

METAMORFO

Derli Milena Torres Alvira

Edward Andrey Forero Aguirre

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Facultad de Artes ASAB

Proyecto Curricular Arte Danzario

Facultad de Ciencias y Educación

Proyecto Licenciatura en Educación Artística

Bogotá Colombia

2021

METAMORFO

Informe de investigación - creación

Trabajo presentado como requisito para optar por el título Maestro en Arte Danzario y
Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística

Derli Milena Torres Alvira

Tutoría Carlos Andrés Martínez

Edward Andrey Forero Aguirre

Tutoría Jesús Alberto Motta Marroquín

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Facultad de Artes ASAB

Proyecto Curricular Arte Danzario

Facultad de Ciencias y Educación

Proyecto Licenciatura en Educación Artística

Bogotá Colombia

2021

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado 1

Jurado 2

Jurado 3

Bogotá D.C, 2021

Abstract

El presente es el informe de investigación-creación de METAMORFO, un proyecto de video danza que explora la premisa de creación del cuerpo humano como célula reproductora, sugiriendo una imagen que visibiliza el valor estético del movimiento en el proceso de fecundación del ser humano, y a su vez, desde el concepto de “autopoiesis”, permite repensar la interacción social y corporal con el otro, entendiendo el ser humano como ente autónomo que en su interacción con otros conforman un cuerpo más grande.

Palabras clave: Investigación-creación, Video danza, autopoiesis, creación, postproducción, presencia escénica del detalle, imagen.

The present inform of investigation-creation of METAMORFO, is a project of video dance that explores the premise of human body like a reproductive cell, suggesting a image that make visible the aesthetic value of the movement in the fecundation process of the human being, and in turn, since the concept of “autopoiesis”, It allows rethink the social and corporeal interaction with the other, understanding the human being like as autonomous entity that in his interaction with others conforms a body more bigger.

Keywords: Investigation-creation, video dance, autopoiesis, creation, post production, scenic presence of detail, image.

Dedicatoria

*A nuestros padres, que desde el amor brindan su apoyo y comprensión ante la osada decisión
de dedicarle la vida al arte.*

*A las amistades cómplices, inspirantes y conspirantes, que muchas veces han creído más en
nosotros, que nosotros mismos.*

A la universidad pública, escenario transformador del mundo y de nuestros mundos.

Agradecimientos

A Samuel García y Azud Romero por su disposición y danza.

A los maestros Carlos Martínez, Jesús Alberto Motta y la maestra Juliana León por su
acompañamiento por su sabiduría e inspiración.

Tabla de contenido

Introducción	11
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
Justificación.....	13
Capítulo I.....	15
1.1. Motivación, la metáfora	15
1.2. Corporeidad y contexto. Marco contextual.....	19
1.3. Cercar. Marco conceptual	24
1.3.1. Video danza.....	24
1.3.2. Autopoiesis.....	27
Capítulo II	30
2.1. Metamorfo, Su estética.....	30
2.1. 1. Danza primitiva.....	31
2.1.2. Cuerpo y vacío.	32
2.1.3. Dualidad.	33
2.1.4. La teatralidad del plano general.	34
2.1.5. Multiplicidad.....	35

	8
2.1.6. Puntos de apoyo.	36
2.1.7. Transiciones.	37
2.1.8. Presencia escénica del detalle	38
Capítulo III.....	39
3.1. Etapas del proceso creativo.	39
Huevo	40
Larva	44
Capullo	47
Adulto	52
Vuelo	53
3.4. La pócima.....	54
3.4.1. La observación.	54
3.4.2. Preguntas problematizadoras. Definición del problema	54
3.4.3. Compilación de referentes. Formulando la hipótesis.	55
3.4.4. Construcción de imágenes. Consolidando la hipótesis	57
3.4.5. I fase de experimentación. Creación de la danza a partir de imágenes	58
3.4.6. II fase de experimentación. La videocámara como coreógrafa.....	59
3.4.7. III fase de experimentación. La narrativa visual de la imagen en movimiento.....	59
3.4.8. IV fase, experimento final. La postproducción como directora.....	60
3.4.9. Compilación de conclusiones, La lectura de resultados.....	61

	9
3.5. Componente pedagógico	62
Capítulo IV	63
METAMORFO, el producto final.....	63
Visualización de la video danza.....	64
Evaluación. Alcance de objetivos.	65
Capítulo V	65
Conclusiones y recomendaciones.....	65
Enlace de la video danza METAMORFO.....	67
Bibliografía	68

Tabla de imágenes, fotografías e ilustraciones

Imagen 1.Set de grabación en la sede del colectivo la alborada 2020.Foto: Edward Forero	18
Imagen 2.Contacto. Foto Edward Forero	31
Imagen 3.Escenario sin fin negro. Foto Edward Forero	32
Imagen 4. Dualidad. Foto Edward Forero.....	33
Imagen 5. La teatralidad del plano general. Foto Edward Forero.....	34
Imagen 6. Multiplicidad. Foto Edward Forero.....	35
Imagen 7. Video sin intervención digital. Edward Forero	36
Imagen 8. Manejo de transiciones en la postproducción.	37
Imagen 9. Detalle 1	38

Imagen 10. Detalle 2	38
Imagen 11. Exploración de movimiento Azud Romero y Samuel García	39
Imagen 12. Set de grabación.	44
Imagen 13. Registro de entrenamiento de apneas Derli Torres, intérprete Azud Romero.	46
Imagen 14. Imagen en piscina sin tratamiento. Foto Edward Forero, intérprete creador Samuel García.....	51
Imagen 15. Pieza publicitaria promocional. Diseñador: Edward Forero.	52
Imagen 16. Grabación subacuática. Foto: José Alonso Nieto.....	53
Imagen 17. AMA (2018).....	56
Imagen 18. Ejercicio de dibujo para storyboard.....	57
Imagen 19. Creación de danza a partir de imágenes	58
Imagen 20. Storyboard	58
Imagen 21. Cardumen.	60
Imagen 22. Video sin intervención digital.	60
Imagen 23. Pieza publicitaria digital.	61
Imagen 24. Visualizaciones.....	64

Introducción

METAMORFO es un proyecto de video danza que explora la premisa de creación del cuerpo humano como célula reproductora, para sugerir una imagen que visibilice el valor estético del movimiento en el proceso de fecundación en el ser humano, insinuando que la danza está presente en nuestra existencia, mucho antes de la propia concepción y a su vez permitiendo repensar la interacción social y corporal con el otro entendiéndose como partículas que conforman un cuerpo más grande.

Dicha exploración se concreta en una propuesta de composición coreográfica en danza para la video cámara, elaborada desde una estética onírico - minimalista que pretende generar e investigar insumos para el desarrollo de la presencia escénica del detalle; entendida como el protagonismo de una fracción del cuerpo que ejecuta un movimiento concreto y que posteriormente se articula a una frase de movimiento. Para ello indagamos en las posibilidades compositivas del video y la postproducción audiovisual destacando el trabajo de planos cinematográficos, la multiplicación de cuerpos, la sincronización, la simetría, y la alteración de la gravedad trabajada desde la exploración del movimiento subacuático y la postproducción audiovisual.

Este producto pretende ser un aporte significativo que fomente la creación en video danza, valorando su posibilidad creativa y de difusión amplificada a través de internet, para la visibilización de los procesos creativos que surgen alrededor de la práctica danzaria que actualmente se gesta en nuestro país.

Objetivo general

Crear una obra de video danza que desarrolle la imagen del cuerpo humano como célula reproductora, indagando en la presencia escénica del detalle a través de la exploración de la estética onírico-minimalista y las herramientas de postproducción audiovisual.

Objetivos específicos

- Crear una propuesta coreográfica en danza contemporánea desde el lenguaje audiovisual indagando la presencia escénica del detalle.
- Experimentar la estética onírico-minimalista, desde las posibilidades formales y creativas de la video danza en sus procesos de preproducción, producción y postproducción audiovisual.
- Consolidar una propuesta dramaturgica de video danza, que aborde la imagen metafórica de cuerpo humano como célula, desde la propuesta coreográfica y las herramientas de montaje y postproducción audiovisual.

Justificación

A lo largo de nuestro proceso formativo y artístico, hemos problematizado constantemente el comportamiento y la función del arte dentro de la sociedad contemporánea que se caracteriza especialmente por el desarrollo de relatos simbólicos a través de objetos estéticos, que en gran medida asumen cierto grado de abstracción discursiva, académica y conceptual tomando distancia de públicos menos privilegiados ante el acceso al capital cultural de los creadores. En esa medida hemos encontrado especial interés en desarrollar e incentivar una creación artística democratizada a un nivel mucho más legible y principalmente apreciable estéticamente por públicos mucho más diversos.

Para alcanzar dicha legibilidad conciliamos el lenguaje abstracto usual de la danza contemporánea, determinando el desarrollo de la imagen metafórica como el puente comunicativo con el público, que a partir de gestos corporales concretos y detalles que aluden a las imágenes asociadas a la metáfora del cuerpo-célula reproductora, generan un ejercicio de aproximación a la apreciación estética del arte y a la educación de nuevos públicos para la danza.

Sumado a esto e inmersos en el ámbito de la creación artística, como espectadores - creadores, identificamos en la circulación de materiales de danza el hermetismo de su público, el cual se focaliza en su mayoría en espectadores relacionados con el estudio de las artes, esto producido en primera medida por un constante consumo de la obra artística como referencia para los espectadores-creadores, tanto para aportar a su formación como para la exploración en sus procesos creativos.

Por otro lado, la difusión de la obra artística en danza se ve permeada por el carácter de elaboración convencional de la obra dispuesta para los escenarios, lo cual se cimienta en la presencia física y temporal del espectador en el aforo, delimitando la existencia de una obra en relación a la crítica y memoria de los espectadores y de sus creadores que, sumado al hermetismo del público, a la precarización de la cultura y a la dificultad para el acceso a escenarios dedicados a la circulación de obras escénicas, supone un problema de acceso a la cultura y la creación artística.

Acompañando esta opinión, según el informe técnico de la encuesta de consumo cultural (ECC) elaborada por el DANE para el 2017, solo el 18,2 % de 30,623 personas encuestadas con edad entre 12 años y más, ubicadas en 29 cabeceras municipales en las seis regiones: Bogotá, Caribe, Oriental, Central, Pacífica y Amazonía/Orinoquía, asistieron a espectáculos de teatro, ópera o danza, lo que si bien no representa un dato totalmente objetivo, nos permite generar un balance en relación al consumo de la danza en nuestra ciudad Bogotá, que según dicha encuesta se refieren 1.387 personas asistentes a obras escénicas.

Es por esto que, ante la realidad de nuestro contexto inmediato que corresponde a la creación de materiales de danza en el proyecto curricular de Arte Danzario de la Facultad de Artes ASAB y la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística de la Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, abordamos un trabajo creativo e investigativo con la video danza, pues gracias a sus posibilidades formales y artísticas nos permite desarrollar alternativas que promuevan un arte democratizado, la diversificación de públicos y la permanencia de la obra en el tiempo a través de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

En esta decisión formal de volcarnos al trabajo con video danza, también está presente nuestro interés en explorar, dentro de la construcción de danza para la videocámara, la presencia escénica del detalle, entendiendo este como un componente autónomo dentro de la composición coreográfica y como elemento básico de estudio que merece una indagación concreta que permita a través de este proyecto, contribuir a la exploración del movimiento en la danza contemporánea colombiana.

