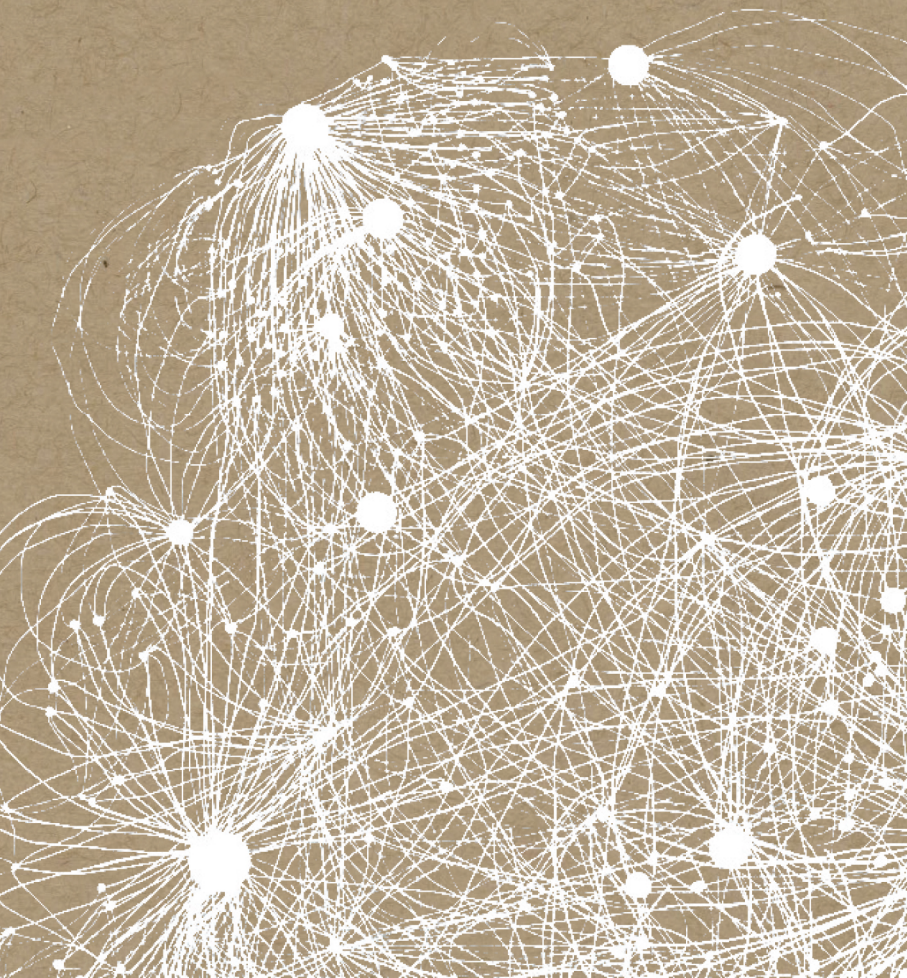


04

CURADURÍA EN VIDEODANZA



«colección»

LA CREACIÓN HÍBRIDA EN VIDEODANZA

04

CURADURÍA EN VIDEODANZA

Leonel Brum
Douglas Rosenberg
Susana Temperley
Andrea Coyotzi Borja
Ladys Gonzalez y Ximena Monroy
Ray Schwartz
Alberto López Cuenca
Marisa C. Hayes

Compiladoras:
Ximena Monroy Rocha
Paulina Ruiz Carballido



D.R. © 2021 Fundación Universidad de las Américas, Puebla
Ex hacienda Santa Catarina Mártir, 72810
San Andrés Cholula, Puebla, México.
Tel.: +52 (222) 229 20 00 • www.udlap.mx • editorial.udlap@udlap.mx

Primera edición: abril de 2019
ISBN: 978-607-7690-97-9

Compilación: Ximena Monroy Rocha y Paulina Ruiz Carballido

Este libro se realizó con apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes a través del Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales Trigésimo Tercera Emisión 2017.

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio, del contenido de la presente obra, sin contar con la autorización por escrito del titular de los derechos de autor. El contenido de este libro, así como su estilo y las opiniones expresadas en él, son responsabilidad del autor y no necesariamente reflejan la opinión de la UDLAP.

Versión en PDF de libre acceso.

AGITE Y SIRVA:

PRÁCTICAS CURATORIALES

Ximena Monroy Rocha

**REFLEXIONES SOBRE HISTORIA,
CONCEPTO Y CURADURÍA DE
LA VIDEODANZA**

Leonel Brum

SCREENDANCE:

REITERACIONES Y SISTEMAS GENERATIVOS

Douglas Rosenberg

**DIÁLOGO EN TORNO AL ROL
DEL CRÍTICO Y CURADOR
EN VIDEODANZA**

Susana Temperley

**HACIA EL PAPEL
DE LA NARRATIVA**

Andrea Coyotzi Borja

**REFLEXIONES EN TORNO
A LOS PARÁMETROS
DE APRECIACIÓN
Y CRÍTICA EN EL ÁMBITO DE LOS
FESTIVALES DE VIDEODANZA
EN LATINOAMÉRICA**

Ladys Gonzalez y Ximena Monroy Rocha

224 200 184 164

LA ADORACIÓN DE NARCISO:

LA MIRADA DESDE EL LAGO

Ray Schwartz

DISOLUCIONES:

COMENTARIO SOBRE EL DESFONDAMIENTO
DE LA CRÍTICA DE ARTE CONTEMPORÁNEO

Alberto López Cuenca

**CURADURÍA COMO PEDAGOGÍA,
PEDAGOGÍA COMO CURADURÍA:**

UN PAS DE DEUX

Marisa C. Hayes

SEMBLANZAS DE LOS AUTORES

AGITE Y SIRVA: PRÁCTICAS CURATORIALES

Ximena Monroy Rocha

Agite y Sirva, Festival Itinerante de Videodanza, es un proyecto que constituye una red de difusión, formación, producción e investigación de videodanza a través de una gira nacional e internacional de proyecciones, video-instalaciones, talleres, laboratorios de creación, residencias, piezas escénicas, conferencias, mesas de reflexión y presentación de publicaciones, alcanzando diversos públicos. Compartimos la idea de que la videodanza toma forma en la exploración del movimiento en una pantalla, representando a través de diversas estéticas, recursos y concepciones, todo lo que transita. A través de Agite y Sirva se mueven y expanden cuerpos, objetos, espacios y conceptos.

En sus diez ediciones (2009-2018) el festival ha visitado más de sesenta ciudades en México, Latinoamérica, Norteamérica y Europa. En 2014 lanzamos el Premio de Videodanza Agite y Sirva con el apoyo de la Coordinación Nacional de Danza del INBA, a través del cual cada año otorgamos 33,000 pesos en premios. «La creación híbrida en videodanza» es la primera publicación impresa en este campo en México, una colección compilada de cinco volúmenes con un total de 34 ensayos y textos de 33 autores de ocho países de América y Europa, publicada por Editorial UDLAP. Desde 2015 llevamos a cabo residencias y laboratorios en colaboración con el CaSa (San Agustín Etla, Oaxaca) con destacados creadores y gestores nacionales e internacionales. El Festival Agite y Sirva es miembro de la Red Nacional de Fes-

tivales de Danza (INBA), de la Red Iberoamericana de Videodanza (REDIV) y de la Red Mexicana de Festivales Cinematográficos.

En estos diez años hemos contado con el apoyo de instituciones mexicanas como el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, el Instituto Nacional de Bellas Artes, el Centro Nacional de las Artes, la Secretaría de Cultura Federal y las Secretarías de Cultura de diversos estados de la república. Además, con el apoyo del Programa Iberescena y de instituciones como el Centro Cultural de España en México, entre otras.

Cuidar videodanza

Anualmente abrimos una convocatoria nacional e internacional de piezas de videodanza, para llevar a cabo la selección oficial y, posteriormente, el proceso de premiación de obras mexicanas, con un jurado internacional. A partir del visionado de las obras, cada una de nosotras hacemos preguntas, dialogamos y proponemos en conjunto posibles respuestas curatoriales abiertas, desde nosotras mismas y a las imágenes, jugando una alternancia de roles entre espectadora-artista. Respondemos kinestésicamente a las videodanzas. Se elabora una actualización, más que una revisión. Nuestros cuerpos devienen miradas, nuestras miradas se atraviesan por lo corporal, lo háptico y carnal, a diferencia de sólo lo ocular y racional. Dialogamos y pensamos en dupla, en *pas de deux*. Ponemos a jugar a las obras y las hacemos presentes. Intentamos representar redes de relaciones sensibles, posibles. El proceso curatorial conforma diversos programas de proyección y para exposición en galería, cuestionando la espacialidad y temporalidad de las obras en resonancia con la arquitectura de los espacios expositivos.

Deseamos que a través de los diálogos entre las obras, su configuración y los textos, los espectadores

adquieran una relación matérica, sensible y reflexiva con lo visible, legible, invisible e ilegible del festival y de la videodanza como fenómenos. Caemos en la cuenta de que mucho de lo ilegible del mundo, de sus macrorelatos, es visible a través de la videodanza, como cuerpos y espectros que cobran materia o vida pantálica, así como sus discursos no clasificados, borrados; visibilizados en México en muchos casos sólo a través de este festival. Aparece en estas obras la imagen de la materialidad concreta de los cuerpos que relatan y delatan gestos, movimientos; aparecen imágenes como diálogos con el tiempo. Consideramos que uno de los valores expositivos e históricos o genealógicos de este festival es la no concordancia entre lo visual y lo enunciable: *la poética de la videodanza*.

Agite y Sirva conforma un archivo inestable –no descriptible, no exhaustivo, no clasificado institucionalmente, poroso y en movimiento– de la videodanza contemporánea, como festival receptor, productor y colector de documentos-obras (entre otros) producidas en los cinco continentes durante las últimas décadas. El acontecimiento de una obra cine-coreográfica es su experiencia de recepción, de lectura, por lo que su tiempo es siempre presente. Integramos un archivo nómada y temporal, vivo y presente, el cual nos mantiene cuestionando el carácter efímero y frágil del medio videográfico y video-coreográfico.

