple con una función. Por ejemplo, en esta película resaltan “dos Mayas”, en conjetura como percepción personal de la siguiente manera: la Maya dos, que logra llevarse la pieza de ajedrez, se asocia con la primera Maya, confundida que despierta en la playa a la cual tal vez el espíritu del mar la posee y entonces es cautivado por dicha pieza que pertenece a un juego que no podrá terminar nunca.

Esta película es muda y dura 15 minutos. “Es realizada en colaboración con Alexander Hammid, John Cage, Parker Tyler”. En ella se logra ver como primera escena la mujer que ha sido arrastrada por las olas a la playa, como si naciera del mar. La mujer no entiende muy bien su entorno y todo se vuelve un juego de exploración en el que se pasa de una dimensión a otra, una playa arenosa, un espacio rocoso, un gran salón, arbustos, un juego de ajedrez y pequeñas colinas sin que haya el paso de noches o días, volviendo el espacio algo casi que vaporoso y haciendo que el tiempo sea un patrón que depende únicamente del cuerpo. Maya realiza la conexión entre cada lugar a través de ella misma, su cuerpo y sus movimientos utilizando miradas y gestos que la ubican a ella pero que así mismo señalan los lugares y objetos. (Martínez, 2013, p. 5).

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Las elecciones aleatorias que realiza para las tomas de sus películas tienen la influencia del concepto de azar como una combinación de circunstancias o de causas imprevisibles, complejas, no lineales, sin plan previo y sin propósito; lo enigmático, como la extrañeza que desenvuelve la historia. En ese momento Maya se encuentra en contemporaneidad con artistas como Marcel Duchamp o André Breton y siendo ésta su época se contagia o se une a los pensamientos radicales del cambio del arte, a la época de la poesía deliberada y el lenguaje de los manifiestos siendo este el tono en que se leen sus escritos, enfatizando más aun su gran admiración por el “simbolismo religioso” y los efectos de la devoción en las comunidades, sus creencias místicas, la relación de una población con sus dioses, circunstancias que para ella creaban otra universalidad dentro de las personas. (Martínez, 2013).



Figure 9. Deren, Maya (1943) *Witch's Cradle*. Fotograma.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

La película que realiza con Marcel Duchamp, *Witch's Cradle* (1943) es un ejemplo de su pasión por el misticismo, ya que está repleta de simbología oculta, como el pentagrama, el vestido blanco espiritual, hilos y cuerdas enredados por todo el escenario y las palabras *The end is the beginning is the end* grabadas en la frente de la supuesta bruja, una mujer muy bella Mata Pajorita, que actúa mostrando expresiones de terror y confusión que le dan el suspenso al corto dentro de sus ángulos extraños, más un corazón humano latiendo que aparece en una de las escenas, encajan en el ambiente ritual y sombrío. Algo que podría encajar en el género de suspenso si fuera cine comercial.

El cine para el arte, como lo son las obras de arte para el espectador, se encargan de crear una realidad y una experiencia, pero para lograr esto, deben acercarse más a la experiencia que se quiera representar en vez de a la realidad misma. Dentro de estas circunstancias se funde conjuntamente los conceptos de simbolismo, surrealismo y espiritualidad que tanto apreciaba Maya y que enfatiza gracias a sus estudios que expone en el ensayo *La posesión religiosa en la danza* (1942), fueron los que la impulsaron a encontrarse con todos estos razonamientos. Maya continuó su investigación sobre la danza en la población haitiana con los fondos de la prestigiosa Beca Guggenheim en 1947, publicando su libro *Divine Horsemen: The Living Gods of Haiti* (1953), y haciendo una recolección de un variado material sobre la música de las ceremonias vudú *Voices of Haiti* (1953), y sobre la danza en los rituales, un material que es recopilado en forma de documental y publicado con el mismo nombre de su libro en 1981 por su tercer esposo Teiji Ito (1935-1982).

Para ella era asombroso que la devoción causara efectos de desdoblamiento y transformación dentro del corazón tradicional de una comunidad y que las reacciones de histeria que conlleva la posesión fuese algo aceptado y normal que no solo experimentaba el individuo poseído, sino que

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

también fuera aceptado y celebrado por su pueblo como un acontecimiento folclórico sumamente importante: “En Haití, la posesión no es simplemente algo normal desde el punto de vista superficial, sino que el individuo que es poseído por una de las deidades adquiere un aura de prestigio considerable en la comunidad. La tradición social, pues, ha dotado a la posesión de los que podemos llamar afectividad”. (Deren, 1942, p.24).



Figure 10. Deren (1945-1946) Ritual in Transfigured Time. Fotograma.

En *Ritual in Transfigured Time* (1945-1946), Maya crea la asociación entre la ritualidad, la danza y la sociedad moderna a partir de una historia que protagoniza Rita Christiani, como una mujer que se encuentra en un lugar extraño en el que la van conduciendo las circunstancias. El personaje

siempre se muestra con inquietud, siendo esto algo normal ya que la temática de la película es el *ritual religioso* y dentro de estos siempre se manejan toda cantidad de emociones, la historia como lo describe en su texto de investigación *La posesión religiosa en la danza* (1942) es el punto máximo de la conmoción. Sin embargo, aquí el sentimiento de historia es representado realmente por todo el entorno más que por la protagonista.

En las primeras escenas aparece Maya Deren actuando con unos movimientos repetitivos a la cual Rita se suma, estos movimientos son una representación muy viva de los movimientos inmersos en los rituales de posesión donde los movimientos mecánicos y el azar crean la atmosfera hipnótica que lleva al clímax de la posesión religiosa.

La escena inicia cuando Maya entra en escena y observa, y una vez sentada inicia dichos movimientos mecánicos con sus manos y con su cabeza, y se diría que su expresión da un toque bizarro, sin embargo, la emoción y alegría hacen parte del ritual, así que es uno de los detalles importantes. Rita se une al ritual e inicia sus movimientos compensando la tarea de Maya que trata de envolver una madeja de lana, (téngase en cuenta que es interesante ver como a partir de una tarea tan simple logra crear una situación con un sentido simbólico), y mientras todo esto sucede se ve una mujer como un personaje ajeno y apático que observa de lejos.

El tiempo transcurre y los movimientos continúan hipnóticos cada vez con más emoción hasta el éxtasis que llega justo cuando se termina la madeja como un momento de *iluminación* para Maya, tanto así que hace desaparecer su cuerpo corpóreo del lugar. Rita se levanta y de repente sufre una transformación que parece influir el personaje apático que la observaba, convirtiéndola en un personaje totalmente religioso que debe entrar en el salón donde la esperan muchas personas que celebran y se saludan de una forma dancística. Ese salón se puede comparar con las reuniones

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

ritualistas de Haití en las que los individuos se perciben de una forma familiar entre todos y se mueven entre pasos y andares libres semejantes, creando un conjunto armonioso inmerso dentro de sus propias circunstancias de plegarias y devoción. En esta escena Maya juega con esa situación y simula toda la gracilidad corporal y metafísica desde un aspecto moderno con un grupo de personas que hablan, se saludan y congenian, de nuevo toma un elemento trivial de la cotidianidad para mostrar un escenario simbólico, haciendo que la danza parta principalmente de la cámara y el montaje pues las conversaciones y encuentros son solo eso todo se da gracias al ritmo del montaje y el manejo del tiempo que congela por momentos.

En el ritual, la forma es el significado. Por decirlo de un modo más concreto, la cualidad del movimiento no es un mero factor decorativo, es en sí misma el significado del movimiento. En este sentido, esta película es una danza. Esta cualidad del movimiento individual y especialmente en la coreografía en conjunto, están principalmente conferidas a los medios fílmicos y son creadas por ellos –las variaciones de velocidad de la cámara, la narración de los gestos que en la realidad no estaban contados, la repetición de modelos tan complejos que son únicos, y otros recursos de este tipo. En este sentido, la película dota de danza a los no bailarines. (Martínez, 2013, p. 173).

El tiempo en esta producción es un aspecto crucial, porque en su manipulación recae todo el sentido de la obra, desde el manejo más sutil hasta las pausas insertadas en momentos como la reunión social que hacen trascender los movimientos acentuando la extrañeza, o en el juego del *hombre-estatua*, el bailarín Frank Westbrook, quien se encuentra con Rita Christiani en la fiesta y después de algunas escenas de danza termina quieto sobre un pedestal, Frank reacciona después de un momento cuando la joven lo ve con expresión de asombro y luego de horror cuando se da cuenta de que la estatua (Frank Westbrook) cobra vida, ella empieza a huir mientras el hombre la persigue a grandes saltos. Durante toda esta escena con el manejo del tiempo se interponen cambios que dejan estática la imagen jugando con la realidad del movimiento y del personaje mismo, transformándolo en un ente totalmente irreal, pasando de un hombre que danza a una escultura que

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

toma vida. De igual forma la reaparición de la mujer de la madeja (Maya) cuestiona la identidad de la joven (Rita) pues cuando el hombre está a punto de atraparla cambia el personaje a ser Maya huyendo por entre los postes del muelle y vuelve a cambiar al final siendo Rita quien se sumerge: “Por ser una película ritual. No está realizada solo en términos espaciales, sino también en términos de un Tiempo creado por la cámara. Aquí, el Tiempo no es un vacío que se mide con la actividad espacial que rellenará. En esta película no solo crea realmente muchas de las acciones y acontecimientos, sino que constituye la integridad espacial de la forma como un todo”. (Martínez. 2013, p. 174).

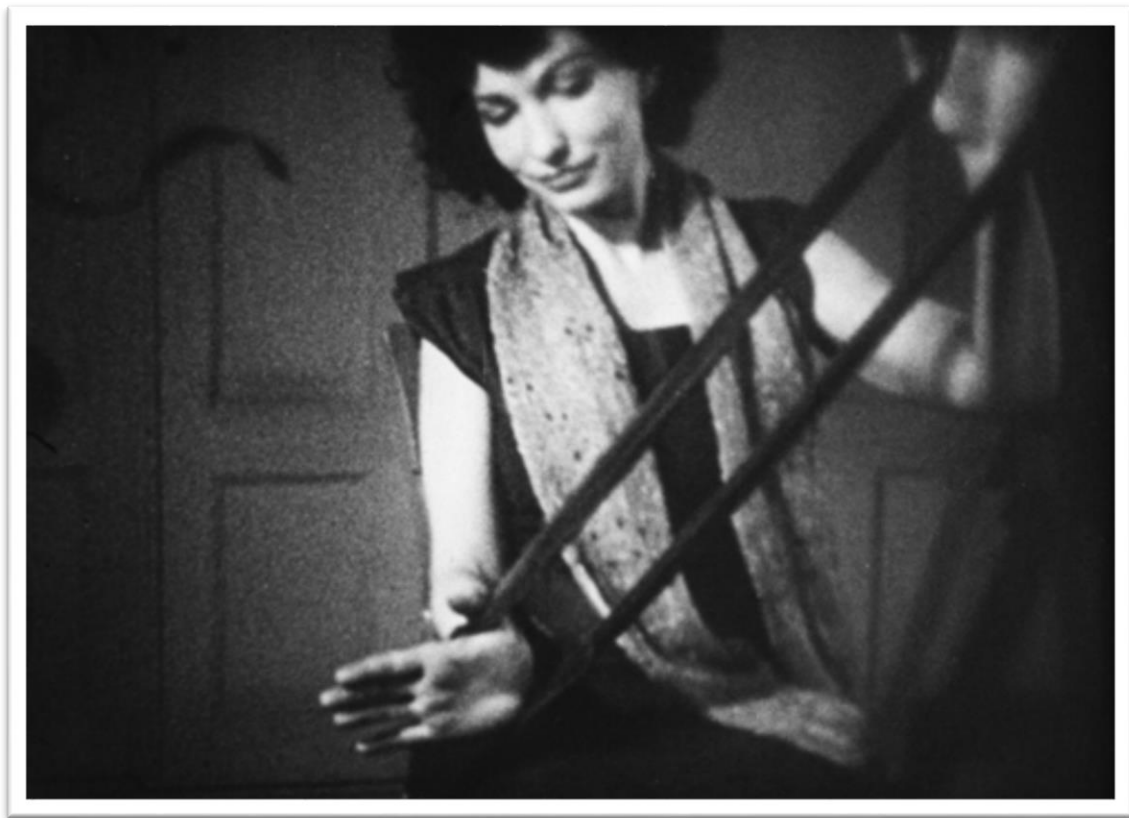


Figure 11. Deren, Maya (1945-1946) *Ritual in Transfigured Time*. Fotograma.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

El tiempo determina las características de los personajes y por esto al terminar la película se asume que una de las dos mujeres, la joven o la mujer de la madeja, es un espíritu que posee a la otra de acuerdo a su sentido ritual.

La posesión espiritual según lo que vivió y aprendió bajo su experiencia en Haití, fue que era una situación de desbordamiento de la mente, que dejaba de navegar en el espacio real, el aquí y ahora, y que más bien llevaba a la persona a viajar a través del tiempo, futuro o pasado, donde el espacio se mezcla y la realidad se combina con la realidad propia que ve el vidente o poseído dentro de su espacio divino, es decir, el mundo de los sentidos y el mundo de las fuerzas místicas se vuelven solo uno. Y es la forma en la que la deidad se comunica con el humano, a través de su ser y sus sentidos básicamente se transporta al mundo físico y recibe sus ofrendas y se regocija dentro de la ceremonia de una comunidad que lo alaba y lo festeja con la misma pasión con la que su receptor le permite usarle, mientras se danza entre alucinaciones moviéndose a un ritmo extraterrenal. Este tipo de danza es la más primitiva, básicamente la relación más real y lógica entre la danza y el hombre, la devoción religiosa es la que ha hecho mover a los pueblos a través de la necesidad de comunicarse con los dioses y hablar con ellos. Maya Deren entre líneas de su texto (1942) *La Posesión Religiosa en la Danza*, explica que gracias al movimiento y a la sugestión que causa la fe se eleva el nivel de conmoción hasta llegar al nivel de histeria que es donde emocionalmente la mente del individuo se dispara, para entrar en éxtasis y expresarse mediante contorsiones inconscientes, convulsiones y sofocaciones que no aminoran el ánimo en el momento, sino que lo eleva más, tanto en él mismo como en sus asistentes. Es en ese momento en el que se tejen las visiones (alucinaciones) que beneficiarán a su pueblo, ya sea para el bienestar de la cosecha o para curar una enfermedad o cualquier necesidad que solo pueda ser suplida por los dioses. Aunque también pueden ser ceremonias sin ningún significado o mensaje específico. Como ella dice, es

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

necesario saber cuál es la necesidad que tiene el pueblo de llevar la posesión y su comunicación con los dioses dentro de sus tradiciones de una forma tan afectiva, pues siendo un pueblo al que aún le falta desarrollo tecnológico y científico tiende a enfrentarse con circunstancias de las cuales no sabe ni su origen ni su solución y por esto recurren a la ayuda imprescindible de las fuerzas divinas: “Para los africanos, los dioses no son seres remotos y meditativos, no son tan distantes como para no imaginárselos en términos humanos; estos dioses son seres casi humanos, afortunadamente dotados de grandes poderes, cuya función es echar una mano y ayudar desde sus respectivas capacidades siempre que haya que llevar a cabo algo difícil”. (Deren, 1942, p.21).

Entonces es así como analiza el tema de la danza, desde su raíz primitiva y la desarrolla a partir de su experiencia en Haití. La danza termina siendo una conexión dimensional, en la que no es protagonista solo el cuerpo del bailarín sino todo su entorno y su imaginación, siendo el cuerpo importante, claro, por su sentir sensorial que enlaza de forma íntima su mundo físico y su estado espiritual en el cual el aspecto de las imágenes y los espacios varía y cambia o se perciben de forma diferente, única. Havelock Ellis (1923), describió que: “Bailar era al mismo tiempo adorar y rezar... Los dioses mismos bailaban como estrellas en el cielo –al menos así lo hacían los mexicanos, y podemos estar seguros de que mucho otros pueblos también-; y bailar es, por tanto, imitar a los dioses, trabajar con ellos, quizá para convencerlos de trabajar en la dirección de nuestros propios deseos... Bailar es tomar parte en el control cósmico del mundo”. (Citado en Deren, 1942, p.1).

La danza para Maya es mucho más que la técnica teatral que funciona solo dentro de escenarios como espectáculo material. La danza trasciende a un concepto mucho más grande, que se sale de los parámetros contextualizados en la sociedad, se convierte en una entera transformación de la

realidad que se mezcla muy bien con el cine, siendo este un medio que le sirve de miles de maneras para crear situaciones alternativas y el cual también aprecia muchísimo. Dicho concepto no puede ser logrado por alguien mejor, su amor por la cámara y su personalidad artística con espíritu de vanguardia la llevan a experimentar historias llenas del “sin sentido” e irrealidad. Su percepción sobre el cine como un lenguaje puramente visual enfatiza su creatividad sobre el montaje y su deseo por crear sus grabaciones bajo sus propias alternativas que no inmiscuyen la utilización de grandes equipos o mucho personal, ella se expresa bajo la denominación de “amateur” y orgullosamente lo comparte en sus discursos, expresando la importancia del sentimiento de libertad al grabar una película y realizarla con las propias manos. (Deren. 1947).

