

PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



La imagen audiovisual en la obra *Lo que fue y no pudo ser*
para reflexionar en torno a la presencia del cuerpo en escena

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Danza
que presenta:

Miguel Armando Kanashiro Foy

Asesora:

Ana Elena Brito Arrieche

Lima, 2024


Informe de Similitud

Yo, **Ana Elena Brito Arrieche**, docente de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora de la tesis de investigación titulada *La imagen audiovisual en la obra Lo que fue y no pudo ser para reflexionar en torno a la presencia del cuerpo en escena*, del autor **Miguel Armando Kanashiro Foy** dejo constancia de lo siguiente:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **36%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 26-mar.-2023.

- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 11 de abril de 2024

| | |
|--|--|
| Nombres y apellidos de la asesora: Ana Elena Brito Arrieche | |
| DNI: 49049384 | Firma:  |
| ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0651-1755 | |

Resumen

La presente investigación aborda cómo la imagen es utilizada en la obra *Lo Que Fue y No Pudo Ser*, la cual es resultado de mi proceso creativo del curso de Proyecto final 1 de la carrera de Danza Contemporánea en la PUCP.

Esta obra se desarrolló durante el periodo de confinamiento por la pandemia y el único medio en el que se podía realizar el proceso creativo fue mediante el video. En dicho punto de partida me encontré con conflictos tanto creativos como personales, ya que me vi en la situación de adaptar un proyecto que había sido planeado para realizarse de manera presencial. Por esa razón el proceso creativo tuvo que ser diseñado para un resultado en formato audiovisual y es a partir de este que me surgieron dos cuestionamientos: la necesidad de tener un público presente en un escenario y mi línea creativa. En la búsqueda de mi línea creativa, la autoficción cobra un peso importante puesto que es de mi interés el tener procesos creativos desde mis vivencias para luego llevarlas a una ficción. ¿Cómo es el proceso de creación de un artista? Aquello, originó una búsqueda de un nuevo lenguaje y el cuestionamiento de “si es o no es danza contemporánea”. Por último, la presente investigación también cuestiona la presencia escénica del artista, puesto que esta es entrenada para ser aplicada en un escenario. No obstante, ¿Qué es lo que ocurre con ella cuando este está en un video? Debido a todas aquellas interrogantes mencionadas, es que se genera la presente investigación dentro de los códigos del video, videodanza y la autoficción.

Palabras clave: imagen, video danza, video, autoficción, presencia.

Abstract

The present investigation addresses how the image is used in the work *What Was and Could Not Be*, which is the result of my creative process of the Final Project Course 1 of the Contemporary Dance career at PUCP.

This work was developed during the period of confinement due to the pandemic and the only medium in which the creative process could be carried out was through video. At that starting point I found both creative and personal conflicts, since I found myself in the situation of adapting a project that had been planned to be carried out in person. For this reason, the creative process had to be designed for a result in audiovisual format and it is from this that two questions arose: the need to have an audience present on stage and my creative line. In the search for my creative line, autofiction takes on an important weight since it is in my interest to have creative processes from my experiences and then turn them into a fiction. How is the process of creating an artist? That originated a search for a new language and the questioning of “whether or not it is contemporary dance”. Finally, this research also questions the stage presence of the artist, since it is trained to be applied on stage. However, what happens to her when she is in a video? Due to all those questions mentioned, it is that the present investigation is generated within the codes of video, videodance and autofiction.

Keywords: image, video dance, video, autofiction, presence.

Agradecimientos

A mis padres, Orietta y Miguel, por todo el apoyo incondicional, por la compañía y los consejos durante todo el camino.

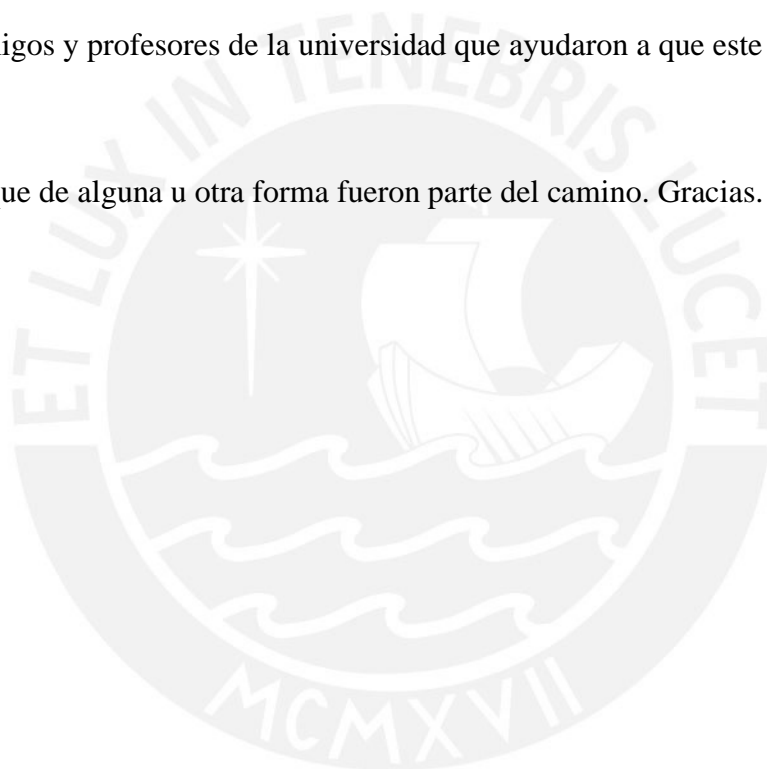
A Amira Ramírez Salgado por la paciencia y el apoyo durante la creación de Lo Que Fue y No Pudo Ser-

A Ana Elena Brito por la paciencia y el apoyo por esta travesía de mi tesis.

A Valeria Ortega por el apoyo en la obra y acompañarme en el transcurso de la tesis.

A los amigos y profesores de la universidad que ayudaron a que este loco hace lo que hace.

Y a los que de alguna u otra forma fueron parte del camino. Gracias.



No me interesa saber cómo te ganas la vida.

Quiero saber lo que ansias,
y si te atreves a soñar con lo que tu corazón anhela.

No me interesa tu edad.

Quiero saber si te arriesgarías a parecer un ton to
por amor, por tus sueños, por la aventura de estar vivo.

La invitación. Oriah Mountain Dreamer



Tabla de contenidos

| | |
|---|------|
| Resumen..... | ii |
| Abstract..... | iii |
| Agradecimientos | iv |
| Epígrafe..... | v |
| Tabla de contenidos | vi |
| Índice de figuras..... | viii |
| Introducción..... | 1 |
| Estado del arte..... | 5 |
| Capítulo 1. Marco teórico | 10 |
| 1.1 La imagen y el lenguaje audiovisual..... | 10 |
| 1.1.1 <i>La imagen mediada</i> | 10 |
| 1.1.2 <i>El lenguaje audiovisual</i> | 16 |
| 1.2 El cuerpo | 17 |
| 1.3 La puesta en escena | 19 |
| 1.4 La presencia..... | 21 |
| Capítulo 2. <i>Lo que fue y no pudo ser</i> | 24 |
| 2.1 Anakademia de Yoforish como antecedente | 24 |
| 2.2 Lo que fue y no pudo ser..... | 26 |
| 2.3 No pudo ser | 27 |
| 2.4 Lo que fue..... | 27 |
| 2.5 Segmentación de la obra | 28 |
| 2.5.1 La estructura y formato..... | 29 |
| 2.5.2 El humor dentro de la obra | 30 |
| 2.5.3 Escena 1..... | 31 |
| 2.5.2 Escena 2..... | 33 |
| 2.5.3 Escena 3..... | 34 |
| Capítulo 3. Reflexiones..... | 36 |
| 3.1 La pantalla como mi espacio escénico | 36 |
| 3.2 El espacio temporalidad | 37 |
| 3.3 El cuerpo como imagen..... | 38 |
| 3.4 La imagen como elemento compositivo..... | 40 |

| | |
|--|----|
| 3.5 La Presencia del cuerpo en la escena | 41 |
| 3.6 La presencia estática del video..... | 44 |
| 3.7 Reflexión final..... | 45 |
| Conclusiones | 47 |
| Referencias bibliográficas..... | 50 |



Índice de figuras

| | |
|------------------------------------|----|
| Figura 1 Cuadro de humor | 31 |
| Figura 2 Escena 1 de la obra | 32 |
| Figura 3 Escena 2 de la obra | 34 |
| Figura 4 Escena 3 de la obra | 35 |



Introducción

Esta investigación se basa en cómo la imagen mediada nos lleva a reflexionar sobre la presencia del intérprete en la escena. Es en la búsqueda de este código dónde también se busca evidenciar que el producto es el proceso creativo. En línea a ello, esta idea cobra sentido desde la autoficción y la video danza.

Es pertinente primero explicar un poco el contexto dentro del cual surge la obra y por tanto el objeto de estudio de esta tesis. Como artista, deseaba realizar mi proyecto en un ámbito presencial. No obstante, por motivos de la pandemia tuvieron que ser realizados netamente desde una video danza. En línea a ello, la obra se realizó en el curso de proyecto 1 como mi proyecto final de carrera. Sin embargo, ese proceso estuvo lleno de bajos más que altos. Siendo así un viaje en el cual no solo me sentía abrumado por la presión de tener que entregar un proyecto grabado, sino también, era un conjunto de frustración por no poder realizar lo que había estado pensado desde un año atrás. Además, el estar atravesando un momento de tanta incertidumbre como lo fue el inicio de la pandemia, no se sabía si al final en algún momento del ciclo se podría tener la oportunidad de retomar la presencialidad (desde aquí un pequeño spoiler que no es spoiler, la presencialidad nunca llegó hasta el 2022).

Es así que este proceso no solo fue un intento de desahogar mis frustraciones y malos momentos sino también de poder entender un poco más mi línea creativa. Es así que el video danza está compuesto de dos videos que se reproducen al mismo tiempo. Sin embargo, la diferencia más característica que tienen es el tamaño de cada uno dentro de la pantalla: El video de mayor dimensión mantiene mis búsquedas de un lenguaje no tan convencional en la danza, mientras que el video más pequeño trabaja completamente lo que sería un lenguaje tradicional.

Es ineludible, como bailarín, no pensar en tiempo, en cuerpo, en espacio y en la escena. Debido a que, son aspectos fundamentales dentro de mi experiencia formativa. El interés para realizar esta investigación surge por los cuestionamientos que he tenido al pensar en tres términos ya mencionados: imagen, el cuerpo y la escena. Cabe señalar que cada creador se encarga de manejar sus procesos según crea conveniente. Por esta razón, según cómo cada uno de estos conceptos sean pensados e impartidos por el intérprete, influirá en el estilo creativo de este. Por ello, es importante buscar una expansión del conocimiento a partir del análisis del lenguaje que utilizamos en nuestras prácticas escénicas.

Algunas preguntas que se desprenden de relacionar estos términos son las siguientes: ¿De qué formas estamos en el escenario? ¿Cómo el cuerpo contiene y transforma el espacio? ¿Qué lecturas pueden desprenderse de mi presencia en escena para el público? ¿Puedo modificar la percepción que el público tiene del tiempo a partir de la forma en la que mi cuerpo está presente en escena?

Por consiguiente, los cuestionamientos que aparecieron durante mi proceso formativo en relación a la creación fueron constantes. Durante mi formación en la carrera de danza tuve la oportunidad de explorar desde ciertas “formas”, formas que se impartieron debido a la formación técnica que brinda la carrera. Al ser una carrera de danza contemporánea, es ineludible la necesidad de que el alumno entienda el funcionamiento de su herramienta que es el cuerpo. Recibiendo así una formación rica en clases de danza contemporánea, técnica de piso, improvisación por contacto, composición, etc. Estos cuestionamientos no solo me llevaron a buscar otras herramientas en las diferentes disciplinas artísticas, sino que también, a raíz de tener que hacer mi proyecto final desde la virtualidad, fui encontrando otras alternativas en el medio digital. Es gracias a la pandemia del COVID-19 que me veo en una búsqueda más derivada por el lado audiovisual y cómo desde este lugar busco entender la imagen, la puesta en escena y el cuerpo desde otro medio: el virtual.

Es por aquella razón que, el entender la imagen del video y su lógica espacio-temporal tendría la cualidad de otorgar otros caminos a la forma en la que el cuerpo está en escena. Una puesta en escena se encuentra en un tiempo y en un espacio y esto es percibido por el público y transmitida por el artista de la obra. La obra en sí tiene un fin, generar una sensación, transmitir un mensaje o entretener al espectador desde alguna perspectiva ya sea pasada, presente o futura pero no se aleja del hecho de que es presenciada en vivo. Si bien vivimos en una realidad en la que el espacio y tiempo está definido por nuestra percepción, las imágenes del video nos ayudan a recordar y percibir momentos del pasado o presente.