La videodanza forma parte de un campo creativo y una alternativa audiovisual artística y cultural, crítica y necesaria, dada la oferta de imágenes que es prominente actualmente en todos los medios, la cual en su gran mayoría obedece al mercado, a cánones corporales impuestos, muchas veces denigrantes, degradantes y de borramiento de las identidades y las diferencias, y que obedece también a un tipo de cultura visual que es poco propositiva en términos comunicativos, esté-

ticos, educativos, sociales y sensibles al entorno, y a las urgentes crisis de la cultura global y las culturas locales. Por lo tanto, consideramos que la videodanza y su curaduría nos invitan a remirar, repensar, reconsiderar y reconstruir valores establecidos de las muchas veces pobres políticas del mercado y la comunicación visual, así como valores normativos y heteronormativos de belleza, salud, urgencia, humanidad, corporalidad, presencia, memoria, feminidad, masculinidad, ecología, economía, espiritualidad, ética, y en fin, los temas más urgentes de nuestras sociedades.

Nos interesa la videodanza como un medio híbrido en el cual podemos recorporalizar nuestro ser, en relación y en el mundo. Nuestro trabajo es múltiple tocando fronteras porosas entre creación, pedagogía, curaduría, crítica e investigación.

Procesos curatoriales

Con el objetivo de articular un punto de vista distintivo, y de enunciar un posicionamiento en el ámbito de la exhibición de imágenes, el Festival Agite y Sirva desde su fundación ha propuesto y desarrollado criterios curatoriales que se han dirigido a la ubicación de la videodanza como forma transmedial en un contexto amplio dentro del arte contemporáneo, en diálogo con las artes visuales, digitales, el cine y la danza. A continuación los enlistamos.

1. Criterios curatoriales artísticos/estéticos

- Buscar una apertura en el campo videodanza, procurando conformar un programa extenso en cuanto a sus diferentes manifestaciones: animación, arte digital, danza contemporánea, danzas populares, *performance*, circo, teatro, arte sonoro, arquitectura, diseño, entre otras.

- Calidad técnica, artística y conceptual. Valores de producción y ejecución.
- Integrar obras que presenten posibles contribuciones a la videodanza como forma. Experimentación y diálogo con las disciplinas involucradas y el contexto de la propia videodanza.
- Coherencia y claridad estéticas y comunicativas. Narrativas, circularidad y mensajes propuestos.
- Fuerza de las relaciones híbridas dentro de la obra. Intermedialidad, transdisciplina, reconcepción, replanteamiento y expansión de elementos formales y nociones disciplinares.

2. Criterios curatoriales geopolíticos

- Incluir en nuestra selección un mayor número de obras mexicanas con el objetivo de incentivar la producción nacional. Desde el 2014 ofrecemos el premio de videodanza Agite y Sirva, con resultados altamente positivos.
- Discursos sobre el cuerpo. Representación y agencia, visibilidad de otros cuerpos, relatos y miradas (*videodanza social* - Ladys Gonzalez), no-espectacularización, no-objetificación del cuerpo femenino y corporalización de la cámara.

La artista y curadora Ladys Gonzalez ha propuesto la categoría *videodanza social* en el ensayo publicado en el tercer volumen de la colección «La creación híbrida en videodanza» (Gonzalez, 28-43), y en la que se enfoca el Festival Internacional Corporalidad Expandida (FICE) que ella misma codirige, el cual tuvo su segunda edición en Buenos Aires en 2018. Desde nuestro punto de vista, la videodanza social rompe con los cánones hegemónicos de calidad formal y técnica, cumpliendo una importante y significativa función de visibilización

de cuerpos, relatos, danzas y miradas que normalmente están ausentes e invisibilizados en los ámbitos del audiovisual, de la danza y de las artes visuales. En las últimas ediciones del Festival Agite y Sirva hemos incorporado esta categoría como criterio para la selección y curaduría de obras.

El artista e investigador Douglas Rosenberg afirma: «la exhibición curada se esfuerza en crear una gestalt basada en las relaciones entre obras individuales, amplificando el significado más allá del alcance de una sola obra» (97-98). Como ejemplo de la práctica que intentamos desarrollar en este sentido, la curaduría del Festival Agite y Sirva 2017 estuvo conformada por cinco programas de cortometrajes internacionales: *Poéticas del encuentro*, *Políticas del contacto*, *Extrañamientos*, *Fragmentaciones* y *Resonancias rituales*. El texto que enmarcó esta curaduría, con un total de 37 obras de 21 países, es el siguiente:

Poéticas del encuentro, políticas del contacto, extrañamientos, fragmentaciones y resonancias rituales. El cuerpo en la dulzura y hostilidad de su entorno, prácticas de denuncia y reactivación de nuestro ser-humano en el mundo. Potencialidades de género y post-género a través de un arte relacional: reciprocidades sensibles de absorción y asimilación con el otro. Suspiros y susurros de colectividad a la búsqueda de nuevas reglas de juego. Batallas, alienación, soledad, enajenación, agotamientos, acotamientos, opresión, sequía, sofocación, transformación... y te encuentras con un mamut. Apariciones, gestualidades y desplazamientos de lo insólito; ser cuerpo y ser paisaje. Entrar en trance, trascender, ofrecer una mano, conocer al otro, enraizarnos y entrelazar cuidados. La impor-

tancia de reactivar el espacio, celebrarlo, revivirlo, reocuparlo, recuperarlo y generar lazos en comunidad (Monroy y Ruiz, «Curaduría 2017»).

Formatos de exhibición

Pensamos que la videodanza ofrece una rica gama de piezas a través de las cuales, tanto en formatos de video monocal, de dos o más pantallas, de videoinstalación y de ambientes inmersivos, es posible expandir también la práctica exhibitiva de las artes visuales y escénicas. En ese sentido, como parte del Festival Agite y Sirva, hemos realizado tres aproximaciones de exposición en 2013, 2015 y 2018, además de proyecciones en galería dentro de los museos Laboratorio Arte Alameda (2009) y ExTeresa Arte Actual (2013). La primera exposición, durante la quinta edición del Festival, fue llevada a cabo en la galería independiente Casa Nueve en Cholula, la cual consistió en una proyección en muro con sofás, una mesa con varias computadoras portátiles con auriculares y sillas, y un espacio que simulaba una sala de televisión. El texto de sala elucidaba sobre las características formales, de contenido y de líneas históricas de las obras. La segunda aproximación sucedió en la séptima edición del Festival en 2015, con la curaduría de una muestra retrospectiva en el Cubo de proyecciones del Centro Cultural de España en la Ciudad de México. Del 25 de agosto al 11 de octubre se exhibió la exposición *Retrospectiva Agite y Sirva 2008-2015*, conformada por cinco programas de cortos de dieciséis países que rotaban semanalmente: *Videodanza del dispositivo*, *Bellezas disidentes*, *La danza evocada*, *Esto es videodanza: definiciones al quehacer* y *videodanzas retrato*. En el texto de sala se leía:

Como una muestra inclusiva de las múltiples formas de este quehacer híbrido, presentamos en esta

retrospectiva estudios de objeto, narrativas *alógicas*, *videodanzas de ensayo*, *found choreographies*, videodanzas documental, coreografías digitales, remontajes para cámara y experimentos técnicos. Obras que dan cuenta de la potente capacidad expresiva que se expande a través de la movilidad, velocidad y sentidos del cuerpo-cámara, los géneros clasificatorios, los cuerpos de la danza, las convenciones audiovisuales, el retrato y la aversión contemplada. Piezas que continúan la discusión, niegan y expanden límites disciplinares y potencian la naturaleza de la videodanza, ya sea desplegando elementos como animación digital y manipulación a través del dispositivo llevándolo a sus límites siempre precederos; o implicando coreografías digitales en las que el hecho coreográfico es redefinido en tanto se ejecuta una nueva inscripción digital de la danza en la pantalla. Fragmentación y recomposición del cuadro, *super slow motion*, yuxtaposición y superposición de instantes espaciales y corpóreos, movimiento, imagen y sonido. En *Agite y Sirva* se mueven cuerpos, objetos y conceptos (Monroy, «Retrospectiva»).

La tercera aproximación sucedió en la décima edición del Festival en 2018, cuando curamos la exposición #AgiteySirva10Años, presentada del 29 de agosto al 23 de septiembre, igualmente en el Cubo de proyecciones del Centro Cultural de España en México. Esta curaduría tuvo una rotación semanal conformada por las tres muestras: *Focus sur le Mexique - Numéridanse*, *Muestra REDIV 2018* y *Selección Oficial Agite y Sirva 2018*.

Focus sur le Mexique - Numéridanse fue exhibida del 29 de agosto al 5 de septiembre. Esta curaduría surgió a

partir de la colaboración entre Agite y Sirva Festival Itinerante de Videodanza y el Festival/Centre International de Vidéo Danse de Bourgogne, Francia. Recibimos la invitación de curar un programa para presentarse en línea a partir de agosto 2018 y formar parte de la galería permanente del Festival/Centre International de Vidéo Danse de Bourgogne en colaboración con Numéridanse.tv –plataforma internacional *online* de danza-coreografía-video dirigida por Maison de la Danse en Lyon–. *Focus sur le Mexique* es una curaduría de diez videodanzas mexicanas realizadas en las últimas tres décadas. Este programa actualiza la creación activa y propositiva de creadores de videodanza en México desde los noventa.