4.4. LA DANZA Y LAS ARTES VISUALES

Sin embargo, así cómo se descubrieron diferentes efectos para la transformación del aspecto de la realidad dentro de la fotografía (una imagen capturada, un momento estático), la creación de realidades ficcionales dentro del cine y las realidades alternativas del cine danza, también se hizo para la modificación de la apariencia dentro del espectáculo, en función de la iluminación como medio dimensional y en función de la transformación de la danza clásica y las nuevas formas expresivas del cuerpo que logra combinar la actuación y la danza dentro del espacio escénico disponiendo para el público una nueva puesta en escena.

Las vanguardias influyen en la danza a través de dos mujeres muy talentosas que son parte importante de la referencia para el Vídeodanza, quienes se atrevieron a pintar el escenario u a

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

modificarlo con su propia presencia y sus ideas innovadoras en las que el cuerpo y el espacio cambiaron los aspectos establecidos hasta ese entonces.



Figure 12. *Pina Bausch* (1940 - 2009). Fotografía: Galería Bibliografía Pina-Bausch.de

Es el caso, primero, de Pina Bausch que descubre la danza-teatro como bailarina, coreógrafa y directora alemana (1940 - 2009), se convierte en pionera de la danza contemporánea, creando la danza expresionista o danza abstracta, una de sus obras por ejemplo es *Los siete pecados capitales* en el Tanztheater Wuppertal, Alemania en el año 1976, con un total de cuarenta y cuatro piezas que creó junto con sus bailarines y colaboradores artísticos.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA



Figure 13. Pina Bausch, Tanztheater Wuppertal (1976) *Los siete pecados capitales*. Fotograma.

Pina transforma la danza tradicional o ballet clásico con una nueva estética de movimiento corporal donde ya no es importante la métrica, el ritmo, los pasos previamente establecidos o los saltos. Se centra en la liberación de movimiento o de la expresividad, haciendo la danza dentro de una actuación que se desarrolla en escena junto a objetos y expresiones que llegan desde la vida cotidiana y la realidad vaga de las personas frente a diferentes situaciones. La representación de lo banal se vuelve parte importante del espectáculo. El cuerpo se libera de las normatividades estrictas de postura y demás y deja expresar la naturalidad de los andares, ademanes y reacciones fuertes que cuentan momentos de desesperación, enojo, tristeza donde el rostro toma gran relevancia, así como el caminar por el espacio, saltar, tropezarse o caer y la historia misma de cada bailarín. Para Pina es rotundamente importante la vida de cada bailarín como motor expresivo y por esto hacía

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

preguntas sencillas y personales a sus bailarines para utilizar sus respuestas en forma de historias, movimientos o escenas para crear piezas de sus obras.

Al respecto Bausch, en la revista *Tiempo de Danza* (2007) menciona que: “Hago centenares de preguntas a mis bailarines, y ellos responden y me muestran cosas. Siempre se comienza con preguntas. Cada uno reflexiona y responde. (...) Al principio no existe nada, solo respuestas, frases y pequeñas escenas y queda todo fragmentado. Luego empiezo a relacionar una cosa que me ha parecido buena con otra (...) muchas pequeñas se convierten poco a poco en algo más grande” (p. 32).

Los lugares de presentación cambian y pasa a tenerse en cuenta para la danza los espacios abiertos y naturales, lugares diferentes al piso perfecto de madera. Adecuándolos a los conceptos necesarios para la obra, así como los elementos o utensilios, sillas, mesas, camas; El sonido ya no es continuo, varía en cuanto a música, sonido ambiente y la introducción de algunos argumentos, gritos. Sus obras son la expresión de las emociones depresivas, es la angustia y el terror en escenario, ella toma el estilo del movimiento expresionista que se está desarrollado justo en ese momento: “El expresionismo, según dice el vocablo, tiende a dar expresión a cuanto perturba y conmueve el fuero íntimo del hombre” (Brugger, 1961, págs. 79-80). Como una búsqueda de la esencia de las cosas que desea divulgar la vida desde un punto de vista interior sin omitir los fenómenos de la vida o las tristezas del alma.

Así es como las vanguardias funcionan, como una red que logra permear todos los ámbitos artísticos que, por ejemplo: a partir de un estado emocional, que surge de su contexto, permite liberar las ideas y pensamientos más abstractos o críticos a partir de un tema, manifestándose espontáneamente. Para Pina Bausch la modernización se muestra de forma cruda. El nuevo orden,

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

el aislamiento, la masificación de las emociones negativas se vuelve la huella en sus obras que producen las circunstancias teatrales para la creación de reacciones de asombro y miedo en el público. “Todas sus obras se realizan con la ayuda de bailarines de diferentes razas y países, que, siguiendo el peculiar método de trabajo de la directora, se implican con sus propios miedos, sus propios deseos” (Vásquez, 2006, p. 3).

Con la bailarina estadounidense y coreógrafa Loie Fuller (1862 - 1928), se observa un aporte mucho más visual que conceptual en la danza y sin embargo igual de importante, porque a partir de la danza libre compone un estilo propio, Fuller se vuelve una pionera de la iluminación teatral entre 1911-1925 creando el espectáculo de la *danza serpentina*, un espectáculo visualmente mágico que se basa en la impregnación de color por medio de la iluminación sobre sus vestidos de seda y el movimiento creando un efecto ilusionista en el que el espectador mientras observa a la bailarina



Figure 14. Loie Fuller (1862 - 1928). Fotografía de Samuel Joshua Becket. (Nueva York, 2005) Gilman Collection Metropolitan Museum of Art.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

(Fuller) visualiza no solo un cuerpo danzante, sino también flores y pétalos vivos que cambian según la velocidad y poética de su interprete y los cambios de luz.

Loie utiliza faldas largas de seda con exceso de tela para crear los movimientos ondulantes iluminados con reflectores de luz de diferentes colores. “Sobre la tela en movimiento proyectaba colores con juegos de luces que ella mismas diseñaba” (Ferrari, 2015, p. 1). Éste invento es una innovación escénica en su época, puesto que combina técnicas de luz y proyección, *saliéndose del solo hecho de danzar*, crea una imagen propia a la que le da vida a través de la energía de sus movimientos

La danza serpentina, es una mezcla hermosa a la cual me complace llamar muy bien como arte visual. Su creación es un espectáculo que abre las puertas a la hibridación entre la imagen en movimiento, la danza y los efectos visuales, pues se presenta como una ilusión en la que hay un aspecto cambiante lleno de movimiento que ejerció en el espectador encanto, asombro.

De cierta forma, podría decir que es el nacimiento del aspecto digitalizado de la danza. ¿Acaso es como un vídeodanza totalmente “casero”, sin técnicas cinematográficas, sin necesidad de una pantalla, puesto que todo ocurre, *toda la magia*, en el escenario? Con Loie Fuller el bailarín se funde en la acción y el escenario, haciendo que se vuelvan casi que uno mismo.

Ambas mujeres crean grandes avances en la percepción del lenguaje de la danza que inciden de una forma más profunda en un desarrollo del pensamiento o también en el origen de técnicas fílmicas en relación con la formación conceptual de cada momento, de cada artista. Pina Bausch hace aportes de base conceptual que influyen en el Ser como ente que muestra su interior sin cohibiciones ni temor a juicios, ella desvela la necesidad de un expresionismo escondido en una

sociedad que necesita desahogarse y por esto en sus obras son apreciadas la respiración acelerada, los gritos, las risas o el silencio prolongado, para remover de alguna manera el inconsciente de sus espectadores. En cambio, con Loie es principalmente un avance tecnológico que se manifiesta para la evolución de los posibles efectos especiales para las presentaciones escénicas y el desarrollo cinematográfico.

Teniendo en cuenta como se menciona más arriba, que el espíritu de liberación crea los enlaces artísticos, esa liberación a la crítica, el creer que la esencia estaba en el hecho de captar los sentimientos más íntimos del ser humano o de captarse a sí mismo en su espacio y tiempo de vida, es un pensamiento que se vuelve unánime para toda la época y que da paso al impulso de creación. Por ejemplo: con Bausch y Fuller se socaba un poco más hacia el nacimiento del vídeodanza, pues es la expresión de las emociones a través del cuerpo, la magia del cuerpo en movimiento, y la asociación libre del movimiento, el tiempo y los espacios.

4.5. CONCLUSIÓN DE ANÁLISIS HISTÓRICO

Hibridación

Podemos definir el contexto de las vanguardias como una época de transición y cambio, donde se había perdido la noción de los valores que, sin poder respaldarse en lo tradicional, intentan de una u otra manera innovar sin establecer una moral definida. Dicha época crea el nido adecuado para la creación de nuevas formas artísticas, puesto que libera a los artistas para escoger e intercambiar técnicas para indagar sin restricciones o presión social. Las ideas se mezclan un poco, el azar y lo enigmático, lo irreal y el mundo de los sueños creando una puerta abierta al sin sentido de espacios

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

y tiempos descolocados. Esta forma de pensar y hacer es reflejada en el Vídeodanza puesto que cuando se observa se pueden apreciar dichas características de forma física y tangible dentro de la edición, el montaje y la libre expresión de la danza. Se muestra principalmente el cuerpo como protagonista, como el centro de atención que se recrea constantemente, dando paso a una imagen completamente nueva de sí mismo que es dirigida por el artista que lo filma y que lo edita.

El Vídeodanza simula los espacios sin necesidad de tener presente la gravedad o la perspectiva, pues lo importante es mostrar la danza en un aspecto general omitiendo también la colocación de significados o historias narrativas, ya que es libre de escoger si genera conexión o no entre un espacio y otro.

El sentido del Vídeodanza es totalmente vanguardista porque se libera del sentido realista y se pierde en un estado artístico que no depende de nada, que existe solo para sí mismo sin importar un sentido de utilidad o de educación, es la expresividad de las ideas vanguardistas, pero a través del cuerpo, la cámara y el montaje.

Por otro lado, la época de las vanguardias también es la época de la experimentación con la tecnología, después de conocer y crear con la fotografía y los diferentes efectos que surgieron a partir del revelado y la utilización de filtros, llega el vídeo experimental con los dadaístas que impregnaron sus presentaciones de misterio y enigmas mostrándole a sus espectadores un montón de imágenes en movimiento inconexas de sentido totalmente incierto. Fueron procesos en los que las imágenes o tomas se escogían a partir de intuición o gusto estético sin un guion o sin ninguna regla en general. El cine desde su propio lugar en la época revela las posibilidades de creación de perspectivas nuevas de realidad donde es necesario la exageración de los gestos, los espacios, las acciones y efectos especiales para que la emoción se apropie de los espectadores. El concepto de

cine se marca como grandes producciones, una industria que genera sus creaciones bajo diferentes reglas y procesos de planeación con técnicas de filmación que se reflejan de forma empírica en el Vídeodanza.

5. EL CUERPO EXPRESIVO

El cuerpo siempre fue objeto artístico dentro de las ramas que lo representan como lo es la danza o el teatro. Con la llegada del cine y el vídeo, el cuerpo toma una nueva forma de representación entonces medida dentro de un aspecto digital y autónomo, es decir, en constante cambio, que reconfigura la percepción del cuerpo como forma tangible y lo sitúa en una forma totalmente ajena a la realidad actual y precisa de un espectador. Es una desmaterialización en la que el cuerpo es solo una figura que se ensambla a una composición fílmica, pues como menciona (García Varas, 2002) “A las imágenes digitales les corresponde así mismo una nueva estructura temporal: el instante, la simultaneidad, la concatenación, el periodo una y otra vez reinicialable, etc.” (p. 265). Transformando el tiempo real de las acciones fuera y dentro de la pantalla.

Esto lo que hace es crear una especie de hipertexto en el que el cuerpo se presenta vinculado a otros lenguajes por medio del movimiento, siendo éste el que crea la conexión entre todos, la razón de ser. El vídeodanza es dado entonces como un sistema del cual se puede percibir información de un lenguaje u otro de forma simultánea o no, el cuerpo, la danza, el montaje fílmico o una singular narrativa; pues los artistas inician la producción de obras en las que el cuerpo se fragmenta o fluye dependiendo de la intensidad del artista y la finalidad, como vimos por ejemplo: con Maya Deren,

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

quien representan la sensibilidad al mundo a través del cuerpo contando historias de acuerdo al juego del movimiento del cuerpo en la danza y de la cámara como el ojo que la sigue o que la encuentra.

El lenguaje de la danza entonces es complejo en cuanto a su capacidad de expresión, que tiende a ser metafórica dependiendo del objetivo de la coreografía o presentación, en especial la danza contemporánea o la danza libre que es por lo regular el estilo utilizado para vídeodanza. Este tipo de danza se basa en la narración de historias o sentimientos a través del cuerpo, su forma, la técnica, la velocidad y el ritmo. El cuerpo es utilizado como medio de comunicación interior. Hace una interpretación que enfatiza en el sentir, que cuenta una secuencia y unos movimientos que invaden el escenario por completo y que centran al bailarín, quien es el que hace resonar el sentido de la obra para el público. “El danzante hace arte de sí. En danza, artista y obra se funden en una presencia que desaparece apenas se manifiesta” (Rosales, 2012, p. 93). El bailarín es la obra en escenario y se mantiene de esa forma mientras continúe su danza. El movimiento, sus cadencias y la concentración mente y cuerpo, y en caso de ser varios cuerpos, su contacto e interacción son la ilusión de una obra en movimiento con tiempo de duración.

El recuerdo de una danza en el espectador es también algo singular y variable, puesto que en la mente del espectador solo quedan fragmentos inconexos que aluden a una alegoría de historia entendida en el momento en el que presencia la obra de inicio a fin, siendo ese momento el único en el que conoce su sentido y que, por lo tanto, termina enlazando su recuerdo al impacto de la historia y las emociones que le produjeron. “Con emociones y pensamientos por supuesto, que pueden llegar a ser hondos, pero que resulta complicado derivarlos de signos precisos, pues el movimiento, que es el afluyente de significación de toda danza, genera un tipo particular de imagen” (Rosales, 2012, p. 93).

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Por ende, el cuerpo viene a ser el centro de todo. Es el movimiento y su energía o potencia expresiva la que termina por definir el carácter de la presentación. Sin embargo, el cuerpo no se puede tratar como si fuese una fuente de expresión cerrada, puesto que su sistema de lenguaje es múltiple porque cada parte del cuerpo tiene gran significado. La conciencia sobre cada movimiento hace que éste se produzca desde cada articulación y musculo. Es un juego expresivo entre las extremidades y el dorso y también de la intensión del bailarín quien se apropia de su cuerpo para crear. Esto se acerca un poco al argumento que utiliza Baudrillard (1969) para referirse a la apropiación de los objetos. Afirma que “Dispone del espacio como de una estructura de distribución; a través del control de este espacio, dispone de todas las posibilidades de relaciones recíprocas y, por lo tanto, de la totalidad de los papeles que pueden desempeñar los objetos” (p. 26).

En este caso, es el bailarín quien toma su cuerpo como propio para comunicar y que de acuerdo a su sensibilidad se mueva respondiendo a esa necesidad de expresar y crear, utilizando su forma, su ser físico para hablar sobre historias y emociones. Crea un equilibrio entre su cuerpo y sus deseos.

Por ende, el cuerpo se convierte en un lugar de espacios diversos, es decir, a través del cual se vislumbran imaginativamente lugares en los que sus movimientos son apropiados, que se amoldan a las necesidades de unas nuevas leyes permitiéndole transformarse. El cuerpo en su espacio se convierte en fuego, viento, agua, dolor, alegría; en personajes que manifiestan necesidades. “Mi cuerpo es lo contrario de una utopía: es aquello que nunca acontece bajo otro cielo. Es el lugar absoluto, el pequeño fragmento de espacio con el cual me hago, estrictamente, cuerpo. Mi cuerpo, implacable topía” (Foucault, 1966, p. 11). El cuerpo entonces manifiesta su protagonismo a través de la diversidad metafísica en la que se convierte mientras danza, o para danzar. Se crea un entorno completo lleno de vida, porque, aunque en ocasiones este sujeto a coreografías y técnica es humano

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

y se debe desprender del entorno epistémico. Su liberación personal le da valía al montaje, y el montaje se convierte en decoración.

Cuando se habla del cuerpo, no se puede olvidar su función natural así se encuentre en un contexto de danza, puesto que su cotidianidad es la que nutre su espacio inocuo de danzar. El caminar, correr, sentarse, agarrar algo, tocar a alguien, tocar algo, hablar, respirar, pensar en sí mismo; visualizar todo el movimiento que se puede percibir en un ambiente de ciudad, carretera; vivir la noche o el día, hace parte de la vida física y plana de los seres humanos, personas que viven cada acción bajo circunstancias propias alegres o apesadumbradas con propósitos o sin ellos, metas, anhelos, obligaciones sociales y morales. Apreciaciones singulares características de cada ser y cada situación adversa o contingente que se presente. El cuerpo es el receptor de vida y la lógica que procesa esa vida, la moldea, la entiende y la expresa a una manera singular y no igualable por leyes naturales de la unicidad de cada ser. “Es un continente fijo, y el exterior es sustancia. Los objetos tienen así (sobre todo los muebles), aparte de su función práctica, una función primordial de recipiente, de vaso de lo imaginario” (Baudrillard, 1969, p. 27). Cuando Baudrillard habla de objetos cuenta de ellos su aspecto y función. Es la característica general y luego su función simbólica. El cuerpo tiene una función simbólica que se nutre a partir de su característica general y que se transforma en mil idiomas cuando se trata de danza.