Capítulo I

1.1. Motivación, la metáfora.

La motivación que orienta esta investigación creativa es rastrear la presencia de la danza, por tanto, del arte, en la vida personal de los autores de este trabajo. Este rastreo lo desarrollamos en la búsqueda de acontecimientos personales que pudieran traducirse en imágenes o metáforas que inspirarán el desarrollo de un producto artístico, es así que iniciamos por ubicar hitos de manera cronológica dentro de nuestra historia personal, sin embargo, sugiriendo el hecho de que nos inmiscuimos en las artes antes de poder caminar o hablar, entendemos la presencia de la danza en la cultura, lo que nos lleva a situar la danza más allá del recuerdo de un escenario físico de espectáculo durante la infancia.

Si entendemos la danza como la estética del cuerpo en movimiento, o como lo enuncia Adolfo Salazar “*una coordinación estética de movimientos corporales*” (Salazar, p. 9) la estética está presente en diversas acciones y relacionamientos sociales cotidianos, porque nuestro movimiento corporal asume una carga simbólica como gesto, o lo que llamaría Salazar elemento plástico, donde

la danza recoge los elementos plásticos, los grandes gestos o grandes posturas corporales y los combina en una composición coherente y dinámica. El hombre realiza esa “construcción” plástica inspirado por sentimientos de orden superior. El espíritu que sopla en toda forma de arte sugiere sus combinaciones de gestos, y la armonía total viviente hace de la danza una obra categóricamente artística. El hombre que danza o que contempla la danza lo hace sumergido en el estado anímico que se entiende como sensación estética o sensación de belleza. (Salazar, p. 9)

En esa medida divagamos en el territorio de lo cotidiano, donde se despliega la cultura, y donde insinuamos la metáfora de la vida como escenario, donde el cuerpo está en constante metamorfosis adquiriendo máscaras y atavíos simbólicos o materiales a través de gestos que le permitan desenvolverse según las situaciones que lo provoquen, aquí la danza, la estética del cuerpo en movimiento, suprime la presencia del tiempo, que se vuelve una constante permanente, es decir, el tiempo no se limita a la duración del espectáculo, pues la vida misma es el espectáculo, solo hay ritmo y cadencia, y allí nuestra personalidad-máscara se entrena y construye la dramaturgia que el cuerpo ejecuta como coreografía, a través de gestos, calidades, movimientos e intenciones, dentro de los rituales (rutinas) que construimos en comunidad, la familia, la escuela, el juego, el trabajo; los afectos, el aprendizaje, el festejo, entre otros. La danza está en nosotros desde el nacimiento.

Ubicados en esta imagen metafórica de la vida como escenario, nos atrevemos a divagar aún más, remontándonos a una observación que transcurre de lo macro a lo micro, llevando la mirada a la biología del cuerpo que incluso supera la trascendencia del cotidiano, la máscara y el nacimiento, para llevarnos a un territorio mucho más objetivo, pues la materia, aquello que nos

otorga un cuerpo, la carne, órganos y huesos, nos hace iguales ante las demás criaturas existentes constituidas por células, moléculas y átomos.

Y allí sugerimos la metáfora de la dualidad entre dos cuerpos que nos constituyen, lo que decidimos enunciar como “el cuerpo controlable y el cuerpo autónomo”, atendiendo a los movimientos voluntarios e involuntarios del cuerpo humano. El cuerpo controlable refiere a los movimientos voluntarios, esencialmente musculares, que se ejecutan de manera consciente desde las órdenes nerviosas en nuestro cerebro. El cuerpo autónomo refiere a los movimientos involuntarios y los procesos sistemáticos de nuestro organismo donde se producen constantes reacciones químicas a niveles microscópicos con total autonomía, pero respondiendo a los estímulos que les ofrezcamos, el alimento, el ambiente e incluso las emociones.

Allí nos aproximamos al concepto de sistemas autopoieticos de Humberto Maturana y Francisco Varela, concepto que ahondaremos en el apartado “Cercar. Marco conceptual”, que se refiere a la capacidad autónoma de los seres vivos para autoproducirse y producir el entorno que lo favorece a través de la interacción con otros seres vivos y el entorno. Este concepto nos permite comprender el carácter de este cuerpo autónomo incontrolable, que construye una sensación de otredad, de unos “otros” autónomos habitantes dentro del cuerpo, lo que sugiere la imagen de cuerpo como célula, pues la célula se individualiza por su carácter autónomo y aparece así ante nosotros la imagen metafórica de danza en coro de los glóbulos rojos, de las neuronas, de los leucocitos, el micro mundo que nos habita.

Dentro de dichas células individualizadas, ubicamos las células reproductoras como un individuo que no termina de alejarse de quienes somos y que de hecho genéticamente nos define, es por ello que exploramos la imagen de cuerpo-célula reproductora como metáfora protagonista, pues en la ausencia física del cuerpo que nos define y ubicados en una línea temporal anterior al nacimiento, asumimos la propia existencia dentro de las células reproductoras de nuestros padres que contienen la información genética de lo que seremos, danzando en un protocolo ritual para decirnos vivos. Es así que conciliamos esta imagen metafórica para sugerir que la danza está presente, antes del propio nacimiento, sugiriendo así la premisa de creación “danzamos desde antes de nacer”.



Imagen 1. Set de grabación en la sede del colectivo la alborada 2020. Foto: Edward Forero

Intérpretes creadores: Azud Romero y Samuel García. Archivo personal.

1.2. Corporeidad y contexto. Marco contextual

Definimos como contexto, el espacio territorial y cultural que habitamos, por lo tanto, delimitamos nuestro análisis de contexto en el entorno de la producción artística del proyecto curricular de Arte Danzario de la Facultad de Artes ASAB y la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística de la Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

La producción de video danza en Colombia viene expandiéndose de manera reciente, lo que hace de esta expresión artística una suerte de vanguardia, que se ha visto fortalecida por las consecuencias de la emergencia sanitaria producida por el covid 19 y sus diversas restricciones al sector cultural y artístico, lo que ha provocado una reinención por parte de los artistas escénicos con su quehacer, aproximándose así a la experimentación con el video y su amplificación a públicos diversificados a través del internet.

Solo para el proyecto curricular de Arte Danzario de la Facultad de Artes ASAB y la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística, de la Facultad de Ciencias y Educación, entre el año 2010 y 2019 se elaboraron alrededor de 7 trabajos relacionados con la video danza según el repositorio institucional RIUD de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Con el interés de generar un breve mapeo de la producción en video danza en el contexto de creación del proyecto curricular de Arte Danzario de la Facultad de Artes ASAB y la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística, de la Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, enunciamos los siguientes referentes,

ubicados de lo local a lo internacional, que nos permiten abordar algunos de los elementos compositivos de nuestra obra, como la presencia escénica del detalle, la exploración del movimiento subacuático, la imagen del cuerpo como célula, entre otros.

El Otro: Video danza Basada en la Adquisición de Lengua de Señas Colombiana, video danza. Ariza Viviana 2016.

Obra producida desde la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística de la Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Francisco José de Caldas, en el cual se indagan los gestos como elemento fundamental de la comunicación dentro de la lengua de señas, del cual rescatamos la indagación coreográfica de fragmentos de cuerpo como manos, brazos y rostro, dándole presencia escénica al plano detalle, elemento que desarrollamos implícitamente en la indagación coreográfica de danza para la video cámara.

Ventana de Inmersión, Exposición de Video danza. Rodríguez Martani, Dana Elisa 2017.

Obra producida desde el pregrado de Arte Danzario en la Facultad de Artes ASAB de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, en la cual se pretende generar una ruptura de la linealidad de la puesta en escena convencional de la danza contemporánea, explorando nuevos medios y herramientas inherentes a la realización de vídeo, potenciando la propuesta dancística, del cual rescatamos la indagación de los nuevos medios implementados en la danza, en base al cual desarrollamos el formato de cortometraje y la composición coreográfica de cámara e imagen.

Cigüeñas, ni de Papel. Relatos que tejen Danza. López Benítez, Deisy Patricia 2016.

Referente en el nivel de la Maestría de Estudios Artísticos- Tesis y Disertaciones Académicas de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, en la cual se expone de manera crítica diversas situaciones de maltrato y discriminación de la maternidad en base a un relato de una persona particular. Nos referimos a este trabajo en su propuesta dramática y narrativa, proponiendo en nuestro trabajo una elaboración de la composición dramática y narrativa que permita hacer legible el trabajo para públicos no académicos.

“En el vientre materno” NATIONAL GEOGRAPHIC (2005-2006).

Referente a nivel internacional, en el cual se aborda la temática del desarrollo del embrión humano en el tránsito de lo micro a lo macro en el marco de una producción audiovisual documental que da cuenta de los procesos de gestación y el desarrollo de las etapas del embarazo, narradas detalladamente, del cual rescatamos el abordaje del tema a través de la producción audiovisual con base al cual pretendemos adaptar y reinterpretar los procesos de fecundación a través de la imagen audiovisual.

Isabelle Schad, “Experience # 1” (2012).

Referente a nivel internacional, en el cual se aborda la exploración temática y coreográfica de la embriología humana desde la danza que relata el tránsito de organismo vivo a organismo activo en el cual cada intérprete forma parte de un todo dentro de un proceso colectivo y al mismo tiempo es sujeto de su propia experiencia. rescatamos esta investigación pues aporta elementos desde la construcción de la composición de una pieza de danza fundamentado en el proceso embrionario del ser humano, específicamente desde las diferentes cualidades y especificidades que acompañan al quehacer del arte danzario, con base al cual desarrollaremos nuevas formas de interpretar y representar la metáfora del proceso de fecundación.

DV8 Films Ltd, The Cost of Living. Nikki Wiston(producer)y Lloyd Newson(director) (2005).

Referente a nivel internacional de video danza, en el cual se aborda una historia particular desde el lenguaje de la danza y el teatro físico hibridado con el lenguaje cinematográfico que ejecuta primeros planos que rescatan nuestro interés por la presencia escénica del detalle, un lenguaje capaz de comunicar ideas y sentimientos con claridad, en base al cual nos inspiramos para elaborar un cortometraje de video danza, y una coreografía diseñada para el lente.

Sciapode, Blush. Bart Van Langendonck, Emilie Blézat, Ellen De Waele(productores) y Wim Vandekeybus(director) (2005).

Referente a nivel internacional de video danza, en el cual se aborda la danza con una perspectiva cinematográfica enriquecida con la imagen y montaje audiovisual junto con el diseño del ambiente sonoro que fortalece la creación artística y su intención semiótica, con base al cual nos inspiramos para elaborar diseños de arte, fotográficos, sonoros y de montaje articulados a nuestra intención creativa y compositiva.

Es este rastreo el que nos permite avanzar y enriquecer nuestra propuesta creativa en la observación del desarrollo de elementos compositivos que asoman en los referentes señalados. esto con él fin de alcanzar una propuesta donde dichos elementos se nutran entre sí y logren articularse a través de múltiples disciplinas artísticas, permitiéndonos profundizar en el desarrollo de la indagación coreográfica de fragmentos de cuerpo para darle relevancia a esta dentro de la obra. adaptando el formato de largometraje y la composición coreográfica de la cámara y la imagen, en una propuesta con una mayor elaboración de la composición dramática y narrativa que permita hacer mucho más legible el trabajo para públicos no académicos, pues pretendemos adaptar y reinterpretar como metáfora a el proceso de fecundación a través de la imagen audiovisual y la danza, por lo cual planeamos la elaboración exhaustiva de diseños de arte, fotográficos, sonoros, de montaje, entre otros que faciliten una comunicación asertiva entre el espectador y nuestra propuesta artística, logrando comprender de manera mucho más integral la elaboración de la video danza y de lo que esta hibridación de disciplinas artísticas necesita desarrollar dentro del escenario colombiano.