La *Muestra REDIV 2018* se presentó del 6 al 13 de septiembre. Esta curaduría fue realizada por Ladys Gonzalez (AR), Denise Matta (BR) y Ximena Monroy (MX) como proyecto de la Red Iberoamericana de Videodanza¹. La *Muestra REDIV 2018* se conforma por doce cortometrajes mexicanos, cubanos, chilenos, argentinos, españoles y brasileños, divididos en tres programas. Llevamos a cabo la selección a partir de propuestas de festivales miembros de la red. A continuación sigue el texto curatorial de esta muestra.

Convergen tensiones que irrumpen en la trama, desde una línea de tiempo que concatena expresiones cor-

1 La Red Iberoamericana de Videodanza REDIV es una red de festivales cuyo eje principal es la videodanza, y la cual tiene como antecedentes el Circuito Videodanza Mercosur (2005-2007) y el Foro Latinoamericano de Videodanza (2007-2016). La REDIV trabaja transversalmente a través de diversos proyectos y acciones de curaduría, difusión, formación, gestión, producción e investigación, que se llevan a cabo de manera cooperativa entre festivales pares que comparten objetivos y necesidades comunes. Actualmente somos 23 festivales, de los cuales 13 son miembros activos, y 10 son miembros adherentes. Además contamos con 10 miembros colaboradores y 3 proyectos aliados.

póreas que trascienden la pantalla. Una ida y vuelta que se produce con las videodanzas, una conversación interna, asociaciones, signos que provienen del mundo. Así se va entrelazando entonces un tejido de relaciones que se potencian entre sí. Una invitación a la mirada, un recorrido donde la poesía, la memoria, los cuerpos y sus decires nos llevan a la inmersión de un mundo revelado.

Cuerpos sociales, memorias y carne que desaparecen pero se dejan ver: la ciudad latinoamericana como juego de resistencias, urbes que llaman con otras voces. La pugna por el olvido. La recuperación.

Artificios en tensión. Reinterpretaciones iberoamericanas de arquetipos, personificaciones. ¿Son todas las construcciones, reconstrucciones? Ritmos coreo-cinematográficos, y la escena como problema. La vitrina, el museo de historia natural, la mirada que baila. ¿Cómo es posible escenificar la sensación? ¿Qué nos ofrece una ficción poética?

Visibilidad entre fronteras, fronteras de piel, trazos, geográficas, intergeneracionales, fronteras entre bellezas. Cuerpos que relatan, delatan paisajes y rituales. Basureros y desplazados. Escrituras que aquí se leen. Vamos a permitirnos evocaciones, sentir la ligereza de la movilidad que es posible, que es uno de los sentidos humanos primordiales².

La Selección Oficial Agite y Sirva 2018 fue presentada del 14 al 23 septiembre. En la convocatoria 2018 recibimos 183 trabajos de 33 países. Esta curaduría se conforma por cuatro programas a través de ejes forma-

2 Curaduría y texto de Ladys Gonzalez, Denise Matta y Ximena Monroy para la REDIV.

les y discursivos que revelan parte del desarrollo teórico-práctico en la formación histórica de este campo.

La pantalla como espacio coreográfico es uno de los ejes de la creación cine-coreográfica, las obras reunidas en este programa dan cuenta de diseños, configuraciones y composiciones corporales y visuales del movimiento y el gesto como imágenes cinemáticas, en las que el paisaje y la arquitectura para la pantalla conforman y ofrecen relatos y diálogos espacio-temporales específicos para este medio.

El programa *Correspondencias y trascendencias* juega, en parte, con las dialécticas sensibles y visibles entre cuerpos femeninos, conversaciones intergeneracionales e interculturales que multiplican voces y, por lo tanto, escuchas, a través del tiempo, las ficciones y los hechos. *Cine-coreografías en tiempo filmico* alude a este último como detonador de inusitados ritmos, dilataciones, suspensiones e imaginaciones. En formas de solos, duetos y tríos, condensaciones más allá de la elipsis: preguntas sobre la temporalidad de la imagen de los cuerpos en estado de danza y de escena, para la mirada del cuerpo-cámara.

¿Qué tipo de corporalidades y presencias es posible construir a través de la videodanza? ¿Qué recuperar e inscribir como datos del cuerpo y del evento presentes? Con las premisas de la imposibilidad de archivar el cuerpo y de que la documentación de un cuerpo o de una danza siempre opera en fragmentos y parcialidades, así como su reconstrucción a través del montaje audiovisual, las obras que conforman el programa *Presencias en resistencia* nos llevan a estados fan-

tasmagóricos de la psique y del mundo, transfiguraciones a través de caminos sinuosos y memorias del desencanto, para desembocar al fin en lo que las múltiples manifestaciones de la resistencia pueden: poéticas en despertar y en supervivencia. Cuerpos en resistencia (Monroy y Ruiz, «Curaduría 2018»).

Dos experiencias más que han marcado nuestra práctica pedagógica, creativa, curatorial y exhibitiva han sido dos muestras de *escena expandida* que llevamos a cabo en 2017 y 2018, en el Centro de las Artes de San Agustín (CaSa), en San Agustín Etla, Oaxaca, México. Estas muestras presentaron los resultados de «Resonancias residencia - laboratorio de videodanza y escena expandida» (2017) e «Híbridos expandidos: creación y pedagogía de videodanza» (2018). A través de ambas instalaciones escénicas, investigamos colectiva y colaborativamente, distintas maneras de crear imágenes, texturas, atmósferas sonoras y puestas en escena, a través de la ambientación de los espacios del CaSa y la configuración de posturas y recorridos corporales atípicos para los espacios exhibitivos, cuestionando y expandiendo nociones inter y transmediales en la creación híbrida.

A través de la práctica curatorial, sentimos, miramos, relacionamos y compartimos obras de videodanza, expandiendo este campo. Consideramos los métodos pedagógicos y creativos existentes sobre el mismo en Latinoamérica, Norteamérica y Europa, y proponemos programas curatoriales con nuevas aproximaciones que desean expandir nociones como cuerpo, tiempo, espacio, coreografía, cine, danza, video, así como la misma videodanza.

Nos parece que estas obras tienen derecho a tener lugar, a ser nombradas, conocidas y reconocidas. Nos parece que nuestras comunidades tienen un derecho a la memoria, a recordar. A grabar, reproducir y recor-

dar. Un derecho a procesos de subjetivación más libres y potenciados, cuidados, compartidos y preservados. Soñamos, imaginamos y proyectamos a Agite y Sirva como posible contra-dispositivo, así sea efímero, como enunciado de una contra-historia a través de la generación de puntos de ruptura, en lo subjetivo y lo micro-político, como tensión, deseo y resistencia al olvido de los cuerpos.

Obras citadas

- Agamben, Giorgio. «¿Qué es un dispositivo?». Fuentes Rionda, Roberto J., traductor. *Sociológica* 73, (mayo-agosto 2011): 249-64.
- Festival Internacional Corporalidad Expandida (FICE). 2018. <http://www.corporalidadexpandida.com.ar/>
- Gonzalez, Ladys. «Videodanza social en Argentina: hacia la conformación de un estilo, práctica o manifiesto». En *El cuerpo en videodanza*, eds. Ximena Monroy Rocha y Paulina Ruiz Carballido (pp. 28-43). San Andrés Cholula: Editorial UDLAP, 2018.
- Monroy, Ximena. «Exposición retrospectiva Agite y Sirva 2008-2015». Página web del Centro Cultural de España en México, 2015. <http://ccemx.org/escenicas/agite-y-sirva>
- Monroy, Ximena y Ruiz, Paulina. «Selección oficial y curaduría 2017», 2017. <http://www.agiteysirva.com/seleccion2017.html>
- Monroy, Ximena y Ruiz, Paulina. «Selección oficial y curaduría 2018», 2018. <https://www.agiteysirva.com/seleccion2018.html>
- Rolnik, Suely. 2008. «Furor de Archivo». *Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia* IX (18-19): 9-22.
- Rosenberg, Douglas. *Screendance: inscribing the ephemeral image*. Nueva York: Oxford University Press, 2012.



Partida

Alexandre Veras, Luiz Bizerril
y Ernesto Gadelha

Brasil, 2006

Color, sonora

HDV, 13 min.

Fragmento







REFLEXIONES SOBRE HISTORIA, CONCEPTO Y CURADURÍA DE LA VIDEODANZA

Leonel Brum

Traducción: Ximena Monroy Rocha

Primeras aproximaciones entre el cine y la danza

No fue por accidente que el fisiólogo Étienne-Jules Marey (1830-1904) y el fotógrafo Eadweard James Muybridge (1830-1904) hayan iniciado, casi simultáneamente, sus investigaciones sobre el movimiento. El primero, de origen francés, y el segundo, británico radicado en Estados Unidos, compartieron el mismo periodo de vida y las mismas iniciales¹. Marey produjo la «cronofotografía», una sucesión de imágenes en una única placa. Muybridge creó una batería de cámaras que reproducían imágenes sucesivas de caballos o figuras humanas en movimiento. De acuerdo con Douglas Rosenberg (2000), Muybridge creó una especie de desdoblamiento del movimiento cinematográfico de individuos y animales de una manera que revolucionó nuestra capacidad de comprender el movimiento en sí. En resumen, cada uno de los investigadores, a su modo, anticipó la invención del cine y sus relaciones con el movimiento.

Asimismo, no fue pura coincidencia cuando, en 1888, Muybridge se encontró con Thomas Edison (1847-1931) para presentar una propuesta entre sus estudios de movimiento y las invenciones de Edison para grabación de sonido. Desafortunadamente, la tecnología no llegó a ser perfeccionada y la colaboración nunca ocurrió.