Preguntas de investigación:

General:

- ¿De qué manera se utiliza la imagen como herramienta compositiva en la obra *Lo que fue y no pudo ser* y cómo esta se relaciona con la presencia del cuerpo en escena?

Específicos:

- ¿Cómo se entiende la imagen desde las artes visuales y escénicas?
- ¿Cómo se ha venido entendiendo los conceptos de cuerpo y presencia en escena?
- ¿Cuál es el vínculo entre el cuerpo y la presencia en escena?
- ¿De qué manera se propone la imagen como elemento compositivo dentro de *Lo que fue y no pudo ser*?
- ¿Qué reflexiones surgen sobre la presencia del cuerpo en escena a partir del análisis de la imagen en la obra *Lo que fue y no pudo ser*?

Objetivos de investigación:

General:

- Definir de qué forma la imagen se ha utilizado dentro de la obra *Lo que fue y no pudo ser* y cómo se relaciona con la presencia del cuerpo

Específicos:

- Definir cómo se ha ido entendiendo el concepto de cuerpo y presencia en escena en las artes escénicas.
- Identificar la relación que existe entre el cuerpo y la presencia en escena.
- Reflexionar qué se entiende por “imagen” desde las artes visuales y escénicas en el marco de esta investigación.
- Identificar cómo la imagen se utiliza como un recurso compositivo dentro de la obra



Estado del arte

En el siguiente apartado se buscará tener un acercamiento a la video danza, la autoficción y la no danza para poder entender un poco más sobre el proyecto. Puesto que, en el encuentro de estos tres conceptos es que se desarrolla y decanta el camino de la obra a analizar. Asimismo, cabe señalar que también es un lugar de aproximación a mi línea creativa.

Sin querer ir más allá de una recopilación histórica extensa (puesto que esta investigación no es de este tipo) necesitamos contextualizar que con la aparición del video y el videoarte también se encuentra el auge de la video danza. La video danza es una disciplina artística que combina la danza con el video. Se trata de una manifestación artística que surge a finales de la década de los 60 donde se mezclan la imagen en movimiento con la coreografía. Esta disciplina se lleva a cabo tanto en un escenario como en una sala de montaje y su principal objetivo es crear un diálogo entre el movimiento y la imagen. Los elementos principales de la video danza son la imagen y la coreografía, que se unen para crear una experiencia visual única. Esta disciplina es muy popular entre los bailarines, ya que ofrece una gran variedad de expresiones que van desde lo abstracto a lo narrativo.

La video danza como primer término del estado del arte, se conecta con la obra puesto que este es lugar donde esta se realiza y a su vez comparte no solo el hecho de que busca su lugar como arte, sino que también ayuda a buscar a los creadores sus códigos como artistas. La video danza también ha sido usada para documentar la evolución de la danza a lo largo de los años. Carolina Posada nos da una contextualización de que la videodanza emerge buscando su propio lugar, la videodanza surgió a partir del encuentro entre la danza y el videoarte durante los años 60, ella es autónoma. “La video danza es por sí sola obra de arte, quieren ser desde sus comienzos, obra de arte total” (2016, p.5). Posada también nos da su definición de la video danza.

La videodanza es la exploración de la danza a través de la cámara donde el tiempo, el espacio, el movimiento, la energía y el sonido tienen rupturas y expansiones en ambos lenguajes. El original se pierde, intencionalmente, para dar encuentro a otros tiempos, otros espacios y otros cuerpos en la pantalla. Es así como la videodanza, conocida inicialmente como cinedanza, tiene sus raíces estéticas en el cine experimental el cual se apartó de los cánones tradicionales del cine comercial en la medida en que se investigan las relaciones entre la cámara y el cuerpo, el espacio y la cámara, los puntos de vista y los movimientos, el ritmo y la narrativa”. (p. 36)

La videodanza no solo tiene sus raíces en el cine experimental, sino que, adapta al lenguaje del cuerpo en movimiento al lenguaje audiovisual y empieza a construir sus propios códigos estando a través de la cámara. Ximena Monroy y Gonzales (2019) comenta que cada video danza tiene un proceso diferente y único.

Dentro del ámbito de la videodanza, hemos constatado que cada proceso, cada pieza ofrece su propia definición, sus propios métodos y sus marcas iterables para este campo, en relación...En este sentido al deber crear su propio lenguaje, en cada obra coreo-cinematográfica acontecen y devienen códigos propios, únicos, los cuales en su forma final en la pieza, serán leídos repetidos(citados) por creadores y espectadores en tiempos diferenciados, más allá de la presencia o ausencia de los cuerpos emisores (p.11)

Es así que podemos caer en cuenta que la video danza busca expandirse e incursionar dentro del lenguaje fílmico. Busca su propia identidad ya sea a través de un cuerpo físico existente o inexistente, que sea percibido, pero a la vez no esté presente. Explorar y crear nuevos códigos más allá de los convencionales.

La no danza por su parte es una práctica artística que se desarrolla en el campo del arte contemporáneo y que combina elementos de la danza, la performance, el teatro, la instalación y la escultura. Uno de los líderes del movimiento de la no danza es el coreógrafo francés Jerome Bel, sin embargo, la no danza es una tendencia que ha existido dentro de la historia de la danza y esta ha ido tomando diferentes denominaciones en el tiempo pasado. Ruben Bardales en su investigación sobre la estética postdramática en el trabajo de Jerome bel, brinda una aproximación de lo que Dominique Fretard escribe en su libro en el que analiza el movimiento de la no danza.

Frétard intenta explicar los motivos por los cuales esta tendencia rechaza los patrones habituales de la creación coreográfica con el fin de comprender sus procesos creativos. Este autor sostiene que la no danza posee una influencia de las artes visuales en dónde se privilegia el concepto de trabajo sobre la propuesta misma en sí (Frétard, 2004 como se citó en Bardales, 2021, p.12).

Apreciamos que el movimiento no se usa como el elemento principal, sino que los artistas exploran otros lenguajes para plasmar sus ideas. Buscan revalorizar el trabajo del proceso mas que el producto final. Los artistas de no danza también pueden utilizar elementos como el texto, la música, la luz, el ruido, los objetos y la tecnología para crear obras únicas que se presentan en espacios no convencionales, como galerías de arte, teatros, museos y espacios públicos. Es una forma de arte que se caracteriza por su interdisciplinariedad, por su búsqueda de nuevas formas de expresión y por su énfasis en la experimentación. En resumen, la no danza es una forma de arte contemporáneo interdisciplinario que explora nuevas formas de expresión a través de elementos como el texto, la música, la luz, el ruido, los objetos y la tecnología. Esta práctica se ha vuelto cada vez más popular en los últimos años, permitiendo a los artistas explorar temas como el género, la identidad, el poder y la conciencia social.

El término autoficción es definido por Serge Doubrovsky debido a su novela *Fils* (1977) y lo utiliza para definir su texto como una alternativa a su autobiografía:

“¿Autobiografía? No, ese es un privilegio reservado a los importantes de este mundo, en el otoño de su vida y en un estilo bello. Ficción de acontecimientos y de hechos estrictamente reales; si se quiere, autoficción” (2012, p.53). Sin embargo, la autoficción como herramienta creativa toma como punto de partida imágenes, emociones, vivencias, narrativas personales. Al estar trabajando desde la autoficción, implica tomar un distanciamiento y análisis de tus materiales de vida como si fueras ajeno a ellos.

Si escribes autoficción, como autor debes tratar los materiales de tu vida real y lo que te ha pasado como si fueran materiales ajenos a ti. La autoficción te permite trabajar sobre ellos, pero como si fueran una historia externa que tienes que contar. Eso te permite tener una mirada crítica y, sobre todo, te ayuda a salir del ombliguismo (De Gondra & Simón, 2019, p.7).

Es desde este lugar el tener que tomar una posición externa y crítica a nuestras vivencias lo que nos ayuda a poder tener una mejor perspectiva del material que producimos, para volverlo un lenguaje que pueda comunicarse con el otro. No busca simplemente ser un recuento trágico o alegre de las experiencias sino más bien poder abordarlas y buscar la forma en cómo transformamos las experiencias en lenguajes que el público pueda entender. No es la búsqueda de alimentar una experiencia escénica desde el egocentrismo sino más bien, desde las experiencias propias buscar materializarlas de forma que estas lleguen a profundizar en ideas que el público pueda analizar y repensar. Si bien esta investigación es desde una videodanza y por lo tanto no es que haya un texto dramático o “guión”, la autoficción dentro de la obra es un elemento imprescindible dentro del proceso de creación del proyecto. Por lo tanto, el punto de convergencia de los tres términos en la obra, se podría enfatizar en que la pieza busca desde su propio lenguaje una revalorización no sólo al proceso

de la obra como producto, sino también el hecho de cómo esta construye su propio lenguaje que cuestiona si es que es danza o no.



Capítulo 1. Marco teórico

En este primer capítulo, recoge información de los principales estudios relacionados a la imagen y el cuerpo, también se recopilan algunas ideas escritas en el campo de las audiovisuales. La finalidad de esta recopilación documental es profundizar en cada uno de los conceptos que estructuran el tema a investigar en esta tesis. La estructura de esta sección se desarrolla en ejes temáticos en base a la imagen, la puesta en escena, el cuerpo, la presencia y la escena. La forma en que estos elementos son pensados y relacionados pueden modificar la práctica del creador en el acto escénico o en los procesos creativos

1.1 La imagen y el lenguaje audiovisual

Para iniciar este proceso reflexivo es importante que dejemos claros los conceptos a utilizar en esta investigación. Para este segmento del marco teórico me parece pertinente explicar de qué manera se entiende la imagen y el lenguaje audiovisual en esta investigación. Puesto que, el objeto de estudio es una video danza. En ese sentido, se buscará una aproximación a estos conceptos para poder tener un análisis claro de la pieza.

1.1.1 La imagen mediada

Cuando pensamos en imagen se nos puede venir a la cabeza la idea de una fotografía, entonces la pregunta sería qué es una fotografía, sin pensarlo mucho reconocemos que esto no es más que la representación, semejanza, figura de una determinada cosa, puede ser una representación de un objeto, ser algo tangible del mundo, o puede ser una representación de algo abstracto, como un concepto, una idea, una sensación o sentimiento.

Holl, menciona que “La cualidad de una imagen no es por sus posibles similitudes con lo representado, sino por el efecto sobre el pensamiento y la imaginación, por el efecto medial como efecto mental” (2018, p. 79). Con la afirmación que hace Holl nos acercamos a entender que, si bien podemos ver una imagen física de algún objeto, lugar o persona esta involucra un efecto mental en el usuario de dicha imagen. Puesto que este reacciona a lo que

ve y dentro de su imaginario empieza a relacionarlo con recuerdos, momentos, lugares parecidos a este. Shapiro refuerza esta idea, pero además señala lo siguiente:

Una imagen es una réplica de un objeto que se proyecta sobre un papel o una pantalla. Tiene una existencia real independiente de cualquier ojo que lo observe. En contraste, un imago es solo una "entidad racional" que no es percibida por el ojo y existe solo en la imaginación (Traducción propia, Kepler citado en Shapiro, 2008, p. 271)

Como señala Shapiro, Kepler realiza una definición en que separa la imagen real de la imagen virtual, en el que la imagen real es una representación en algo visualmente percible, mientras que imago es la representación de algo en la mente o el imaginario del sujeto y que puede variar según la subjetividad de cada individuo que recree esta imagen racional. Aquí, Kepler empieza haciendo una distinción entre la imagen física que existe en la realidad y define imago como un ente que solo existe en la imaginación.

Por su parte, Carmona nos da otra aproximación más clara, nos define que existe la imagen y una representación icónica, esta última la relacionamos con la "imago" de Kepler. Dentro de Visualidad y diseño de comunicación visual, Carmona (2019) nos explica que debemos establecer una diferenciación entre la imagen y la representación icónica:

La primera ha de ser entendida como una modelización, una imitación del mundo, una reconstrucción o una simulación ... por su parte las representaciones icónicas, aun siendo consideradas imágenes, se limitan a una apariencia visual sensible; una imitación con parámetros claros... cualquier imagen icónica obedece a una interpretación espacio temporal; es decir que toda imagen tiene un tiempo y un espacio, así como un referente que le da origen. (pp. 279-281)

Si reflexionamos en relación a la representación podemos decir que esta es la encarnación de algo que aparentemente se encuentra ausente pero que toma presencia con esa representación, entonces la imagen no solo es una representación sino es “el aparecer mismo de aquello a lo que se remite, aparición que sin embargo no podemos suponer que sea la de algo que ya es algo antes de que surja, y en consecuencia sea en sus imágenes” (Grisales, 2017, p. 89).