La danza está marcada por la necesidad de representación de las diferentes circunstancias sociales vividas y percibidas, que por cuestión cultural son seleccionadas como importantes y de cuidado. La representación de la naturaleza para la danza termina siendo la representación de la vida para el bailarín o para el ser humano. Por esto, las danzas a la fertilidad, a la muerte, al nacimiento, a la abundancia.

Y, sin embargo, esa forma en la danza también muta cuando él hombre lo interviene y *le pone un filtro* cuando juega con el arte, y en este caso, una cámara y la interacción tecnológica creando magia con el discurso del cuerpo y así “desmaterializándolo y transformándolo en una percepción mental” independiente de su composición material, causando que su sentido se manifieste a través de su forma completa. (García Varas, 2002, p. 266)

Se trata entonces del cuerpo cumpliendo su rol expresivo pero fragmentado y masificado por un agente externo. En el Vídeodanza la gran magnificencia y simbolismo del cuerpo se percibe solo a través de la pantalla, siendo esto una técnica que atenta e interviene una forma expresiva que viene desde siglos atrás. Y que abre la puerta a nuevos aspectos importantes bajo la lectura del cuerpo como punto expresivo, puesto que a través de la pantalla se genera la incertidumbre de la identidad, siendo el tiempo, la reproducción y la abstracción de los espacios tanto en lugares como del mismo cuerpo, un manajo de significantes nuevos que conllevan a pensar en nuevas lecturas.

5.1. EL CUERPO COMO UN CONJUNTO DE SIGNIFICANTES

Cuando hablamos de movimiento, debe tenerse claro que el movimiento es ejercido por una o varias partes del cuerpo en sincronía o no. El movimiento de una mano, por ejemplo: que en un momento de la coreografía trata de simular el viento y sus cambios, tal vez de una leve brisa a una tempestad, es un momento clave e importante para la coreografía puesto que sin aquel movimiento haría falta la representación de dicha situación. Entonces, la importancia recae sobre una especie de mutabilidad, que se genera de acuerdo al juego de representaciones dadas por cada una de las partes del cuerpo dentro de una danza. Y que con “mutable” se hace énfasis en la conexión sucesiva que se desenvuelve con cada movimiento, uno a uno va aconteciendo, formando un conjunto de significantes, ya que cada movimiento, una expresión en materia física y palpable, puede variar

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

según la intensidad, el conocimiento y el lugar. Rosales (2012) afirma: “El movimiento, que podría llegar a ser el fenómeno más perdurable, resulta también el acto más evanescente: se agota en sí mismo” (p. 35). Variando, así como sus movimientos simultáneos, también su tiempo y su realidad.

El movimiento es libre, variado y singular porque cuando el bailarín alza su mano al cielo puede hablar sobre esperanza, desesperanza, Dios o la muerte espiritual, puede hablar del cielo o del alma y también de la tierra sin importar de donde pertenezca cultural o socialmente, porque como tal, los significados cambian en todas partes dependiendo del receptor y su singularidad personal porque cada persona es un ser único, no dicho de forma romántica o embellecedora, sino por la capacidad de percepción de la que gozamos los seres humanos, la capacidad de asociación e interpretación. No somos las hojas de una planta, sino una planta cada uno, con un organismo propio que efectúa los cambios necesarios para sobrevivir y en nuestro caso para comprender.

Retomando la teoría de Ferdinand de Saussure, el significado es el contenido mental que le damos a un signo lingüístico y que se asocia con el sonido, es el concepto. (Saussure, 1945). De acuerdo con esto si hablamos del cuerpo, un movimiento en danza viene siendo entonces el concepto general *del movimiento* que no tiene nada que ver con su fin, es decir, con el movimiento mismo, ya que éste proporciona solo lo visual y deja hondar el significado entre todo el terreno de la coreografía, aspectos de su presentación como la luz, el vestuario y demás, dejando que el espectador cree el concepto propio del significado específico de la danza que observan.

Por lo tanto, los movimientos dentro de una coreografía se vuelven creaciones a partir de relaciones sintagmáticas, a través de las diferentes combinaciones de los movimientos que van consecuentemente desde el inicio, desde la idea básica de creación y el boceto, que se van relacionando expansivamente unos tras otros, según el orden posicional que designe la coreografía

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

hasta el final. Son relaciones de sentido que cada signo lingüístico mantiene con los otros como la conexión intrínseca de cada signo dentro de la composición, gramaticalmente sería en el mismo sintagma o en la oración que en este caso sería la coreografía. (Saussure, 1916). El lenguaje humano es un lenguaje complejo que sostiene procesos psicológicos y físicos, libertad propia o individual y dependencia una contextual o social, una facultad que nos da la naturaleza. Esto es algo que podría tomarse como base para el análisis del movimiento, desde un punto de vista estructuralista donde el movimiento de un cuerpo *es* porque se compone de una cantidad de códigos intrínsecos que se compensan entre ellos mismos dentro de la danza y que crean una sucesión entre cambios y estabilidad.

El estado psicológico del bailarín viene siendo un significado intangible, puesto que ejerce sus movimientos por motivos propios e intrínsecos que se manifiestan a través de la emoción y el deseo de continuar la danza. “La danza se encuentra ligada al fenómeno de la percepción. Tan significativo es este vínculo que no sería exagerado afirmar que la danza es una forma especial de percibir” (Rosales, 2012, p. 97). El resultado del movimiento desde la percepción ajena posee también un significado, y es el que manifiesta el espectador o la audiencia, en conexión con las sensaciones que le genera dichos movimientos de *aquel* cuerpo que observa en *estado de danza*, afirma Rosales (2012) “Es el movimiento intencional, no necesariamente razonado, que suscita una transformación poética del cuerpo” (p.57). Es una abstracción observada que le hace manifestar emociones al espectador por medio de la percepción, por esto es una concepción intangible dada por la sociedad.

De manera que el movimiento del cuerpo se genera a partir de símbolos e intencionalidad y se compone por aspectos tanto materiales como intangibles haciendo que la danza pueda percibirse como la cúspide del lenguaje corporal.

Dentro del Vídeodanza el movimiento del cuerpo toma una posición más estructural debido a la validez de cada una de sus partes al ser una composición híbrida, pues no importa la realidad sustancial del movimiento, por ejemplo, o del montaje, sino que se verifica su existencia solo por medio de “la percepción de su totalidad” y es inadmisibles seccionarle. (Laban, 1987, p. 40 – 41).

6. TIEMPO Y ESPACIO

El tiempo y el espacio son características básicas que van juntas y que dialogan para crear tanto en la vida cotidiana como en este género artístico. Para el Vídeodanza el espacio se refleja como un desplazamiento mental que se realiza en una mezcla de emociones causadas por la danza misma, en la que el tiempo sucede dentro de la historia que inspira al bailarín y también de forma externa e ilusoria para el espectador, jugando entonces con el significado y la realidad.

6.1. EL DESPLAZAMIENTO EN EL ESPACIO

Espacio se considera lugar que pueda ser ocupado, el desplazamiento en él es la complejidad motora o subjetiva, es decir cómo nos desplazamos y quien o que se desplaza. Pero la espacialidad esta entendida por diferentes aspectos y nuestro sentido espacial es uno de ellos, con este sabemos “hacia qué lugar ir y cómo”, “qué lugar es” y “dónde está”. Sin embargo, ¿qué pasa cuando el lugar al que nos desplazamos es solo mental y no tiene una conexión física palpable? Y no se está

hablando de viajes astrales. Esto sucede en la danza en los casos que son danza pura, donde la música sobra, puesto que el deseo de danzar va impuesto solo por el alma y el alma al ser algo interior tiene su propia sonoridad, no necesita de decoraciones o accesorios externos. Si el bailarín cierra los ojos y comienza a ejercer los movimientos deseados, empieza a haber una serie de desplazamientos por partes como se describió anteriormente, pero y ¿qué sucede con el espacio? Sencillo, se anexa a cada movimiento realizado, al deseo de la danza, al espectáculo, ya sea público o personal, puesto que sin él no habría sentido. El movimiento es único e irrepetible así sea practicado por el bailarín miles de veces, si se trata de una técnica, en su momento final será el movimiento que fue. Greiner y Katz (2005) afirman que “El bailarín crea con su propia persona. Todo él, toda ella son a la vez proceso y objetivo de creación, labor artística y obra de arte” (Citado en Rosales, 2012, p. 97). El desplazamiento entonces será historia, ya que el recorrido hecho no tendrá reversa y hace parte intrínseca de movimiento realizado. El espacio se vuelve testigo silencioso porque solo se deja transitar. Gilles Deleuze desarrolla esta tesis de la siguiente manera apoyándose en el estudio de Bergson: “El movimiento no se confunde con el espacio recorrido. El espacio recorrido es pasado, el movimiento es presente, es el acto de recorrer. El espacio recorrido es divisible e incluso infinitamente divisible, mientras que el movimiento es indivisible; o bien no se puede dividir sin cambiar; en cada división de naturaleza (...). No podéis reconstruir el movimiento con posiciones en el espacio o con instantes en el tiempo, es decir; con cortes inmóviles”. (Deleuze, 1983, p. 13-14).

El espacio no desaparece y continúa existiendo, pero solo para ser recorrido de otra manera y nunca de igual forma a la anterior. Y en este punto comparte su sentido con el Tiempo donde solo existen a partir de lo único o irrepetible, sino que el cambio en el espacio depende del movimiento que se genere en él. Si no hay movimiento el espacio continúa siendo si mismo pasivo a la espera de un

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

cambio y entonces de alguna manera habla en susurros puesto que es el contexto del bailarín y la plataforma de la danza. De cierta manera se puede hacer una analogía con aquellos espacios que son vacíos y abandonados, donde el movimiento se vuelve algo ausente y es el artista quien en algunos casos los percibe y acoge, sin embargo, un escenario sin presentación surte el mismo efecto que la sala de una casa en una tarde sin vida.

La danza es fugaz, es efímera y por fortuna solo lo es la danza y no el espacio también. “En danza, artista y obra se funden en una presencia que desaparece apenas se manifiesta” (Rosales, 2012, p. 93). El espacio lo que hace entonces es magnificar el aspecto de la danza mientras el bailarín lo recorre, lo acoge y manipula su forma a través de sus pasos sometido a las leyes físicas del equilibrio y del diseño, ya sea dentro de su kinesfera⁹ o recorriendo el lugar de un lado a otro en su totalidad. (Laban, 1987). Se trata de una colaboración en la que no hay forma de dividir el protagonismo, la danza lleva consigo el movimiento, el espacio y el tiempo todo en un conglomerado de intención señorial que se figuran en el cuerpo a partir de las conexiones y desconexiones energéticas que pueden encasillar el desplazamiento del movimiento, como afirma Laban (1987).

El *peso* del cuerpo sigue la gravedad. El esqueleto del cuerpo puede compararse con un sistema de palancas por el cual se alcanzan las distancias y las direcciones en el *espacio*. Estas palancas se ponen en funcionamiento por medio de nervios y músculos que suministran la fuerza que se necesita para sobrellevar el peso de las partes del cuerpo que se mueven. El *flujo* del movimiento se controla por los centros nerviosos que reaccionan a estímulos externos e internos. Los movimientos consumen cierto grado de tiempo, que puede ser medido con exactitud. (p. 40).

Todo esto argumenta el desplazamiento del espacio como una consecuencia intrínseca de cualquier movimiento realizado por un cuerpo, que se ejecuta sin necesidad de una visión estética ya que esta depende de la apreciación del espectador, y que centra principalmente en el uso de la energía y el

⁹ Laban, Rudolf, (1987). *El dominio del movimiento*. Editorial Fundamentos. España.

movimiento como representación de ésta: “Desde una perspectiva física, todo movimiento implica un cambio: lo mínimo que puede ocurrir ante la acción es que se modifique un estado de inercia; para que esto suceda debe haber aplicación de energía; el movimiento es la manifestación de la energía”. (Rosales, 2012, p. 43).

Subjetivamente se puede sintetizar el espacio y el recorrido del bailarín en una configuración de sinergia, en la que la danza resulta siendo ese efecto superior que deviene de la coordinación de dos causas diferentes. El desplazamiento se vuelve entonces la esencia del movimiento y la danza, el contenido de ambos aspectos que muestra la forma de lectura de la presentación.

Sin embargo, el tiempo es también protagonista en toda esta relación. Quién más que el tiempo para determinar la cantidad de espacio recorrido por el bailarín y de igual forma la cadencia del desplazamiento mismo. El tiempo está ligado o es parte vaporosa del movimiento puesto que este le da la existencia o vida. Pero su particularidad en la danza es que está predispuesto y planeado y que varía dependiendo de los deseos del bailarín. Deja de ser el amo del *todo* para fragmentarse en disposiciones que se acuñan a cada parte del cuerpo y cada punto clave en el espacio. El tiempo en la danza se moldea y se vuelve propiedad del cuerpo.

6.2. LA FRAGMENTACIÓN DEL TIEMPO, CUERPO A TRAVÉS DE LA CÁMARA

La fragmentación es un estado específico del Vídeodanza, se encuentra intrínseco en su creación de acuerdo a la combinación de lenguajes, la danza y el cine, y aspectos mediáticos como lo son el tiempo y el espacio que en su totalidad crean composiciones uniformes que solo existen dentro de

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRÁFICAS DEL VÍDEODANZA

esa composición sin posibilidad de dividirla en partes. Es una fragmentación que crea una homogeneidad.

Dicha creación que se da por medio de un proceso experimental en la historia¹⁰ sugiere una nueva forma de apreciar el cuerpo dentro de un lenguaje visual, en la que la composición debe ser percibida bajo un aspecto más sensitivo al igual que su lectura. “La cámara y la edición introducen formas alternativas de la sensación cenestésica”, pues se le suma al movimiento del cuerpo en la danza los movimientos de la creación filmográfica, la enajenación del tiempo y la interactividad de los espacios. (Martínez Pimentel, 2008).

Esto conlleva a un concepto de digitalización de la corporalidad, hecho inmiscuido dentro de la composición absoluta. Schiller (2003) afirmó que “El movimiento del cuerpo traspasa la materialidad, es decir se transforma en una composición de otros materiales y medios dinámicos, el cuerpo se reconfigura” (Citado en Martínez Pimentel, 2008, p. 2). Una transformación no solo visual sino también sensitiva que acoge al espectador desde su forma propia, “crear una continuidad de movimiento”, en la que muestra una realidad distinta, una nueva lógica de ritmo donde todos los aspectos están sujetos al tiempo manipulado y fragmentado por la *mano de un Dios*, o mejor, por el pensamiento cinematográfico que está en manos del director del film. (Deren 1947, p. 148).

Dichas manipulaciones de creación se dan de acuerdo a la simulación de dimensiones por medio de espacios dinámicos y aspectos ficticios en la pantalla que se traducen bajo la temporalidad tanto interna como el hecho de mostrar el día y la noche, y la temporalidad completa que determina de cierta forma el film.

¹⁰ Capítulo 3. Análisis histórico: Surgimiento del vídeodanza, p. 6-57.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

El movimiento es el cambio dentro del movimiento global, es decir dentro del *Todo* como lo define Deleuze (1983). Se trata de una trascendencia de tiempo que también se vuelve ficticia o falsa, puesto que pasa derivada de las transformaciones realizadas dentro de la construcción de la película. Se considera un paso a paso que muta a medida que avanza tanto la producción como la historia que sea mostrada, donde los movimientos definen los aspectos importantes a recordar llevando consigo el tiempo que es precisamente el que les hace *ser* movimiento: “El movimiento remite a elementos inteligibles, Formas o Ideas que son ellas mismas eternas e inmóviles. No cabe duda, para reconstruir el movimiento habrá que captar esas formas en el punto más cercano a su actualización en una materia-flujo. Son potencialidades que no pasan al acto más que encarnándose en la materia”. (Deleuze, 1983, p. 17).

Esto conlleva a una lectura sensible en la que las sensaciones son transmitidas no solo por el cuerpo sino también por la interacción armónica de todo el vídeodanza, en la que el dinamismo de las imágenes que transcurren una tras otra como la argumentación de la idea. Esa lectura basada en la temporalidad nueva distinta a la de la vida real, efectúa una simulación de situaciones que cualquier espectador puede asociar de forma cognitiva y psicológicamente con su propia existencia y su imaginación donde lo que ve termina siendo un cuerpo virtual inmerso en un espacio irreal y una danza transitoria fragmentada por la cámara y el tiempo mismo. (Martínez Pimentel, 2008).

El tiempo en la danza esta al paso de los movimientos y a la totalidad de la coreografía, expresando una especie de dialéctica que se centra en la síntesis del orden total de los movimientos y sus significados, un orden privilegiado de las poses y los instantes como en la danza (Deleuze, 1983). Esos momentos cruciales de tiempo, fragmentado y dependiente del movimiento, crean puntos de

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

recuerdo o memoria que enlaza tanto el aspecto y como su contenido, creando un flujo gramático¹¹ en el que se crea la sensación de sincronía entre la mezcla de lenguajes, sin divisiones ni cortes, presentando una totalidad bajo los conceptos dispuestos para el público de los cuales el mismo espectador entenderá según su punto de vista y los momentos que le generen impacto.