1.3. Cercar. Marco conceptual

1.3.1. Video danza

Ante la indagación creativa con los elementos dancísticos y de video, existen distinciones teóricas frente a esta combinación de disciplinas artísticas, para Douglas Rosenberg, coreógrafo, director y teórico de video danza, son tres distinciones citadas a continuación:

La primera, la danza para la cámara es un amplio término que se refiere a todas y cada una de las danzas creada específicamente para la cámara, bien en soporte de película o video. La segunda, cine-danza es un término que se refiere a trabajos realizados en el medio del cine, y videodanza que se refiere a trabajos realizados para la cámara usando el medio contemporáneo y prácticas de tecnología de video. Los tres términos se refieren al arte de crear una coreografía para la cámara, para ser vistos como totalmente formado, la obra de arte autónoma, en última instancia, sobre una pantalla de cine o televisión. Existen numerosas aproximaciones a la práctica de crear danza para la cámara y las diferencias en la historia de ambos, sin embargo, también existen similitudes que ocurren tanto en cine y videodanza. Tanto el lugar de la coreografía dentro del cuadro de la cámara ofreciendo a los creadores la oportunidad de deconstruir el baile y alterar su forma y linealidad en la post-producción. Como la calidad y la resolución de video han mejorado en los últimos años, las fronteras entre el cine y el video han comenzado a disminuir. Aun así, cada uno tiene su propia especificidad, historia y cualidades formales. La Videodanza, mediante la utilización de la tecnología contemporánea, se coloca a

sí mismo en el discurso de la práctica actual de los medios de comunicación y, por lo tanto, en el discurso de la cultura popular y los medios de comunicación contemporáneos. Traducción Prefacio Video Space: A Site For Choreography (Rosenberg, p.4)

Acompañado esta reflexión, existen términos cercanos a la indagación creativa con los elementos dancísticos y de video que son necesarios señalar para lograr discernir la esencia de la video danza y por tanto la elección de esta para el proceso de investigación creación.

Para Pearlman, screendance es un término genérico que puede incluir cualquier combinación de danza y movimiento con “filme, video, new media, instalación y future media.” Los otros términos tienen un enfoque más específico. Videodance “se basa en los efectos de la perspectiva de un videoartista, artista visual o de performance, a través de técnicas, escuelas, teorías y premisas de esas disciplinas.” Mientras que dance for screen “prioriza la danza como disciplina central [y] tendrá en primer plano la composición y exhibición del movimiento danzado.” (Karen Pearlman por Anna Brady Nuse, 2009)

Optamos por la definición de Karen Pearlman, que desde su delimitación conceptual enuncia un elemento central para esta investigación-creación que corresponde a la perspectiva del videoarte puesto en diálogo con la danza, una característica relevante en el desarrollo de este trabajo, desde la exploración de los elementos visuales y compositivos del video. Aun así hay un elemento importante en la exploración de esta producción que enuncia Rosenberg al definir el “screendance”, que es el proceso de postproducción que facilitan la “recorporealización del cuerpo” pues la video danza no solo pretende involucrar medios tecnológicos, sino consolidar un

lenguaje a través de la articulación y cooperación de las disciplinas artísticas construyendo el tratamiento visual del cuerpo a través de técnicas y premisas de las artes visuales, dando cualidades imposibles en forma, gravedad o tiempo en comparación a un escenario convencional para la danza.

Hallar una definición definitiva para la video danza es una tarea inacabada, pues la teorización de esta práctica es directamente proporcional a su experimentación. Aun así, es posible ubicar definiciones argumentadas en la experiencia con procesos creativos e investigativos de video danza como la de Douglas Rosenberg quien sugiere la video danza como

Un espacio maleable para la exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora, un lugar de encuentro para las ideas sobre el tiempo, el espacio y el movimiento. La práctica de articular este sitio es aquella en la que, a través de la experimentación con ángulos de cámara, composición, ubicación y captura de las técnicas de postproducción, la propia naturaleza de la coreografía y la actuación de baile puede ser cuestionado, deconstruido y re-presentado como una forma totalmente nueva y viable para construir. El resultado de esta actividad es lo que ha llegado a ser conocido como la videodanza, la práctica de crear coreografía para la cámara, grabado en el medio de la cinta. Traducción Prefacio Video Space: A Site For Choreography (Rosenberg, p.1)

De este modo es posible señalar los elementos transversales que dirigen este proceso de investigación-creación en video danza que corresponden a la articulación del video y la danza bajo un interés compositivo dirigido por la coreografía de danza para la cámara y consolidado por las herramientas de postproducción audiovisual.

1.3.2. Autopoiesis

“El sufrimiento del hombre no se debe a la falta de certidumbres, sino a la de la confianza. Hemos perdido la confianza en el mundo y, como perdimos la confianza, queremos control y, como queremos control, queremos certidumbre y, como queremos certidumbres, no reflexionamos...”

Humberto Maturana

Metamorfo, encuentra en la autopoiesis un concepto que potencia la imagen metafórica de cuerpo-célula bajo un respaldo científico, que inspira las decisiones personales, metodológicas, filosóficas, reflexivas y creativas de esta investigación-creación, en gran medida por la flexión de este concepto a una interpretación que facilita un anunciamiento poético y filosófico de su elemento teórico originario en el campo de la biología.

La auto-poiesis, la producción de sí mismo, hace referencia a la capacidad de los seres vivos de regenerarse y mantenerse a sí mismos, conservando su identidad independiente y autónoma ante el influjo de elementos externos. Por ejemplo, el metabolismo del cuerpo proporciona la habilidad sistemática para reparar estructuras, destruirlas o crear nuevas, respondiendo a flujos de materia y energía como intercambios a nivel interno con el exterior, esto le permite al cuerpo llegar a un punto de renovación total de sus componentes celulares.

En este relacionamiento es fundamental comprender los sistemas autopoieticos moleculares como una unidad cíclica de procesos que se organizan autopoieticamente en relación con otros, que, para Maturana y Varela, quienes acuñan el término, lo determinan como un sinónimo de ser vivo, pues para ellos la vida o la muerte solo son el agotamiento de la capacidad autopoietica de autoproducción en los seres vivos.

Los seres vivos somos sistemas autopoieticos moleculares, señalando que lo que nos define como la clase particular de sistemas autopoieticos que somos, esto es, lo que nos define como seres vivos, es que somos sistemas autopoieticos moleculares, y que entre tantos sistemas moleculares diferentes, somos sistemas autopoieticos... los sistemas que distinguimos como seres vivos en el ámbito de lo biológico, son sistemas autopoieticos moleculares... todos los fenómenos biológicos resultan en el operar de los sistemas autopoieticos moleculares, o de las contingencias históricas de su operar como tales y que, por lo tanto, ser vivo y sistema autopoietico molecular son lo mismo. (Maturana. 2003. p.18)

Esa concepción de los seres vivos te explica a ti cómo es que los seres vivos son unidades discretas. Porque todo lo que pasa con los seres vivos ocurre en ellos en tanto unidades discretas. Te permite entender qué es lo que se conserva en la historia evolutiva. Uno dice claro, se conserva la vida. Pero... ¿qué es eso?... ¿la vida? Lo que se conserva en la historia evolutiva es la realización de la autopoiesis y los distintos linajes que se producen. Son distintos linajes de distintos modos de conservación de la autopoiesis. Es decir, te permite a ti entender toda la dinámica histórica de los seres vivos en términos de lo que se conserva. No en términos de lo que puede pasar, sino de lo que se conserva como un presente continuamente cambiante. Te permite entender que los seres vivos existen en dos dominios. El dominio molecular de su autopoiesis y el dominio relacional en el cual son unidades discretas. Como nosotros los seres humanos, por ejemplo. Nosotros existimos en varios dominios, primero el dominio de nuestra fisiología como sistemas autopoieticos celulares. Segundo, existimos en el dominio de las

relaciones, en el cual aquí estamos conversando como personas. Existimos en otros dominios que van surgiendo en la reflexión. Que pueden ser dominios políticos, dominios de otra clase, dominios sociales. Entonces, la noción de autopoiesis te muestra la condición fundamental desde donde todo lo demás va a surgir. Por eso es que no hay nada por debajo de la autopoiesis". (Maturana,1995)

Metamorfo en su premisa de creación “danzamos desde antes de nacer” contiene un profundo cuestionamiento filosófico en relación al acontecer de la vida y el arte, tanto así que construye la imagen de cuerpo-célula reproductora, para negociar la noción de células auto productoras/auto creadoras, que en su constante interactuar, señalan la presencia de la producción/creación (artística/estética) en un nivel molecular.

En suma, la implicación metodológica de la autopoiesis en esta investigación creación, es la que interpreta los procesos creativos como la organización autopoietica de sistemas autopoieticos, que en este caso son los elementos compositivos que se complementan entre sí y se auto producen desde su autonomía. Esta percepción permite comprender al objeto estético, Metamorfo, como un ente particular, autónomo y autopoietico, pues existe un interés por destacar los procesos creativos que lo componen, que sin su autonomía y complementariedad no constituyen la obra tal cual es.

Por último, la inspiración a nivel personal en la autopoiesis, parte del contexto reflexivo que sugiere Maturana, pues ve en la autonomía, como característica esencial de los seres vivos, la capacidad de reaccionar e interactuar ante el intercambio constante de estímulos internos y externos que los atraviesan como sistemas abiertos y siendo el ser humano un sistema autopoietico molecular, dichos estímulos penetran nuestra corporalidad y la provocan. Este tránsito relatado desde la biología, puede trasladarse a nuestro contexto social donde aquello que nos provoca es la

interacción con el entorno social. En la intimidad de nuestro cotidiano somos un sistema abierto a la influencia del otro, y este suceso nos lleva a la autoproducción, a la autopoiesis, esta capacidad autónoma de acción-reacción que nos sobrepasa en el ámbito sensible y psíquico, llevándonos a un entorno trascendente de auto-creación y reparación a través de la producción artística.

Capítulo II

2.1. Metamorfo, Su estética

La video danza se hace distintiva gracias a una serie de elecciones formales situadas durante el proceso de experimentación con la videocámara y los elementos que la complementan, llegando a la consolidación de una estética onírico-minimalista, donde lo onírico enuncia la alteración de la realidad, como elemento compositivo de imágenes y relacionamiento entre corporalidades, mientras que lo minimalista corresponde a la simplificación de elementos en escena, que destaquen el cuerpo y la imagen en movimiento como elementos centrales de la exploración en la creación artística, generando el alcance de los objetivos propuestos y el aporte creativo a nuestro contexto académico y artístico local.

2.1. 1. Danza primitiva.



Imagen 2. Contacto. Foto Edward Forero

Intérpretes creadores: Azud Romero y Samuel García. Archivo personal.

La danza primitiva hace énfasis en las imágenes, intenciones, tránsitos y contactos de los intérpretes, que potencien la metáfora del cuerpo como célula reproductora. Se explora una danza intuitiva, simplificada, desaprendida, expresiva y de técnica liviana, pues la intención dramática del movimiento se sitúa en una temporalidad previa al nacimiento a través de la premisa de creación “Danzamos desde antes de nacer”.