Hubo menos coincidencia todavía cuando, a partir de 1894, Edison se aproximó a las artes del movimiento para hacer registros de danza en su Estudio Black Maria, un pequeño establecimiento localizado en Nueva Jersey, Estados Unidos (Rosenberg 280). Más conoci-

1 «El belga Frédéric Flammand trabajó directamente en el tema de las imágenes en la danza, en los espetáculos *EJM1* y *EJM2* montados en la Ópera de Lyon, durante la Biental de la Danza de 1998, en Francia. El primero fue inspirado en el trabajo de Muybridge, y el segundo, en los estudios de Marey. En el escenario las imágenes eran proyectadas en marcos para parecerse a los reflejos en espejos de los bailarines» (Oliveira 63).

dos como *Serpentine Dances*, estos cortometrajes, algunos coloreados directamente sobre la cinta, mostraban a la bailarina Annabelle Whitford Moore (1878-1961), así como a otras imitadoras de la época, reproduciendo coreografías inspiradas en la *Serpentine Dance*, de Loïe Fuller (1862-1928)². Según la investigadora Virginia Brooks (2006), Edison filmó a otras artistas renombradas, como Ruth St. Denis (1879-1968)³, quien bailaba una «danza de la falda» compuesta de grandes saltos al aire libre, y la no tan famosa bailarina de *vaudeville*, Catherina Bartho (1870-1943), bailando en *Princesa Rajah* (1904), una especie de danza del vientre sosteniendo una silla entre los dientes.

Estos registros de movimiento se establecieron a partir de una lógica de cámara fija que intentaba encuadrar todo el cuerpo de las bailarinas, de los pies a la cabeza, pues eran ellas –las bailarinas– las que se movían y no la cámara. El investigador João Luiz Vieira (53) añade que: «El rodaje comenzaba y terminaba en un único plano, en una única extensión de imagen continua que no conocía todavía la edición con otras imágenes». Moore, sin embargo, aparentaba tener consciencia del lente cinematográfico y, al bailar para el mirar inmóvil de la cámara, tal vez ya sabía que estaba bailando para millares de ojos inscritos en aquél lente que lo registraba.

Los movimientos de cámara en películas con danza fueron introducidos solamente al inicio del siglo xx, con la aproximación de la danza moderna en producciones como *Intolerance* (1916), de D. W. Griffith (1875-

2 Reconocida en *Folies Bergère*, en París, como la «bailarina eléctrica» o «La Loïe», Fuller vestía trajes largos que cubrían sus brazos para esconder las extensiones de bambú que sostenía en sus manos. La artista inventó un modo especial de bailar que creaba una profusión de imágenes en movimiento.

3 Una de las pioneras de la danza moderna, se basó en los rituales de Oriente para liberar a la danza de los moldes clásicos. En 1915 fundó el *Denishawn School of Dance* junto a Ted Shawn (1891-1972).

1948)⁴, coreografiada por Ruth St. Denis. En la producción, el director utilizó una técnica inédita para mover la cámara a través de un elevador que se deslizaba sobre caminos, en desplazamiento vertical y horizontal. Virginia Brooks (2006) enfatiza que este procedimiento alteró la cualidad estética y el impacto cinético del cuerpo en movimiento en la pantalla, influyendo en las realizaciones cinematográficas posteriores.

A pesar de su incansable trabajo, Edison no fue el único en investigar las posibilidades de captar y reproducir el movimiento. La investigadora Antonieta Acosta (2011) observa, en su disertación de maestría, que Emile Cohl (1857-1938), Georges Méliès (1861-1938) y los hermanos Lumière⁵ también fueron responsables de la invención de diversos dispositivos importantes que dieron origen a la cinematografía.

Durante el mismo periodo, en Alemania, los hermanos Skladanowsky⁶ exhibían *Sicilian Peasant Dance*, que marcó el comienzo del cine alemán. Cabe resaltar que las primeras aproximaciones entre el cine y la danza no fueron fáciles. Por temer a perder la autenticidad de su arte, los bailarines de danza clásica se mostraron inicialmente resistentes a las grabaciones, permitiendo solamente algunos registros. *La muerte del cisne* (1925), con la renombrada Anna Pavlova (1881-1931) fue uno de ellos. Los directores recurrieron entonces a los artistas populares: «en las primeras producciones, las bailarinas eran amantes, incluso pequeñas niñas exhibiéndose.

4 Uno de los fundadores del cine narrativo clásico norteamericano, realizó más de cuatrocientos cortometrajes y largometrajes entre los que se destacaban *Birth of a nation* (1914/1915) e *Intolerance* (1915/1916).

5 Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862-1954) y Louis Jean Lumière (1864-1948) fueron los responsables de la primera sesión de cine ocurrida el 28 de diciembre de 1895, en el Grand Café, del Boulevard des Capucines, en París.

6 Max Skladanowsky (1863-1939) y Emil Skladanowsky (1866-1945).

Después eran substituidas por profesionales de *vaudeville*, cabarés o teatro musical» (Nunes 52). Sin embargo, otros directores, así como Edison, tuvieron el privilegio de encontrar en la danza moderna, que ocurría en el mismo periodo, una coincidencia de proyectos comunes centrados en el estudio del movimiento y para la investigación de nuevas tecnologías posibles a partir del uso de la electricidad. Los experimentos de Füller, para la creación de efectos de iluminación sobre su vestuario, por ejemplo, fueron fundamentales para el empleo más artístico de la luz eléctrica en los escenarios.

La naturaleza de la platea y su ubicación frente a la pantalla constituyeron otro factor importante para el estudio de la escena. De acuerdo con Ana Paula Nunes (29), el origen del cine estuvo relacionado con las clases populares, principalmente en los espacios de entretenimiento de trabajadores inmigrantes, tales como las ferias de variedades, *vaudevilles*, circos y parques de diversión. Las primeras salas de exhibición recibieron nombres exóticos⁷ y estaban a cargo de todo tipo de «artistas», como «magos, videntes místicos y charlatanes». En las palabras del investigador Arlindo Machado:

(...) ciertamente, lo que atraía a las personas, a las salas oscuras, no fue cualquier promesa de conocimiento, fue la posibilidad de realizar en ellas una especie de regresión, de reconciliarse con los fantasmas interiores y de poner en marcha la máquina del imaginario. Perspectivas que estaban fuera de lugar, dentro de los

7 Las primeras salas de cine eran conocidas como Phantasmagoria, Lampascope, Panorama, Betamiorama, Cyclorama, Cosmorama, Giorama, Pleorama, Kineorama, Kalorama, Poccilorama, Neorama, Eidophusikon, Nausorama, Physiorama, Typorama, Udorama, Uranorama, Octorama, Diaphanorama y la Diorama de Louis Lumière (Machado 19).

propósitos de científicos como Marey y sus colegas. (Machado 19).

La ubicación de los espectadores, así como el hábito de utilizar la cámara fija, reproducía una dramaturgia confusa de una especie de teatro-filmado. Los cineastas soviéticos, por ejemplo, se preocuparon por este hecho. Vsevolod Pudovkin (1893-1953) afirmó que «en el periodo inicial del cine, las películas, en su gran mayoría, eran consideradas simples repeticiones fotográficas de piezas teatrales y las escenas no duraban más de cinco minutos» (Pudovkin en Acosta 19). Serguei Eisenstein (1898-1948) se enfrentó a un problema semejante en el teatro de la década de 1920, cuando se vio involucrado en una guerra entre una institución teatral de Moscú, bastión del naturalismo en el teatro, y los movimientos teatrales de vanguardia en los que participaba: «El Teatro de Arte de Moscú es mi enemigo mortal», dijo a propósito de su preocupación por la réplica fiel de la realidad (Andrew 48). Este hecho también repercutió en las películas de danza, en donde los primeros rodajes fueron realizados siguiendo la misma lógica espacial del escenario.

Edison, los hermanos Lumière y los hermanos Skladanowsky continuaron estableciendo sus obras en el periodo del cine presonoro. La danza, poco a poco, fue perdiendo su protagonismo, muchas veces sirviendo como interludio o paño de fondo para la cinematografía que todavía estaba siendo esbozada. El surgimiento de la producción sonora⁸ permitió sincronizar danza con música, razón por la cual restringió el movimiento de la cámara en las primeras producciones. Cuando las secuencias de danza eran tomadas, la cámara volvía a la perspectiva estática de las películas mudas. A pesar de contar con uno

8 *The jazz singer* (1927), dirigida por Alan Crosland (1894-1936), fue una de las primeras producciones sonoras en Estados Unidos.

de los componentes fundamentales para las composiciones coreográficas de aquella época –el sonido–, la danza continuaba en segundo plano. En la práctica, perpetuó el formato de las producciones del cine presonoro, produciendo películas *con* o *sobre* y no *de* danza. Uno de los primeros registros sonorizados con danza fue *Air for G string*, de Doris Humphrey (1895-1958), grabado en Estados Unidos, en 1934.

Caracterizada por el rompimiento de la estructura clásica narrativa, la primera vanguardia cinematográfica, inmersa en el contexto modernista de las décadas de 1910 y 1920, se destacó por intentar constituir una escena distinta en el proceso de composición coreográfica para la pantalla. Las realizaciones vanguardistas pretendían revelar los dispositivos de la construcción cinematográfica, provocando un distanciamiento crítico del espectador. Entre las producciones de este periodo, los cortometrajes franceses *Entr'acte*, de René Clair (1898-1981), y *Ballet Mécanique*, de Fernand Léger (1881-1955) y Dudley Murphy (1897-1968), ambos de 1924, representan, según la investigadora Claudia Rosiny, «realizaciones del cine abstracto que rozaban la danza».

Entr'acte, originalmente utilizado como interludio para el ballet dadaísta *Relâche*, de Francis Picabia, es considerado también un ejemplo de «cine expandido», una tentativa de romper los límites de la pantalla del cine (Rosiny, 2007), límites que serán ampliados años más tarde, hacia el más allá de sus extremos como, por ejemplo, las instalaciones videográficas. En *Entr'acte*, se observa:

(...) en medio de una profusión de imágenes que proponen una lógica que se escapa del modelo narrativo que se tornaría hegemónico, una imagen recurrente: en cámara lenta, una bailarina–con zapatillas y tutú

romántico— gira y salta sobre una superficie transparente a través de la cual es filmado un *contra-plongé*. Su encuadre y su lentitud ya nos informaban en aquél momento, bella y sintéticamente, sobre los nuevos espacios y tiempos que la danza pasó a experimentar en su asociación con el cine. (Caldas 29).