Esto último, mencionado por Grisales quiere decir que, al momento de realizar una representación, por tanto, al momento de crear una imagen, es lo que representa, pero a su vez no lo es, porque en ese momento, al ser un momento distinto, la imagen toma otras características que lo hacen ser algo nuevo y no se puede dar por hecho que todas las imágenes que se creen serán lo que fue, es o será el objeto representado.

Por ejemplo, si en este momento observamos la fotografía de una silla, vamos a tener la imagen de la silla, no obstante, no es la silla porque no podemos utilizarla de acuerdo a su función. Pero, en el caso que en la fotografía tengamos a una persona sentada en la silla podemos decir que es la silla y que está cumpliendo su función de ser silla. Sin embargo, en ninguno de los dos casos deja de ser silla porque experimentamos la presencia de esa silla a través de nuestros otros medios perceptivos que recrearán, a partir de su imagen, la textura de la silla, el peso de la silla, la calidad de la silla, la antigüedad de la silla, entre otras características.

Aunque el foco es sobre la imagen visual, este no debe ser un obstáculo para censurar los otros sentidos, cuando decimos que nos centramos en la imagen visual quiere decir que el primer lugar de percepción de la imagen será la vista, pero esto no quiere decir que no lo vamos a percibir como un cuerpo en la totalidad de sus sentidos. “La afirmación de que poseemos cinco sentidos y de que cada uno funciona como un mundo independiente sin

comunicación con los demás, contradice el fenómeno unitario de la percepción. Percibimos de un modo indiviso con nuestro ser total” (Grisales, 2017, p. 89).

Teniendo en cuenta de que podríamos caer en algunas incoherencias o perdernos en el camino de esta tesis, se utilizara el termino de imagen mediada para hacer referencia tanto a una imagen fotográfica como un video.

1.1.1.1 La lógica espacio temporal de la imagen mediada. En esta sección nos centraremos, primero, en explicar de qué forma estamos utilizando la construcción semántica de la lógica espacio-temporal y en segundo lugar se escribirá sobre las características temporales y de espacio de la imagen.

Primero debemos realizar una precisión sobre el término “lógica”, al referirse a este término no se debe pensar en la disciplina filosófica del mismo nombre que consiste en estudiar “los principios de la validez formal de la inferencia” (Muñoz, p.3), es decir, la disciplina que estudia la forma en la que se estructuran las ideas y los argumentos. Cuando se hace referencia a la lógica en esta investigación, se la toma en su sentido de sustantivo, en un ámbito menos formal, más cotidiano, forma o modo de pensar o razonar, o simplemente razonamiento. Esto quiere decir que la lógica es la forma en la que entendemos el mundo.

En ese sentido, la lógica espacio-temporal es el modo en el que entendemos el espacio y el tiempo. Antes de pensar en la lógica espacio-temporal de la imagen, describiremos brevemente ambos conceptos. El espacio está compuesto y existe gracias a las subjetividades de los individuos, por tanto, es construido. Martire menciona lo siguiente sobre el espacio:

Es algo muy complejo, es un espacio físico que está muy allá del espacio rígido cartesiano tridimensional, es un espacio lleno de dinamismos no sólo físicas sino también emocionales, un espacio lleno de variables estéticas que influyen sobre nuestra percepción del espacio mismo y las acciones que realizamos en él (2013, p. 20).

Laurence Louppe refuerza esta idea al escribir lo siguiente: El espacio nunca viene dado: influimos en él a cada instante, del mismo modo que él influye en nosotros. Por otra parte, más aún que una construcción o una estructuración, el espacio es una «producción» de nuestra conciencia. Las cualidades de este espacio varían con cada persona. Y varían más aún con cada coreógrafo que construye un espacio singular, explícito. Un espacio que vive, que se mueve, que piensa y es pensado (1991, p. 163).

Lo interesante con la propuesta de Louppe es que reconoce la agencia que el intérprete posee en la construcción del espacio. Esta visión del espacio consiste en que, es una estructura en la que el ser humano es capaz de concebir, entender y organizar el mundo. El espacio no simplemente es el lugar en donde este su ubica, sino más bien termina siendo el lugar que se construye por todo lo que lo rodea y pasa en el momento. Entonces, se coloca al espacio en un lugar parecido a la perspectiva que se tiene del cuerpo, “no son simples contenedores”, vale decir, que no debemos confundir espacio con lugar, que como señala Louppe es “el sentido objetivo de un emplazamiento concreto” (1991, p.166). En este caso el espacio no solo es un contenedor de materia, sino un sistema en la que las personas establecen las relaciones que existen entre los sujetos, objetos y los fenómenos.

En una puesta en escena, el lugar es el teatro o un espacio no convencional en el que se llevará a cabo el montaje, mientras que, el espacio que observará el espectador será construido por el intérprete a través de sus acciones, movimientos, de la forma en la que se relaciona con el medio.

La importancia de esta perspectiva fundamental se encuentra en que vivimos en un conjunto de relaciones, por lo tanto, el espacio no es único y universal, el espacio es la proyección de las subjetividades humanas y pueden ser disruptivos o utópicos. Como señala Yi Fun Tuan, “el estudio del espacio, es el estudio de los sentimientos espaciales de la gente y de las ideas en el ámbito de la experiencia” (1979, p.388), puesto que, conocemos el mundo

a través de dicha experiencia, de las sensaciones, de la percepción y las concepciones. Es decir, a partir del cuerpo.

Es por este motivo que, para las artes escénicas, en específico, para la danza, el espacio tiene mucho valor. Es muy importante porque el bailarín es capaz de afectar las subjetividades de los otros cuerpos, a partir de su capacidad para transformar el espacio a voluntad porque los cuerpos que lo habitan, lo definen y pueden afectar el espacio en textura, en densidad, conceptualmente, afectivamente.

El tiempo es un concepto muy amplio y que ha sido estudiado por múltiples disciplinas académicas, en esta investigación no se podría exponer todas las definiciones y perspectivas que se tienen sobre el tiempo. Sin embargo, del amplio abordaje al estudio del tiempo, elijo la problemática que plantea Eduardo Navarro para esta investigación ya que es una propuesta más global que presenta al tiempo como algo que no le pertenece a un individuo en específico, sino está más relacionado a ser un dato social, para el autor mencionado el tiempo es un instrumento, una herramienta que nos permite orientarnos en el mundo.

El problema del tiempo, es un problema metafísico –porque va más allá de lo físico–, es un problema epistemológico –porque de hecho afecta a la forma en que nos representamos la realidad–, es un problema antropológico –porque acaso podría formar parte de la estructura humana y habrá que ver cómo varía de cultura en cultura y de época en época–, es un problema ético-estético –porque influye profundamente en las maneras de vivir, de pensar y de actuar–, etc. (Navarro, 2006, p. 5).

En resumen, el tiempo no es más que una ficción humana que nos ayuda a ubicarnos, a orientarnos. Con base a esto, existe una estrecha relación entre tiempo y espacio, puesto que ambos ayudan a que nos orientemos en nuestra relación experiencial con el mundo. Además,

es importante señalar que sin espacio no podría existir el tiempo, porque este depende de nuestra relación con el espacio, la existencia del tiempo se percibe en el espacio, se reconoce a través de la transformación de lo que lo habita. Esto quiere decir que, el tiempo está vinculado al movimiento, porque la transformación es el movimiento de las cosas. En consecuencia, si no existiera movimiento en el espacio, no se podría reconocer una variación en el tiempo, en todo caso nos tendríamos que referir a un tiempo suspendido.

1.1.2 El lenguaje audiovisual

Si bien hemos hablado de la imagen, necesitamos ir un poco más allá, puesto que el tema a investigar no se trata específicamente de imágenes fotográficas sino de imágenes en movimiento o mejor dicho de una video danza. Se empieza a desarrollar el lenguaje audiovisual con el desarrollo de la tecnología a mediados de los años 60 en donde se logró crear la imagen móvil desde el video. Lorena Rodríguez (2014) nos cuenta que “la expansión de la tecnología a partir de los años 60 del siglo veinte democratizó la capacidad de crear imagen móvil: el yo veo del video permitió que los ciudadanos empezarán a ser capaces de grabar sus propias imágenes” (p.165). Es así que las cámaras de video semiprofesional y para aficionados no solo dieron acceso al video sino también a poder transformarla dentro de la grabación y la edición. No solo dieron campo al ciudadano de a pie a que pudiera registrar lo que quiera en cualquier momento sino también cabida al video arte y cine experimental.

¿Pero cómo podemos entender que el video tiene un lenguaje?

La lingüística del film. Si, de hecho, un lenguaje, cualquiera que sea consiste en un dispositivo que permite otorgar significados a objetos o textos, que permite expresar sentimientos o ideas, que permite comunicar informaciones, el cine aparece plenamente como un lenguaje. En otros términos, un film expresa, significa comunica y lo hace con medios que

parecen satisfacer esas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes. (p.65)

Cassetti y Di chio nos acercan a entender que el formato del film es completamente un lenguaje. Puesto que, cumple con las funciones de comunicar y transmitir información a través del código visual. Sin embargo, este código es mucho más complejo que solo imágenes en movimiento, el film está compuesto también de significantes. “Tenemos, pues, en total cinco tipos de significantes: imágenes, signos escritos, voces ruidos y música; o en otros términos cinco materiales de expresión” (p.67). Es así que el film se puede entender no solo como un lenguaje, sino también que se construye en base a tomar partes de otros lenguajes como es el de la escritura, la fotografía, la música. Siendo de esta manera un lenguaje que entrama y se desarrolla en conjunto de otros lenguajes.

1.2 El cuerpo

En primer lugar, al escribir sobre el cuerpo no se desea hablar del cuerpo desde una postura dualista, así que cada vez que se nombre al cuerpo se pensará en su sentido fenomenológico en el que el cuerpo es “una corporeidad subjetiva, una conciencia encarnada [...] el cuerpo está constituido por la materia, pero la subjetividad, es el principio de organización de dicha materia” (Villamil, 2005, pp. 8-9). Según esto, cuando nos referimos al cuerpo como un contenedor se hace para aludir a la materia que podemos percibir visualmente, aunque esta aclaración se vuelva paradójica, porque incluso al intentar pensar el cuerpo solo como materia, esto es imposible debido a que, aunque el cuerpo es el conjunto de músculos, huesos, tendones, nervios, órganos, eso en conjunto con su ser personal el que define a ese ente (cuerpo). El ser personal permite tener la destreza que cada cuerpo tiene y permite ver lo que percibimos del otro o de nosotros mismos. No vamos a poder desligar el contenedor de su yo subjetivo, que trae consigo una carga significativa producto de la

experiencia del “ente” que lo habita, este ente es producto, productor y el reflejo de su propio mundo.

El cuerpo nunca es percibido como la imagen del cuerpo real y biológico, sino que es el doble del cuerpo de carne y hueso filtrado por el cristal de las reviviscencias de las experiencias infantiles, la influencia consciente inconsciente, de los sentimientos de odio y amor, y la presencia interiorizada de todos aquellos que fueron, son o serán mis elegidos y, al mismo tiempo y más globalmente, la influencia social, económica y cultural del mundo en el que vivo (Velázquez, 2011, p. 449).

Es decir, estimado(a) lector(a), desde el momento en que se encaminó en la lectura de este texto, usted utiliza, como otros cuerpos, los mismos órganos sensitivos para llevar a cabo su acción. No obstante, la forma en la que lee, los movimientos y hábitos que aparecen mientras lee, el juicio que elabora sobre la forma en que se ejecuta la redacción, el juicio que elabora sobre los argumentos propuestos, las reflexiones a las que usted llegue y la forma en que usted exprese todos aquellos juicios y reflexiones le pertenecerán sólo a usted. Le invito a poner atención o a ser consciente de todas las particularidades que emergen mientras lee este texto. Todas estas particularidades en conjunto lo vuelven un cuerpo, un cuerpo que no tiene un orden lógico de construcción, no se puede decir claramente si primero se formaron las ideas, el movimiento, los axiomas en los que cree, sus hábitos o si todos se formaron al mismo tiempo, pero eso tiene poca relevancia al momento de hablar de usted como cuerpo. “El cuerpo funciona como un límite fronterizo que delimita, ante los otros, la presencia del sujeto. Es factor de individuación” (Le Breton, 2002, p. 22).