2.1.2. Cuerpo y vacío.

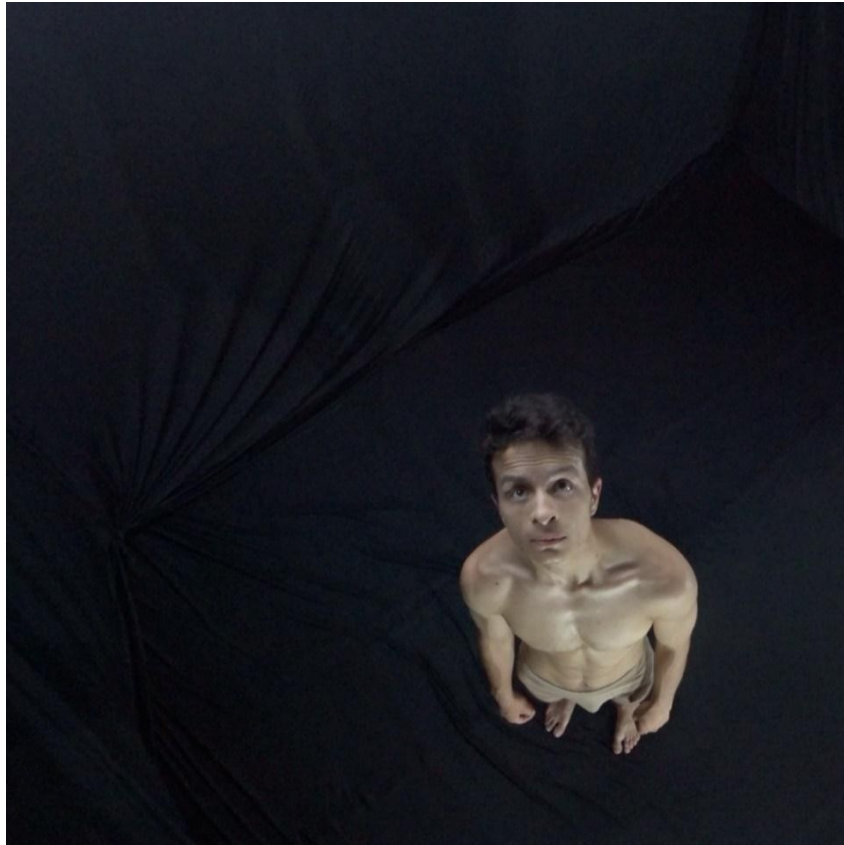


Imagen 3. Escenario sin fin negro. Foto Edward Forero

Intérprete creador: Samuel García. Archivo personal.

La elección de la estética minimalista, pretende suprimir distracciones y predominar la presencia del cuerpo en el espacio vacío como único elemento presente en el escenario de la video danza, esto se ve reforzado por el tratamiento de color en blanco y negro que destaca la luz y la oscuridad reflejada sobre los cuerpos.

2.1.3. Dualidad.



Imagen 4. Dualidad. Foto Edward Forero

Intérpretes creadores: Azud Romero y Samuel García

Archivo personal.

Se propone una conversación constante entre elementos contradictorios y/o complementarios que fortalecen la intención estética de lo minimalista, aliviando la comunicación de conceptos para su legibilidad, reduciendo la posibilidad de elecciones, blanco/negro, hombre/mujer, luz/oscuridad, espacio interior/exterior, micro/macro, soledad/tacto, tensión/calma; búsqueda/encuentro.

2.1.4. La teatralidad del plano general.

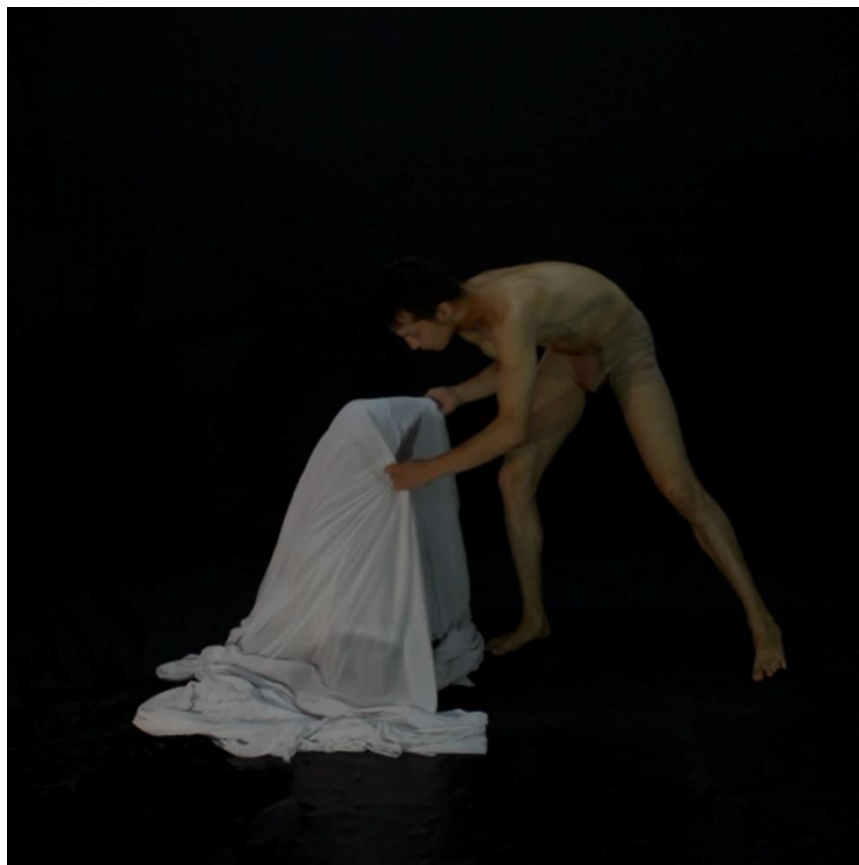


Imagen 5. La teatralidad del plano general. Foto Edward Forero.

Intérpretes creadores: Azud Romero y Samuel García

Archivo personal.

El plano general mantiene la disposición tradicional de la mirada en la danza en espacios convencionales, proponiendo un diálogo entre el escenario video y el escenario danza que da cuenta de las posibilidades y limitaciones de cada cual.

2.1.5. Multiplicidad.

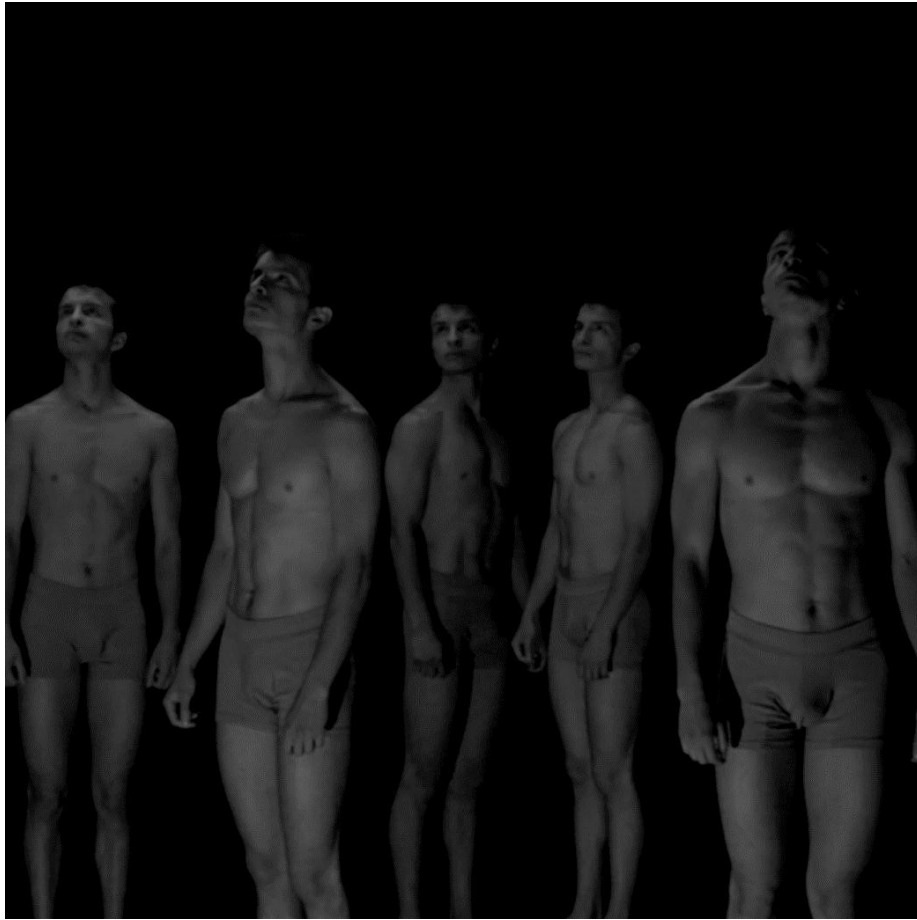


Imagen 6. Multiplicidad. Foto Edward Forero.

Intérprete creador: Samuel García.

Archivo personal.

La creación del coro, a través de las herramientas compositivas digitales de la postproducción audiovisual, potencia imágenes oníricas y evidencia elementos compositivos de repetición, explorables dentro de la video danza.

2.1.6. Puntos de apoyo.

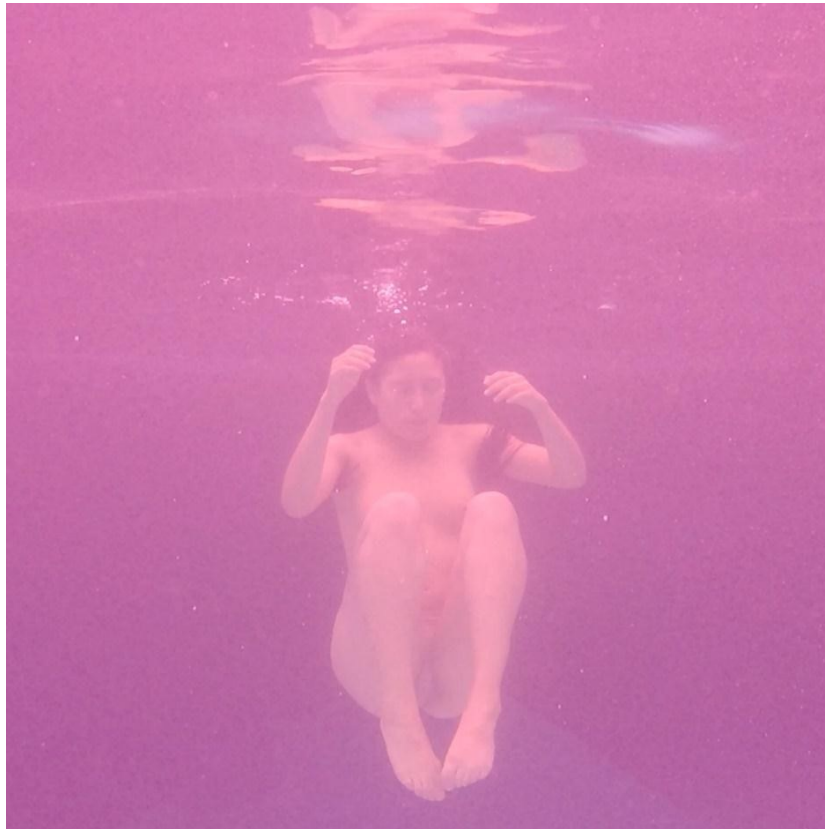


Imagen 7. Puntos de apoyo, video sin intervención digital. Edward Forero

Intérprete creadora: Azud Romero

Archivo personal.