Ballet Mécanique es un experimento radical cubista; una película de trece minutos compuesta por la alteración rítmica de imágenes contrastantes donde conviven muchas veces en sobreposición, objetos, animales y personas en una danza frenética constituida por la propia edición de la obra.

Otra obra por destacar, sobre todo por su importancia coreográfica, es *Le train bleu*, de Bronislava Nijinska (1891-1972) concebida para los *Ballets Russes* de Diaghilev⁹. En ella «los bailarines se mueven en cámara lenta, mostrando así una sofisticada comprensión del uso filmico del tiempo» (Rosiny 19).

Los radicales experimentos de la vanguardia cinematográfica del inicio del siglo xx, no afectaron la ubicación de los espectadores, tampoco las relaciones de encuadre total de los cuerpos en movimiento empleadas incesantemente a lo largo de la llamada producción masiva de los grandes musicales, muchos de ellos coreografiados por el bailarín y coreógrafo Fred Astaire (1899-1987)¹⁰. Su biógrafo, Bill Adler, asegura que éste

9 El director Serguei Diaghilev (1872-1929) fundó la compañía con su nombre en 1909, la cual existió hasta 1929, año de su muerte.

10 «Gran referencia del cine musical, el coreógrafo, bailarín y cineasta norteamericano Fred Astaire creó aproximadamente 150 números de danza, entre 1933 y 1957. El cineasta estuvo presente en varias películas musicales, compartiendo la escena con grandes estrellas de la danza y del teatro de aquella época, ejemplo de su sociedad duradera con la bailarina y actriz Ginger Rogers (1911-1995)» (Acosta 27). Astaire desarrolló una plataforma sobre ruedas que le permitía a la cámara acompañar a los desplazamientos de la danza. «La cá-

siempre interfería en las tomas de las coreografías en las que bailaba. Para Astaire, nada podría detener el flujo de la acción, de lo contrario se destruiría el concepto de la danza como hilo continuo, sin interrupciones. En las palabras del propio bailarín, «la danza era el cuerpo entero o no era nada... o la cámara baila, o yo bailo... La audiencia no se puede quedar más consciente de la cámara que de la danza» (Astaire en Gualter 9).

De este modo, el coreógrafo mantenía, en planos secuencia largos y prácticamente sin el uso de efectos especiales, la integridad de aquello que él consideraba como la danza «original». En sus películas, así como en la mayoría de los musicales hollywoodenses, es curioso observar también cómo se daba el procedimiento de «edición de dramaturgia» antes del inicio y después del fin de cada coreografía. João Luiz Vieira observa que:

(...) como la danza es una fuerza de expansión que se anuncia antes de ocurrir y que permanece después de su eclipse, una pregunta que nos auxilia en el análisis fílmico de la danza en el cine, es respecto a la forma en que la película construye la esencia de la danza, es decir, cuáles son los «pre-movimientos» que disparan, encienden el impulso para la danza. Observar la transfiguración del movimiento como uno de los síntomas de la danza –observar el gesto intensificado, en especial después que el paso se convierte en danza, es decir, en el mismo momento de la transformación del gesto natural en forma plástica– puede ser trabajo del analista. Así, la danza puede surgir de la nada, del movimiento simple que se desdobra en aquél instante

mara fluía a través de una técnica tan bien ejecutada que se volvía invisible» (Souza 45).

privilegiado de toda danza, que puede, por ejemplo, ser una leve inclinación de cabeza, o la simple respiración, o un suave movimiento del pie en un paso anterior inmediatamente normal (Vieira 52).

En términos de perspectiva, la ubicación de los espectadores era idéntica tanto para aquellos que presenciaban la presentación de una danza en el escenario, como para los que asistían a la pantalla del cine. La (im)posición de una apreciación distanciada en relación al objeto filmico resultó en el distanciamiento natural impuesto por la arquitectura de la sala teatral (Acosta 2011). Es probable que varios cineastas de musicales norteamericanos hayan reflexionado sobre este hecho cuando comenzaron a insertar espectadores en las escenas de sus películas; una forma subjetiva de transportar la platea dentro de la narrativa. Vieira (2007) enfatiza que la producción musical es capaz de provocar una identificación doble en sus espectadores al compartir los puntos de vista de los propios actores «logrando fundir el espacio teatral con el espacio cinematográfico». La danza en el cine gana una complicidad esencial al establecer una intimidad con el público. Con la «platea dentro de la película» se abrió la posibilidad de crear un espectador imaginario dentro de una platea diegética¹¹.

Siguiendo un modelo semejante de producción, es decir, el de crear plateas diegéticas, el cineasta norteamericano Busby Berkeley (1895-1976) desarrolló una manera muy particular de grabar la danza: mientras para Astaire «la cámara debería estar al servicio de la danza, de modo opuesto, para Berkeley, la danza servía a la cámara» con la cual ejecutaba verdaderas coreografías en sus películas (Rosiny 23). En su libro *Dance*

11 *Diegético*: término usado por el cine para definir todo lo que forma parte de la materialidad de la escena, ya sea audio o visual.

with camera, Jenelle Porter (2009) afirma que Berkeley no era exactamente un coreógrafo, apenas organizaba a los bailarines, creando patrones de movimiento y efectos ópticos proyectados específicamente en la cámara, «la fotografía era la coreografía». Él creó una danza para la cámara a partir de movimientos sofisticados e inmersiones vertiginosas, su principal papel estético. El cineasta se valía de mecanismos especiales de grabación y edición para crear efectos caleidoscópicos que transformaban a las bailarinas en meros elementos decorativos. En la película *Footlight parade*, de Lloyd Bacon (1889-1955), Berkeley «coreografió» el fragmento *By a waterfall*, donde se veían mujeres nadando y hundiéndose en gigantescas piscinas, con tomas panorámicas de varios ángulos, incluso inmersas. El director rompió con las coreografías de escenario, liberando a la danza de las perspectivas frontales del cine además de explorar planos poco comunes y manipulaciones de tiempo y espacio (Rosiny 23).

Subversiones cronotópicas...¹²

De hecho, construir una escena coreográfica contaminada por el lenguaje cinematográfico implica una inversión basada en dos registros: tiempo y espacio. Es también (quizá sobre todo) por constatar la potencia de discontinuarlos y redimensionarlos que tantos coreógrafos se orienten a la pantalla, donde lo imposible es posible (Caldas 32).

12 *Cronotopo*: compuesto por las palabras griegas *cronos*= tiempo y *topos*= lugar. Se trata de la «indisociabilidad» del binomio tiempo-espacio.

La búsqueda de esa danza imposible citada por Caldas, asociada a una especie de reacción al *mainstream* de la Era de Oro hollywoodense, pudo haber sido determinante para el surgimiento del cine experimental de la vanguardia norteamericana de la década de 1940. Este cine alternativo fue influenciado, por un lado, gracias a los movimientos de la vanguardia europea de la década de 1920, por el dadaísmo y el surrealismo, «que con sus cualidades oníricas y desplazamientos de nuestro sentido normal de tiempo y espacio, enfatizaban y buscaban el potencial poético de un cine más libre de las ataduras narrativas tradicionales y lineales» (Vieira 20); y por otro, debido a las nuevas tecnologías implantadas en el mercado. El hecho es que a partir de ese periodo, muchos artistas de la danza, del cine y, más tarde, del video realizaron investigaciones intentando subvertir el tiempo y el espacio del cine clásico para «bailar lo imposible» (Kraus 2005).

La llegada de la cámara portátil de 16 mm —mucho más liviana que las grandes cámaras usadas en el cine— provocó un impacto estético substancial en la producción artística de 1940, incluso en el trabajo de la cineasta, coreógrafa y bailarina ucraniana, naturalizada norteamericana, Maya Deren (1917-1961)¹³. Utilizando entonces este nuevo recurso tecnológico, ella fue una de las primeras en crear un modo diferente de realizar y pensar en la convergencia entre el cine y la danza. En su artículo *Choreography for the camera*, publicado en la revista *Dance Magazine*, en octubre de 1945, afirmó que el bailarín y el cineasta deberían saber un poco del

13 Las producciones más reconocidas de esta cineasta son: *Meshes of the Afternoon* (1943); *A Study in Choreography for Camera* (1945), *Ritual in Transfigured Time* (1945/6); y *The Very Eye of Night* (1952/59). En 2002 a través de un vínculo entre Austria y República Checa, fue creado *In the Mirror of Maya Deren*, de Martina Kudlacek, un documental sobre la vida de la artista.

oficio del otro para que la producción se volviera una obra híbrida (Deren en Siebens 1). La directora no creía en una creación donde el bailarín estuviera preocupado solamente por la propia composición coreográfica y el cineasta por los efectos pictóricos de la fotografía. Su legado de experimentos y reflexiones, continúa siendo una importante fuente de investigación para las áreas del cine y de la videodanza. En una de sus anotaciones sobre *A Study in Choreography for Camera* (1945), escribió que:

(...) en esta película, a través de la exploración de técnicas cinematográficas, el espacio pasa a ser un participante dinámico de la coreografía. Esta película es, en cierto sentido, un dúo entre el espacio y el bailarín, un dúo en el que la cámara no es simplemente el ojo sensible del observador; es la responsable del performance (Deren en Delahunta).