Dentro del Vídeodanza el sentido de este lenguaje es mezclado entre el discurso de la danza y del cine: lenguaje corporal, sonoro, fílmico; para concluir en el significado perceptible que proporciona información principalmente emotiva frente al observador, que puede o no, crear empatía ya que arrastra al observador consigo en su propia línea de tiempo. Como afirma Serrano (1984) los lenguajes no verbales tienden a tener mayor significación que los mensajes verbales, puesto que generan un impacto emocional que depende del sistema de comunicación cultural (Serrano, 1984) y más intrínsecamente de la experiencia personal del individuo, algo que sucede durante el transcurso del tiempo total de la película o Vídeodanza.

En el cine, el tiempo queda totalmente fragmentado en el interior de la película. Se duplica su función después de ser moldeado en el proceso de realización, y es una segunda vez manipulado en el proceso de postproducción o montaje. Para Deleuze en su libro *La imagen-movimiento I*, (1983), el plano termina siendo el punto de enlace entre el movimiento y el transcurso del tiempo: “Deleuze dispone una realidad cinematográfica a cada concepto como *el cuadro* que define como un sistema provisionalmente cerrado; *el plano* o *imagen-movimiento* como la determinación del movimiento que se establece en el sistema cerrado; y *el montaje* es la determinación del todo”. (Martín, 2010, p. 57).

¹¹ RAE. (2018). Parte de la lingüística que estudia los elementos de una lengua, así como la forma en que estos se organizan y se combinan.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Al introducir la danza puede simplemente registrarse o crear el discurso mezclando la cámara, la imaginación, el tiempo y el espacio, como ver un paso aparentemente nuevo o diferente solo por poder cambiar su punto de vista. Esto se logra por medio del montaje o manejo de la cámara, el hecho de cambiar de lugar al espectador e introducirlo, si así se desea, dentro de la coreografía o dentro del espacio, o cambiar de espacio de forma omnipresente con la cámara a través de movimientos ininterrumpidos de un lugar a otro. (Deren, 1946, p. 60).

El tiempo se vuelve clave al caer en el cambio de velocidades y al jugar y enfrentarse con el tiempo real. El Todo se multiplica y el cuerpo es quien principalmente asume y representa estos cambios, puesto que es su valor material y vivo el que se *cristaliza*. Tanto la representación del tiempo como la percepción del espacio componen la base de todos los fenómenos materiales y psicológicos. Son condiciones innatas por las cuales se percibe la vida y dan paso a la percepción y el razonamiento (Kant, 1978). Por lo tanto, el tiempo intangible, el espacio físico y real, pero de significado y variabilidad etéreos enfatizan el carácter significativo del cuerpo al ser materia viva y consciente que dentro del Vídeodanza se mezcla junto a estas condiciones a priori.

Sin embargo, dichas condiciones a priori terminan siendo digitalizadas y de esta manera materializadas, ya que son capturadas dentro del tiempo mismo del filme, en el cual le dan un sentido al cuerpo y su historia, pero tan solo en ese espacio digital ya sin influenciar la realidad continua. Entonces las condiciones a priori del tiempo y el espacio terminan obteniendo un valor de utilidad sin ningún otro sentido específico, en perspectiva personal, se desvirtúan, convirtiéndose en objetos encasillados y rendidos a la percepción visual y sensitiva de quienes deseen observarles.

Podría comprenderse de esta manera, tiempo y espacio son variables de igual categoría. Cuerpo es una variable singular que causa alteración al unirse con las variables tiempo y espacio, a partir de esto dentro del contexto del proceso de digitalización, se convierten en un solo resultado en el cual las tres variables se entrelazan sin poderse separar nunca más. Adquieren otro significado, se convierten en un Todo finito.

Podría decirse que es un privilegio del cine. Porque es capaz de manipular varias categorías puras, es decir empíricas, que pertenecen al orden cósmico, el espacio, el tiempo junto al sujeto (en este caso el sujeto danzante) y convertir dicha mezcla en información sensorial.

El cine también cumple la función de mostrar aquellos espacios imaginados y creados solo en la mente, haciendo reales atmosferas completas, y es ahí donde entra a jugar de nuevo la percepción en cuanto a la forma de conceptualizar lo que vemos, donde el primer objeto de observación es la danza, entendida como la describe Susanne Langer (1966) “La sustancia de la danza, la aparición misma, consta de esas fuerzas no físicas, que atraen e impulsan, mantienen y modelan la vida” (p. 21), pero entonces ya mezclada entre el tiempo y el espacio y convertida en una realidad virtualizada, es decir, que se percibe solo a través de su nueva forma expresiva como toda una configuración artística.

7. NUEVOS LENGUAJES DEL VÍDEODANZA

Actualmente el Vídeodanza se manifiesta a través de los deseos de crear lenguajes experimentales que juegan con los diferentes aspectos de la vida en sociedad, la danza y el cine. Sin embargo, no es la técnica artística más difundida, puesto que siguen imperando las técnicas como la pintura y

escultura por ser clásicas o el performance y el arte conceptual por su mayor capacidad disruptiva. Artistas como Philippe Decouflé de Francia le dan una perspectiva totalmente imaginativa dominando el campo como uno de los mejores ejemplos para crear estos videos de forma fantástica e ilusoria.

Así mismo, artistas como Brisa Muños Parra de Chile, Silvina Szperling de Argentina, Dixón Quitian de Colombia, Margarita Bali de Argentina o Win Vandekeybus de Bélgica, son figuras actuales y representativas del género Vídeodanza que han ayudado a sostener su valor artístico trabajando con la expresividad del cuerpo y la técnica coreográfica en temas de peso crítico como lo es la imagen de la mujer, la identidad, el conflicto armado, el concepto de familia.

A continuación, se hablará un poco sobre dos grandes referencias que se han seleccionado en este trabajo de acuerdo al proceso experimental que se llevó a cabo según el objetivo específico número tres que pretende conocer y conjugar las categorías cuerpo, tiempo y espacio en la producción y edición de un Vídeodanza “En Pedazos”.

7.1. PHILIPPE DECOUFLÉ

Entre el género de Vídeodanza Philippe Decouflé y su compañía, se identifica por sus originales combinaciones en cuanto a estilo y significados abstractos, en los que refleja las historias a través de ilusiones que realiza con proyección, iluminación, cámara o edición. Decouflé con su cámara cerca de los bailarines y sus primeros planos sobre los cuerpos en movimiento, hace que los espectadores también sean pequeños bailarines ya que la puesta en escena les da la sensación de estar en medio de los artistas, evitando que se limiten a la simple observación remota. Mostrar a

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

los bailarines desde una perspectiva totalmente desconocida. Para él la gravedad es algo que pasa por entre sus manos como una característica fácilmente manipulable en el baile, pues lo supera a través de sus tomas editadas al revés en pantalla. Su obra titulada *Codex* (1987), es un gran ejemplo sobre su pasión sobre las secuencias de danza que realiza coreográficamente con sus bailarines mostrando cuerpos extraños que se mueven de forma extraña y que, en esta producción, mantienen una característica ajena a la apariencia natural humana, creando alejamientos del mundo como se experimenta en el presente. Para Decouflé la producción artística implica la creación de una



Figure 15. Philippe Decouflé (1987) *Codex*. Fotograma.

diferencia temporal y espacial, es decir, la creación de dimensiones que cuentan historias de forma “extraña y propia que caben dentro del género de ciencia ficción y dentro de la creación utópica” (Bork, 2013).

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

El cuerpo como símbolo importante dentro de su producción artística, es una categoría completamente utópica que se representa mediante el lenguaje singular de todos los aspectos que componen sus obras, desde su escenario, vestuarios, actuaciones, movimientos, edición e iluminación, toda una composición coreográfica que magnifica lo ideal dentro de su propia perspectiva, “el contenido de las representaciones del cuerpo de Decouflé es un experimento con bailarines puesto en escena de una manera que les permite parecer no humano y desconocido” (Bork, 2013, p. 4). En el caso del vídeodanza que se realizará como resultado de esta investigación “*En Pedazos*”, es primordial ese sentido utópico del cuerpo, siendo significativo en el aspecto de la realidad física y emocional de los personajes puesto que se manifiestan de forma no verbal, a través de la danza y los movimientos bruscos suaves o compasivos, Decouflé aporta a la sensibilidad del individuo dentro de sus divisiones emocionales y así mismo con las fragmentaciones del espacio y la rareza del traslado de lugar a lugar.

En su vídeodanza *Aster Awake* (1998), se muestra constantemente una fluidez entre el movimiento del cuerpo y la música. La bailarina principal y el hombre que le acompaña por secciones del video, se acompañan creando una especie de ritual, está él, está ella, está el movimiento y está la música que se siente desenfrenada por momentos, creando lapsos de histeria. La contorsión del cuerpo es constante y realmente se enseñan movimientos de los cuales se duda lógica o intención, *¿Por qué los movimientos de las manos entorno a la nada junto a las ondulaciones incompletas?* El paso hacia cualquier lugar, la punta del pie que señala y se pierde recorriendo el espacio con cautela, pero aun así sin regreso.

Éste vídeodanza en comparación con *Codex* (1987) muestra una dinámica más autónoma y resiliente en la que el peso cae principalmente sobre un personaje principal observándose el trabajo

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA



Figure 16. Philippe Decouflé (1998) *Aster Awake*. Fotograma.

en grupo, pero también diferenciándolo dentro de las intenciones, ya que en *Codex* (1987) la forma del vídeodanza la dan sus bailarines en conjunto como una mímica extraña.

En *Aster Awake* (1998) es de alguna forma absurdo el contenido completo, porque se pueden percibir muchas situaciones, pero la incidencia del sonido las disloca. Así que tal vez no cuente una historia concreta, pero por lapsos se perciben erotismos y soledades que puede que se encuentren en las profundidades de una mente silenciosa de la cual no se puede escapar. En cambio, en *Codex* (1987) lo absurdo se funde como una característica básica del vídeodanza en el que todos los bailarines participan con totalidad. Sin embargo, en *Aster Awake* (1998), los otros tantos personajes, llegan a acompañar y a consolar la tristeza de un personaje que se muestra como central

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

y que no muestra nada de sí, puesto que en su actuación solo se observa un rostro de facciones gélidas.

Este vídeodanza es tal vez el que más puede acercarse a la intención creativa de “*En Pedazos*” ya que, por ejemplo, en cuanto a los escenarios, la falta de luz crea atmósferas perfectas para lo que se percibe como una mente gris. Hay espacios vacíos mayormente, con interrupciones de escenas en las que se muestra el exterior con la misma soledad. Las sombras en las paredes trascienden a las sombras ilusorias que asumen los rostros de los bailarines. Las ventanas, las puertas que se alzan, hablan de un espacio interior y tal vez privado. Las impresiones de locura y las manos que aparecen cortando y abriendo escenas, en “*En Pedazos*” se representa a través del despertar, de la sorpresa de lugares extraños y la zozobra.



Figure 17. Alexandra Gonzalez, Daniela Madrid (2018) *En Pedazos*. Fotograma.

Decouflé muestra los personajes con un aspecto inexistente, como solo ideas que nadan en espacios inconclusos, que, de acuerdo a la escena del tren, diría que no saben vivir en el exterior y que solo fueron creados para vivir adentro en lo más profundo del pensamiento, entre sus incomodidades, tal vez por ser impuros, creando una canción para el cuerpo. El cuerpo es el que canta y cuya voz se expresa a través del movimiento, de la extensa posición del brazo, de la desenvoltura del dorso y del *punta pie y punta pie* que marcan ritmos instantáneos en aquel hombre que trata de recorrer el espacio con más familiaridad, se refleja la protagonista de “*En Pedazos*” que recorre sus recuerdos con temor.

Como en todo lo abstracto, la historia deja la incógnita de contar una historia concreta, deja al espectador buscando el concepto más acertado que le explique, un significado que acierte o no con la intención mágica de la obra dentro de su extraño aspecto utópico.

7.2. WIM VANDEKEYBUS

Es un artista de Bélgica, director, coreógrafo, actor y fotógrafo, que trabaja en su universo creativo con el teatro y el movimiento en sus obras donde une el lenguaje de la danza con el lenguaje del cine. Su forma de hacer vídeodanza tiende a usar varios personajes que representan juegos de huida, enfrentamiento o fuerza tal como en *Roseland* (1990) vídeo-danza que realiza junto a Walter Verdin¹² y Octavio Iturbe¹³; o en este caso, *Blush* (2005) una película que dura 55 minutos y que funciona en esta investigación como segunda referencia de producción.

¹² Walter Verdin, artista y músico belga.

¹³ Octavio Iturbe, director y realizador de vídeo mexicano, colaborador en la creación del grupo “La última vez” de Wim Vandekeybus.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA



Figure 18. Wim Vandekeybus (2005) *Blush*. Fotograma.

Blush (2005) es una producción cinematográfica, o mejor un vídeodanza que abastece el lenguaje de la danza desde una perspectiva grupal, que usa de gran manera la teatralidad y el contexto de una situación básica que desata el resto de las situaciones. Vandekeybus compone una historia que corre de manera totalmente extraña intentando enfatizar en los deseos carnales que aguardan en lo profundo de la mente, “Es una exploración del subconsciente salvaje, de bosques míticos, de lo imaginario, de instintos contradictorios, en el que el cuerpo tiene razones que la mente desconoce” (Ciruela Bernal, 2014, p. 31), por esto se nota la aceleración y la preocupación en la relación entre el sexo y las emociones.

Aquí la atención se centra en un fragmento de la película a partir del minuto 37:50 hasta el minuto 45:20, donde todo inicia con un cambio de escenario en un espacio abierto de mar, arena y bosque, en el que la situación se desata a partir de una mujer que tiene sexo con un hombre dormido. Como un absurdo mientras esto sucede, inicia el juego de acoso y huida a un hombre y una mujer que

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

diluyen sus movimientos en danza representando deseo y rechazo, de ahí inicia la aparición de más personajes, una mujer más y otro hombre que trata de detenerla y así sucesivamente hasta finalizar con seis personajes antes de pasar al siguiente clima de la película.



Figure 19. Alexandra Gonzalez, Daniela Madrid (2018) *En Pedazos*. Fotograma

En el vídeodanza “*En Pedazos*” se trabaja la participación de varios personajes dentro de una misma escena en la que la intención es mostrar tensión, sumisión y miedo, para esto como referencia se utiliza un grupo de bailarines que a lo largo del vídeodanza muestran sus características específicas frente al personaje principal. Esto funciona como base importante de acuerdo al cambio de escenario, notando que el espacio abierto, en éste caso, un pedazo de montaña árido es tan dialogante como los movimientos de los bailarines, pues el cambio de espacio enmarca una situación mental o un espacio subconsciente “El cine puede jugar con el espacio de manera

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

más arbitraria y simbólica” (Zorita, 2010, p. 16), y por esto el aspecto de la arena y el sol incandescente se vuelven fundamentales para magnificar la fuerza de las emociones volviéndose básico para enseñar al espectador realidad o fantasía, algo que es fundamental para Vandekeybus en la selección de los espacios.

Para este artista los lugares remueven los sentimientos de los bailarines al momento de danzar, como afirma Ciruela (2014) “La libertad que produce bailar fuera del escenario recalca el subtexto emocional de sus coreografías, orienta la lectura del público y refuerza los temas” (p. 33), siendo entonces una característica más que resalta su trabajo como referencia.

8. VÍDEODANZA “EN PEDAZOS”

El vídeodanza “*En Pedazos*” es una producción audiovisual que nace del deseo de seguir creando, es decir, de continuar con trabajos en equipo que ya venía realizando, como por ejemplo *Realidad Dispersa* (2016), un vídeodanza que trata de describir lo agobiante que puede llegar a ser la realidad del mundo cotidiano desde las tareas más simples y se trata de mostrar ese mundo interior de encierro y represión que marca la vida como si fuera una especie de maquinaria sin consciencia. Sin embargo, en éste nuevo Vídeodanza *En Pedazos* se planteó realizar una mezcla entre actuación y danza, en donde la danza representaría el aspecto mental de la protagonista y la actuación representaría su vida real y palpable.

Con los deseos de seguir creando en este campo, surgió la idea de forma *etérea*...

En una tarde soleada en la universidad mientras caminaba por la salida peatonal, de alguna forma huyendo como siempre del mismo edificio. Exhorta en mis pensamientos miré hacia la zona verde de la FAI y vi, como una ilusión, a seis personas danzando, todas de blanco y ropas sueltas que se movían al mismo tiempo, lo extraño fue enterarme de que danzaban imitando los movimientos de la figura que se encontraba adelante, una mujer danzando y cinco personas más siguiendo cada uno de sus movimientos con la misma delicadeza.

Cuando volví a la realidad simplemente iniciaron los cuestionamientos *¿Quiénes pueden ser esas personas para poder imitar y seguir cada uno de sus movimientos de una forma tan fluida?* Debían ser personas muy íntimas, se veían como si fueran la misma, pero en realidad eran diferentes, *tal vez están en su interior.*

Así fue como inició esa compleja historia a desarrollarse, con una idea inicial para crear la historia de un personaje femenino y cinco personajes más que se encontraban en su vida y que debían tener un significado muy marcado, pues debían conocerla mucho más que ella misma.