La supresión a la línea de horizonte y puntos de fuga, sugiere un espacio vacío donde no hay arriba y no hay abajo, dejando estas disposiciones bajo el control del cuerpo en escena, que además explora una danza ingrávida gracias a la indagación de cuerpo en movimiento bajo el agua.

2.1.7. Transiciones.

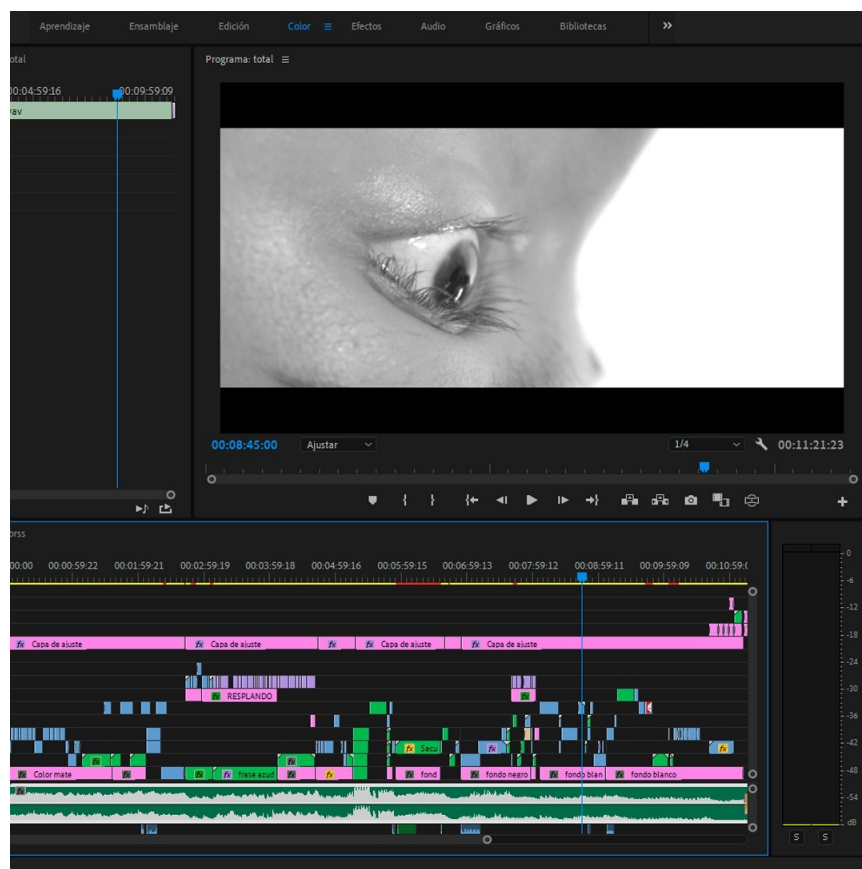


Imagen 8. Manejo de transiciones en la postproducción.

Intérprete creadora: Azud Romero.

Archivo personal.

Desde la postproducción audiovisual constituyen un elemento rítmico que delimita escenas, acciones e intenciones en el tiempo y el espacio de la video danza, permitiendo saltos entre locaciones y ejecución de la danza, que, según las decisiones compositivas de dirección, compondrán imágenes y/o relatos por medio del diálogo entre planos de video.

2.1.8. Presencia escénica del detalle.

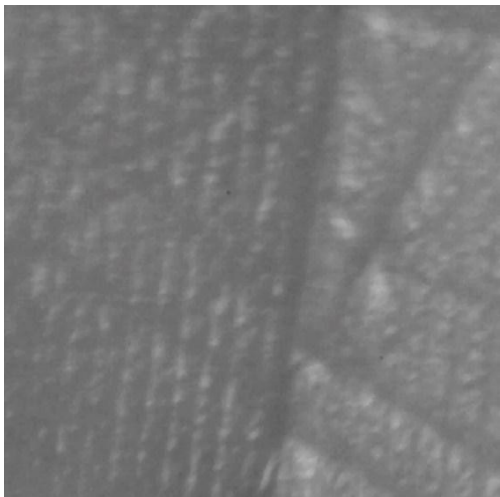


Imagen 9. Detalle 1

Archivo personal.



Imagen 10. Detalle 2

Archivo personal.

La presencia escénica del detalle entendida como el protagonismo de una fracción del cuerpo que ejecuta un movimiento concreto y que posteriormente se articula a una frase de movimiento, es un estado de transición de lo micro a lo macro que sugiere una ruptura en la profundidad habitual de la mirada, indagando otras posibilidades expresivas del cuerpo que nutren de manera significativa la danza percibida a través de los ojos.

Existen detalles imperceptibles para el espectador de danza en espacios convencionales, debido a la distancia implícita del aforo y el escenario. La video danza posibilita sumergirse en el espacio escénico y el cuerpo gracias a la coreografía de la videocámara que por medio de su elección de planos direcciona la lectura de la video danza, destacando acciones, intenciones, sensaciones e imágenes propuestas por el cuerpo en movimiento. La presencia escénica del detalle también está presente a nivel metodológico a través de la atención al plano detalle, el cual implica la elección constante de herramientas creativas que permitan destacar elementos claves en la coherencia e intención de la creación.

Capítulo III

3.1. Etapas del proceso creativo.

Determinar el desarrollo del proyecto en etapas es un ejercicio de planeación que facilita una perspectiva global y objetiva de la totalidad del proceso creativo y a su vez permite una mirada particular de cada acción. De este modo se focalizan esfuerzos y recursos con base a una acción específica ubicada en un tiempo delimitado.

El desarrollo de este proyecto se distribuye en 5 etapas, enunciadas a modo de metamorfosis relatando el tránsito de la idea para llegar a un producto artístico concreto: Huevo, Larva, Capullo, Adulto y Vuelo.



Imagen 11. Exploración de movimiento Azud Romero y Samuel García

Foto: Edward Forero Archivo personal.

Huevo

Acción 1: Selección de intérpretes

Descripción: Una vez clara la propuesta creativa se inicia la búsqueda y selección de los intérpretes, para ello se convoca a 4 intérpretes del proyecto curricular Arte Danzario de la Facultad de Artes ASAB, Azud Valentina Romero, Samuel García, Cristian Jiménez y Sandy Oliveros, quienes muestran interés y disposición para el proyecto, además de contar con buenas habilidades interpretativas, exploraciones y búsquedas corporales propias en la danza contemporánea.

El trabajo que posteriormente se ejecuta con ellos consiste en trasladar al agua una frase de movimiento creada inicialmente en el piso. Esto a manera de audición para la selección de intérpretes. En esta audición se hace registro en video bajo el agua para luego ser analizado y seleccionar a los intérpretes bajo el criterio principal que es el desenvolvimiento bajo el agua y la interacción con el otro.

Resultados: Consolidación del cuerpo de intérpretes, Azud Romero y Samuel García.

Acción 2: Trabajo y entrenamiento subacuático

Descripción: Para el trabajo subacuático se gestiona una piscina en la ciudad de Bogotá y una entrenadora profesional de nado para realizar exploraciones y acondicionar en apneas a cuerpos

entrenados en la danza, con el fin de posteriormente componer frases de movimientos bajo el agua a partir de la improvisación bajo la imagen metafórica del cuerpo como célula reproductora.

Resultados: La totalidad del equipo de trabajo, incluyendo directores e intérpretes recibieron aprendizajes de respiración bajo el agua.

Acción 3: Creación del story board

Descripción: Con base en la metáfora del cuerpo como célula reproductora, en la creación del story board, narramos la ruta del espermatozoide al óvulo, visualizando el tránsito que las células reproductoras llevan a cabo para fecundar.

Se diseñan planos audiovisuales concretos en relación a la dramaturgia que el espermatozoide y el ovulo, representado en los cuerpos hombre y mujer, afrontan. por ejemplo, el plano general potencia la sensación de soledad en el vacío, o el plano detalle destaca las sensaciones del tacto y las texturas.

Dichos planos permiten la definición de una estética particular y que durante el desarrollo del proceso permiten la orientación para el trabajo coreográfico, diseño sonoro, elaboración de locaciones, vestuario y maquillaje.

Resultados: Establecer una imagen clara y una ruta ordenada para la realización del contenido audiovisual.

Acción 4: Aproximación a lo sonoro

Descripción: A partir del storyboard se definen las sensaciones de vacío, ingravidez, tensión y tacto, además de atmósferas como el vacío blanco, vacío negro y el vacío subacuático, acompañado por la estética onírico-minimalista, que se potencian a través de la creación de estímulos sonoros.

Resultados: Creación original e inédita del complemento sonoro para la video danza.

La creación del material coreográfico se desarrolla en una búsqueda interpretativa a partir del complemento sonoro que sugiere sensaciones y atmósferas concretas y no un acompañamiento rítmico y melódico definido.

Acción 5: Definición de la Estética de la video danza

Descripción: Nuestra aproximación a la estética parte de recolectar diversos referentes plásticos, que fueron depurándose hasta ajustar la idea a los recursos disponibles, desarrollando una estética de lo onírico desde una mirada minimalista.

Resultados: Pese a la limitación de recursos físicos, técnicos y tecnológicos se logra consolidar la estética y un lenguaje visual distintivo.

Acción 6: Organización en tiempos del equipo de trabajo

Descripción: Se consensua un cronograma de trabajo que atiende a las necesidades de todo el equipo asumiendo una intensidad horaria de 4 a 6 horas de trabajo durante un periodo de un mes.

Resultados: El cronograma se ajusta a la disposición de tiempo de todos, logrando un trabajo ágil, propositivo y comprometido, cumpliendo largas horas de creación y constantes encuentros en la semana.

Acción 7: Gestión y adecuación de espacios (creación del set de grabación)

Descripción: Nos vemos en la necesidad de analizar las opciones que podemos tener a nuestra disposición en la época del año que decidimos trabajar (diciembre, enero, febrero). Llegando a la conclusión de alquilar un espacio que no es precisamente para danza, pero que permitió las adecuaciones requeridas para el desarrollo del proyecto.

Resultados: Se logra la gestión de un espacio de trabajo con acceso y disposición total, adecuado como un set de grabación con los equipos básicos para la realización del producto artístico, generando un vínculo creativo con el colectivo la alborada de la localidad de bosa en Bogotá, la cual nos facilitó su sede.



Imagen 12. Set de grabación.

Directora Derli Torres e intérpretes creadores Azud Romero y Samuel García

Foto Edward Forero.

Archivo personal.

Larva

Acción 8: Primeros encuentros y exploraciones corporales dentro y fuera del agua

Descripción: En nuestros primeros encuentros y exploraciones en el espacio de trabajo con los intérpretes nos vemos en la necesidad de no solo crear partitura de movimiento para el cuerpo danzante sino también para el movimiento de la cámara, es entonces cuando también pensamos la danza de la cámara de una manera muy experimental.

Todas nuestras sesiones de trabajo son registradas en video para posteriormente analizar el diálogo entre las disciplinas artísticas danza y video.

Además, el registro en video permite visualizar el producto final ayudando a mejorar aspectos técnicos como la iluminación del set de grabación y la planimetría de la cámara como cuerpo danzante que interactúa con los intérpretes.