Este «dúo» cuidadosamente propuesto por la cineasta, se realiza a lo largo de *A Study in Choreography for Camera*, película muda de tres minutos, en la cual el bailarín Talley Beatty (1923-1995), sin interrumpir su secuencia coreográfica, se desplaza de un lugar a otro —un bosque, un comedor, un museo, etc.—, en muy cortos espacios de tiempo posibles sólo con los recursos de la edición cinematográfica. Así, «el cuerpo en movimiento acaba haciendo conexiones improbables entre geografías distintas, ocupando una dimensión espacial que está más allá de su realidad física» (Acosta 2011). En palabras de Deren, la película «se mueve en el mundo de la imaginación, en la cual, como en nuestros sueños diurnos y nocturnos, alguien se encuentra primero en un lugar y, súbitamente en otro, sin

tener que recorrer el espacio intermediario» (Deren en Rosiny 22). Al incorporar a la coreografía un recurso específico de lenguaje audiovisual, es decir, continuidad de movimiento con discontinuidad espacial, la cineasta crea una secuencia prácticamente inédita en el cine, una danza tan relacionada con la cámara y con la edición que no podría ser realizada en cualquier otro lugar a menos que sea en aquella película en particular. Para Rosiny (2007), con esta concepción innovadora de tiempo y espacio, *A Study in Choreography for Camera* puede ser considerada «un marco de génesis de la videodanza en el mundo», una afirmación que puede parecer extraña a primera vista, ya que el video surgió apenas dos décadas después.

Hay otras tres escenas de la película en donde tiempo y espacio son fuertemente manipulados por Deren. En la primera, que coincide con el inicio de la obra, la cineasta crea la ilusión de un plano secuencia en espiral que transmite al espectador la sensación de omnipresencia del bailarín. Beatty aparece cuatro veces a lo largo del desplazamiento de la cámara, como si estuviera en cuatro lugares al mismo tiempo. En la práctica, esta escena fue creada a partir de diversos fragmentos grabados en temporalidades distintas. Posteriormente, los fragmentos fueron interconectados en secuencia, produciendo el efecto de continuidad.

La segunda funciona como una alegoría del tiempo y ocurre en el patio de un museo en la cual Beatty realiza continuas piruetas frente a una estatua oriental que parece representar «cubísticamente» los mismos movimientos del bailarín vistos sobre varios ángulos al mismo tiempo. El tercer momento ocurre al final de la película con un largo salto de Beatty. Los procedimientos de montaje se asemejan a los de la primera escena descrita arriba: los pasos de este salto fueron filmados

separadamente y editados en continuidad, en cámara lenta. Deren manipuló el montaje para crear un salto de seis segundos, libre de las leyes de la gravedad. En este caso, la edición de los elementos del tiempo y espacio «fue capaz de provocar la pérdida de la referencia cinética de la gravedad, transmitiendò un efecto de suspensión» (Acosta 26).

Las relaciones hasta entonces inéditas entre montaje cinematográfico y composición coreográfica propuestas por Deren en 1940 continúan siendo consideradas, hasta la fecha, en los procedimientos de captación y edición de imágenes en movimiento. En la opinión de la propia cineasta, las imágenes cinematográficas están más fuertemente relacionadas con la danza que con cualquier otro lenguaje, porque la danza es transmitida en el tiempo y «es la calidad del movimiento que deja significado» (Deren en Porter 24).

Algunos años después, *Nine Variations on a Dance Theme* (1966), de Hilary Harris (1929-1999), fue, en Estados Unidos, otra experiencia significativa en el área de la cine-danza al influenciar la escena de la videodanza que comenzaba a ocurrir con los experimentos radicales de los artistas de la *Judson Church* (es importante destacar que el término «videodanza» aún no era utilizado en ese periodo; éste surgió diez años más tarde, como será discutido en otra sección de este texto). *Nine variations* es un cortometraje de doce minutos que repite nueve veces la misma variación coreográfica de cincuenta segundos, interpretada por la bailarina Bettie De Jong. Hay una variación de ángulos y movimientos de cámara en cada una de las secuencias, pero siguiendo la continuidad del tiempo y cortándose apenas en la última variación. Los movimientos de la cámara se vuelven más dinámicos y se aproximan poco a poco a los de la bailarina en cada variación, creando una atmósfera de intimi-

dad y de flujo sinestésico entre la cámara y la intérprete, simulando un dúo. La cineasta Amy Greenfield (2002) cree que esta película es una de las precursoras de la *steadicam*¹⁴. En este caso –inversamente a lo que sucedió con el surgimiento de la cámara de 16mm, que provocó un impacto en el cine de la época–, la producción artística anticipó la creación de un equipo que se diera cuenta de una nueva demanda estética, como ocurrió con la obra *Pas de deux* (1968) que será comentada más adelante.

En su artículo «The kinesthetics of avant-garde dance film: Deren and Harris» publicado en el libro *Envisioning Dance*, Greenfield (2002) propone una comparación entre *A Study in Choreography for Camera* de Deren y *Nine Variations*, de Harris. Greenfield destaca que en *A Study in Choreography for Camera*, los movimientos fueron filmados en escenas separadas ubicadas en planos preconcebidos y posteriormente editadas en conjunto para crear la noción de continuidad. Y en *Nine Variations*, por el contrario, todas las variaciones fueron íntegramente captadas en tiempo real en un mismo lugar: un estudio de danza. En cada repetición, la cámara invade más y más la escena –y el cuerpo de la bailarina–, circunscribiéndola y transformándola cinética y sinestésicamente, dando la ilusión de adicionar nuevos movimientos a la frase original.

En resumen, ambos cineastas usaron sus trucos con equipos de grabación y edición para crear distintas composiciones de movimiento en el tiempo y en el espacio. La diferencia fundamental entre ellas es que *A Study* simula el movimiento ficticio de la cámara y *Nine variations* crea la ilusión de movimiento en la coreo-

14 La *steadicam* fue creada por el cineasta norteamericano Gatte Brown, en 1973. Se trata de una cámara acoplada a un estabilizador apoyado en el cuerpo del *cameraman*. Este accesorio disminuyó el impacto en la imagen durante los desplazamientos de grabación.

grafía. Sea cual fuere el procedimiento adoptado para manipulación de los cuerpos en movimiento, estas películas se volvieron obras productivas para pensar y crear cinédanza de una manera, considerada aquí, cinematocoreografiada¹⁵, es decir, entrelazando recursos y procedimientos específicos de los dos lenguajes. Estos directores crearon coreografías que se vuelven posibles solamente en la pantalla.

Pas de deux es otra obra por considerar en el complejo contexto de la escena cinematográfica dirigida a la danza, aunque esta vez, en el campo de la animación. El cineasta escocés radicado en Canadá, Norman McLaren (1914-1987), utilizó en este cortometraje de trece minutos, métodos de la cronofotografía que remontan a los primeros estudios de movimiento de Marey. En la película los bailarines Margaret Mercier y Vincent Watten, bailan vestidos de blanco sobre un fondo negro, una coreografía de la directora de *Les Grands Ballets Canadiens*, Ludmilla Chiriaeff (1924-1996). Para lograr el rastro del efecto cronofotográfico sobre las siluetas de los bailarines, «McLaren hacía sobreponer hasta doce copias del mismo negativo, con un pequeño desplazamiento de los fotogramas en cada una de ellas» (Rosiny 22). El investigador Arlindo Machado (70) añade que la obra de McLaren obtiene «un resultado de belleza inusitada, al mismo tiempo que celebra una verdadera epifanía del tiempo». Actualmente, el mismo efecto puede ser alcanzado mucho más fácilmente con los recursos de los equipos digitales de grabación y edición.

Cabe resaltar que el periodo de constitución del lenguaje cinematográfico fue fundamental para el surgimiento de la videodanza. Cuando esta eclosionó, el cine ya había inaugurado, en la pantalla, diversos pensa-

15 *Cinematocoreográfico*: término creado en este texto asociando los términos *cinematográfico* y *coreográfico*.

mientos coreográficos que asociaban cuerpo, imagen y movimiento. Es como si el cine y la danza ya hubieran fundado las bases para que la videodanza fuera «inventada» antes, por más que el video no existiera. Es por reconocer la importancia de esas transformaciones emblemáticas que este estudio considera como prehistoria de la videodanza (Caldas, 2018) sus antecedentes cinematocoreográficos.

Videodanza: arte del devenir

Un marco importante para considerar en el periodo inmediatamente anterior a las primeras creaciones de la videodanza, fue el surgimiento de la danza posmoderna norteamericana que se desarrolló a lo largo de la década de 1960, en el *Judson Dance Theater*, localizado en el Greenwich Village, en Nueva York. Se trata de un momento en el que hubo un gran intercambio entre artistas de varias ramas. La investigadora Andrea Bardawil recuerda que fue a partir de las investigaciones realizadas a lo largo de este movimiento, que surgieron los primeros rechazos a la espectacularidad. Los gestos cotidianos y la inmovilidad fueron incorporados a la danza y ganaron *estatus* de composición. «La antigua definición de coreografía –una secuencia de pasos organizados y ejecutados armoniosamente dentro de una canción– definitivamente no haría parte de la composición coreográfica» (Bardawil s.p.). Las investigaciones de movimiento promovidas por los primeros artistas posmodernos de la *Judson Church* hicieron que el concepto de danza fuera algo totalmente indefinible. Un gesto común puede ser danza, entonces parece que cualquier tipo de movimiento puede ser danza.

En su artículo *Audiovisual, videodanza y danza: conceptos y devoramientos*, los investigadores Beatriz Cerbino y Leandro Mendoza (2011) observan que en aquel contexto artístico de la década de 1960, surgió una propuesta

de arte interdisciplinar y colectivo en donde las fronteras entre las áreas se volvieron más fluidas a partir de la aproximación de artistas de distintos segmentos. Y es en ese «alargamiento de percepción del espacio y tiempo que la relación entre el video y la danza se inserta». Más por el pensamiento transversal entre lenguajes –al final allí estaban reunidos artistas visuales, bailarines, músicos, coreógrafos, *filmmakers*, arquitectos, pintores, escultores, escritores entre otros– y menos por la producción efectiva de obras de videodanza, ya que la mayoría produjo solamente registros en video de sus trabajos. Una de las excepciones de ese periodo es un video de seis minutos titulado *Hand movie* (1966), dirigido por William Davis y coreografiado por Yvonne Rainer. Una cámara fija registra las diversas variaciones de movimiento de una de las manos de la coreógrafa.