En este punto queda claro que el cuerpo es el conjunto de su conformación material y subjetiva, es decir es una unidad integral en la que el cuerpo es una expresión de dicha subjetividad. Por lo tanto, si pensamos en el cuerpo de un intérprete, éste sólo podrá traer a

su práctica recursos aprendidos o experimentados de alguna forma en su vida, no existe la posibilidad que un conocimiento sea creado sin ningún tipo de antecedente previo, sin embargo, existe una gran diferencia entre el cuerpo de un intérprete, quien pondrá su cuerpo en escena y el cuerpo que alguien que no. Mientras que su cuerpo, estimado(a) lector(a), no tiene un orden lógico en su construcción, para un intérprete esta construcción sí pudo haber seguido un orden lógico, que depende de la necesidad u objetivo que el artista escénico tenga.

1.3 La puesta en escena

Piemme (1984), desde su visión teatral, hace una descripción sobre la puesta en escena en la que señala que, “el arte de la puesta en escena es el arte de proyectar en el espacio aquello que el dramaturgo solo ha podido proyectar en el tiempo” (Piemme, p.363, citado en Pavis, 1998). Al trasladar esta definición al ámbito escénico general, se observa que el autor citado, de cierta manera, reconoce a la escena como un espacio en el que se plasmará la composición de la idea que tiene el creador. La escena es para el coreógrafo, director, performance o intérprete como lo que el lienzo es para un artista plástico. Sin embargo, el espectador o público es consciente del espacio y tiempo en el que se encuentra, por lo tanto, reconoce que todo lo que percibe en ese momento se encuentra circunscrito en su lógica espacio-temporal del momento en el que está.

En el caso de que se proyecten imágenes mediadas, estas son recogidas de alguna realidad de un tiempo distinto, en este caso específico de la realidad del dramaturgo. Imágenes que similares sirven de medio para comunicar el imaginario creativo del creador para transmitir el mensaje. A partir de lo señalado, es evidente que, al referirnos a puesta en escena, escena o espacio escénico, va a suponer la existencia de un observador externo, de un observador para quien ha sido creada la imagen en ese espacio en específico, este espacio no está restringido a un teatro tradicional sino a cualquier espacio pensado con este fin. Esto es consecuencia del principio que todo acto escénico trae intrínsecamente, el principio de la composición escénica.

Al momento de reflexionar en torno a la composición escénica no podemos dejar de lado que quién tiene el encargo de construirla ha sido, esta y será influenciado por sus subjetividades y su contexto. El encargado de pensar dicha composición escénica es el creador puesto que analiza la forma en la que los cuerpos son organizados para proyectar imágenes que proviene de las subjetividades del o los compositores porque como señala Rene Berguer, “la composición responde a uno de los anhelos esenciales del espíritu, el de coherencia, y a una aspiración profunda de nuestro ser, que es la de constituir una realidad de la que sea autor el hombre” (1976, p. 140).

Por lo tanto, la composición es la acción de integrar los elementos, en este caso los cuerpos, en un orden que los armoniza, les da sentido y proyecta la imagen que el compositor estaba buscando proyectar, por medio de relaciones que los unen entre sí y con el todo. Mediante la composición están plasmadas todas las subjetividades del encargado de dicha acción, están plasmadas sus intenciones estéticas, plásticas, políticas, sensitivas, somáticas, sus normas, entre otras.

Es por la relación que existe entre el espectador y la puesta en escena que no se puede dissociar la reflexión de la lógica espacio-temporal de las imágenes proyectadas o creadas en el cuerpo del intérprete con la percepción que tiene el público de estas imágenes.

Esta investigación no trata que el espectador sienta lo que el intérprete, o que el espectador sienta algo en relación a lo que le sucede al intérprete (simpatía). El objetivo de esta investigación, al colocar la imagen como eje de estudio, es reflexionar sobre la presencia del cuerpo en escena a través de cómo esta se compone. Esta propuesta sugiere que el intérprete cuente con una agencia activa, dicho de otra manera, es que todo lo que sucede en la puesta en escena es pensado, premeditada, planeada, confabulada para modificar la percepción del espectador en relación a la lógica espacio - temporal que este tiene. Como cuerpo, el espectador, es un ser que percibe, que procesa esta experiencia percibida y se

transforma en experiencia reflexiva. Como señala Villamil, “La percepción espontánea se da como una unidad temporal. El yo-reflexivo parte del pasado real, de la experiencia de la percepción espontánea y nos brinda la posibilidad de situaciones futuras” (2005, p. 18). Es decir, la interpretación que tenga el espectador sobre la imagen proyectada será producto de sus subjetividades.

1.4 La presencia

En este apartado se buscará encontrar una aproximación al término de presencia. La presencia ha sido nombrada ampliamente en la danza y el teatro, las discusiones y reflexiones sobre esta giran en torno a la presencia escénica. Este es un concepto que no tiene una definición como tal, pero que ha sido nombrada y estudiada por muchos referentes de las artes escénicas como Martha Graham (1991), quien señala que “la presencia escénica es el claro resultado de un cuerpo despierto y desbloqueado que está íntegro en su pensar, sentir y hacer. Un cuerpo dispuesto, atravesado por la emoción y proyectado”. Graham le da gran importancia a la presencia escénica porque destaca la capacidad del intérprete para tener un cuerpo disponible en todas sus capas perceptivas y de acción que le permite “estar” de una forma particular en escena que tiene que llegar al público.

Eugenio Barba y Nicola Savarese (1990) centra su investigación de la presencia escénica sobre el actor, él señala, “se podría pensar en una “fuerza” particular del actor, adquirida por años de experiencia y de trabajo, en una dote técnica particular. Sin embargo, la técnica es un uso particular del cuerpo [...] En una situación de representación existe una técnica del cuerpo diferente. Se puede entonces distinguir una técnica cotidiana de una técnica extra-cotidiana” (p.60). En este sentido Barba toma el estudio de la presencia escénica desde el mismo lugar que la nombra Graham, el valor se encuentra en que el intérprete cuente con un núcleo de energía que capture y estimule la atención del espectador.

Por su parte, Patrice Pavis (1998) señala que “tener presencia, significa saber cautivar la atención del público e imponerse; también es estar dotado de un “no sé qué” que provoca inmediatamente la identificación el espectador”, con esta definición observamos que los tres autores llevan el significado de la presencia escénica por el mismo camino, en la que la presencia escénica es un concepto y una cualidad que se centra en una relación intérprete-espectador. Si bien la perspectiva de Graham y Barba hablan de lo que sucede con el intérprete desde un aspecto interno, este es observado desde su relación con el público, en la forma en la que el performer necesita para proyectarse al espectador, a través de ciertos aspectos técnicos, energéticos o sensitivos. Mientras que el abordaje de Pavis de la presencia se encuentra enfocada desde la mirada del público. Es decir, la presencia ha sido abordada desde su enfoque como peso escénico o presencia escénica, las cuales son usadas como sinónimo. Sin embargo, la presencia en ambos casos es una cualidad que se adquiere con el entrenamiento y no es una cualidad innata del cuerpo.

Investigaciones recientes también tocan la presencia desde aquel punto señalado al final del párrafo anterior, como el artículo de María Pérez García (2009) que propone que, para conseguir la cualidad de la presencia, el intérprete, en este caso el bailarín debe concentrarse en el entrenamiento físico y técnico de su cuerpo para lograrlo. De la misma forma Dolores Molina García (2015) también centra su investigación doctoral en encontrar los factores determinantes para la construcción de una presencia escénica. Estas investigaciones no abordan el concepto de la presencia como un concepto independiente. Esta investigación estudia la presencia en una línea distinta a la tomada por los autores mencionados, se propone darle un valor importante al cuerpo del intérprete como imagen. No es lo mismo “la presencia del cuerpo en escena” que presencia escénica. Es por esto que se visibiliza la palabra cuerpo dentro de la presencia escénica, con el fin de tener en cuenta que el cuerpo es el que genera una presencia y la presencia generada proyecta una imagen. En

este caso la presencia del cuerpo no es una cualidad que se busca o entrena sino es una cualidad innata que se puede reconocer mientras exista alguien para percibir.

Es importante destacar las investigaciones de Marceló André Comandú (2012) y Barceló Nieto (2017) debido a que sus aproximaciones a la presencia escénica tienen ligeras variaciones en relación a la forma en que la abordan los autores antes mencionados. Comandú (2012), enfoca la presencia como acontecimiento que se coloca en el cuerpo y entre los cuerpos. que permite crear al intérprete un cuerpo que se encuentra habitado o conteniendo voces, sonoridades, pensamientos, sensaciones que le otorgan esa facultad de presencia; mientras que Barceló (2017), reflexiona sobre la noción de la presencia y la importancia que el performer comprenda dicha noción, a su vez plantea una aproximación a la presencia escénica que consiste en “estar en el aquí y en el ahora”.

Ambas propuestas se comunican con esta investigación porque no solo abordan la presencia como peso escénico, como cualidad que se adquiere, sino que la abordan como un término autónomo que tiene sus propias cualidades e implicaciones.

Capítulo 2. *Lo que fue y no pudo ser*

En este capítulo se buscará entender cómo es que se divide la obra de “Lo que fue y no pudo ser” además de abarcar un antecedente previo que es Anakademia de Yoforish, la cual fue una creación colectiva junto a Rodrigo Mosqueira para el festival Ciclo de acciones escénicas. En esta parte se buscará entender desde dónde surgen las motivaciones para el desarrollo de la obra y cómo esta se desenlaza como una pieza de danza contemporánea.

2.1 Anakademia de Yoforish como antecedente

Es relevante para la investigación poder hablar de una obra en la que, de una manera libre, expone mi forma de pensar y también explora mi lado creativo. Junto con Rodrigo Mosqueira, alumno de la PUCP, nos propusimos crear una obra que abarque una crítica a las formas académicas de las artes escénicas. Es así que, en este proyecto, el cual fue una creación colectiva, pudimos plasmar desde una estética irónica un juicio a las formas tradicionales y académicas por las que se empiezan a enseñar las artes escénicas. En este punto es importante hacer un resumen de los cuadros de la obra.

En el primer cuadro, propusimos el hecho de buscar un movimiento preciso y exacto a la par que el intérprete buscaba una respuesta al cuestionamiento de si lo estaba realizando bien, mientras que por el parlante este escuchaba que no. El intérprete entraba en un bucle en el cual la frustración lo llevaba a buscar más exactitud que no encontraba mientras se escuchaba la canción Pose de Daddy Yankee de fondo.

Al final de este cuadro se escuchaba un disclaimer que nos narraba la definición del Metayoforish. El Metayoforish significaba moverse de manera específica sino Yoforish Anak estaba obligado a cortarse una extremidad si no lo conseguía.

Desde este punto entendíamos que Yoforish era una invención, una contra personalidad que fue creada para la obra. Yoforish Anak en la obra es definido como teórico de la post danza del post siglo post veintiuno. El segundo cuadro, contiene una escena en la que podíamos

apreciar una coreografía animalesca a través del espacio, pero sin ningún sentido más allá de entretener al público por unos minutos. Aquello, nos condujo a una entrevista en escena basada en el ejercicio de las “7 preguntas” de Konstantín Stanislavski. Las cuales, fueron respondidas sin sentido. Al término de dicha escena, decidimos poner en un fondo de televisión sin señal audios de comerciales antiguos de algunas bebidas o radios conocidas. El tercer cuadro es un intervalo en el escenario para poder montar una escena de museo con Barbies y un pie de autor de fondo sin nada más en el escenario, mientras se escuchaba una conversación grabada de uno de los ensayos del proyecto. En el cuarto cuadro, y para desmontar la imagen del escenario, se creó un dialogo entre el parlante y Yoforish que pretendía ironizar el realismo en el teatro siendo así que cada momento en el que Yoforish tenía que responder intentaba actuar de una forma real desde sus textos. Finalmente, encontramos una búsqueda en la obra la cual transitaba en la forma sin contenido y que termina con un sinceramiento por parte mía haciendo de lado a Yoforish.