Resultados: Logramos la gestión de recursos técnicos básicos como luces, cámaras, trípodes y steadycam junto con el espacio adecuado para la creación y ensayo que a su vez funciona como set de grabación, lo que facilita poder analizar las sesiones aclarando muchos aspectos técnicos para la producción y postproducción de la video danza

Acción 9: Decisiones del vestuario

Descripción: Paralelo a los encuentros de creación y ensayo se realizan pruebas de telas y de diseño para la confección de los vestuarios. De acuerdo a la estética definida, los escenarios y al comportamiento de la iluminación del set de grabación en la tela.

Resultado: Se decide el material y se confeccionan los elementos de vestuario ajustándose al presupuesto.

Acción 10: Gestión y adecuación de espacios (Set para grabación de planos subacuáticos)

Descripción: Se inicia la búsqueda de una piscina con mínimo 2 metros de profundidad ubicadas en la ciudad de Bogotá, encontrando dificultad en el alquiler de las piscinas que contaban con los requerimientos de profundidad que necesitábamos para desarrollar el movimiento dentro de ella. En vista de que no se contaba con esta locación decidimos asumir algunos gastos para

movilizarnos y movilizar al equipo a la piscina costa azul ubicada en la palma Cundinamarca que cumple con el requerimiento básico de profundidad.

Resultados: Se efectúa el alquiler de la piscina facilitando efectividad en el trabajo ajustándose a los tiempos del cronograma.



Imagen 13. Registro de entrenamiento de apneas Derli Torres, intérprete Azud Romero.

Archivo personal.

Capullo

Acción 11: Creación de fragmentos coreográficos cuadro a cuadro

Descripción: Con base al story board se crea la partitura de movimiento distribuida por escenas dando orden a los diferentes momentos coreográficos de la video danza.

Resultados: Crear material coreográfico pensado principalmente en la mirada de la cámara segmentando el cuerpo y desarrollando la exploración de la presencia escénica del detalle.

Acción 12: Construcción de sensaciones y estados para la ejecución de acciones concretas en relación a la imagen y la escena

Descripción: Al definir y concretar movimiento plano a plano se aclara y se trabaja con los intérpretes las sensaciones y estados a los que se desean llegar en cada escena.

Con base en el espacio que adecuamos para la ejecución del proyecto, fue importante revisar in situ algunas acciones concretas, para lograr algunos efectos audiovisuales.

Resultados: Situar a los intérpretes en un espacio no convencional para la danza implica una dificultad que conflictúa la ejecución solicitada por el director permitiéndoles explorar y llevar su cuerpo a una acción concreta que salga de su zona de confort.

Acción 13: Coreografía la cámara

Descripción: Se explora la traducción del lenguaje audiovisual en el ámbito del movimiento en la danza, para alcanzar una “danza de la cámara”.

Se trabaja la coreografía de la cámara como un cuerpo intérprete que interviene constantemente en el espacio de ejecución de los bailarines, condicionando o complementando el material coreográfico.

Resultados: Generar un espacio posible donde tres cuerpos (dos educados en danza, el tercero ajeno a estos conocimientos) interactúan entre sí y logran escucharse el uno al otro con un fin común.

Gracias a las posibilidades que nos brinda el video de una manera experimental crear una “danza especialmente de la cámara”

Acción 14: Pruebas de imagen, luz, elementos y cuerpos en la escena

Descripción: Observación de cómo se comportan las luces del espacio, la luz en el vestuario, y los cuerpos de los intérpretes en la cámara.

Resultados: Tener contacto directo con los elementos y experimentar de qué manera se comportan en el montaje.

Acción 15: Organización de materiales según escenarios para la realización audiovisual

Descripción: Para hacer Mas efectivo el trabajo en el rodaje se decidió ubicar los materiales creados por escenarios, Manejamos 3 escenarios (Grabación Bajo el Agua, sinfín blanco y sinfín negro)

Resultados: Efectividad, ganancia de tiempo para montar, y desmontar escenarios, según las necesidades del rodaje.

Acción 16: Toma de decisiones para el rodaje

Descripción: Se realiza un cronograma de actividades donde se organiza la logística para la grabación en los diferentes escenarios y el orden de grabación del material.

Resultados: Efectividad en el rodaje teniendo una orientación clara a través de unos roles concretos a desarrollar durante la grabación.

Acción 17: Realización audiovisual

Descripción: Para la ejecución de la realización audiovisual se empieza por grabar los planos subacuáticos para lo cual se destinaron dos días completos de grabación, para los escenarios sinfín blanco y sinfín negro se destina una semana de grabación, con jornadas de trabajo de 3 a 4 horas.

Resultados: Muy buen registro, bastante material y excelentes tomas.

Acción 18: Revisión de material

Descripción: En el registro de los planos subacuáticos, a medida que se produce la captura en video del material los directores revisan cada una de las tomas para saber cuál debía repetirse, de esta manera se hacía más efectivo y provechoso el tiempo de grabación, manteniendo claridad en la instrucción para los intérpretes.

Para el registro en los escenarios sin fin blanco y sin fin negro se aprovecha la totalidad de la jornada de grabación y una vez terminada la sesión se revisan las tomas para en la siguiente sesión corregir o repetir las tomas necesarias.

Resultados: Educar el ojo para lograr una selección adecuada de material, manteniendo criterios técnicos y estéticos.

Acción 19: Nuevo cronograma para repetir tomas

Descripción: Una vez terminado el tiempo de rodaje e iniciadas las tareas de postproducción se ve la necesidad de rehacer ciertas tomas convocando nuevamente al equipo de trabajo.

Resultados: Se comprende que es necesario tener una comunicación entre director e intérpretes mucho más específica de lo que se requiere a nivel técnico e interpretativo.

Acción 20: Postproducción audiovisual

Descripción: Con la producción total de las tomas, procedemos a la ejecución del montaje audiovisual con base en el storyboard, y el desarrollo del diseño de montaje, diseño de fotografía y diseño sonoro.

Resultados: Se logra avanzar en la materialización de la idea inicial disponiendo de las herramientas del video y la postproducción que permiten la intervención de la imagen en movimiento.

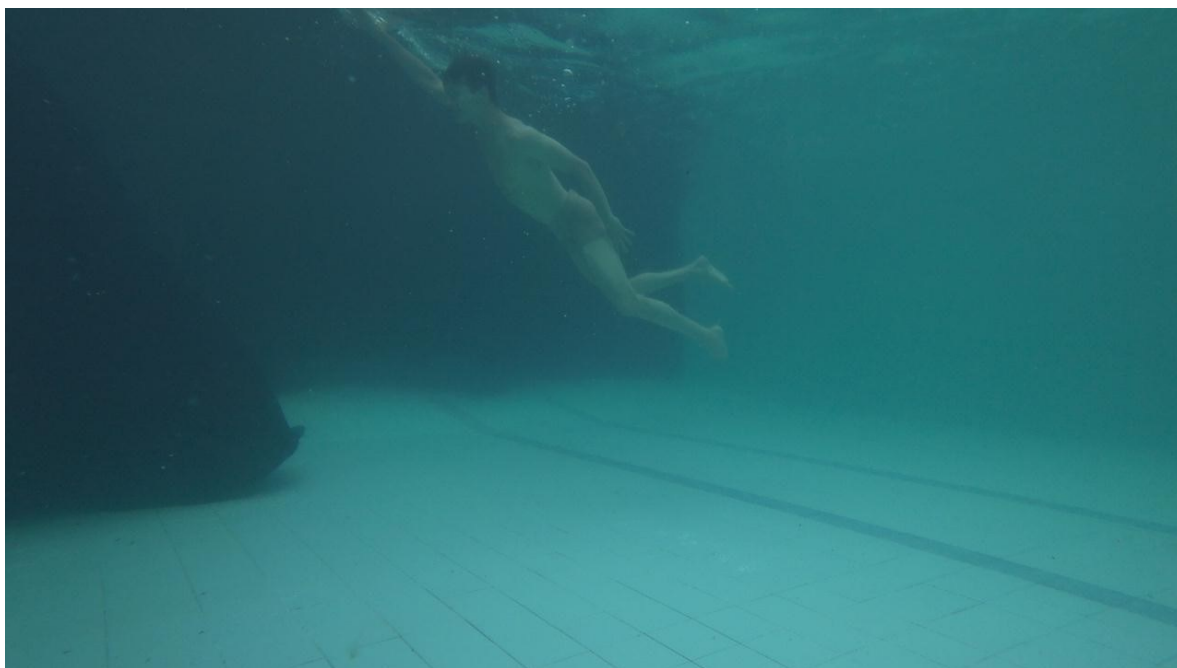


Imagen 14. Imagen en piscina sin tratamiento. Foto Edward Forero, intérprete creador Samuel García.

Archivo personal.

Adulto

Acción 21: Se visualiza la producción de manera privada con tutores, intérpretes y directores.

Descripción: Se realiza una retroalimentación alrededor de la apuesta creativa.

Resultados: El balance es muy positivo, pues se destaca el carácter innovador y distintivo de la propuesta de video danza.

Acción 22: Estrategia publicitaria y de difusión

Descripción: El día 15 de enero del año 2021 se crea la página en Facebook ATAKA colectivo y una cuenta en Instagram donde se empiezan a circular publicaciones para generar expectativa y ganar público en todos los lugares del mundo.

Resultados: Dichas páginas logran un alcance de 868 seguidores para Instagram y 452 para Facebook. Donde la publicación con mayor alcance, en este caso nuestro primer video de expectativa llegó a los 2.792.

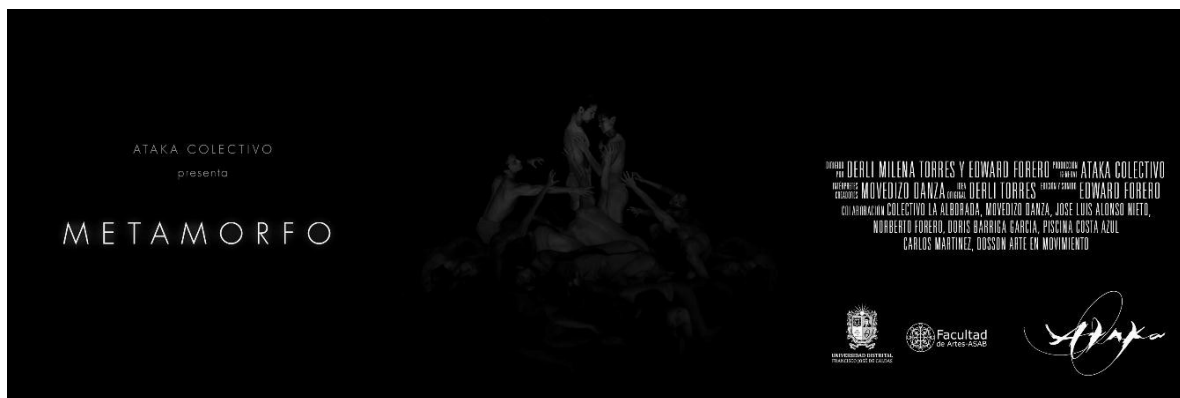


Imagen 15. Pieza publicitaria promocional. Diseñador: Edward Forero.

Archivo personal.

Vuelo

Acción 23: Se estrena la video danza en la plataforma YouTube

Descripción: Se acompaña el estreno y se mide el alcance del mismo en redes sociales.

Resultados: 428 reproducciones del video tras su lanzamiento en un periodo de 2 horas.