En 1965, Sony introdujo una especie de revolución tecnológica al mercado: el primer equipo portátil de video, el *Portpack*. Por más que fuera un poco pesado en comparación con las cámaras actuales, era lo que había disponible en aquella época para la grabación de escenas en tiempo real. Por ser relativamente fácil de grabar y editar, esta nueva tecnología de video permitió en un primer momento la documentación de coreografías de danza. Sin embargo, más adelante, Rosenberg (2000) resalta que coreógrafos y *videomakers* reconocieron el potencial creativo de aquél tipo de cámara. Rápidamente ésta se volvió una alternativa mucho más viable y económica que el montaje para el escenario, provocando un gran impacto en los trabajos de muchos coreógrafos, sobre todo en aquellos que se aproximaron a la danza posmoderna.

El coreógrafo norteamericano Merce Cunningham (1919-2009) fue uno de los pioneros más activos en investigar las relaciones entre danza y video al inicio de la década de 1970, un periodo todavía atravesado por

las realizaciones multimedia de los *performances*, de los *happenings*, de la danza posmoderna y del movimiento *Fluxus*. Este movimiento en especial, con el liderazgo de George Maciunas (1931-1978), agregó a artistas de diversas áreas, como el músico John Cage (1912-1992) y el artista visual Joseph Beuys (1921-1986). De acuerdo con la investigadora Lucia Santaella «fue un movimiento (anti)arte en la medida en que renunció a las convenciones del objeto artístico, ironizó el alto modernismo, extendió las manifestaciones artísticas para espacios públicos, integró objetos y situaciones cotidianas al ambiente artístico» (255). Sus integrantes realizaron experiencias estéticas subvirtiendo el uso de video. El surcoreano conocido mundialmente como el pionero del videoarte, Nam June Paik (1932-2006) y el alemán Wolf Vostell (1932-1998), por ejemplo, fueron algunos de los que investigaron las relaciones del cruce entre el video y las diversas artes.

Fue en ese contexto artístico que Cunningham, junto al músico y también componente del *Fluxus*, John Cage, comenzó a componer numerosas obras de danza y video, muchas de ellas experimentales. Sus mayores contribuciones para la videodanza fueron creadas para el programa *Camera 3*, dirigido por Merrill Brockway (1923-2013), perteneciente a la red norteamericana de televisión Public Broadcasting System (PBS). Junto a Paik, Cunningham desarrolló experimentos audiovisuales como *Merce by Merce by Paik-parte I*, también conocido como *Blue Studio: Five Segmentes*, en 1976; y parte II, *Merce and Marcel*, en 1978. Esta última, que contó incluso con la participación de la artista japonesa Shigeko Kubota (1937-2015), fue un homenaje al artista plástico Marcel Duchamp (1887-1968). Entre las obras más significativas se destacan: *Westbeth* (1974) –considerada por algunos especialistas como su primera videodanza, y *Channels/Inserts* (1982)– todas en colaboración con el film-

maker Charles Atlas. *Points in space* (1986) y *Beach Birds for camera* (1991), una adaptación del espectáculo realizado un año antes, contaron con la participación de otro cineasta, Elliot Kaplan.

Rosenberg afirma que Cunningham tenía una comprensión instintiva con relación al lenguaje del video, muy diferente al del escenario. El coreógrafo percibió que podría tratar el tiempo elípticamente, ya que el espectador absorbe informaciones mucho más rápido que en el teatro, y que el espacio parecía alargarse a partir de la abertura proporcionada por la pantalla «dando una ilusión de mayor profundidad de lo que de hecho existe» (280). Los experimentos de Cunningham mostraron aspectos inéditos en la relación entre danza y video, una escena todavía esbozada en aquella época, pero que ya mostraba su potencia innovadora. Sus investigaciones parecían ya saber a dónde llegar. Había claridad en las articulaciones entre movimiento, espacio y tiempo, y de los recursos plásticos que el video podría ofrecer. En *Blue studio: Five segments*, por ejemplo, el coreógrafo dispuso de *chroma-key*¹⁶ para hacer que su propia imagen fuera transportada entre paisajes mientras se «desplazaba» en el mismo lugar. Se trata de una especie de homenaje del coreógrafo a la película *A Study in Choreography for Camera*, de Deren. *Channels/Inserts* y *Points in space* tienen en común propuestas de redimensionamiento del tiempo y del espacio, pero con procedimientos distintos. En el primero, la cámara se mueve violenta y vertiginosamente a través de los espacios buscando a los bailarines que aparecen y desaparecen todo el tiempo. En el segundo, los escasos movimien-

16 Se trata de una técnica de efecto visual que tiene como resultado la eliminación del fondo de una figura a través del uso de un color patrón, como el azul o el verde. De esta manera se puede substituir el fondo por cualquier otra imagen, ya sea estática o en movimiento.

tos de cámara buscan descentralizar los puntos de vista de las coreografías que son ejecutadas en un único escenario de fondo. En los dos videos puede ser notado el cuidado de Cunningham en explorar las numerosas posibilidades de la perspectiva proporcionada por los tres planos principales de la cámara de video.

Se puede notar que el trabajo de este artista siempre estuvo dirigido hacia el desarrollo e investigación entre danza y tecnología, en diversos aspectos. Es suya, por ejemplo, la creación en 1990 del software *LifeForms*, posteriormente llamado *DanceForms*¹⁷, un programa que permite mover de diversas maneras, figuras humanas «tridimensionales» para crear secuencias coreográficas en la pantalla del computador. A pesar de las dificultades iniciales de transponer estas coreografías para los cuerpos de los bailarines de su compañía, el *software* fue utilizado por diversos coreógrafos.

Cunningham siguió activo artísticamente hasta su muerte, dejando un importante legado de producciones no sólo de videodanza, sino también de espectáculos, y numerosas investigaciones con diversos medios tecnológicos. El coreógrafo reinventó, en el video, las relaciones nacidas anteriormente entre la danza y el cine. En otras palabras, este creador multimedia fue uno de los responsables de realizar, con absoluta competencia, la transición de los pensamientos de la danza en el cine, para la pantalla del video. Incluso, inquieto, fue todavía más lejos con sus atrevidas propuestas artísticas.

En la década de 1980 la efervescencia de la escena de videodanza se deslizó por el otro lado del Atlántico. Por allá repercutían ecos de un intenso movimiento que comenzaba a ocurrir en Europa. En Francia, por ejemplo, la política cultural de descentralización

17 Este *sotware* fue creado por Cunningham y el investigador Thomas Calvert del Departamento de Danza y Ciencia de la *Simon Fraser University*.

implementada por el ministro de cultura del gobierno de Francois Mitterrand (1916-1996), Jack Lang, fue fundamental para impulsar la producción y difusión de trabajos coreográficos. Sin embargo, también incentivó a la escena de la videodanza francesa. Esta política consistió en la implantación de Centros Coreográficos, los CCN distribuidos estratégicamente en diversas regiones del país. Otra decisión del gobierno fue invitar a algunos coreógrafos para la dirección de estos centros renombrados que tenían como misión incluir estas regiones en el mapa de la danza nacional e internacional. Contando con presupuestos generosos, estos artistas pudieron invertir no solamente en la creación de espectáculos, sino también en la producción de obras de videodanza. Algunas de ellas merecen destacarse por las diferentes formas de abordaje entre danza y video.

Codex (1987), por ejemplo, es un trabajo del bailarín, coreógrafo, mimo, actor, director de teatro y artista visual, Philippe Decouflé, el cual se hizo famoso después de haber coreografiado la apertura de los Juegos Olímpicos de Invierno de 1992, en Francia. En este video de diez minutos, el artista multimedia inventa un mundo nuevo habitado por seres híbridos, mezclando aspectos humanos con los de los animales y las plantas que se expresan a través de gruñidos. Con cortes tan dinámicos como sus coreografías acrobáticas, el coreógrafo abusa de las «sobreposiciones» y aceleraciones de las imágenes, especialmente en la última parte del video. Un procedimiento inverso de sus contemporáneos franceses, que utilizaban escenas minimalistas: más lentas y más largas, muchas veces utilizando la cámara lenta.

Inspirados en el cuadro *Les raboteurs de parquet* (1875) —del pintor impresionista francés Gustave Caillebotte (1848-1894)—, el coreógrafo albanés, Angelin Preljocaj,

junto al cineasta también francés Cyril Collar (1957-1993)¹⁸ crearon la delicada obra *Les raboteurs de Caillebotte* (1988), que da cuerpo y movimiento a los tres raspadores de piso presentes en la pintura. Intercalando variaciones coreográficas con la propia imagen del cuadro estático, se tiene la impresión de que los trabajadores cobran vida y se manifiestan con la relación conflictiva de una pareja de amantes. En la penúltima escena de la película, la cámara encuadra los bastidores del escenario, en donde revela los trucos de la representación y destaca el movimiento circular frenético de la cámara final dando un aspecto más cinematográfico al video.

46 bis (1988), de Pascal Baes y *Captive 2* (1999), de Nicole Corsino y Norbert Corsino de la compañía N+N Corsino, son dos obras que usan, de maneras distintas, recursos de animación. Mientras que, en la primera, Baes¹⁹ crea sus efectos utilizando la técnica del *stop motion*²⁰; en la segunda, la animación es creada a partir de movimientos producidos por sensores acoplados en los cuerpos de las bailarinas Ana Teixido, Carme Vidal y de la propia Nicole Corsino. En la película de trece minutos se ven cuerpos animados de mujeres bailando en un escenario 3D, de Patrick Zanolí, con música de Jacques Diennet. La animación de Claire Pégrier reproduce el mismo problema de todos los videos del género: la falta de peso de los cuerpos. Ni así los sensores interactivos

18 *Les nuits fauves* (1992) fue una de las últimas y más intensas películas de Collard en su corta carrera, una obra autobiográfica sobre la bisexualidad y el sida, ganadora de cuatro galardones en el evento francés César Award. Desafortunadamente la enfermedad se llevó al director tres días antes de recibir los premios.