8.1. PRE-PRODUCCIÓN

8.1.1. Idea y desarrollo de la historia

La historia del vídeodanza “En Pedazos” trata acerca del día a día de una chica que sufre un trastorno de personalidad múltiple (TID), quien tiene que sufrir la reacción de sus personalidades dependiendo de la circunstancia que viva. El problema se da cuando la chica debe enfrentarse a uno de sus más grandes miedos *enamorarse*. Un chico de la universidad empieza a acercarse a ella con mucho interés, pero sin saber de ninguno de sus problemas. Este tipo de acercamiento es un mito en su vida y causa una terrible reacción en su interior que arremete contra su voluntad y su vida, por lo que todo se vuelve un enfrentamiento que ella debe superar de alguna manera. La protagonista deberá enfrentarse con cada una de sus personalidades representando dichos enfrentamientos a partir de la danza y el cambio de escenarios.

Por lo tanto, se plantea presentar una historia que salta constantemente entre la realidad y el mundo imaginado construido a partir de las características del personaje principal. Los escenarios varían según los sentimientos y emociones del momento, utilizando la ambigüedad de las relaciones de los personajes que se crean durante el corto y la incertidumbre del mundo imaginario dialogante que abarca una atmósfera de espacios grandes y desérticos como representación del sentimiento de soledad del personaje.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

La historia trata sobre el personaje principal y decidí escribirla porque de alguna forma como satisfacción personal quería darle sentido a la existencia de cada uno de los personajes. Por esto, se investigó un poco sobre trastornos mentales, llegando al TID como mejor justificador de la existencia de dichos personajes. La indagación llevo a libros como Psicopatología (2006) de Jarne Esparcia, Talam Caparrós, Armayones Ruiz, Requena Varón y Horta i Faja, donde se describen los diferentes trastornos mentales entre los cuales está el trastorno de identidad disociativo afirmando lo siguiente:

Este trastorno había sido denominado *trastorno de personalidad múltiple o segundos estados*. Se caracteriza por la existencia de dos personalidades diferentes en el mismo individuo, y cada vez se manifiesta una de ellas. Cada personalidad tiene sus propios recuerdos, comportamientos y preferencias. Generalmente hay una entidad primaria con el nombre del individuo, que es pasiva, dependiente, culpable y depresiva. Las otras entidades pueden mostrar características diferentes y opuestas a la entidad primaria. Frecuentemente, el estrés psicosocial facilita el paso de una entidad a otra. (p. 162).

Trastornos como estos se desarrollan cuando el individuo sufre situaciones muy traumáticas principalmente en su infancia, como una forma de ocultar el recuerdo fraccionando el individuo y en algunos casos produciendo otras personalidades a partir del reflejo de una identidad ya dada o un deseo reprimido. Con la película documental *Múltiples Personalidades* (1993) dirigido por Michael Mierendorf, comprendí aún más el tema, ayudando a la escogencia de los personajes puesto que cuando una persona sufre este trastorno su apariencia se transforma dependiendo de la imagen con la que se cree su personalidad. Por lo tanto, a una chica de 23 años que sufre dicho trastorno la pueden acompañar personalidades desde niños, hombres, mujeres hasta ancianos. En este caso decidí usar cinco personalidades jóvenes entre los 17 y 27 años y una niña de 10 años. Tres de los personajes jóvenes y la niña representan arduos traumas de su vida y los otros dos salen de acuerdo con un sentimiento de salvación e ilusión.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Tabla 1: *Personajes*

<u>PERSONAJE</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u>	<u>ACTOR</u>
	Protagonista	
Mariana	Mujer universitaria de 23 años que sufre trastorno de TID con 6 personalidades en su interior	Yuri Salcedo Soto
	Personalidad 1	
Estrella	Niña de 10 años, representa traumas de infancia de Mariana	María Alejandra Hurtado
	Personalidad 2	
Jhon	Hombre de 25 años. Representa la figura paterna y abusiva de Mariana	David Benavides
	Personalidad 3	
Melissa	Mujer de 18 años. Representa violencia. Es el trauma de violación en la adolescencia de Mariana. Su lado rebelde y suicida	Adriana Erazo Henao

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Personalidad 4

Sebastián Hombre de 20 años. Representa un deseo reprimido, su ansia de vivir el amor. Es la contraparte de Jhon Jefferson Caicedo Mora

Personalidad 5

Alicia Mujer de 17 años. Representa la bondad. Es la versión segura, inteligente y carismática Valeria Erazo Guzmán

Personalidad 6

Juliana Mujer de 27 años. Representa la versión sobreprotectora de su madre Natalia Eunice Zapata

Hombre de 23 años

Manuel Representa el chico que está enamorado de Mariana Jean Carlo

8.1.2. Guion literario

Para la realización del guion hice una idea inicial de acuerdo a todo lo que me podía imaginar y por esto el primer guion quedo hecho de forma empírica, sin normas ni formato, pues solo me encargué de poner sobre papel la idea formal de cada escena junto con los planos y perspectivas. Después de esto empecé a trabajar con mi compañera Daniela Madrid quien también le interesaba trabajar con Videodanza. Con ella desarrollé otro guion en el cual tratamos de mezclar nuestras ideas. Así cada cosa que se nos ocurría íbamos, tanto encontrándole un sentido como poniéndola de la mejor manera. Decidimos trabajar con un guion en formato para película, porque nos permitía poner la información de manera más organizada.

El guion tuvo muchos cambios, de “Guion 1” se llegó hasta el “Guion 5”. Estos cambios se dieron por la salida de personas durante el rodaje, por ejemplo: la protagonista inicial decidió abandonar el proyecto de un momento a otro sin dar explicaciones, esto provocó un giro en las circunstancias previstas en el Videodanza, integramos otra chica y logramos justificar la salida de la protagonista inicial, pues no se podían desperdiciar siete escenas ya grabadas.

8.1.3. Casting y Scouting de locaciones

Tabla 2: *Scouting de locaciones.*

LOCACIONES	DESCRIPCIÓN
CASA	Espacio cerrado, de poca luz con tonos amarillos pálidos en las paredes y cafés en puertas y escaleras
UNIVERSIDAD	Zonas verdes, edificios amarillos y de tonos ladrillo

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

PARQUE	Espacio abierto totalmente verde con árboles alrededor y sillas grises
PARADA DEL MIO	Espacio abierto con tonos grises
DISCOTECA	Espacio cerrado
CANTERA	Espacio abierto. Zona árida y desértica muy grande y sin sombra

8.1.4. Propuesta estética de arte y diseño de vestuario

Se plantea presentar una historia que salta constantemente entre la realidad y el mundo imaginado construido a partir de las características del personaje principal. Los escenarios varían según los sentimientos y emociones del momento, utilizando la ambigüedad de las relaciones de los personajes que se crean durante el corto y la incertidumbre del mundo imaginario dialogante que abarca la atmósfera con espacios grandes y desérticos como representación del sentimiento de soledad del personaje. El mundo imaginario (dancístico) contendrá tanto luz, como oscuridad, tonos quemados como amarillos y ocre en lugares cerrados y abiertos.



Figure 21. Alexandra Gonzalez, Daniela Madrid (2018)
En Pedazos. Fotograma.

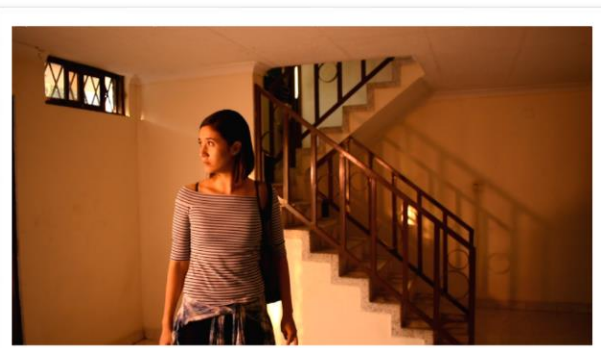


Figure 20. Alexandra Gonzalez, Daniela Madrid (2018)
En Pedazos. Fotograma.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA



Figure 23. Lamb (2011) *Wise Enough*. Fotograma.

Figure 23. John Curran (2013) *Tracks*. Fotograma.

Un elemento principal para el Vídeodanza es la arena, puesto que para los momentos que pertenecen al interior de la mente del personaje principal (Mariana) decidimos usar el aspecto desértico con una paleta de colores de amarillos a naranjas y cobrizos, con texturas secas y áridas. Una referencia en color puede ser la película australiana *Tracks* (2013) dirigida por John Curran director de cine estadounidense. También, en textura el vídeo musical *Wise Enough* (2013) de la banda sonora Lamb escrito y dirigido por el inglés Vandad Kashefi.

Los escenarios representativos de la realidad en el mundo palpable se caracterizan por los tonos naturales del día o la noche, ya sean verdes por los árboles en el exterior, y tonos azulados espacios interiores, en este caso dentro de la casa de Mariana o en la discoteca. Una referencia inicial fue la película española *Los ojos de Julia* (2010) dirigida por Guillem Morales. Sin embargo, a medida que avanzamos en el rodaje fuimos encontrando significado en tonos violáceos y rojizos.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA



Figure 26. Guillem Morales (2010) *Los ojos de Julia*. Fotograma.



Figure 25. Alexandra Gonzalez, Daniela Madrid (2018) *En Pedazos*. Fotograma.

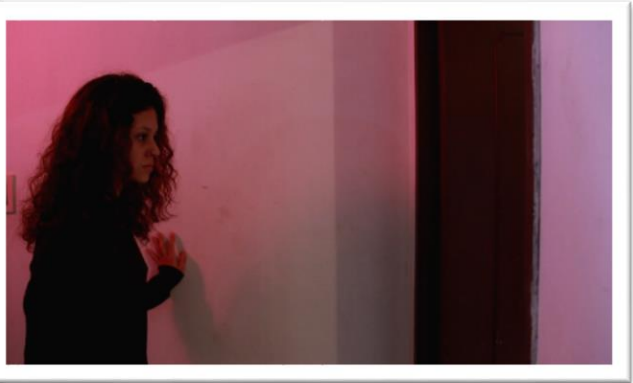


Figure 25. Figure 23. Alexandra Gonzalez, Daniela Madrid (2018) *En Pedazos*. Fotograma.



MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

El vestuario será caracterizado por la personalidad de cada personaje y será marcado con accesorios y habrá un contraste entre los diferentes caracteres reflejados en su vestuario. Ej. Melissa es una chica violenta y suicida, los colores de su vestuario serán oscuros, negro, magenta y rojo, su contraparte es Alicia, una chica extrovertida, razonable, los colores de su vestuario abarcan una gama de lila, rosa y verde claro. Igual pasa con las prendas. En el caso de los hombres, John, un joven tosco e imponente, vestiría de una manera más sobria y desarreglada como jean roto, camisa manga larga sin abotonar. El contraste pasaría a ser Sebastián, carismático, agradable, se preocupa por su apariencia, vestiría más a la moda.

En cuanto al diálogo será clave para compensar las emociones, no será usado constantemente, pero si se utilizará en los momentos oportunos para que los personajes puedan pasar una oleada de reacciones. La atmósfera será movida por estos cortes de argumento, el espacio resonará para la conciencia del personaje principal y esto se realizará a través del cambio de planos y la iluminación.

Tabla 3: *Diseño de vestuario.*

<u>PERSONAJE</u>	<u>COLOR</u>	<u>VESTUARIO</u>	<u>MAQUILLAJE</u>	<u>REFERENCIA</u>
Mariana	Negro, tonos tierra	Tiene un estilo alternativo para vestir.	Pálido, descuidado.	Imagen 1
Estrella	Verde claro	Viste de forma inocente, le	Sin maquillaje	Imagen 2

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

		gustan los sacos.		
Jhon	Negro	Desarreglado. Jean roto negro, camisa morada, chaqueta negra.	Sin maquillaje	Imagen 3
Melissa	Morado	Gótica.	Maquillaje oscuro, colores morados.	Imagen 4
Sebastián	Azul claro	Apariencia fresca y muy casual. Jean azul, camiseta blanca, camisas abiertas.	Sin maquillaje	Imagen 5
Alicia	lilas	Apariencia muy femenina.	Suave y tierno, tonos rosas.	Imagen 6

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

		Vestido de flores.		
Juliana	Verdes	Apariencia deportiva.	Maquilla suave neutral.	Imagen 7
		Jean o shorts azules, blusa verde, tenis.		
Manuel	Rojo	Apariencia deportiva.	Sin maquillaje	Imagen 8
		Jean azul, camisetas, zapatillas.		

8.1.5. Montaje Coreográfico

El montaje de la coreografía se inició con la profesora Alexandra Castañeda del grupo Danzario de la Universidad del Valle quien nos brindó su apoyo en diferentes horarios de su clase para realizar la construcción de la coreografía guiándose de acuerdo al guion escrito. Con ella se realizaron las coreografías que se desarrollaron en el espacio de la Cantera que es la danza final, donde la protagonista es atacada por las personalidades que aún quedan en su mente; la coreografía realizada

en el cruce de la calle en la parte de afuera de la universidad que se refiere al enfrentamiento de dos personalidades.

Con la bailarina de ballet Yuri Salcedo se desarrolló el montaje coreográfico realizado en el interior de la casa. En las escenas restantes se trabajó con actuación.

8.1.6. Recolección de presupuesto

Para la recolección del presupuesto se realizó una rifa con la que se logró pagar los gastos iniciales en vestuario y transporte, sin embargo, se aportó más dinero para el cubrimiento de los demás gastos como compra de accesorios y víveres.

8.2. PRODUCCIÓN

La producción del vídeodanza se planeó para realizarse en el transcurso de un semestre, sin embargo, tomo más tiempo por cuestiones de coordinación en el tiempo de todos, ya que los integrantes (actores) pertenecen a carreras profesionales diferentes dentro de la Universidad del Valle y fuera de ella. Se realizó el correspondiente desglose para cada escena el cual se encuentra adjunto en ANEXOS, lo cual fue de gran ayuda porque mantenía clara la distribución del tiempo, los implementos y las tomas necesarias.

Para la realización de las coreografías inicialmente contamos con la colaboración de la profesora Alexandra Castañeda y su grupo Danzario de la Universidad del Valle. Sin embargo, la opinión de Daniela Madrid y mía fueron cruciales para la invención de nuevos pasos que eran requeridos en algunos nuevos momentos del vídeodanza, donde también contamos con el gran apoyo

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

coreográfico de Yuri Salcedo bailarina de ballet, quien dio un gran aporte con su buen manejo del espacio y capacidad expresiva con el cuerpo y la danza.

Las grabaciones se realizaron con los recursos que se tenían al alcance en los momentos de grabación, Nikon D4200, Canon T3i, Canon T6. Los lentes usados: 18 – 55 mm, 50 mm, 18 – 200mm. En algunas escenas hicimos uso de un estabilizador Steadycam y en otras escenas de un trípode. Sin embargo, siempre se sintió más cómodo el uso de la cámara en mano, puesto que así se le daba el movimiento deseado, al igual que las características de la cámara se usaron de forma manual para apropiarnos completamente del manejo de la luz y demás.

Es necesario anotar que de acuerdo al paso a paso en el proceso de grabación surgieron muchas circunstancias que o impidieron realizar algunas tomas o fue necesario realizar cambios en las escenas para dar un mejor sentido a la historia.

8.3. POSPRODUCCIÓN

Este proceso se realizó con la ayuda del Editor Alexander Tinoco de la escuela de comunicación social de la Universidad del Valle. Aquí se realizó la revisión y selección del material de producción, y su ajuste dentro de la línea de tiempo para la edición del vídeodanza en el cual se trabajó durante un total de 16 horas.

8.3.1. Montaje

Dentro del montaje fue necesario realizar una segunda selección de escenas de acuerdo a cuestiones significado dentro del vídeodanza, puesto que al ser un proceso de experimentación se realizaron

diferentes errores de grabación que no hicieron posible el empate adecuando de algunas tomas con otras. En este último proceso nos dimos cuenta de la importancia del orden, puesto que la cantidad de detalles se convierte en un arma determinante que asegura o no el éxito del proceso de rodaje y por ende también de su post producción. Por lo tanto, al finalizar se realizaron cambios en la historia que afectaron el hilo conductor inicial.

8.3.2. Listado de la música utilizada

- Six Umbrellas “Asset House”
- Glass Boy “Prose”
- Kai Engel “Run”
- Kai Engel “Imminence”
- Kai Engel “Salve”
- Kai Engel “Scenery”
- Kai Engel “Traffic”
- Chad Crouch “The Spring Instrumental”
- TRG Banks “The star of Bethlehem”

8.3.3. Ficha Créditos

TÍTULO

En Pedazos

DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN

Alexandra Gonzalez y Daniela Madrid

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

COREOGRAFÍA

Alexandra Castañeda

Grupo DANZARIO Universidad del Valle

Yuri Tatiana Salcedo

REPARTO

Yuri Tatiana Salcedo

Natalia Eunice Zapata

Valeria Erazo Guzmán

David Benavides

Jefferson Caicedo

María Alejandra Hurtado

Luz Adriana Erazo

Jean Carlo Mendoza

EXTRAS

Adriana Pineda

Natalia Cabrera

Sofía Botero

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Paola Chávez

Duván Andrés Velázquez

Carmen Alicia Puerres

David Rincón

Angélica Cardona

Martha Cecilia Valencia

Héctor William Vera

José Monsalve

Andrés Rodríguez

Ana María Herrera

Jennifer Mora

Diego Monsalve

GUIÓN Y STORYBOARD

Alexandra Gonzalez y Daniela Madrid

CÁMARA

Daniela Madrid

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Daniela Madrid

DIRECCIÓN DE ARTE

Alexandra Gonzalez y Daniela Madrid

VESTUARIO

Alexandra Gonzalez y Daniela Madrid

MAQUILLAJE

Paola Andrea Chávez Mosquera

EDICIÓN Y MONTAJE

Alexander Tinoco

EDICIÓN DE SONIDO

Alexander Tinoco

TEMAS MUSICALES

Six Umbrellas “Asset House”

Glass Boy “Prose”

Kai Engel “Run”

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Kai Engel “Imminence”

Kai Engel “Salve”

Kai Engel “Scenery”

Kai Engel “Traffic”

Chad Crouch “The Spring Instrumental”

TRG Banks “The star of Bethlehem”

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Prof. Edgar Vite Tiscareño, Julián Alejandro Medina, Miguel Ángel Arcila, Andrés Rodríguez.