El proceso descrito, se desenvuelve desde la planeación previa para el desarrollo de la investigación-creación, sin embargo, paralelamente a la ejecución, fueron surgiendo reflexiones del análisis del proceso, dando como resultado la posibilidad de extraer una serie de elementos metodológicos que fueron implementados y resultaron exitosos en la elaboración del producto final de video danza METAMORFO, y que en este contexto de sistematización, nos permite formular una suerte de receta que facilite el abordaje metodológico para la creación artística en video danza.



Imagen 16. Grabación subacuática. Foto: José Alonso Nieto

Directores Edward Forero y Derli Torres

Archivo personal.

3.4. La pócima.

La creación artística conlleva una serie de procesos que constituyen la obra, quiere decir, que el producto acabado no es sin el componente previo de prueba y error, la experimentación, los referentes, las dudas, entre otros. A continuación, se enuncian los ingredientes que dan como resultado el producto de creación artística.

3.4.1. La observación.

Es la compilación de reflexiones que se han desarrollado a través del tiempo tras la apreciación de obras y producciones realizadas en nuestro contexto académico, cultural y social que motivan la búsqueda de rutas a explorar para la investigación-creación artística, señalando elementos formales y conceptuales que generen interés por indagar, como la producción de video danza en Colombia y la danza subacuática.

3.4.2. Preguntas problematizadoras. Definición del problema.

La idea inicial surge de diversos cuestionamientos a distintos niveles, de lo conceptual, de lo formal, de lo técnico, de lo ético, entre otros, llevando a preguntas problematizadoras amplias que orientan el proceso creativo inmerso en la aventura de buscar una respuesta.

- *¿Desde cuándo danzas?*

Pregunta que desembocó en la sugerencia de la imagen cuerpo-celulá y en la premisa de creación o “hipótesis”, “Danzamos desde antes de nacer”.

- *¿Cómo generar un aporte a la creación artística local?*

Esta pregunta dio como resultado la inclinación por explorar la video danza en sus distintas posibilidades.

- *¿Es posible crear un producto de calidad a través de los recursos que tengo a mi alcance?*

Esta pregunta exigió la recursividad y un esfuerzo creativo que complementa la elección de la estética y el lenguaje visual de la obra.

3.4.3. Compilación de referentes. Formulando la hipótesis.

Es un ejercicio que permite el rastreo de los elementos complementarios a la premisa de creación o “hipótesis” “Danzamos desde antes de nacer” con el fin de ubicar posibles exploraciones artísticas previas por parte de otros autores en elementos formales, conceptuales, técnicos, entre otros.

Dentro de este ejercicio, además de los trabajos creativos enunciados en el marco contextual de este trabajo, se implementó una búsqueda de imágenes que orientan la elección de diseños de arte, vestuario, escenarios, entre otros, además de las intencionalidades técnicas y creativas, que en el caso de la exploración creativa de la postproducción audiovisual se inspira en la técnica ilusionista del cineasta francés Georges Méliès, y a nivel de exploración corporal se inspira en el trabajo subacuático de Julie Gautier¹

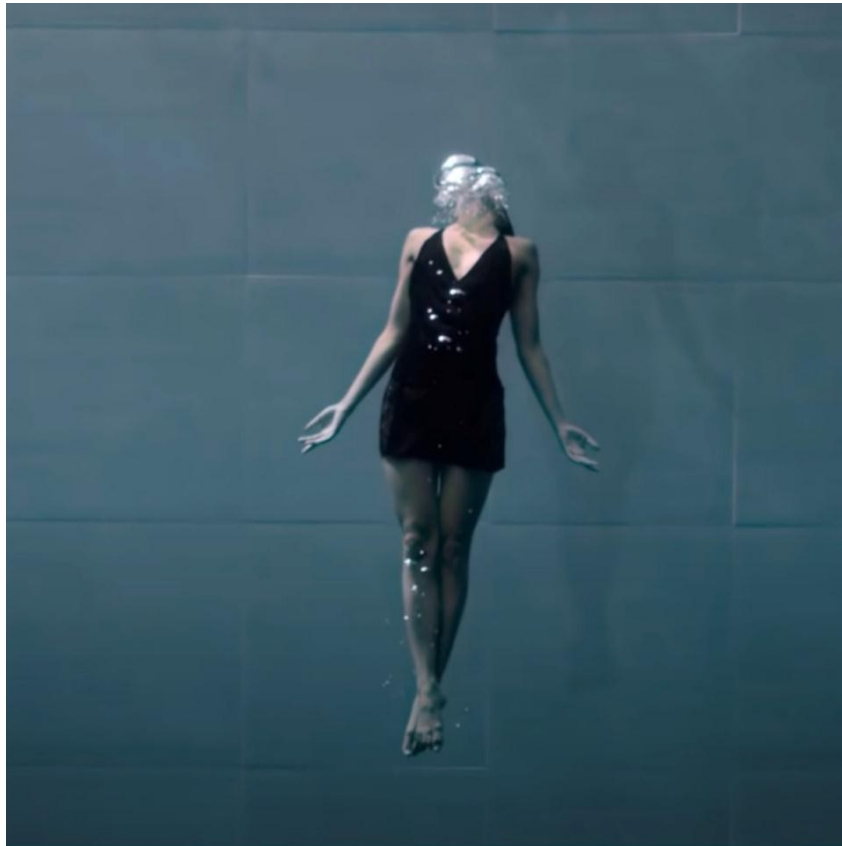


Imagen 17.AMA (2018)

Julie gautier.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=bdBuDg7mrT8>

3.4.4. Construcción de imágenes. Consolidando la hipótesis.

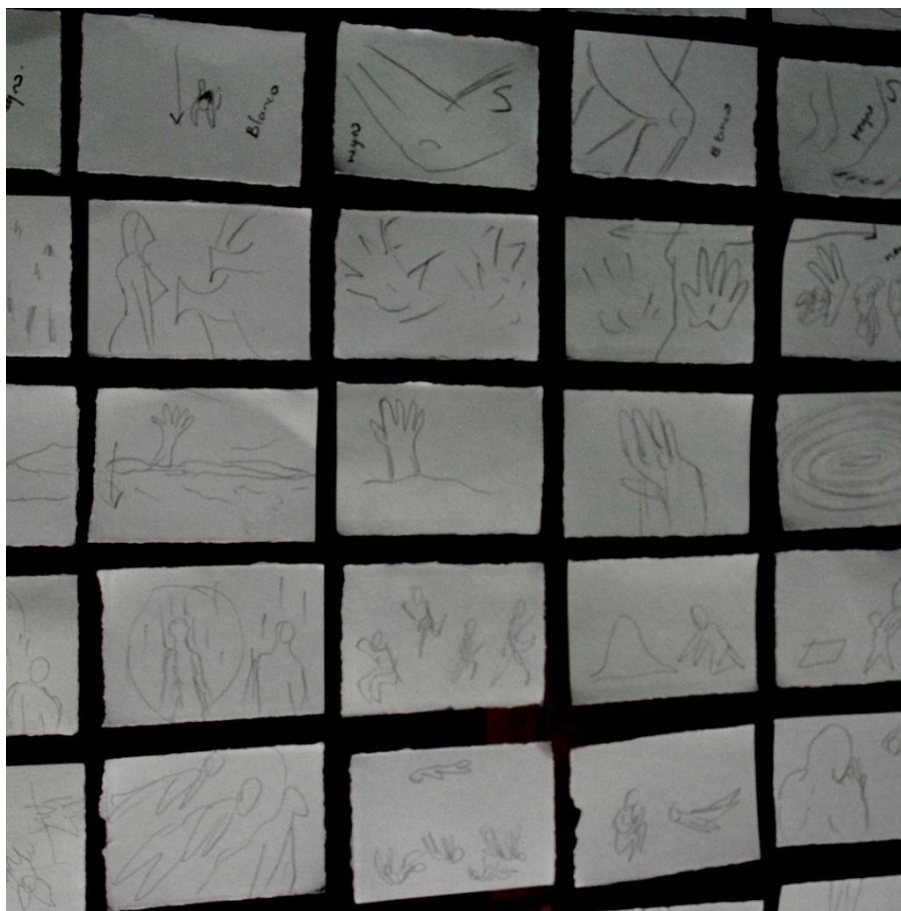


Imagen 18. Ejercicio de dibujo para storyboard.

Archivo personal

Consolidar la premisa de creación o hipótesis “Danzamos desde antes de nacer” se lleva a cabo con la composición narrativa, como argumento de la video danza a través del desarrollo de elementos persuasivos, como las imágenes visuales que posteriormente se traducen en imágenes corporales y sonoras, atendiendo a la intencionalidad de la video danza.

Para ello es diseñado un storyboard que funge como brújula para el diseño y creación de todos los elementos complementarios al video y la danza.

3.4.5. I fase de experimentación. Creación de la danza a partir de imágenes.



Imagen 20. Storyboard.

Archivo personal



Imagen 19. Creación de danza a partir de imágenes.

Archivo personal

Se implementa una metodología de creación que sugiere la composición del movimiento a partir de los dibujos elaborados en el storyboard. Esta referencia facilita comprender la intención de la dirección a través de un apoyo visual, conciliando pautas claras y concretas para el desarrollo de una exploración ágil y fructífera.

El storyboard es la primera fase de la danza para el lente y de lo que concretará la videocámara como coreógrafa a nivel de interpretación de movimiento, donde se indaga la presencia escénica del detalle, dirigiendo la ejecución de movimientos en segmentos de cuerpo dentro de un plano de video. Dicha ejecución parte de la improvisación inspirada en dibujos articulando calidades de movimiento e interpretación de las situaciones descritas en el storyboard.

En este punto se requiere de la habilidad actoral de los intérpretes, pues muchas de las imágenes construidas en el storyboard, requieren la composición posterior en el proceso de postproducción audiovisual, por lo que los intérpretes debían interactuar con elementos y sensaciones que no estaban presentes en el set de grabación.

3.4.6. II fase de experimentación. La videocámara como coreógrafa.

La videocámara, al desenvolverse como cuerpo intérprete dirigido dentro de la creación, hace una interacción invasiva que condiciona la danza en relación al tiempo y el espacio visible a través del lente, determinando la ejecución de las frases de movimiento y como estas son expuestas al espectador.

3.4.7. III fase de experimentación. La narrativa visual de la imagen en movimiento.

Si bien la narrativa está en desarrollo desde la construcción del storyboard, el proceso de montaje entre planos durante la postproducción audiovisual define la narrativa, pues pone las imágenes en movimiento y potencia las figuras retóricas de la narrativa a través de transiciones y cortes, definiendo el ritmo de la video danza.

3.4.8. IV fase, experimento final. La postproducción como directora.

La postproducción audiovisual en la video danza no se comporta como una herramienta de pulido o maquillaje, sino como una herramienta compositiva creativa que puede desintegrar los diseños originales y crear elementos nuevos.

En el proceso creativo se comprenden elementos diferenciales entre video danza y registro de danza, pues el registro de danza se vale del acopio de imágenes en movimiento a través de planos y secuencias propias de la fotografía y la disciplina audiovisual, tomando distancia del ejercicio dancístico bajo una mirada contemplativa. La video danza en cambio, se involucra, interfiere, regula el desplazamiento corporal, disecciona el cuerpo y lo condiciona a velocidades y direccionamientos, todo esto gracias a la coreografía de danza para el lente dispuesto por la videocámara, que obtiene su fase final de dirección durante la postproducción audiovisual, pues allí se definen los ritmos y se posibilitan herramientas de composición que intervienen la imagen en movimiento y el sonido.