Pero ¿por qué es importante entender cómo y qué hechos relevantes tiene Anakademia? La respuesta a esta pregunta se basa en que es mi primer acercamiento a poder explorar no solo otras formas de plasmar mis ideas del movimiento en un proyecto propio, sino también entender que podía utilizar muchas más herramientas de otras disciplinas para poder montar un hecho escénico. Este no solo fue un proyecto que buscaba ironizar las formas de las artes escénicas, sino también fue una búsqueda que me ayudó a entender desde dónde a mí me gusta crear. Pude plasmar en un escenario con público real ideas que, para mí, necesitaban ser cuestionadas y me llevaron a entender por dónde iba. Esta línea parte desde poder autoficcional hechos de mi vida y llevarlos a lugares donde puedan ser comunicados y entendidos por el público. No solo utilizando el movimiento coreográfico sino también tomando herramientas de la dramaturgia, el teatro y la música. Es así que esta obra es un punto importante como antecedente para lo que fue y no pudo ser.

2.2 Lo que fue y no pudo ser

Lo Que Fue y No Pudo Ser es una obra realizada en el transcurso del curso de proyecto 1, puesto que en este curso de la carrera se busca que el alumno pueda tener un unipersonal o un solo en base a sus intereses como creador, bailarín, coreógrafo, etc. Desde mi búsqueda personal, me siento identificado a querer buscar nuevos lenguajes, fuera de lo convencional, dentro de la danza. Desde este punto me parece importante que a partir de otros proyectos previos como “Anakademia de Yoforish” es donde empiezo no solo a buscar una “forma” personal de la línea creativa sino también a entender un poco desde dónde me interesa abarcar mis propios procesos creativos y de creación de lenguaje. Es desde allí y junto con “Lo Que Fue y No Pudo Ser” que caigo en cuenta que me atrae la idea de partir desde la auto ficción. Si bien no busco que la idea sea completamente desde un yo como Miguel Kanashiro, poder partir desde mis vivencias para poder crear escenarios a partir de ellas es y me parece una línea interesante de creación.

Desde el montaje de Anakademia empecé a cuestionarme cuáles eran mis posibilidades más allá del trabajo coreográfico o de improvisación de movimiento. Ya que, teníamos que utilizar siempre como base nuestro bagaje académico dentro de la danza, música o el teatro. En la búsqueda de una ruptura empezamos a entender que no necesariamente teníamos que seguir esa línea. Si bien el mundo académico de las artes nos ayuda a entender estas mismas desde su perspectiva base, podemos entender que son principios para poder comprender el manejo del cuerpo en las diferentes disciplinas. Es desde ahí que el movimiento, para mí, empieza a tener otros significados. Es ir más allá del trabajo coreográfico. Entender que las frases o coreografías son elementos para entender principios, los cuales luego uno como intérprete, creador, performer pueda llevarlas a otros planos creativos.

2.3 No pudo ser

La idea original del proyecto que se tenía en mente era en formato presencial, sin embargo, al tener que repensarla para un formato virtual, no solo cambió la manera de realización sino todo el proyecto en sí. Para poder dar un acercamiento más propicio al tema, debo de transmitirles cómo es que se pensó la obra. Si bien no estaba completa puesto que era una idea a desarrollar en el transcurso del curso de proyecto 1, la obra abarcaba un encuentro entre un Miguel presente en el escenario y uno que tenía su presencia a través de un video proyectado. Estos dos se confrontaban y el Miguel del presente interactuaba con el público para poder solucionar el conflicto. Es en esta idea dónde comienzo a interesarme por empezar a trabajar e investigar sobre el término de la imagen y lo que esta comprendía. Puesto que, al desear explorar con videos también era importante para mí entender qué características posee y cómo estas pueden enriquecer más el contenido y el proceso creativo. Por lo tanto, comencé a estudiar la imagen no solo como una representación de algo sino también en su lógica espacio temporal. Es decir, que las imágenes no solo representan un lugar y tiempo específico, sino que también se construyen desde su mismo contexto y estas no solo transmiten un recuerdo sino también todo lo que involucra ese momento: carga emocional, una historia, las subjetividades del creador de la imagen. De ese modo, la obra que fue Lo Que Fue y No Pudo Ser comparte la idea del primer proyecto que no se pudo realizar presencialmente.

2.4 Lo que fue

Es una video danza que busca explorar dentro del universo de Miguel Kanashiro y lo que este desea mostrar en su proyecto final de carrera. Sin embargo, al no ser lo que el intérprete planeaba, decide mostrar el proceso creativo como el producto en sí. Es así que con ayuda del video y la edición buscó encontrar otras aproximaciones a la danza. A su vez, tuvo que empezar a pensar y construir no solo una obra de danza, sino también como un proyecto audiovisual. Es desde este punto de apertura dónde no solo tenía que empezar a idear cómo es

que el proyecto funcionará en forma de una pieza escénica o artística sino también como una video danza. Aquí el link de acceso a la obra: <https://youtu.be/XOHo3k3jOXQ>.

Partiendo desde la experiencia previa de Anakademia es que, desde ese punto, mi línea creativa se empieza a alinear con el hecho de la autoficción. Si bien es cierto que se pueden crear lenguajes desde el lado creativo y son dependientes del imaginario de la persona, la autoficción surge instintivamente dentro del proceso creativo de la obra. Es desde allí que junto a las preguntas que me surgieron, dentro de los años de formación, y que se utilizan en la investigación es que empieza a nacer este cuestionamiento de por qué esta pieza es o no una videodanza. Me parece importante plasmar en el presente estudio cuestionamientos importantes que podrían abrir líneas de investigación creativa más allá del lado “coreográfico”. Además, implica también cómo es que utilizamos lo que conocemos como danza para poder expandir los límites de esta. Lo Que Fue y No Pudo Ser, dentro de su realización y su estética busca crear e implementar su propio lenguaje y, al mismo tiempo, busca confrontar los cuestionamientos de por qué una pieza podría no ser “danza” o “videodanza”. Puesto que, también tiene particularidades de ambas. Es desde aquí necesario empezar a segmentar la obra.

2.5 Segmentación de la obra

En esta sección se desplazará la obra en los diferentes cuadros por la cual está compuesta. El proyecto cuenta con tres grandes cuadros que son unidos por ciertas ediciones de video que se trabajan desde el humor. Es importante aclarar que este trabajo se desarrolló de forma intuitiva, puesto que no soy una persona que trabaja desde el lenguaje audiovisual o tenga formación en medios digitales. Además, al tener que crear el proyecto desde la virtualidad y con el recurso de la cámara de mi teléfono celular hace que posea un formato y estética casera.

2.5.1 La estructura y formato

Habiendo comentado que este trabajo se desarrolló desde lo intuitivo, ahora realizaremos un análisis de cómo está compuesto. A partir de ello, puedo reflexionar en torno a los siguientes ítems que fueron desarrollándose dentro del proyecto. En la etapa de análisis del video lo primero que resalta es la forma en cómo se van ubicando los videos que están dentro de la pantalla. Esta forma de ubicar los videos se podría entender como una equivalencia a la manera en la que podría haber sido trabajada en un espacio escénico. Sin embargo, en el momento de la edición no existió una composición meditada de la forma en la cual serían puestos los videos. Por otro lado, la manera en la que fue editado el video no busca utilizar la pantalla en su totalidad, sino que tiene dos materiales en simultáneo de diferentes dimensiones. El video de mayor tamaño dentro de la pantalla, es el que relata el proceso creativo del proyecto y que termina siendo el producto en sí. Siendo este el que busca crear su propio lenguaje mediante las ediciones, la música, los movimientos, los signos y las conversaciones que existen dentro del video. Mientras que el segundo material es una improvisación de movimiento continuo. El cual, cumple el formato de videodanza: mostrar a una persona danzando.

Al momento de crear el contenido de los videos, todos estos fueron grabados de una sola toma. Asimismo, los que ocupaban mayor espacio fueron grabados cada uno de forma independiente y sin que tuvieran relación con el otro. De modo que, cada cuadro se creó independientemente del otro. Sin embargo, eran parte del proceso de todo el trabajo. Es así que dentro de la estructura existen fragmentos de videos de humor que funcionan como un hilo conductor del producto. Estos momentos de humor se utilizaron como medio para hilar los diferentes cuadros. Además, aportaron a que el contenido de la obra no sea tan pesado y sea un producto mucho más dinámico y entretenido para el espectador. Asimismo, como

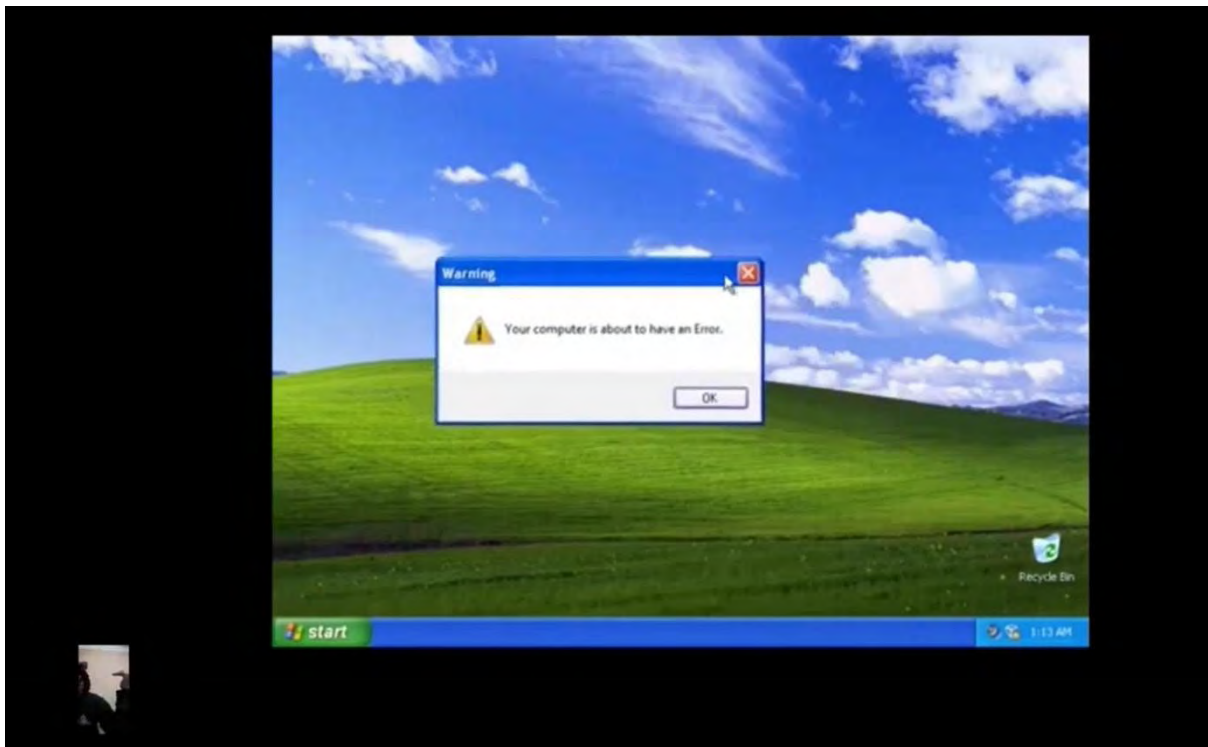
creador creo firmemente que el humor es una herramienta que permite que el público se entregue de una manera más vulnerable a la obra, y que conecte y empatice con la situación.

2.5.2 El humor dentro de la obra

Partiendo de la premisa del no saber qué hacer para mi proyecto final y que este se convirtió en un registro de cómo es el proceso de hacer una videodanza. El humor entra como ayuda para unir las diferentes escenas, puesto que no quería hacer un trabajo que sea muy pesado emocionalmente para el espectador. Es así que el este aparece no a forma de chistes, sino más bien, con algunos elementos que entraron de manera aleatoria para darle un ritmo diferente a la obra. Estos fueron, por ejemplo, el hecho de colocar un signo de interrogación que aparecía de manera sorpresiva cortando partes del primer cuadro, que luego estarían al mismo tiempo con una improvisación de la frustración. Otro momento de humor, que también se asimila con el trabajo y busca más bien encontrarse con el sentido del error, es una pequeña edición de fallo del sistema en la computadora. El humor dentro de la obra no solo posibilita que el proyecto tenga una dinámica lúdica, sino que también ayuda a canalizar mis cuestionamientos en la obra al evidenciar el error y lo que podría ser todo un proceso caótico. Las ediciones de videos y los videos de humor hacen que esta pieza tenga una perspectiva diferente de ver la danza.