9. CONCLUSIONES

Lenguaje fragmentado y sensible lleno de significado

A partir del análisis histórico, observando la confluencia artística entre los diferentes movimientos vanguardistas y su repercusión en la creación del vídeodanza se puede concluir que dicho genero audiovisual funciona de acuerdo a los valores estéticos y teóricos de la época, puesto que es algo que se observa en sus aspectos característicos de los cuales destaca la libre asociación de ideas y variabilidad de técnica. El vídeodanza se enmarca dentro de los criterios de obra de vanguardia al formarse dentro del ámbito experimental uniendo dos lenguajes artísticos complejos como lo son la danza y el cine, los cuales toman de referencia movimientos como el pictorialismo, los valores estéticos del cine abstracto, expresionista y surrealista, y los cambios expresivos de la danza, formando entonces un lenguaje de indagación constante en el que el objetivo se vuelve la creación de la danza para la cámara, donde el termino danza es redimensionado para describir la danza, no solo del cuerpo del bailarín sino también de toda la composición audiovisual, es decir, la danza de la cámara, el espacio, el tiempo, y el montaje.

Dentro de las categorías expresivas se puede encontrar que cada una está cargada de su propio significado y función, y que transcurren de forma silenciosa y muy bien fusionada dentro del vídeodanza, que para su observación es necesaria la indagación profunda y reflexión. El cuerpo como categoría expresiva es reconocida a partir de la variabilidad corpórea del cuerpo mismo dentro del vídeodanza como sujeto danzante que trasciende a una nueva forma digitalizada y desmaterializada de la realidad. El cuerpo se convierte en un objeto cambiante, una imagen en movimiento que se dispone para su uso y cambio constante y que abandona su significado como categoría única puesto que es mediada y dependiente de las otras categorías.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

El espacio, entonces se observa a través del análisis de su existencia natural, además de que se digitaliza, se fuerza a recalcar sus significados que convergen como desplazamiento de cuerpo, cámara, de imagen, bajo la forma fragmentada. Sin embargo, también es el espacio que se construye el que observa el espectador, un espacio mental que se multiplica por dos, dentro del imaginario del bailarín y dentro de la historia para el público. El espacio se convierte en el aspecto metafórico junto al cuerpo, puesto que son los que comparten el sentido de espacialidad por lugar escénico y por desplazamiento.

Y sin embargo el tiempo también se vuelve visual, puesto que ahilado a todo su contexto se transforma para crear una nueva forma de existir subdividida y completada al mismo tiempo por la obra finalizada, en la que se presenta en forma de compás no solo del cuerpo sino también del resto de los elementos como guía.

Tanto el tiempo como el espacio son categorías puras para Kant, pero a partir del desarrollo de este trabajo se deduce como descubrimiento que el cuerpo también se percibe en función de categoría pura, que continúa siendo pura en el teatro, en la danza, pero que se quebranta y transforma tanto en el cine como en el vídeodanza. Podría decirse que el cuerpo como espacio natural del sujeto esta precedido a la experiencia, pues para actuar en la danza, lo hace a partir de las sensaciones más que de la técnica. Ocurre el movimiento a partir del sentir de la música, el sentir de sus pasos y el vaivén, y el significado interior que desarrolle su propio imaginario mientras se desplaza.

En el vídeodanza existe entonces una apropiación mucho más compleja, porque además de ser el bailarín quien se apropia de su cuerpo, es el artista quien se apropia de todos a la vez, tomando cada una de estas categorías que por sí solas son una gran cantidad de contenido poético en la vida, las transforma y utiliza para crear con ellas. El espacio, el tiempo, el cuerpo se vuelven las

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

principales herramientas para la creación dentro de la coreografía para la cámara, como los objetos perfectamente dispuestos. El Vídeodanza es una composición completamente poética más allá de su percepción visual, puesto que la magia ocurre desde el contenido de cada toma y fracción de tiempo, cada plano y perspectiva, pues es el reto de capturar un movimiento sensible pero perfecto para la cámara en un tiempo medido pero variable y un espacio estático, pero de igual forma transitorio.

Dentro de la experimentación realizada con el Vídeodanza *En Pedazos* se comprendió lo complejo de utilizar con exactitud las técnicas cinematográficas dentro del vídeodanza, puesto que es difícil conjugar un sistema poético y una forma de grabación principalmente ordenada. La narración de una historia fluida llena de detalles dentro de *En Pedazos*, fue sufriendo una transformación paulatina a medida que se iba avanzando con su producción hasta su post producción.

Con el pensamiento cinematográfico, pero también con el pensamiento en Vídeodanza es la forma en la que se realizó el proceso creativo que concluyó en una combinación de ideas, emociones y espacios que se conjugaron por medio del sonido más que de un empate de escena a escena. El trabajo en equipo fue muy arduo, de mucha actividad constante y de mucha concentración para poder mantener el control del momento de producción y no olvidar detalles importantes. El proceso ayudó a entender la importancia del montaje y la edición ya que es donde se termina de moldear la idea. Fue un proceso de producción que demostró, además de la importancia de los detalles, la relación entre la imaginación y la realidad y el reto creativo de poner ambos en escena, consiguiendo no sólo mostrar algo, sino también tratando de reconocer los significados fuertes que puedan ayudar a ahilar la historia.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

Sin embargo, dentro del desarrollo de la investigación también se visualiza el hecho de que la cantidad de material para continuar siendo investigado es mucho, ya que cada categoría puede ser abordada de forma mucho más amplia e individual. Así mismo, podría obtenerse un significado diferente sobre Videodanza que podría sobrepasar sus propios términos de creación y alcanzar un nuevo aspecto o un nuevo arte, siendo un tema tan amplio y dispuesto para su desarrollo porque posee muchas vertientes, y tal vez por esto aún se nota un poco complejo el hecho de lograr compactar todo su contenido en un significado que unifique tanto su contenido como su historia.

10. Bibliografía

(2007). *Revista Tiempo de Danza*, 32.

Arnaldo, J. (1987). *Fragmentos para una teoría romántica del arte*. Madrid, España. : Tecnos.

Bardet, M. (2012). *Pensar con Mover. Un encuentro entre danza y filosofía*. Buenos Aires: Editorial Cactus.

Baucsh, Pina [Fotograma]. (1976). *Los siete pecados capitales*. Obtenido de Pina-Bausch.de:
<http://www.pina-bausch.de/de/stuecke/detail/show/die-sieben-todsunden/>

Baudrillard, J. (1968). *El sistema de los objetos*. París: Éditions Gallimard.

Bausch, Pina [Fotografía]. (1940 - 2009). *Pina Bausch, Bibliografía* . Obtenido de pina-bausch.ed:
<http://www.pina-bausch.de/en/pina/biography/>

Bazin, A. (2006). *¿Qué es el cine?* España: Rialp.

Becket, S. [Fotografía]. (2005). *Loie Fuller*. Obtenido de Metropolitan Museum of Art :
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/287806>

Biografías y Vidas. (24 de Abril de 2014). *Biografías y vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Obtenido de https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bergman_ingrid.htm

Bocola, S. (1999). *El arte de la Modernidad. Estructura y dinámica de la evolución de Goya a Beuys*. Barcelona, España: El serbal.

Bonilla, C. M. (2014). *La interpretación en la Danza ¿Es necesario comunicar una emoción al bailar para crear una obra de arte? o ¿sólo ejecutando determinadas técnicas creamos arte al bailar? .*

Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: Una introducción. Volumen 68 de Paidós comunicación: Cine* . Madrid: Grupo Planeta.

Bork, F. (2013). The Body as Non-Place: Utopian Potential in Philippe Decouflé's Dance Film Codex. Series 2. N° 2. *Spaces of Utopia: An Electronic Journal, Universidad de Porto.*, 143 - 154.

Bozal, V. (1996). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Madrid, España: Visor Dis S.A.

Brugger, I. (1961). *El Expresionismo*. Michigan: Centro Editor de América Latina.

Buñuel, Luis [Fotograma]. (1920). *El gabinete del Dr. Caligari*. Obtenido de Time Out Ciudad de México:
<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/cine/datos-curiosos-sobre-el-gabinete-del-dr-caligari>

Buñuel, Luis [Fotograma]. (1929). *Un perro Andaluz*. Obtenido de FILM IN:
<https://www.filmin.es/corto/un-perro-andaluz>

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

- Camon, A. (1973). *El tiempo en el Arte*. Madrid, España: Organización SALA Editorial.
- Ciruela Bernal, V. (2014). Danza y Cinematografía a través de la obra de Wim Vandekeybus y su película *Blush*. *Revista Danzaratte*, nº 8, 26-40.
- Curran, John [Fotograma]. (2013). *Tracks*. Obtenido de Filmaffinity:
<https://www.filmaffinity.com/co/film893447.html>
- Decouflé, Philippe [Fotograma]. (1987). *Codex*. Obtenido de Body Cinéma:
<http://bodycinema.blog.lemonde.fr/2012/12/19/histoire-de-la-videodanse-11-codex-philippe-decoufle-1987/>
- Decouflé, Philippe [Fotograma]. (1998). *Aster Awake/Shazam*. Obtenido de Vimeo Compagnie DCA/Philippe Decoufle: <https://vimeo.com/channels/715251/95373768>
- Deleuze, G. (1983). *La Imagen-Movimiento. Estilos sobre Cine 1*. Barcelona: Paidós .
- Deren, M. (1945). Coreografía para la cámara. *Dance Magazine, The legend of Maya Deren*, Vol 1, N° 2. 265-267.
- Deren, M. (2013). *El universo Dereniano: Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren*. Madrid, España: ARTEA Editorial.
- Deren, Maya [Fotograma] . (1943). *Witch's Cradle*. Obtenido de Phipps Film:
<http://www.phippsfilm.com/2013/08/maya-deren-experimental-films-1943-1959.html>
- Deren, Maya [Fotograma]. (1945-1946). *Ritual in Transfigured Time*. Obtenido de Phipps Film:
<http://www.phippsfilm.com/2013/08/maya-deren-experimental-films-1943-1959.html>
- Deren, Maya [Fotograma]. (1943). *Meshes of the afternoon*. Obtenido de Anthology Film Archives:
<http://anthologyfilmarchives.org/collections/reference-library/stills/707>
- Deren, Maya [Fotograma]. (1944). *At land*. Obtenido de Anthology Film Archives:
<http://anthologyfilmarchives.org/collections/reference-library/stills/525>
- Deren, Maya [Fotograma]. (1945). *Study in Choreography for Camera*. Obtenido de Anthology Film Archives: <http://anthologyfilmarchives.org/collections/reference-library/stills/1242>
- Deren, Maya [Fotograma]. (1945-1956). *Ritual in Transfigured Time*. Obtenido de Anthology Film Archives: <http://anthologyfilmarchives.org/collections/reference-library/stills/984>
- Dullac, Germain [Fotograma]. (1928). *La caracola y el clérigo*. Obtenido de Controversial Movies:
<http://controversialcinema.blogspot.com/2013/11/la-coquille-et-le-clergyman-1928.html>
- Escudero, M. C. (2012). *Consideraciones epistemológico-conceptuales para el estudio del cuerpo en la danza*. Obtenido de Revistas de la FAHCE: <http://www.relmecs.fahce.unlp.edu.ar/>
- Ferrari, M. (10 de 08 de 2015). *Panorama*. Obtenido de Panorama:
<https://www.panorama.com.ve/espectaculos/Catedra-de-historia-de-danza-Loe-Fuller-20150810-0014.html>

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS DEL VÍDEODANZA

- Foucault, M. (1966). *Las palabras y las cosas, una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2009). *El cuerpo utópico: las heterotopías*. Editorial Nueva Visión.
- García Varas, A. (2002). Arte y nuevas tecnologías: Desmaterialización del objeto artístico. En D. Hernández Sánchez, *Estéticas del Arte Contemporáneo* (pág. 265). España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hernández Sánchez, D. (2002). *Estéticas del Arte Contemporáneo*. España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hughes, Howard (1930) [Fotograma]. (s.f.). *Hell's Angels*. Obtenido de AllPosters: https://www.allposters.com/-sp/Hell-s-Angels-Jean-Harlow-Ben-Lyon-1930-Posters_i9338639_.htm
- Ibarra, M. F. (2017). *EFFECTOS SECUNDARIOS EN LOS ESPECTADORES DE LAS OBRAS DANCÍSTICAS DE PINA BAUSCH*. Mexico: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Jarne Esparcia, A., Talarn Caparrós, A., Armayones Ruiz, M., Horta i Faja, E., & Requena Varón, E. (2006). *Psicopatología*. Barcelona: Editorial UOC.
- Kant, I. (1978). *Crítica de la Razón Pura*. Madrid: Alfaguara.
- Laban, R. (1987). *El Dominio del Movimiento*. España: Editorial Fundamentos.
- Lamb. [Fotograma]. (2011). *Wise Enough*. Obtenido de ffmusic: https://ffmusic.icu/lamb/video/wise-enough_o7dv4v2l.html
- Langer, S. (1966). *Los problemas del arte*. Buenos Aires: Infinito.
- Lotman, L. M. (1996). *La Semiosfera*. Madrid, España: Editorial Catedra S.A.
- Martín, J. (2010). La imagen-movimiento. Deleuze y la relación Beckett-Bergson. *Revista de filosofía ARETÉ*. Vol. 22, N° 1, 51-68.
- Martínez Pimentel, L. (2008). *La Coreografía Digital Interactiva*. Salvador, Bahía: Universidad Federal de Bahía, Programa de postgrado en Danza, Grupo de Investigación en Ciberdanza, Laboratorio de Investigaciones Avanzadas del Cuerpo (LaPAC).
- Micheli, M. (1979). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid, España. : Alianza Editorial.
- Mierendorf, M. (Dirección). (1993). *Múltiples Personalidades (Documental)* [Película].
- Mitry, J. (1963). *Estética y Psicología del cine. 1. Las Estructuras*. Madris, España: Siglo XXI de España Editoriales.
- More, T. (2007). *Utopía*. Buenos Aires : Prometeo Libros.
- Nadeau, M. (1993). *La historia del surrealismo*. Uruguay: Editorial Altamira.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

- Preckler, A. M. (2003). *Historia del arte universal de los siglos XIX y XX. Tomo II*. Madrid, España: Editorial Complutense S.A.
- Richter, Hans [Fotograma]. (1926). *Filmstudie*. Obtenido de Unframed.lacma:
<https://unframed.lacma.org/2013/06/03/hans-richters-filmstudie-film-study>
- Rosales, G. E. (2012). *Epistemología del Cuerpo en Estado de Danza*. México: Revista DCO Danza, Cuerpo y Obsesión.
- Rubio, I. (23 de 11 de 2006). Sueño, danza, ritual: el cine de Maya Deren. *Diagonal*, págs. 1 - 6.
- Saussure, F. (1945). *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires: Losada S.A.
- Serrano, S. (1984). *La Semiótica. Una introducción a la teoría de los signos*. Barcelona: Montesinos Editor S.A.
- Sontag, S. (1982). *Sobre la Fotografía*. México: Alfaguara.
- Tudor, A. (1975). *Cine y comunicación social*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Turner, B. S. (1994). *Los avances recientes en la Teoría del cuerpo*. Obtenido de JSTOR: <https://www-jstor-org.bd.univalle.edu.co/stable/40183756>
- Vandekeybus, Wim [Fotograma]. (2005). *WIM VANDEKEYBUS, WORKSHOP, Blush*. Obtenido de ellalabella.cl: <http://www.ellalabella.cl/workshop-de-ex-bailarin-de-wim-vandekeybus-rob-hayden/>
- Vasquez Rocca, A. (10 de Junio de 2006). *La danza-teatro de Pina Bausch*. Obtenido de La Danza Ballet: <https://www.danzaballet.com/la-danza-teatro-de-pina-bausch/>
- Zorita, I. (2010). *Teatro Contemporáneo y Medios audiovisuales: primer acercamiento teórico. (Tesis doctoral inédita)*. Barcelona: Departamento de Filología Catalana, Universidad Autónoma.

11. ANEXOS

Historia: “MARIANA”

Mariana tenía un sin fin de cosas por contar, pero sentía que ninguna de ellas era digna para hacer pública. Para ella sus vivencias ya habían sido demasiadas a sus 21 años de edad; Nació el viernes 29 de marzo de 1996 en plena madrugada. Su madre la quería, pero su padre no, él era alguien a quien no le importaba nada.