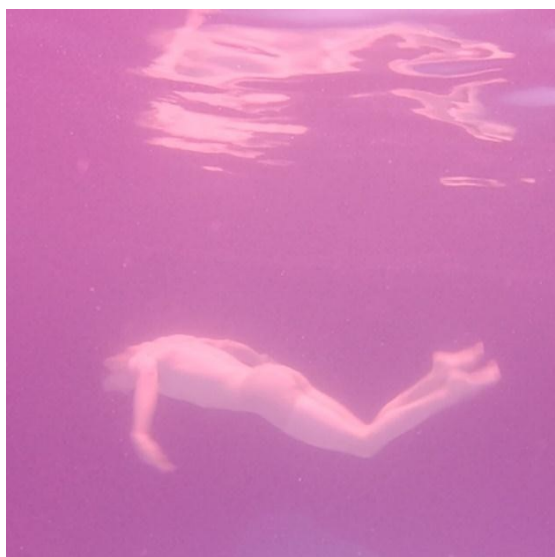


Imagen 22. Video sin intervención digital.

Archivo personal

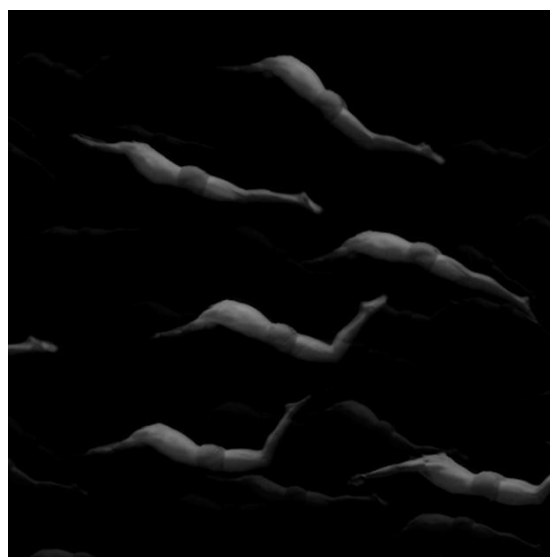


Imagen 21. Cardumen.

Archivo personal

Es así como lo que era una toma subacuática en una piscina se convierte en el vacío, donde pueden multiplicarse un cuerpo y componer la imagen de cardumen o células en mitosis. Además, la postproducción posibilita el juego con la velocidad, el montaje entre planos, superposiciones, efectos visuales, manipulación de color, recortes, ilusiones, entre otros, facilitando un lenguaje visual y sonoro expresivo particular que es articulado con la danza.

3.4.9. Compilación de conclusiones, La lectura de resultados.

La lectura de resultados tiene tres momentos, un primero en la sistematización del proceso de creación, que da cuenta de los procesos, metodologías, aprendizajes y exploraciones llevadas a cabo, un segundo al visualizar privadamente la video danza finalizada, donde se pueden evidenciar la apuesta artística en términos conceptuales y estéticos, y un tercero al compartir de manera pública la video danza a través de redes sociales en internet que permite medir alcance e impacto del producto final gracias a la retroalimentación y crítica.



Imagen 23. Pieza publicitaria digital.

Diseñador: Edward Forero

Archivo personal

3.5. Componente pedagógico

Uno de los intereses fundamentales de esta investigación-creación se centra en fomentar escenarios de exploración para la danza en el video desde los elementos conceptuales y prácticos que otorgan la distinción de la video danza en relación a la danza para la cámara, danza para la pantalla, cine-danza y screendance. A partir de esta distinción se puede permitir entrever la complementariedad de las prácticas artísticas visuales y danzarias y por tanto fomentar la experimentación creativa entre estas, para alcanzar un lenguaje propio de la video danza en Colombia.

Este proceso creativo pretende convertirse en un referente artístico, de contenido estético diverso e inspirador, y además como un referente metodológico, por tanto, pedagógico, para el abordaje de procesos de creación artística en video danza a través de la sistematización del proceso que permite este informe de creación, donde se señala la “pócima” que dio como resultado esta creación artística.

Se rescata la video danza como la posibilidad de conciliar la era del hiperconsumo digital con la educación de públicos para la apreciación estética de la danza y las artes en general, a través de la herramienta masificadora de internet, facilitando el acceso de objetos estéticos a personas distantes de los circuitos de circulación habitual de las artes. Esto como una reflexión pedagógica ligada al concepto de autopoiesis donde nos hacemos responsables de producir el ecosistema que nos favorece.

Capítulo IV

METAMORFO, el producto final.

Los resultados del proceso creativo son la indagación artística de la imagen y el cuerpo en movimiento, con la complicidad de ideas, narrativas y conceptos situados en fases de creación dentro de una metodología construida desde las necesidades propias de esta investigación-creación, sistematizado a través del presente informe y consolidado a través de la producción de la video danza.

Dichos resultados pueden ser consultados en:

- Una producción de video danza de 11 minutos con 23 segundos con música e idea original. Cargada en el canal de YouTube del colectivo ATAKA.
<https://youtu.be/hAiTVG38RRs>
- Aproximación a una metodología para procesos de creación de video danza. Sistematizado por este informe en el apartado “La pócima”.

Visualización de la video danza

Uno de los indicadores más relevantes es el alcance en visualizaciones por parte del público en general, pues este indicador nos permite evidenciar si el producto elaborado logró la legibilidad e impacto que deseábamos alcanzar con públicos mucho más diversos y menos especializados. Para lograr poner en circulación esta producción, decidimos colgarla en las redes sociales Instagram y YouTube. Estas herramientas digitales nos permitieron amplificar el alcance de la producción a un nivel local, nacional e internacional, además facilitaron la medición de reproducciones de forma individualizada.

Construimos una campaña de expectativa previa para el estreno de la obra, dando como resultado en la plataforma YouTube un total de 428 reproducciones del video tras su lanzamiento en un periodo de 2 horas, que para el día 2 después del estreno, correspondió a 873 reproducciones en la misma plataforma.

Este indicador da cuenta de las posibilidades de visibilidad que permiten las herramientas digitales y el internet, que, sumado a su alcance, el contenido puede ser consultado de manera permanente, gracias a estar alojado en una plataforma digital de manera pública, aportando a la democratización del arte y la cultura.

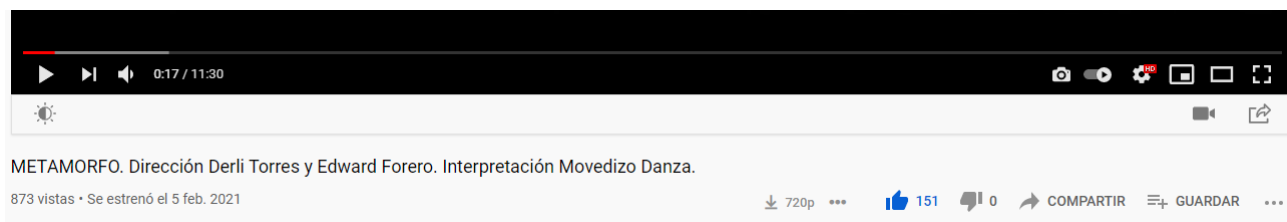


Imagen 24. Visualizaciones

Archivo personal

Evaluación. Alcance de objetivos.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

Se crea una obra de video danza que desarrolla la imagen del cuerpo humano como célula, indagando en la presencia escénica del detalle a través de la exploración de la estética onírico-minimalista dentro de una propuesta de video danza. Para el alcance de esta creación se elabora una propuesta coreográfica en danza contemporánea pensada y ejecutada desde y para la videocámara acompañado por la indagación y experimentación de las posibilidades formales y creativas del video aplicado a la danza contemporánea, consolidando una propuesta dramática desde las herramientas de montaje y edición de la postproducción audiovisual.

Tras este logro, es menester reflexionar que el proceso creativo conlleva infinidad de retos, entre ellos elementos muy personales como la inseguridad y la falta de confianza. Esto es resultado de la presión social y de una cultura comparativa y competitiva que opaca las capacidades individuales, poniendo en duda la posibilidad de aplicar el conocimiento para crear productos distintivos, originales, expresivos y ajustados al contexto y los recursos de quien crea.

Se recomienda la exploración de la video danza, pues más que un recurso formal o técnico, puede ser comprendida como una disciplina artística que merece ser indagada desde las

corporalidades colombianas y su lectura de contexto, enfocados en el desarrollo de un lenguaje propio distanciado del protagonismo de indagaciones corporales y visuales foráneas, y que además es masificado a través de las herramientas dispuestas en el internet.

Metamorfo hace una invitación a abalanzarse a la experiencia de la creación artística, fortaleciendo las habilidades propias enfrentando el miedo al fracaso desde la confianza, donde es posible cambiar la perspectiva para no juzgar el error y ser consciente del mismo, con el fin de analizarlo y aprender de él convirtiendo el fracaso en un aprendizaje, y que siguiendo el componente metodológico de esta investigación-creación, es en la experimentación donde predomina la compilación de la información y la experiencia del proceso sobre el propio resultado, hay que disfrutar del viaje.

Enlace de la video danza METAMORFO

<https://www.youtube.com/watch?v=hAiTVG38RRs&feature=youtu.be>

Bibliografía:

Ariza, V. (2016). *El Otro: Video danza Basada en la Adquisición de Lengua de Señas Colombiana, video danza*. Repositorio Institucional Universidad Distrital - RIUD <http://hdl.handle.net/11349/4336>

Benítez, P (2016). *Cigüeñas, ni de Papel. Relatos que tejen Danza*. Repositorio Institucional Universidad Distrital - RIUD <http://hdl.handle.net/11349/4733>

Martani, E. (2017). *Ventana de Inmersión, Exposición de Video danza*. Repositorio Institucional Universidad Distrital - RIUD <http://hdl.handle.net/11349/7052>

Maturana, H. & Varela, F. (2002). *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano*. Santiago de Chile, Chile: Universitaria S. A. Recuperado 20 de 01 de 2021, https://pildorasocial.files.wordpress.com/2013/10/autores_humberto-maturana-francisco-varela-el-arbol-del-conocimiento.pdf

Maturana, H. (1973). *De máquinas y seres vivos - Una teoría sobre la organización biológica*. Santiago de Chile, Chile: Universitaria S.A. Recuperado 20 de 01 de 2021, https://des-juj.infed.edu.ar/sitio/educacion-emocional-2019/upload/De_maquinas_y_Seres_Vivos_-_Maturana.pdf

Pearlman, Karen. Citada por Anna Brady Nurse en Creating a Lexicon for Screendance. Posteadó el 20 de mayo de 2009. Link: <http://movetheframe.wordpress.com/2009/05/20/creating-a-lexicon-for-screendance>

Rosenberg,D. (s.f. de s.f. de s.f.). *videospace Video Space: A Site For Choreography*.

Recuperado 20 de 01 de 2021, de Douglas Rosenberg: <http://www.dvpg.net/docs/videospace.pdf>.

Rosenberg, D. (2000). *Essay on Screen Dance*. Recuperado 20 de 01 de 2021, de Douglas

Rosenberg: <http://www.dvpg.net/docs/screendance.pdf>.

Salazar, A. (s.f. de s.f. de s.f.). *La danza y el ballet*. Recuperado 20 de 01 de 2021,

<https://es.scribd.com/document/397796945/251183202-Libro-Danza-a-Salazar-pdf>