Figura 1

Cuadro de humor



2.5.3 Escena 1

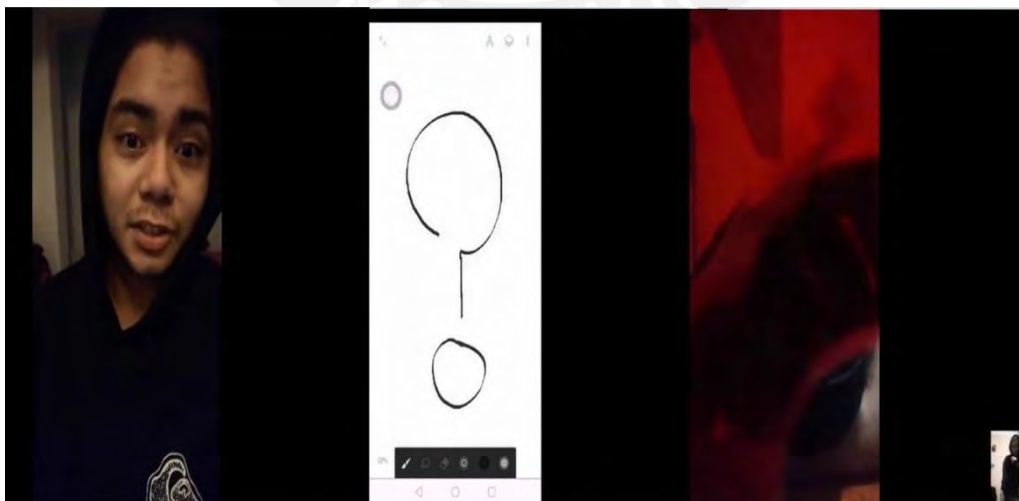
La obra inicia con un conteo regresivo del cine antiguo seguido de un pequeño y entrecortado disclaimer de la obra. En este se busca explicar desde dónde y hacia dónde se iba a dirigir la búsqueda de esta investigación en el video. Sin embargo, mientras intento explicar el sentido de la obra, un signo dibujado aparece en diversas ocasiones entrecortando y dejando en términos muy abiertos lo que se vería en el contenido del video. Acto seguido aparece una interpretación del momento de frustración por intentar crear algo en un espacio tan pequeño debido a los tiempos de la pandemia. Es en este segmento que la pequeña coreografía busca junto con la música dar luces de cómo era complicado y de cierta manera estresante el intentar ser creativo cuando realmente no quería realizar esta pieza. Esta a su vez es reproducida en reversa y puesta en repetición en un diferente espacio de la pantalla. Esta decisión se tomó para poder buscar nuevas formas de abarcar la pantalla y que, si bien es

grabado frontalmente, me tomé la libertad en la edición de poder moverlo en diferentes espacios y poder encontrar diferentes lugares para visualizar la pieza. Además, durante toda la obra existe una improvisación continua de movimiento pero que es reducida a un nivel inferior y que permanecerá en un tamaño reducido en toda la obra. Este cuadro empieza a dar luces del camino de cómo es que se irá transformando el espacio de la pantalla y cómo esta a su vez juega tanto en el tiempo como en el espacio que tiene.

Es importante también entender que para la propuesta del video no necesariamente se utiliza toda la pantalla, sino que, como en un escenario, se busca utilizar de maneras estratégicas el espacio. En la obra se busca utilizar el espacio de la pantalla para darle una dinámica móvil al material. Por otro lado, con la imagen del signo de interrogación se buscaba redundar en darle poca información al espectador. Por ello, el inicio nunca deja claro qué es lo que trabajará la pieza. De esta forma, este momento de la obra busca generar dudas e incertidumbre al espectador y es el inicio de mostrar una parte de la frustración que fue crear durante el tiempo de confinamiento de la pandemia.

Figura 2

Escena 1 de la obra

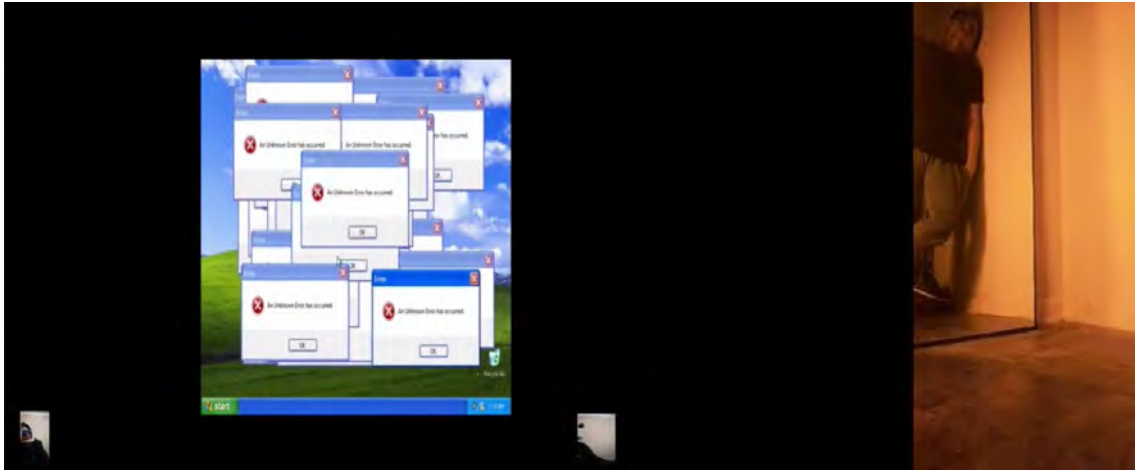


2.5.2 Escena 2

En este segundo cuadro se empieza por buscar una referencia al error y el hecho de que tal vez esta obra también es un error, por este motivo es que se introduce una reproducción de la falla de Windows y busca resaltar que es un error incorregible el cual se repite hasta la destrucción del ordenador. Momento después, aparece una confrontación mía contra el espejo y que suena de fondo Jordcaz, Elias Ht. (2017). *Ánimo* (Canción) En Showcase. La elección de esta canción se debe a que su letra no solo sirve como motivación para el movimiento en el segmento, sino que también transmite un mensaje importante. Más allá de lo que se pueda apreciar como una confrontación en la representación, el verdadero sentido de la letra cobra relevancia. El momento escogido de la letra hace referencia que no soy lo que la gente quiere y qué no importa si lo que está bien visto para mí no lo es para ustedes. Además, debido a que siempre tenemos una necesidad de encasillar alguna pieza en un formato siendo de danza, teatro o performance, surgen estos cuestionamientos de por qué una pieza es o no es danza o es una pieza interdisciplinaria. Es desde este punto donde el proceso cobra mayor importancia puesto que no busca realizar lo que se esperaría de un trabajo final de danza, sino más bien, esta evidencia todo el proceso creativo que conlleva. Desde aquí la primera y segunda escena van cobrando sentido en su camino sin buscar que sea un hecho aristotélico. Esta parte funciona como puente para la tercera escena.

Figura 3

Escena 2 de la obra



2.5.3 Escena 3

En este momento de la obra se trabajó con varias superposiciones de imágenes en las cuales están mis diferentes yo del proceso. En este cuadro se desarrolla el clímax autoficcional de la obra, es en este punto donde busco, desde una manera explícita, evidenciar no solo el conflicto real del proceso sino también el cuestionamiento de qué es lo que quiero hacer. Es en la búsqueda del qué vamos a hacer dónde se generan estas diferentes dimensiones del Miguel en escena. La edición es la que hace posible esta canalización de diferentes perspectivas del mismo tema que, si bien, fueron hechas en diferentes tiempos, estas pueden llegar a converger en el mismo espacio tiempo gracias al video. Es en el confrontamiento de mí mismo dónde surge la desesperación del no saber qué es lo que quiero presentar y si está bien lo que haré. En el punto más alto de la discusión es en dónde el video busca romper con la cuarta pared para poder detener la discusión que en un punto ya no parece tener sentido. Es ese momento en el que se congela todo y realmente interactuó con el público diciéndole que ya verán el producto que tanto esperan. Sin embargo, la “coreografía” de la que se comentaba está dentro de todo video, en un formato mucho más pequeño y que al final del video se evidencia la existencia de esta como el producto en sí.

Figura 4

Escena 3 de la obra



Capítulo 3. Reflexiones

En este segmento presento las reflexiones del proceso de investigación del video y cómo es que convergen los diferentes términos explicados en el primer capítulo. Este es un lugar para entender no solo la obra sino también cómo es que los términos encajan en la propuesta de la video danza.

3.1 La pantalla como mi espacio escénico

Al momento de asumir la pantalla como un espacio escénico en el cual desarrollar mi proyecto no solo me genero conflictos emocionales, sino que dentro del análisis de la obra se generaron diferentes cuestionamientos. El primero sería ¿cómo es que se reflexiona sobre la presencia del cuerpo en escena? Entonces comprendí primero que el estar trabajando para mostrar un proceso en una pantalla, desde el lado del interprete, es mucho más complicado y más aún cuando esto fue creado en tiempo de pandemia. Siendo así que existía un rechazo a querer trabajar este proyecto y que fuera un material forzado. Es así que ya la presencia se veía condicionada en primera instancia porque el intérprete no tiene una disposición y entrega para poder genera un buen material. Sin embargo, esto también fue un motor para generar tal vez los videos que se mostraron. Buscar soluciones dentro de la autoficción para generar una agencia activa del interprete siento que se demuestra más en el tercer cuadro. Puesto que me dispongo a crear una conversación con diferentes yo para tener una dinámica e interacción que no existe por parte del público y que tuvo que ser solucionado por un imaginario de diferentes reacciones mías.

La pantalla como mi espacio escénico me permitía alterar y jugar no solo el tiempo y las maneras en cómo se colocaban los videos, sino también en alterar los sucesos en cuestión de espacio y tiempo en relación a como sucedían los hechos. Puesto que si hubiese querido que sea una propuesta más aristotélica en cierta forma el sentido de los cuadros hubiera sido la presentación, luego la conversación de los diferentes miguelos y al final la improvisación

al frente del espejo. Es así que si bien el trabajo fue desarrollado dentro de ciertos parámetros de improvisación. Ya en la etapa de análisis inconscientemente existe, desde el sentido de compositor y editor, una forma planeada de cómo desarrollar y proponer el material para el espectador. Sin embargo, por el momento emocional que tenía en ese momento no era consciente de las formas y discursos que contenía el proyecto. Tampoco era consciente de que si bien el producto no me gustase, este tiene todo un valor en el sentido de que es un proceso durante una adversidad que nadie esperaba y que busco dentro de todo lo que pasaba llegar a transmitir su idea de que no sé qué quiero hacer pero tampoco lo verán.

3.2 El espacio temporalidad

Es importante hablar sobre el espacio-temporalidad de la imagen y cómo es utilizada en la obra para la creación de cuadros. Aquel término, se percibe de mayor manera en el tercer cuadro pues se evidencia una confrontación de las diferentes perspectivas del proceso. Si bien, se podría alcanzar un trabajo parecido en una obra presencial, esta genera una sensación de que todo se da en el mismo tiempo y espacio. Si bien, a plena vista podemos pensar que es en el mismo tiempo y lugar estos cambian, puesto que como hemos visto en el capítulo 1, el espacio es un lugar cambiante y que este es habitado de diferentes formas conforme pasa el tiempo. Es desde este punto, en el cual tengo que hacer una diferencia entre el espacio y el lugar. Hablando desde el Miguel como intérprete, el lugar es el sitio donde se desarrollan los hechos mientras que el espacio, en base a los autores del capítulo uno, se construye en base a las subjetividades de los intérpretes. El espacio no es simplemente un contenedor, sino que es un lugar donde se llega a relacionarnos con las ideas y los objetos del momento que vivimos. Entonces, al entender que el espacio es un lugar cambiante y que se transforma mediante las maneras que lo habitamos, podemos ver que los diferentes Migueles buscan asemejar a una discusión más allá del plano real físico. Se busca, desde una manera humorística y en forma de conversación, el poner en evidencia y en contacto los diferentes estados que normalmente no son mostrados

en un producto terminado. El develar el proceso emocional que tenía en esos diferentes momentos, mediante diferentes estados, permitió dar una sensación de cómo es que se vive el proceso de creación. Viéndolo desde la perspectiva de compositor, el material se mantiene en un mismo lugar, siendo este mi cuarto donde suceden la mayoría de los videos. Sin embargo, mediante la edición se logra construir un ambiente de diferentes temporalidades. Buscando así ver que existen diferentes momentos dentro del video.