Su nacimiento fue sin problemas, pero su desarrollo lo vivió con un padre que estuvo solo para humillarla y maltratarla psicológicamente. Éste señor tenía la manía de que cada vez que iba a salir de casa, justo antes de cerrar la puerta, miraba de reojo a Mariana de forma amenazadora.

Su madre le daba mucho amor, y esto hacía que a Mariana le fuera bien en la escuela, se interesara por las ciencias naturales y amaba apreciar la colección de animales disecados de su colegio. Era una mujer sumisa y de pocas ideas, que por desgracia ya estaba acostumbrada a ser controlada.

En una tarde de mayo, Mariana se enfermó y tuvieron que llevarla por urgencias, una fiebre muy alta le estaba haciendo desvariar. Colapsó en su habitación en una ilusión que le hizo ver aves inmensas y peligrosas que revoloteaban por el techo y que amenazaban con matarle. Mariana tuvo que aguantar un buen rato luchando contra aquellas aves, mientras su madre soportaba las feas palabras y el mal trato de su esposo en la cocina. Él le decía que prefería que lo atendiera a él antes de que se arrodillara al frente de la cama de esa “niñita”.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

-¡¿Cómo es que no te importa tu hija?! – Decía la madre sollozando. Pero el padre en su mayor desprecio la maldecía - ¡No me interesa en lo absoluto! Te dije que abortaras...

Mariana constantemente lloraba por situaciones como ésta, y ese día, por causa de tal fiebre, su mente la llevó a zafarse de la realidad para luchar contra el enemigo. (Tenía 7 años)

Pasó un año y por desgracia Mariana tuvo que presenciar la muerte de su padre de una de las formas más horrosas. Él, siendo un hombre machista, dominante y agresivo, decidió desahogar toda su ira, y el 3 de septiembre del 2004 fue su esposa la que se convirtió en su costal de boxeo, recibiendo nueve golpes mortales, de los cuales no alcanzó a recibir el décimo. Sufrió un paro cardíaco antes de que su puño concentrado de ira impactara en la miserable mujer que ya yacía en el piso en su propio charco de sangre.

Mariana bajó corriendo las escaleras muy asustada por los horribles gritos y golpes que escuchó en la cocina, y cuando llegó vio a su madre casi muerta tirada en el piso y a su padre maníaco en todo su entusiasmo por matarla. Mariana quedó petrificada, era una niña de tan solo 8 años, y el impacto de la imagen y toda la situación hicieron de alguna manera chocar sus sentidos y, como observadora, presenció el momento crucial cuando su horrible padre levantó el puño con más ira, y en vez de atinar con una violenta potencia, cayó agonizante. Un paro cardíaco en su padre salvó de la muerte a su madre en el último momento; Su madre le tendió la mano a su pequeña hija cuando logró verla estática de pie en el portón. Mariana la miró, vio que respiraba y que a pesar de que no le salía voz, ni

ánimo, estaba consciente y vio a su padre tendido al lado, muerto e inmóvil. Mariana cayó inconsciente.

Cuando llegó la policía, encontraron a la madre en terribles condiciones y a la niña desmayada a unos metros de ella. El médico examinó a Mariana, pero ella no habló, era como si no estuviese en su interior; el miedo, la culpa y el dolor la habían hecho sucumbir en un estado de letargo. Haber visto caer a su padre hizo que una parte de ella decidiera caer con él liberándole de su pequeño cuerpo paralizado.

Dos días después empezó a “despertar” pero sin recordar nada de lo sucedido esa noche y tuvo que pasar por un proceso de terapias para poder regresar a su vida normal. Sin embargo, algunas veces ella se sentía extraña, como si alguien más la observara todo el tiempo. Mariana sentía que algo había cambiado en su interior.

Mariana regresó a la escuela un tiempo después. Introversa, silenciosa, simplemente se dedicó a rendir en el estudio lo que podía. Su madre se había vuelto una mujer con problemas de ansiedad severos y nunca estaba tranquila. Se había acostumbrado a tener la sombra de su esposo encima de ella y sádicamente extrañaba su maltrato. Le exigía a Mariana que hiciera más de lo que pudiera, debía cumplirle con las mejores notas a ella, o a su padre muerto, aprovechando para desquitar su impotencia y estrés. A los meses, una vecina le propuso asistir a una reunión religiosa diciéndole que allí encontraría un poco de paz, y ella aceptó, y de ahí en adelante no faltó a ninguna. Siguió yendo, primero una vez a la semana, luego tres y luego todos los días.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

La madre cambió, entro en un estado de hipocresía interior. Había escapado de su encarcelamiento depresivo para aceptar un estado mental en el que peleaba por ignorar la realidad que vivía. El trato hacia su hija cambió drásticamente, ahora era más importante mirar al cielo e ir a las reuniones que ayudar a su hija con la tarea o la comida. Mariana empezó a quedarse sola en casa constantemente, se dedicaba a hacer sus cosas por inercia todos los días y luego se quedaba quieta y encerrada en su habitación, hasta que regresaba su madre. Mariana bajaba a saludarla y la acompañaba a la cocina para luego irse a dormir. Pero un día su madre no regresó sola, entró a la casa con un hombre alto y trigueño. Su madre lo presentó como un “nuevo amigo” para ambas.

Meses después este “nuevo amigo” entraba a la casa a cualquier hora, para llevarle encargos a la madre o cosas que olvidaba. Después de hacer esto varias veces se dio cuenta de que Mariana permanecía sola todo el tiempo, y que a su madre, la niña no le importaba en lo más mínimo. Mariana fue abusada sexualmente por el “nuevo amigo” varias veces. Habló con su madre, pero ella no le creyó, decía que era algo “absurdo” ya que su nuevo amigo era “un hombre de Dios”.

En la escuela le empezó a ir un poco mal y conoció una chica que le dijo, sádica y espontáneamente, que estaba sufriendo una situación como la suya en su casa y por eso huía cada que podía. Mariana escapó una vez con ella, confió y se volvieron amigas sin importar que la chica fuese un poco diferente, más extrovertida y loca. La chica se llamaba Melissa y no era una buena persona para nada, pero a Mariana no le importaba porque esta chica había dicho que vivía una terrible situación en su vida, una situación que Mariana comparaba con la suya, así que, ahí ya tenían mucho en común.

Pasaron algunas noches de fiesta en lugares no muy apropiados. Melissa empezó a volverse más agresiva cada día, pero a Mariana no le importaba, después de sufrir su encuentro del día o de la semana con el “nuevo amigo”, el odio y la vergüenza abarcaban su alma y sólo quería escapar.

Las fiestas continuaron con todo lo que un lugar inapropiado puede ofrecer; Una noche se percató del chico que llevaba coqueteándole ya varias veces y eso le hizo sentir un terrible miedo, escalofrió, porque de igual forma, en el fondo Mariana, sabía que si fuese una chica normal debería vivir un amor de adolescente.

Mariana vio el espejo, y anonadada se fue.

Mariana...

Mariana...

Marian... Mariana recordó solo episodios de lo que sucedió esa noche. Vio cuando, entre risas, iba con su amiga hacia el baño de forma dificultosa, pues casi no se podía sostener. Vio cuando entraron unos chicos detrás de ellas, diciendo que solo querían ayudarlas. El chico coqueto trató de hablarle, ella no le entendía nada, pero de igual forma dejó que su mente confiara, quiso creer en lo que creen las chicas normales de 14 años que se enamoran y ven flores por todas partes, algo que normalmente le asustaba.

Escuchó a su amiga gritar horrorosamente. Vio a su amiga en una escena de sexo violento en la que otro chico la observaba, su mente se trastornó inmediatamente, y lo peor fue la

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

sonrisa en el rostro de su amiga. Ella no tuvo tiempo de reaccionar, sólo entró en shock. La chica gritaba y era golpeada, pero el chico seguía abusando de ella mientras ya ensangrentada sonreía. La mente de Mariana se disparó, algo pasó, y no entendió qué fue; Vio su rostro pegar contra el suelo y sólo recordó algo en su interior que la lastimaba hasta lo más profundo de nuevo, una vez más...

Mariana vio sus manos rojas llenas de sangre, y temblando recordó que su amiga le gritaba mientras reía. Mariana se vio en el cuarto de baño tirando al chico que la dominaba, todo giro y giro a su alrededor. Lo tiró tan fuerte que éste se golpeó en la cabeza contra la punta de una de las puertas y empezó a sangrar mucho sin poderse parar. Cuando esto sucedió, su amiga gritó aún más excitada diciéndole “¡Así es! ¡Acabalo!”. Mariana no podía entender por qué sonreía, era ilógico. Mariana estaba paralizada, y vio a su amiga aprovechar cuando los chicos estaban distraídos con su cuerpo para coger un vidrio roto y abrirle la garganta a uno de ellos y después empujar al otro chico hacia atrás golpeándole la cabeza salvajemente hasta matarlo. Fue un circo lleno de circunstancias al azar.

Mariana observó su rostro lívido y salió del lugar, y con toda la intención de correr no lo hizo, sus pasos fueron lentos, pausados...

Mariana despertó en su habitación. A los 22 años, a pesar de todos sus recuerdos necesita continuar con su vida. Su clase en la universidad la espera.

FIN.

SINOPSIS

Era ella y sus múltiples “yo” que la acompañaban a cada instante. Era ella tan lúcida como siempre pensando en sus diferentes devenires, sus ideas extrañas y polares que le hacían alejarse de un mundo constante, tácito y de pensamientos iguales.

Mariana caminaba por la calle hacia su destino mientras veía el mundo pasar a su alrededor, los carros, la gente, las aves, la brisa. Ella se sentía sola y única, y aunque no tenía problemas con entender el espacio y la sociedad, sentía que siempre le faltaba algo a cada persona que conocía y no sabía exactamente qué...

Sin embargo, su soledad no era total, pues ya conocía a otros que vivían en su mente y cada uno hacía parte de su fortaleza; Éstos eran dos hombres y dos mujeres y una niña, cuyas características eran diferentes las unas de las otras. Ellos siempre caminaban a su lado acompañándola a todas partes. A veces, dependiendo de la situación, aparecía sólo uno o dos y se paraban a su lado en silencio o merodeaban por ahí cerca, sin dejarla sola ni un momento.

Ellos hacían parte de ella y juntos habían crecido y forjado sus estilos, eran íntimos y la entendían. Sin embargo, Mariana no era libre, porque dependía de la decisión de todos para poder vivir, aguantando los saboteos en su interior que podía causar cada uno cuando quisiera, algo que se desata totalmente cuando Mariana, sin la menor intención, logra tener un mayor contacto con un chico de la Universidad que se ve totalmente interesado por ella. Mariana tendrá que vérselas con una cantidad de problemas que la llevaran a un límite del enfrentamiento con ella misma...

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

GUIÓN / VIDEODANZA EN PEDAZOS

ESCENA 1

INT / CANTERA / DIA

Se ve un espacio muy seco y árido que se diluye entre mucho calor. Frente a Mariana se ven seis personas dándole la espalda. Cada uno se encuentra mirando a la nada. Ella camina hacia ellos y mira de reojo a Jhon.

Pantalla negra*

ESCENA 2

INT / UNIVERSIDAD / MESA DEL CORREDOR DE LA FAI / DIA

Juliana está sentada en una mesa del corredor, tiene expresión aburrida e indiferente (está cansada de esperar), dibuja sobre una libreta, tiene algunos lápices regados.

P.V. Jhon

Jhon empieza a dibujar con fuerza sobre la libreta, pero se le parte la punta del lápiz, mira la punta y con rabia arranca varias hojas de la libreta y las despedaza. Un chico (Manuel) pasa por el lado.

MANUEL

Hey, ¿estás bien? ¿... Mariana?

P.V Juliana

Juliana lo mira desconcertada por un momento, luego coge su maleta y se va.

ESCENA 3

INT / CASA / SALA / DIA

Juliana entra a la casa y para en la sala al escuchar una sirena de ambulancia. Voltea hacia la ventana. La luz de la sirena se refleja en su rostro y la enceguece.

Se dirige a su cuarto y detrás de ella solo se logra ver un cuadro familiar. (Se ve un hombre, una mujer y una niña).

ESCENA 4

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

INT / CASA / HABITACIÓN / DIA

Juliana entra a su habitación, va a la cama y se acuesta. Abraza la almohada.

ESCENA 5

INT / CASA - HABITACIÓN / DIA / 6:30 am

Alicia se despierta relajada y perezosa, se sienta en la cama y hace una expresión como si le doliera la cabeza. Se para y va al closet. Hay un reloj en que se ve la hora 6:30 am

(Alicia ve una visión de un espacio árido y arena cayendo mientras mira el reloj).

Mientras va sacando la ropa toca las prendas de Juliana como si pensará en ponérselas (short de Jean y la blusa de la escena 7 - pasillo-universidad)

Las deja ahí y termina de sacar la ropa que se pondrá ese día, la deja sobre la cama mientras se dirige hasta la ventana y se asoma por la cortina, sonríe porque parece una linda mañana, pero hace gesto con la mano de dolor de cabeza así que mejor se va a alistar. Baja su mano sobre la mesa, pero ya no siente la mesa... Siente una superficie seca y árida como roca.

(Alicia se encuentra mirando su mano que ahora se encuentra encima de una roca. Hay arena y la siente con sus dedos).

Alicia reacciona, observa la ventana confusa. Se gira para ir a bañarse.

ESCENA 6

INT / ESTACIÓN DEL MIO: UNIVALLE / DIA / 9:00 am

Alicia está muy tranquila, respira profundo y se siente muy placida con el aire fresco. Pero algo le molesta y de repente hace un gesto de inquietud como si hubiese escuchado algo en su cabeza. Mira sus manos y conecta los audífonos para escuchar música. Pone una canción divertida y la disfruta. Cuando mira a su lado izquierdo ve dos chicas conversando y una de ellas la mira coquetamente.

Alicia mira hacia el frente y algo la sorprende. El celular cambia de mano izquierda a derecha y la mano derecha es de hombre.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

P.V SEBASTIÁN

Mira a la chica y le sonríe coqueto. Se ve a ella responderle
Juego de miradas.
La otra chica agarra del brazo a su amiga.

CHICA

Llegó el bus, vamos.

La va jalando mientras la chica apresurada anota algo en un papel,
se lo entrega a Sebastián y sigue a su amiga.

P.V. Alicia

El celular cambia a la mano derecha, es la de Alicia que se ve
ahora un poco asustada y paranoica, ve el papel en sus manos y
tiene un número telefónico

PAPEL
315 2727626 Laura...

Mira confundida a las chicas frente a ella y una le guiña el ojo.
Luego mira su celular y ve que han pasado dos canciones...

ESCENA 7

INT / UNIVERSIDAD - PASILLO* / DIA

Juliana va caminando y se le cae un lapicero. Se agacha a recogerlo
y casualmente ve una chica a la que se le cae una carpeta al mismo
tiempo frente a ella.

Mientras ella recoge su lapicero ve como el chico al lado de ella
le recoge la carpeta y se la entrega, luego se abrazan y él le da
un beso en la frente.

Juliana los mira fijamente.

ESCENA 8

INT / UNIVERSIDAD / PASILLO* / DIA

La pareja pasa al lado de ella. Juliana no los mira y camina. Se
siente rara, enojada. Choca contra alguien que la sujeta para que
no caiga. Juliana se encoge al sentir una mano en su hombro.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

P.V MELISSA

Melissa mira la mano. Luego a Manuel con odio, se sacude las manos bruscamente.

MANUEL

Lo siento Mariana,
¿Te lastimé?

Melissa lo ignora, camina rápido. Está iracunda.

ESCENA 9

INT / UNIVERSIDAD / DIA

Juliana va corriendo por medio del pasto, da algunos giros preocupada. Se esconde detrás de un árbol.

P.V. MELISSA

Melissa se asoma por entre las hojas para asegurarse de que Manuel no la siguió y continúa el camino.

P.V. JULIANA

Juliana continúa huyendo, (danza corta) y cae sentada.

P.V. MELISSA

Se levanta y sigue el camino. Se dirige a la salida de la universidad, hacia una vía.

Pantalla negra* Se escuchan susurros:

¿Dónde estabas...? -Jhon
¿Qué hice hoy...? -Alicia y Sebastián
¿Quién soy...? -Juliana
¿Quién eres...? -Estrella
¿Dónde estoy...? -Mariana-*Eco*

**Se diluye mientras inicia la siguiente escena.

ESCENA 10

EXT / CALLE CASA / TARDE

**MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA**

Juliana llega a su casa, la calle está sola. Han pasado cosas muy extrañas, se siente golpeada, cansada.

Se ve a Juliana abrir la puerta de su casa y entrar.

ESCENA 11

INT / CASA / TARDE

En la sala se ve a Estrella sentada al lado de una columna, frente a la cocina. Al lado de Juliana, en la ventana está Sebastián mirando hacia afuera.

Juliana no los mira. Se dirige a la cocina y siente que alguien la sigue, en el espejo se refleja Jhon caminando detrás de ella. Juliana sabe que las cosas están mal y empeorarán.

Llega a la cocina, se recuesta en el mesón para calmarse. Siente un escalofrío y va a las escaleras.

Está Alicia preocupada tratando de impedirle el paso. Juliana la esquivo y sube.

ESCENA 12

INT / CASA - HABITACIÓN / DIA - TARDE

Juliana entra a su habitación con el rostro bajo, suelta la maleta que está medio abierta. Juliana alza la mirada y sorprendida observa...

Se ven un montón de dibujos colgados del techo que caen sobre su cama. Los dibujos son de ella principalmente. Decide coger el dibujo más grande y acaricia su rostro allí pintado, lo voltea y se ve una nota...

NOTA

Gracias por hacerte cargo de mí
cada vez que sentía miedo...

P.V. MARIANA -YURI

Observa el dibujo y empieza a llorar. Lo rompe con firmeza, lo tira y continua con los demás. Caer arrodillada sobre la cama desconsolada.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Mariana se levanta de la cama y siente que una fuerza la hala hacia afuera de la habitación.

ESCENA 13

INT / CASA / TARDE

Mariana se dirige al primer piso de la casa.

INTERSECCIÓN DE DANZA

Mariana danza con desesperación en mitad de la escalera (hace giros -*Toma picada*). Termina de bajar y al llegar abajo se detiene contra la entrada de la cocina y observa muy asombrada hacia el piso como si hubiera alguien allí. (**La luz de la cocina se enciende**).

ESCENA 14

INT / CASA - COCINA / NOCHE

Flashback

P.V. Estrella

Una gran fuerza jala a Estrella hacia las escaleras, ella lucha por no dejarse llevar, pero es imposible. Estrella se sostiene del barandal para no dejarse llevar, pero no lo logra y cae de espaldas a la cocina. Estrella se para y ve a su padre con una botella en la mano a punto de matar a su madre que esta tirada en el piso muy golpeada. Estrella se para y empieza a caminar, pero nada más se mueve solo ella (todo está congelado).

P.V. Mariana

Mariana se encuentra en la mitad de la cocina asustada.

P.V. Estrella

Estrella avanza hasta pararse en la entrada de la cocina y temblorosa mira hacia atrás. El espacio se descongela. El padre alza la botella para golpear, pero sufre un paro cardiaco y poniendo las manos en su pecho cae hacia atrás y muere, la madre termina de caer al suelo. Estrella sigue caminando.

P.V. Mariana

Mariana está parada en la puerta de la cocina mirando el espacio vacío a su espalda y voltea a mirar al frente.

P.V. Estrella

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Estrella camina hacia la pared en frente de la cocina, se recuesta y se deja resbalar hasta quedar sentada.

ESCENA 15
INT / CASA / NOCHE

INTERSECCIÓN DE DANZA

Mariana reacciona y mira a su alrededor... danza recorriendo la mesa y para en frente del espejo.

Se mira en él y pasa sus manos hacia abajo dejando la huella de sus dedos como si fuera tinta negra. Mariana cae al piso.

ESCENA 16
INT / DISCOTECA / NOCHE
Flashback

Mariana está tirada en el piso del baño de una discoteca respirando muy fuerte.

Se ve a Mariana sonreírle a un hombre de camisa a cuadros mientras él acaricia su mejilla.

Mariana está tratando de incorporarse en medio de fragmentos de espejo roto, está muy golpeada. Cerca de ella hay un hombre (de camisa a cuadros) que se organiza el pantalón toscamente y se va.

Se ve a Mariana parándose del piso poco a poco. Su ropa esta rasgada y maltrecha.

Pantalla negra

Se ven partes de su cuerpo. Cadera, tobillos, brazos y cuello alternados con fragmentos de momentos de personas bailando y moviéndose en la discoteca.

Mariana se ve en un pedazo de espejo roto pero en el reflejo se ve a Melissa.

P.V Melissa

Melissa empieza a salir del lugar, va por un pasillo. De fondo se ven personas bailando. Suena el pito de un carro.

ESCENA 17

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

INT / CASA / DIA

P.V. Mariana

Mariana mira al frente muy asustada, está en su casa. Mira hacia atrás.

ESCENA 18

INT - EXT / UNIVERSIDAD - SALIDA DEL INGIO / DIA

P.V. Mariana

Mariana ve que alguien tiene agarrado su brazo.

*(De repente está en la calle y un carro ha frenado bruscamente)

P.V. Melissa

Melissa sube la mirada y mira con mucha rabia a Alicia que la tiene agarrada del brazo.

INTERSECCIÓN DE DANZA

Alicia con firmeza arrastra a Melissa fuera de peligro. Melissa se suelta e intenta escapar, rodeándola. Comienza una danza de contrapeso en las que las dos sin tocarse, intentan imponer sus voluntades y dominar sobre la otra. Al final Alicia empuja a Melissa haciéndola caer al suelo y la mira fijamente.

ESCENA 19

INT / CASA / DIA

Se ve a Mariana agitada parada en la mitad de la sala con mirada de determinación (No sabe cómo, pero ha ganado una batalla).

ESCENA 20

EXT / PARQUE DEL INGENIO / DIA

Mariana va caminando y ve que tiene arena en su manga, se sacude un poco.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

Mariana se sienta en una de las bancas del parque y suspira.
A lo lejos se ve a Manuel caminar hasta que la ve y se acerca a ella. Rodea la banca y se para frente.

MANUEL

No pensé encontrarte aquí

MARIANA

No me sentía bien estando en casa

MANUEL

Debes extrañar dibujar

Manuel busca en su maleta y le pasa una libreta.

MANUEL

La guardé el otro día, tienes dibujos impresionantes

Mariana sonríe por cortesía. Manuel ve que no hay lugar para sentarse, todas las pertenencias de Mariana están por la banca. Se siente un poco incómodo.

MANUEL

Nos vemos otro día Mariana

Manuel camina, da varios pasos, pero se detiene. Se le ve dudar, pero se devuelve y camina hacia Mariana decidido, se acerca a ella y le da un suave beso.

MANUEL

Disculpa

La mira y decide irse de verdad esta vez.

Se ve a Mariana sacar el dibujo que Manuel hizo para ella, se sorprende y se para. El maletín se cae de la banca y sale mucha arena de él. Mariana se agacha para tocar la arena.

ESCENA 21

EXT / CANTERA / DIA

Mariana se da cuenta que ya no está en el parque y se empieza a levantar mientras la arena cae entre sus dedos.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

INTERSECCIÓN DE DANZA

La danza se desenvuelve violenta, Melissa desea matarla, John la quiere atrapar y encerrar para no volver a dejarla salir, Alicia y Sebastián la defienden, pero también quisieran ser ella. Estrella sufre, los quiere a todos. Mariana trata de defenderse, pero es difícil.

Se escucha un susurro de Mariana:

-De buenos o malos sentimientos, cada uno quiere ser yo... y aún quedan muchos... quedan cinco más...-

ESCENA 22

EXT / CANTERA / NOCHE

Mariana cae muy lastimada al suelo arenoso en un sueño inquieto, se gira hacia un lado y se gira hacia el otro. Hay una intersección de imágenes: se ve ella, se ve el cielo estrellado.

ESCENA 23

INT / UNIVERSIDAD / SALIDA ING / DIA

Mariana se ve relajada, camina con su maleta a la espalda. En determinados puntos se ven todos caminando con ella, Estrella camina al frente, da pequeños saltos y mira a su alrededor contenta. Sebastián y Alicia caminan a su lado y Jhon y Melissa varios pasos detrás.

Mariana se encuentra con Manuel en el camino, se para en frente de él, él la mira sorprendido y alegre. Mariana le sonríe y saca la libreta de su maleta, la coge con aprecio luego lo mira a él y se la entrega. Manuel anonadado la recibe lentamente, siente impotencia.

Mariana le sonríe, pero su sonrisa se convierte en tristeza.

Mariana se despide y se va. Manuel solo mira la libreta, busca el dibujo en la última página...

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

FIN

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRÁFICAS
DEL VÍDEODANZA

DESGLOSE DE ESCENAS

E S C	E / I	D / N	P a g	LOCACION	SET	DESCRIPCIÓN ACCIONES	PERSONAJES	FIGURANTES EXTRA	UTILERIA	ESCENOGRAFIA	VESTUARIO	SONIDO/EFFECTOS	OBSERVACIONES VARIAS
1	E	D	1	CANTERA		Mariana camina por un lugar desértico, ahí están todas sus personalidades, mira a Jhon	Mariana, Jhon, Sebastián, Alicia, Melissa, Estrella			Escenario Natural		Sonido ambiente, música	Escena muy contemplativa -Efecto Desierto - Se hace p.p de c/ uno -No se ve a Mariana directamente.
2	E	D	1	UNIVALE	Pasillo, primer piso de la Facultad de Artes Integradas	Juliana dibuja en su libreta. C.P: Jhon dibuja con más fuerza, se enoja y daña la libreta. C.P: Manuel sorprende a Juliana y ella se va.	Juliana, Jhon,	Manuel	libreta, lápices, maletín	Mesa del corredor de la Facultad de Artes	Oscuro . Pantalón, camisa, chaqueta, botas	Hojas de libreta, lápices regados que caen al suelo	C.P = "Cambio Personaje". Se muestra el sentimiento de ira
3	I	D	1	CASA	Entrada, sala	Juliana entra a su casa, se ve una luz de sirena de ambulancia reflejarse en su rostro, se dirige a su habitación, se ve un cuadro familiar.	Juliana		Cuadro Familiar, maletín	entrada de la casa, sala	Ropa escena 2	Puerta cerrando, sirena de ambulancia, música	Escena de suspenso
4	I	D	2	CASA	Habitación	Juliana entra a su habitación y se acuesta en su cama, abraza su almohada se queda dormida	Juliana		Dibujos dentro de la habitación	Cama, habitación	Ropa escena 2	Sirena de ambulancia, música	Se percibe tristeza
5	I	D	2	CASA	Habitación	Alicia se despierta, va al closet, mira por la ventana y pone su mano sobre el escritorio que de	Alicia		Reloj despertador, cortina blanca, blusa verde de Mariana, Maletín.	Cama, closet, ventana, escritorio, (intersección visión de roca)	Ropa Casual	Sonido ambiente	Es necesaria la blusa de Mariana de la escena 7 para hacer conexión.

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

						repente es una roca. Reacción a y se va a bañar.							
6	E	D	2	ESTACION MIO UNIVALLE		Alicia escucha música en el celular, hay unas chicas. El celular cambia de mano. C.P: Sebastián coquetea con una chica, ella le pasa un papel. El celular cambia de mano C.P: Alicia mira el papel confundida, mira su celular, pasaron dos canciones	Alicia, Sebastián	Dos chicas	papel, maletín, celular	Espacio Natural	Ropa escena 5	Sonido ambiente, música	Tener en cuenta la hora en el celular => 10:00 am.
7	E	D	3	UNIVERSIDAD	Pasillo *	Alicia va caminando, escucha que alguien la llama y para. C.P: Juliana continúa caminando, se le cae un lapicero, ve a una pareja que se le ha caído una carpeta, se abrazan. Siente envidia.	Alicia, Juliana	Pareja: un chico y una chica	lapicero, carpeta, papeles, Maletín	Espacio Natural	Alicia ropa escena 5, Mariana blusa del closet	Sonido ambiente	La blusa de Juliana aparece en el closet en la escena 5
8	E	D	3	UNIVERSIDAD	Pasillo *	Juliana sigue caminando, se tropieza con Manuel, él la sostiene. C.P: Melissa se suelta, lo mira	Juliana, Manuel, Melissa		Maletín	Espacio Natural	Mariana: Ropa escena 7. Manuel: Ropa casual. Melissa: Ropa negra	Sonido ambiente, música	

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

						mal, se va iracunda.							
9	E	D	4	UNIVERSIDAD	zona verde	Juliana va huyendo. C.P: Melissa mira hacia atrás para ver que no la sigan. C.P: Juliana hace una danza corta, cae sentada. C.P: Melissa se para, se dirige hacia una vía.	Juliana, Melissa		Maletín	Pasto, árboles	Mariana y Melissa : Ropa escena 8	Sonido ambiente, música, tránsito, *susurros*	Al final de la escena se debe ver la vía al fondo no muy lejos.
10	E	D	4	CASA	Entrada	Juliana llega muy cansada, abre la puerta y entra.	Juliana		Maletín	Puerta de la casa	Ropa casual: blusa blanca, jean azul	Sonido ambiente	
11	I	D	5	CASA	sala, cocina, escalera	Juliana entra ve a Sebastián parado al lado de la ventana, Estrella recostada en una columna, Jhon pasa por el espejo, toma agua en la cocina, se encuentra con Alicia en la escalera y sube.	Juliana, Sebastián, Estrella, Jhon, Alicia		Maletín	Espacio natural	Mariana: Ropa escena 10. Sebastián: Ropa escena 6. Estrella: ropa casual. Jhon: Ropa escena 2. Alicia: Ropa escena 6	Sonido ambiente,	

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

12	I	D	5	CASA	Habitación	Juliana entra a la habitación, suelta el maletín, sube la mirada y se asombra, ve dibujos colgados del techo y una nota. C.P: Mariana llorando empieza a rasgar todos los dibujos. Cae desconsolada. Algo la hala hacia la escalera.	Juliana, Mariana		Dibujos, Nota, Lana	cama	Juliana : Ropa escena 10, Mariana: Ropa gris y negro	Sonido ambiente, música	Sentimiento de tristeza
13	I	D	5	CASA	Escalera, sala	INTERSECCIÓN DE DANZA: Mariana baja la escalera, se detiene en la entrada de la cocina y mira asustada al suelo, voltea su mirada hacia la escalera.	Mariana			Espacio natural - Luz amarilla mientras mira al suelo de la cocina.	Ropa escena 12	Música	Sentimiento de liberación. - La luz titila cuando llega a la entrada de su cuarto.
14	I	D	6	CASA	Escalera, cocina	FLASHBACK: Algo jala a Estrella hacia la cocina, ella lucha para no llegar, cae en la cocina, se para, ve a su padre a punto de matar a su madre, camina todo está congelado. C.P: Mariana se encuentra en la mitad de la cocina. C.P: Estrella mira atrás, ve	Estrella, Mariana	El padre y la madre	Botella. (colchón caída Estrella)	Espacio natural- Luz tenue	Estrella : Ropa 1- Escena 11. Ropa 2- Vestido . Mariana: Ropa escena 12	Música	Suspense, miedo. -Luz tenue, tono quemado vs luz natural. GRABAR CAIDA DE ESTRELLA

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

						a su padre caer, avanza. C.P: Mariana se encuentra en la salida de la cocina. C.P: Estrella cae recostada en la pared.							
15	I	D	7	CASA	Salida de la cocina	INTERSECCIÓN DE DANZA: Mariana se gira asustada, se mira al espejo, pasa las manos y deja sus huellas como si fuera tinta negra. Cae al piso.	Mariana		Espejo, PINTURA negra	Espacio natural	Ropa escena 12	Música	
16	I	N	7	DISCOTECA	Baño	FLASHBACK: Mariana sonríe mientras un chico la acaricia. Mariana se trata de incorporar, se ven partes de su cuerpo (cadera, tobillos, brazos, cuello) intercalando momento de personas bailando. Un hombre se sube el pantalón. Mariana se mira en un espejo y se refleja Melissa. C.P: Melissa sale del lugar, suena el pito de un carro.	Mariana, Melissa	Chico, personas bailando	Espejo roto, luces de discoteca	Espacio Natural	Mariana: Ropa casual. Melissa: Ropa escena 8	Sonido ambiente, música de discoteca	

**MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA**

17	I	D	8	CASA	sala	Mariana mira al frente muy asustada y voltea a mirar hacia atrás.	Mariana		CUADRICULA	Espacio natural	Ropa escena 12	Música	Mariana debe verse nerviosa.
18	E	D	8	UNIVERSIDAD	VIA - SALIDA DEL INGENIO	Mariana ve que alguien tiene agarrado su brazo. INTERSECCIÓN DE DANZA: C.P: Melissa levanta el rostro, mira con ira a Alicia que la tiene agarrada del brazo. El carro sigue su curso. (danza contrapeso).	Mariana, Melissa, Alicia	conductor	Carro. CUADRICULA	Espacio natural	Mariana: Ropa escena 12. Melissa: Ropa escena 8. Alicia: Ropa escena 6	Música, Sonido del tránsito, carro	
19	E	D	8	CASA	Sala	Se ve a Mariana parada en la mitad de la sala.	Mariana			Espacio natural	Ropa escena 12	Música,	
20	E	D	8	EL INGENIO	banca - Parque	Mariana se encuentra con Manuel, él le da un papel, le roba un beso. El bolso de Yuri cae y sale arena.	Mariana, Manuel		Hoja de papel doblada, Bolso, Arena	Espacio natural	Vestido azul, Manuel: pantalón de jean y camiseta roja	Sonido ambiente	
21	E	D	10	CANTERA	Espacio abierto	Intersección danza: Mariana se levanta muy asustada, María pasa y le sonríe, y todos empiezan a atacarla. Mariana	Mariana, Estrella, Jhon, Melissa, Sebastián			Espacio Natural	Vestuario: Mariana escena 20 (vestido, top azul de rayas, botas, uñas pintadas). Los demás	Música y sonido ambiente.	

MOVIMIENTO, TIEMPO Y ESPACIO COMO CATEGORÍAS NARRATIVAS Y CINEMATOGRAFICAS
DEL VÍDEODANZA

						queda acosta en la arena					vestuar io coreogr afia.		
--	--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--	--	--	-----------------------------------	--	--