3.3 El cuerpo como imagen

La totalidad del cuerpo radica justamente en ser cuerpo, como diría Foschi, “el individuo es un ser que percibe y es percibido, que ve y es visto, el cuerpo como posibilidad que se abre también a la comprensión y el sentido” (2013, p. 12). En base a ello, comprendo que el cuerpo no es solo percibido como un recipiente de órganos, como un pedazo de materia o tan solo como una forma. Sino que, un cuerpo carga con su pasado, presente, subjetividades y que puede transmitir diferentes sentidos, energías e imaginarios que es lo que pasa cuando es un video. Según esto nuestras imágenes son las que determinan, crean y condicionan lo que somos. El cuerpo se va modificando en el instante porque en todo momento somos el cuerpo pasado, presente y futuro, como señala Villamil, “mi verdad no es estática, ella se dinamiza y enriquece en la medida en que entra en diálogo con la verdad de los otros” (2005, p. 14) Sin embargo, no debemos pensar que nuestro cuerpo como imagen es una proyección de lo que somos porque como señala Grisales, “eso que somos, en tanto retenido e interpretado por el cuerpo, es una creación del cuerpo” (2017, p. 90). El cuerpo escénico es un cuerpo hecho imagen¹, pensado para ser visto y entrar en relación con los otros cuerpos; a partir de lo que proyecta, entrará en confrontación con la subjetividad de otros cuerpos, en este caso, el espectador. El cuerpo se hace desde su visibilidad y su ser

¹ Como se mencionó en los párrafos anteriores, la imagen es la representación de algo visualmente percible, es el cuerpo con su carga subjetiva y una creación del mismo cuerpo, no es única sino múltiple.

visto, nosotros no podríamos reconocernos si es que no nos reconocemos en un otro o como menciona Grisales, “lo que somos está sostenido en un juego de espejos” (2017, p. 89). La imagen del cuerpo se forja a partir de su relación con el entorno, de su relación con el otro. Es en este lugar en el que se puede reconocer que tenemos múltiples imágenes porque es cuando se está en relación con el otro que nos damos cuenta que no solo podemos expresar lo que somos, sino que también se puede fingir, mentir, transformar nuestro cuerpo. “El cuerpo propio, al estar en constante contacto con el mundo, “sabe” más del mundo que la propia reflexión” (Villamil, 2011, p.17). Viéndolo reflejado en la Figura 3 y desde la auto ficcionalidad de los varios Miguel, entendemos que buscaba relacionarme con mis otros yo. Si bien, en la primera idea del proyecto buscaba una experiencia que se relacione con el espectador, al tener que pasar al formato virtual y por lo tanto tener que hacer una obra grabada, buscaba expresar mis cuestionamientos del proceso. El tener que confrontarme como parte del proceso y cuestionarme qué es lo que voy a hacer es una forma de evidenciar la frustración de una manera más textual y explícita.

Cuando entro en relación con otras personas, también comprendo que mi cuerpo no muestra la totalidad de mi ser [...] En el encuentro con el otro, descubro que no soy el único en el mundo. El mundo no es solo mío sino compartido. En él los significados se entrecruzan, complementan, enriquecen (Villamil, 2011, p. 14).

Con esto entendemos que, aunque un otro logre observar una imagen de la que ni nosotros somos conscientes que proyectamos, tampoco puede ser consciente de la totalidad de nuestro cuerpo, debido a que proyectamos múltiples capas de lo que somos. Es en la Figura 3 en donde se desmenuzan estas capas de las diferentes etapas del proceso y por tanto las diferentes personalidades que surgen en la videodanza. Este punto es importante porque el hecho de tener conciencia sobre la lógica espacio-temporal que nos atraviesa, tener

conciencia sobre otras posibles lógicas espacio-temporales que puedan existir coloca al intérprete como un agente activo, pues si pone su cuerpo a disposición de habitar el espacio desde otras lógicas espacio-temporales para así explorar otras imágenes que su cuerpo proyecta, es para invitar al espectador, desde la escena, a reflexionar sobre su propia lógica espacio-temporal.

3.4 La imagen como elemento compositivo

Desde el momento en que el trabajo se torna un producto fílmico, comprendí que su escenario puede transformarse en diferentes dimensiones dentro de la pantalla. Siendo así que se traspasa la idea original del proyecto a uno completamente digital, el cual apertura no solo la aproximación de una mirada diferente para el espectador sino también a tener que buscar y readaptar maneras de componer en este espacio

La composición, en efecto, es un ejercicio que parte de la invención personal de un movimiento o de la explotación personal de un gesto o de un motivo propuesto hasta la construcción de una unidad coreográfica entera, obra o fragmento de obra. La composición, tal como la entendemos en este contexto, no puede elaborarse a partir de un vocabulario ya fijado, por lo que no podría practicarse en una tradición culta, donde la danza se ejerce a partir de un abanico léxico determinado; no solo, en efecto, implica desarrollarse a partir de movimientos originales suscitados por la inspiración individual, sino que su poética exige además que esta ‘invención’ misma dé lugar al conjunto del trabajo constitutivo (Louppe, 2011, p. 193).

Es de este modo que la edición cumple un rol fundamental en el trabajo de la pieza. Siendo así, que esta es un punto de inflexión que permite transformar las dimensiones de los fragmentos de la obra. Los encuadres, la perspectiva de la cámara y las dimensiones que se proyectan dentro del video son particularidades que le dan otra sensación al espectador.

Tomando como primera referencia el cuadro 1 de la obra, percibimos que la imagen del video está totalmente centrada pero además mantiene los fondos negros de la pantalla para dar a entender que el espacio, en el cual suceden las cosas, es mucho más grande y que, por lo tanto, son lugares que también pueden ser abarcados y que son explorados en las demás escenas. La obra en sí, no busca abarcar la pantalla completa, sino que juega con toda la dimensionalidad que este escenario virtual posee. Sin embargo, este espacio también es medido en cuanto al tamaño de la pantalla del espectador, esto lo hace ser también un escenario voluble teniendo en cuenta la dimensión de la pantalla del espectador. Es desde aquí que podemos encontrar que la obra no solo puede cambiar y adaptarse dependiendo del espacio, sino que este también se transforma a través del tamaño que se le proporcione a este. Parece ser un proceso similar al de adaptar una obra real a diferentes espacios, solo que en este caso en particular se adecua a la pantalla en la cual se proyecte.

Por otro lado, al analizar la tercera escena, el hecho de superponer las imágenes de diferentes Migueles, transmite una sensación de conflicto, de desorden de ideas que poseen los personajes, y de un presente caótico y no realista. Sería diferente si se hubiese puesto las imágenes ordenadas, aquello hubiese transmitido una sensación de videollamada “cotidiana”.

3.5 La presencia del cuerpo en la escena

¿Cómo la imagen afectó mi presencia en la escena? Para responder a esta interrogante es pertinente presentar mi reflexión acerca de cómo entiendo la presencia escénica en la presente investigación. En primer lugar, esta es una cualidad del intérprete de estar en atención del “aquí y ahora”. Es decir, sus sentidos, sus emociones, pensamientos y su cuerpo físico están en completa atención a los estímulos externos e internos que le permite crear momento a momento una pieza viva. En relación a ello, también concibo la presencia como la capacidad de estar “vivo” en la escena, atravesado por la situación del presente en la que me encuentro creando. En otras palabras, no solo está mi cuerpo creando de manera física. Sino que, este

cuerpo tiene un contenido emocional y mental que nutre e impulsa mis movimientos. Por otro lado, la presencia escénica también es entendida por mí como el poder de atraer con mi energía al espectador. En otras palabras, el poder de conectar con el espectador a través del cuerpo, la mirada y la proyección de mis pensamientos, ideas y emociones. Cabe señalar que entiendo la energía como la intensidad o la fuerza vital que yo como intérprete proyecto en la puesta en escena y esta es una cualidad que puede ser percibida por el público. Asimismo, esta energía se afecta y se evidencia de acuerdo a la presencia física. Es decir, de acuerdo a cómo coloco mi postura, el dominio de mi cuerpo, y la manera en la que ocupo y modifico el espacio la energía puede transformarse, potenciarse o verse aminorada. Además, la presencia escénica para mí engloba creer en lo que estoy creando. De ese modo, no pienso si lo que estoy haciendo está bien o mal, sino que solo me centro en hacer, en crear en ese momento presente con todo mi ser, mi mente, mis emociones y mi cuerpo.

A continuación, presentaré mis reflexiones acerca de cómo la presencia del performer se ve afectada por los diferentes videos en la pantalla. En primer lugar, encuentro que el situar videos de diferentes tamaños afecta la presencia del intérprete visto en la pantalla. Por ejemplo, el video de mi improvisación se colocó de manera pequeña en el lado inferior de la escena. No obstante, el video que reflejaba mis pensamientos, dudas y frustraciones estaba colocada de una manera mucho más grande. Aquello, afectó por completo la aparición del primer video en mención. Ya que, al tener un tamaño reducido pasaba desapercibido, su presencia podía o no sentirse. De ese modo, mi presencia en dicho video fue afectada y modificada. Yo al grabar el video me encontraba totalmente presente en el momento a momento de la creación y proyectando energía. Sin embargo, en el resultado de la edición esa energía de conexión con el público no se percibió y fue opacada por la energía del video de mayor dimensión, Por lo tanto, la manera en cómo se sitúa una imagen y su dimensión afecta la presencia con la cual el intérprete ejecutó su creación. Por otro lado, al hacer una revisión del material, me he percatado

que existe una conversación y relación que se da de manera inconsciente dentro de los videos que existen en la pantalla. Puesto que, si bien el video de mayor tamaño fue más pensado y organizado dentro proceso, el segundo es más una improvisación continua. Pero estos tienen momentos donde dialogan y se complementan.

Por otro lado, la falta de un público presente al momento de la ejecución de la obra me permitió descubrir la importancia que tiene para mí y para mi presencia la conexión con el espectador. Yo como intérprete y creador siento que la interacción con el público me permite estar vivo en la escena. Es decir, para mí este ojo externo tiene una agencia activa a través del hecho de que yo puedo percibir sus reacciones y su energía. Aquella conexión con el otro nutre y potencia mi impulso creador y mi estado de presencia. No obstante, al momento de la grabación del video no existía la conexión con el otro. De ese modo, mi presencia se vio afectada ya que no había una carga energética que la alimente. Puedo decir, que el medio audiovisual, para mí como intérprete, dificultó que mis impulsos de movimiento fluyeran y me causó frustración el no jugar con esa mirada externa. Es por ello que, decidí retratar lo que me permitía estar en conexión con el público y esta misma vulnerabilidad que me causaba el no saber qué hacer. Es decir, el rompimiento de la cuarta pared y esta conversación con un otro que está al otro lado de la pantalla. Aquello, a pesar de no recibir una respuesta, me permitía imaginar que le hablaba a otro, que podía modificarlo, conectar con él o ella y hacerle llegar lo que sentía en ese momento presente. Es por ello que, las escenas en las que retrato mis pensamientos e impotencia son las que, como intérprete, me pude sentir más vivo pues ese era mi presente auto ficcionado y se evidencia a lo largo de la imagen del producto final. En el cual, los momentos en los que me intento comunicar con el espectador es en dónde este encuentra más espacios de conexión y empatía con lo que yo deseaba expresar.

3.6 La presencia estática del video

La presencia si bien la hemos definido en el primer capítulo como una cualidad que se entrena y no es inherente, que busca captar la atención del espectador y además busca enlazar al intérprete con el público. Esta también es afectada por el constante cambio en la que el intérprete se encuentra puesto que al ser seres que con el tiempo van transformándose, también nuestro cuerpo y por lo tanto nuestra presencia se ve afectada. Puesto que, el cuerpo del intérprete no es el mismo, así como también entendemos que el cuerpo no es un cuerpo estático sino también una materia que está en constante movimiento, es de esta manera que la presencia también muta. Esto es debido a que estamos en constante transformación y por lo tanto nuestra presencia también se transforma. En un video esto es diferente, puesto que, al ser un hecho grabado en un determinado espacio y tiempo, pierden la propiedad cambiante del ser. En ese sentido podríamos entender que la obra mantiene una presencia estática, una presencia que no va a poder ser transformada por el mismo hecho del tiempo y el espacio. Es decir, que el Miguel que está en ese video siempre será y ejecutará de la misma manera los mismos movimientos con las mismas intenciones e ideas que tiene. Mantendrá esa esencia y presencia del material generado el cual, si fuera en una obra en tiempo real, estaría en constante cambio y sería diferente en cada repetición. Puesto que, como seres que se transforman no manejamos la misma presencia que el día anterior. El ser seres cambiantes hacen que cada función de una obra sea distinta, porque somos afectados por los acontecimientos del presente que nos reconstruyen día a día. Pero en un video esta reconstrucción no existe, este pasar del tiempo y lugar no se dan porque están predeterminados al momento en el que fueron creados.

Por otro lado, si bien el video y la edición tienen herramientas que permiten una manipulación, esta es limitada en cuanto al material que ofrece. Pueden existir variaciones dentro de la edición o en la presentación del producto, pero en esencia es igual. El espectador

podrá ejecutar la repetición del material las veces que quiera, pero este nunca cambiará, mantendrá la misma ejecución y exactitud, además de las sensaciones con las que fue grabado.

3.7 Reflexión final

En este punto, después de haber comentado sobre la imagen como un elemento de creación, cómo esta afecta a la presencia en la obra y de aproximarnos a entender cómo estos dos términos son elementos de composición para un hecho escénico. Es importante ver cómo es que no solo son características de estos términos, sino también, cómo es que se abarcan los diferentes discursos de estas propuestas. Es en este punto donde la discusión de los discursos de los ejes de la investigación hace sentido. Como primer punto de referencia, la manera en cómo está compuesta la obra en la pantalla parte de una búsqueda dentro del video danza y el cine experimental. A partir de ello, nació el explorar las diferentes formas de abarcar y utilizar el espacio que se tiene en la pantalla. Asimismo, es en la búsqueda de un código propio donde me comienzo a cuestionar si esto es una danza o no. El demostrar la frustración del proceso creativo como producto y que este sea realmente entendido como danza hace que también sea parte de los discursos, y da pie a que se pueda cuestionar cuáles son los parámetros que utilizamos para una danza. Sin embargo, creo que la pieza fundamental del discurso y mi línea creativa es cómo es que utilizo todas las herramientas que he podido adquirir en mi formación para poder crear un hecho escénico. Que no sea simplemente una búsqueda de una manera diferente de las configuraciones de formas que he aprendido, sino en cómo es que estas herramientas en conjunto logran generar creaciones que lleguen a cuestionar a las personas sobre algún tema en específico. En este caso sería el cuestionarse si es o no es danza y, a raíz de ello, he descubierto cómo yo pienso la danza. Esta es para mí, un medio para abrir diálogos sobre temas importantes. No solo son movimientos, sino que también puede converger con diferentes herramientas de otras disciplinas. Y más aún cuando

buscamos que las piezas sean entendidas por un público ajeno a la danza. Es una búsqueda de cómo hacer materiales entendibles y accesibles a diferentes públicos.



Conclusiones

El espectador percibe y tiene formada una lógica espacio-temporal producto de su experiencia. Específicamente en el acto escénico, la presencia está diseñada para proyectarse. Es en este sentido que la lógica espacio-temporal se puede intervenir, modificar, con el fin que la percepción del espectador, entre en relación con la imagen mediada, para que, de esta forma, la percepción que el espectador tiene de su temporalidad y el espacio también se modifique. Y sienta que por un momento esta habitando una realidad que no es suya, que pueda ver y sentirse parte de una historia o mensaje que tal vez no haya tenido la posibilidad de pensar.

En los referentes expuestos se evidencia que nosotros condicionamos la realidad de nuestro mundo y según como nosotros lo habitamos modificamos la percepción que otros tienen sobre el mundo que estamos habitando, esto mismo sucede en una puesta en escena, en el que nuestros cuerpos son el sujeto o los seres que modifican el espacio escénico.

El objetivo de buscar formas de modificar la lógica espacio-temporal de la imagen, es que el espectador no tenga una lectura única de esta lógica establecida. Se llega a la conclusión que los intérpretes pueden intentar modificar esta percepción a partir de la forma en la que disponemos nuestros cuerpos en escena. La intención es que nosotros como intérpretes no solo transitemos en la idea del tiempo lineal que consiste en la existencia de un pasado, un presente y un futuro, o que la organización secuencial de las cosas es el único tipo de organización.

El cuerpo, es parte de una realidad dinámica que puede alterar el espacio que habita y la percepción que se tiene de ese espacio, a partir del movimiento, el ritmo, las cualidades que el cuerpo comparte con la voz, a partir de imágenes móviles y estáticas generadas desde el cuerpo. Es de esta forma que se puede abordar la creación escénica desde lugares que son menos cercanos a lo planteado en nuestras formaciones artísticas, lugares que convergen en el

abordaje desde el cuerpo, pero con foco en la agencia que tenemos sobre las imágenes que proyectamos.

En escena esta realidad se reconoce como una realidad ficticia y es diferente a la realidad real, cuando nos referimos a una puesta en escena es importante pensar cómo modificaremos la percepción del público, cómo posicionamos nuestros cuerpos en relación a los suyos y si será una relación directa, compartida o distante. El público será parte de la experiencia activamente o no, la experiencia “no activa” del público será lejana como en un teatro tradicional o será cercana con el hecho escénico atravesándolos, rodeándolos, pero sin hacerlos parte activamente.

La realidad ficticia y la realidad real tienen sus propias lógicas espacio-temporales que no necesariamente convergen o se fusionan, de lo expuesto en el cuerpo del documento se puede extraer la conclusión que el intérprete no podrá bajo ningún concepto traer la lógica espacio temporal de la realidad real a la puesta en escena, puesto que, por el hecho de ser un cuerpo proyectándose, exponiéndose y sabiéndose observado ya se mueve en otra capa de realidad y en otra lógica espacio-temporal. Un posible camino de exploración es jugar con cuándo termina y cuándo inicia la obra, se puede hacer creer al espectador que la obra ya terminó, pero en realidad termina para empezar en un plano de realidad distinto.

Otro camino para abordar desde la práctica la proyección de distintas imágenes a partir de la presencia del cuerpo para habitar otras lógicas espacio-temporales se encuentra en el principio de la otredad y del acontecimiento, la posibilidad de investigar o habitar el espacio escénico desde la presencia y la ausencia del cuerpo. Sin duda, el tener una agencia activa en la elaboración de imágenes hace que esta construcción no se desligue de la composición, pensar en imagen es pensar en composición, pero también es pensar en las cargas significativas que nuestros cuerpos traen de por sí, producto de nuestras subjetividades.

Esta investigación abre muchas líneas de investigación que pueden ser abordadas desde la práctica, en este viaje reflexivo reconocimos la carga de significado que trae consigo el cuerpo y cómo este puede ser tratado como imagen en una puesta en escena en la que se podría explorar líneas creativas que parten de la multiplicidad espacio-temporal del cuerpo-imagen, la imagen dinámica y estática, la imagen atemporal, el tiempo extendido de la imagen, el tiempo cíclico de la imagen, la ausencia y presencia de la imagen, el vestuario para modificar la lógica espacio temporal de la imagen, la liminalidad entre la realidad del presente y la realidad creada en la ficción, entre otros. Todos estos proyectados a repensar desde la práctica la lógica espacio-temporal en la que buscamos habitar los espacios escénicos.

Para finalizar la presencia a través del cuerpo en escena para mí, dentro esta investigación, es una manera de habitar el espacio y esta es retroalimentada por la agencia activa del espectador que reacciona a lo que ve. Sin embargo, esta retroalimentación al verse inexistente dentro del video, puesto que, es un hecho grabado y que simplemente será visto a través de una pantalla, no posee la cualidad de ser afectado por un público en vivo que transforme ese espacio que es habitado. Por otro lado, se evidencia la necesidad para mí como intérprete y creador el hecho de tener tanto un hecho escénico en vivo como un público que responda a este hecho. Es por esto que reconozco diferentes tipos de presencias: la escénica y la estática. Puesto que una al ser afectada por el espectador, tiene cambios y es impulsada por reacciones externas. La otra terminaría siendo una presencia que es percibida dentro de una pantalla y que no tendría la facilidad de ser voluble. Ese espacio donde se habita nunca cambiaría y existe la posibilidad que se mantenga como algo que nunca cambie, pudiendo ser para el espectador una pieza repetitiva

Referencias bibliográficas

- Ágreda, S., Mora, J. y Ginocchio, L. (2019). *Guía de la investigación en Artes Escénicas*. Pontificia Universidad Católica del Perú
- Barba, E. & Savarese, N. (1990). *El arte secreto del actor*. Librería y Editora "Pórtico de la Ciudad de México"
- Bardales, R. (2021). *La ausencia como estética postdramática en el trabajo coreográfico de Jérôme Bel*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18528>
- Barcelo L. (2017). *Al encuentro con la presencia escénica*. Universidad Francisco José de Caldas.
- Benson, K. (2014). Casas, Ana, comp. *La autoficción: reflexiones teóricas*. Arco/Libros, 2012. 339 pp. *Rilce. Revista De Filología Hispánica*, 30(2), 613-17. <https://doi.org/10.15581/008.30.325s>.
- Berguer, R. (1976). *El conocimiento de la pintura*. Tomo II. Noguer.
- Breton, D. L. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Ediciones Nueva Visión Buenos Aires
- Casetti, Di Chio, F., & Losilla, C. (2007). *Cómo analizar un film* (1a. ed.). Paidós.
- Comandú, M. (2012). *Cuerpo: Presencia y transitoriedad*. Revista brasilera de estudios de presencia. 2 (2), pp. 559-572
- De Gondra, B. O., & Simón, P. I. (2019). *Autoficción sobre autoficción, un diálogo ficcionalizado*. Corona (coord.), Nogales (coord.) & Romera (hom.), Teatro, (auto) biografía y autoficción (2000-2018): En homenaje al profesor José Romera Castillo (pp. 215-230). Visor Libros

- Foschi, M. (2013). *Merleau-Ponty: El cuerpo como apertura al mundo teatral*. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, (43), pp. 11-18.
- Graham, M. (1991). *Blood Memory: An autobiography*. Doubleday
- Grisales, A. (2017). *Del cuerpo como presencia al cuerpo como ausencia*. *Ánfora*, 9 (16). pp. 86-90
- Holl, U. (2017). *Cinema, Trance and Cybernetics*. Amsterdam University Press.
<http://www.jstor.org/stable/j.ctt1wn0r77>
- López Carmona, J. A. (2019). Visualidad y diseño de comunicación visual, relación cartografías mentales entorno en la definición de variables de diseño de comunicación visual. *Kepes*, 16(19), 276–293.
<https://repositorio.ucaldas.edu.co/handle/ucaldas/15520>
- Loupe, L. (2011) *Poética de la danza contemporánea*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Martire, A. (2013). *Espacio físico y espacio virtual en prácticas educativas avanzadas*. Tesis de maestría, Universidad autónoma de Barcelona.
- Molina, D. (2015). *La presencia escénica del individuo: análisis conceptual empírico de los factores determinantes*. Tesis doctoral. Murcia: Universidad Católica de Murcia, Facultad de deporte, Departamento de Ciencias de la Actividad Física y Actividad Física y del Deporte. del Deporte.
- Monroy, X., & Gonzales, L. (2019) Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial. En Carrera. D. *Con-figuraciones de la danza sonido y video del cuerpo*. (pp. 59-84).
- Navarro, E. (2006). El tiempo a través del tiempo. *Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (9), pp. 1-18.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Paidós.
- Pérez García, M. M., & Vera Fernández, M. D. (2009). *La composición en danza: estructura*

compositiva de las frases coreográficas y estructura de la acción dramática.

Danzaratte: Revista Del Conservatorio Superior de Danza de Málaga, 5, 62–70.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2955326>

Posada R, C. (2016). La transparencia del videodanza dentro del cuerpo danzante. *Artes La Revista*, 13(20), 183–203. Recuperado a partir de

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/artesudea/article/view/326226>

Ransom Carty, R. y Valles González, R. (2017). La puesta en escena y el espacio teatral (Compilación.) *Colección Estudios Teatrales. Cuerpo Académico Estudios Teatrales*. Facultad de Artes UAHC. Ficticia.

Rodríguez, L. (2014). Dialéctica entre movilidad e inmovilidad en el videoarte: La imagen videográfica que tiende al estatismo. *AusArt*, 2(1). <http://hdl.handle.net/10810/45339>

Shapiro, A. E. (2008). *Images: Real and Virtual, Projected and Perceived, from Kepler to Dechales*. *Early Science and Medicine*, 13(3), 270–312.

<http://www.jstor.org/stable/20617731>

Tuan, Y.-F. (1979). *Space and place: humanistic perspective*. S. Gale y G. Olsson (Eds.) *Philosophy in Geography*, 384–427.

Velázquez, M. (2011). *Cuerpo e imagen. Acerca de la construcción de imaginarios sociales sobre cuerpo, derecho e infancia*. *Anuario de Investigaciones*, XVIII, pp. 447-454.

Villamil, M. (2005). *Fenomenología del cuerpo humano*. *Cuadernos de filosofía latinoamericana*, 26 (92), pp. 7-26.