19 Baes fue uno de los pioneros en utilizar el recurso de *stop-motion* en la videodanza en Francia y Europa.

20 Técnica de animación utilizada en cine o video, que consiste en la omisión de algunos puntos de las escenas para producir diversos efectos, sobre todo de desplazamientos imposibles al ser realizados sin ese recurso.

se mostraron capaces de reproducir el efecto de gravedad por el cual están sometidos los cuerpos reales de las bailarinas.

Vale la pena destacar otros videos de intensa producción francesa en este periodo que se extendió hasta la década de 1990, entre ellos *KOK* (1988) de Régine Chopinot, *Dix Anges* (1989) de Dominique Bagouet (1951-1992), *Un trait d'union* (1992) de Preljocaj; *Le P'tit bal* (1993) del coreógrafo Philippe Decouflé; *Tout morose* (1997) de José Montalvo, *L'Etreinte* (1987) y *La lampe* (1991) de Joëlle Bouvier y Régis Obadia.

La chambre (1987), de autoría de la entonces pareja Bouvier/Obadia²¹, se volvió un clásico de la videodanza francesa. En este video en blanco y negro, el cuarto de una mujer es transformado en una atmósfera onírica con cuerpos de bailarinas desafiando las fuerzas de la gravedad. Hay, en esta videodanza, coreografía y música minimalista, además del uso de la cámara lenta en varios puntos, cortes que son precisamente coreográficos. Humo, lluvia y arena en el piso hacen parte de la escenografía entrecortada con fuertes contrastes de luz y sombra. Al final del video, el ambiente claustrofóbico del cuarto es transportado a un amplio e iluminado paisaje al aire libre.

Existen algunos aspectos que aproximan estéticamente *La chambre* del largometraje realizado en Bélgica, *Rosas danst Rosas* (1997) de la coreógrafa belga y directora de la compañía Rosas, Teresa De Keersmaeker, junto al músico y cineasta Thierry De Mey²². Esta película fue basada en la adaptación de un espectáculo homóni-

21 En 1998 Bouvier/Obadia se separan, cerrando la compañía *L'Esquisse* fundada por los dos en 1980.

22 De Mey dirigió películas de danza junto con reconocidos coreógrafos contemporáneos como el norteamericano William Forsythe y el belga Wim Vandekeybus. En colaboración con la coreógrafa belga Michèle Anne De Mey, el cineasta dirigió el medimetraje *Love Sonnets*, en 1994 (Acosta 182).

mo presentado catorce años antes por la misma compañía. Las tomas fueron realizadas en el interior del Technische School, un antiguo colegio proyectado por el arquitecto *art nouveau* Henry van de Velde (1863-1957) en 1930. Se puede presenciar a lo largo de la película que el dúo Keersmaecker/De Mey supo explorar todas las potencialidades estéticas de los diversos ambientes de la construcción, para adaptar las coreografías originales. Además de los aspectos comunes más evidentes entre *La chambre* y *Rosas danst Rosas* –mujeres, sillas y música minimalista–, se trata de dos obras no narrativas cuyas composiciones asocian movimientos y ritmos contrastantes a diversos encuadres, alternando intimidad y distancia entre la cámara y los cuerpos de las bailarinas. Gestos repetidos e íntimamente asociados a la respiración, es otra característica recurrente en las dos creaciones. Se resalta además en *Rosas danst Rosas*, una composición comprometida con la mano de un músico usando la sala de edición.

Otra película con bastante importancia es *Fase* (2002) en donde la musicalidad se vuelve todavía más presente por medio de una compleja composición entre el movimiento coreográfico y la música de Steve Reich. Secuencias musicales de un violín, se sobreponen unas a las otras, ligeramente desplazadas en el tiempo²³. Al dialogar con ellas, las partituras coreográficas provocan nuevas organizaciones y se vuelven cada vez más complejas. Keersmaecker es la intérprete de su propia coreografía cuyos desplazamientos en el espacio dejan rastros de un mandala sobre el piso, materializando así la complejidad de la música y de los gestos. Por sí sólo, el movimiento vertiginoso de la cámara circunscribiendo a la bailarina imprime una nueva dinámica

23 Este procedimiento es parecido al que hizo McLaren con los fotogramas de *Pas de deux*.

para la danza, transformando a la cámara en parte de la composición.

En el mismo año de *Fase*, la cámara gana otro estatus y adquiere vida propia en *Motion Control* (2002), en el Reino Unido. Se trata de una obra dirigida por David Anderson, con idea original de la bailarina y coreógrafa inglesa Liz Aggiss, junto al artista visual escocés Billy Cowie²⁴, una producción de BBC/Arts Council Dance for Camera Award 2000/2001. Aggiss y Cowie fueron compañeros durante varios años y crearon la película con una cámara especial de 35mm llamada *motion control*, término que tituló la obra. Esta cámara tuvo:

(...) una tecnología de control del movimiento configurada por la combinación de un hardware y un software capaces de grabar y reproducir una serie de movimientos para ser ejecutados por los diferentes soportes del equipo con minuciosa precisión. El hardware puede soportar y mover cámaras y lentes, por medio de articulaciones adicionales digitalmente, mientras que, en el software, el operador tiene la capacidad de grabar, editar y crear tales movimientos (Acosta 37).

Este dúo de artistas asegura, en su libro *Anarchic Dance* (2006), que la cámara se inscribe en el espacio de la *performer* Aggiss de manera también performática. En otras palabras, la cámara actúa prácticamente como un personaje con vida y determinación propia. Sus movimientos bruscos y amenazadores son siempre

24 Cowie estuvo en el festival *dança em foco* en sesc São Paulo, Brasil en 2011, presentando sus instalaciones en 3D: *In the Flesh* (2007), *The Revery Alone* (2008); *Ghost in the Machine* (2009), *Tango de Soledad* (2010), y *T'es pas seule* (2011) en estreno mundial.

acompañados de un ruido peculiar, como gruñir y/o arañar al mismo tiempo. La primera escena muestra la cámara emergiendo del fondo de la tierra. En la escena final retorna a su *hábitat* natural. Una cámara que no sólo reacciona a los movimientos de la bailarina, sino que también ataca. Durante el paso de los créditos de la película, una escena del *making off* llama la atención: la cámara, colgada en un brazo electrónico, «golpea» el estómago de Aggiss, que, por estar presa al suelo por su vestido, no consigue reaccionar. Con *Motion Control* Aggiss y Cowie introducen en la escena una nueva forma de interacción cuerpo-cámara o, más precisamente en este caso, cámara-cuerpo.

En el mismo año del lanzamiento de *Dead Dreams of Monochrome Men*, del realizador y coreógrafo Lloyd Newson, la directora del Tanztheater Wuppertal, Pina Bausch (1940-2009)²⁵, concluía la dirección de la película que vendría a ser su único largometraje. *El lamento de la emperatriz* (1990) se trata de una obra esencialmente cinematográfica poblada por diversos personajes anónimos «habitantes» de la ciudad de Wuppertal. Al contrario de *Dead dreams*, no hay narrativa lineal. Las escenas son fragmentadas y sólo tienen sentido en el contexto general de la producción. En su libro *El lamento de la emperatriz: el lenguaje en tránsito y el espacio urbano en Pina Bausch*, Solange Pimentel afirma que esta película:

(...) marca la relación que la autora ya mantenía con referencia a sus procesos de composición coreográficos más esperados en la estética de la película o video: fragmentación del gesto, repetición de secuencias, efectos de *close* y de focalización, *fades* (cámara lenta) miradas para la cámara, elipsis narrativa, montaje

25 En 2011, el director alemán Wim Wenders (1945-) realizó el documental *Pina 3D*, en homenaje a la coreógrafa. La producción fue realizada junto a Bausch, pero comenzó a rodarse después de su muerte en 2009.

en cámara rápida. Como si la manera de coreografiar pasara por una mirada mediada por la cámara o mesa de montaje del cine o video (Caldeira 202).

Bausch desplaza los mismos procedimientos de composición coreográfica de danza-teatro para la escena cinematográfica, transformando la edición de la película en una especie de «campo de tensiones y de oposiciones entre las cuestiones de fisicalidad y lenguaje» (Seidler 151), insertando en la cinematocoreografía una nueva forma de composición. Desafortunadamente, la coreógrafa no le dio continuidad a sus pensamientos en otros largometrajes.

También se pueden destacar dos obras del coreógrafo americano William Forsythe, director de la Forsythe Company con sede en Alemania: *Solo* (1997), un video en blanco y negro dirigido por Thomas Lovell Balogh y *One Flat Thing, Reproduced* (2006), dirigido en Francia por Thierry De Mey. El primero es, de hecho, un dúo improvisado entre la cámara y el propio Forsythe y el segundo, una composición con la impronta inconfundible del músico y cineasta Thierry De Mey.

Hay otros importantes creadores cuyos trabajos audiovisuales contribuyeron a la construcción de la escena de la videodanza en Europa: la alemana Suzanne Linke, la norteamericana radicada en Bélgica, Meg Stuart, el suizo Mats Ek, y el mexicano Octavio Iturbe, director de películas como *Blush* (2002) y videos como *Montevideoaki* (2005), quien además fue cofundador de la compañía de danza contemporánea Última Vez, del belga Wim Vandekeybus.

Vale la pena registrar también otras realizaciones de gran importancia producidas fuera de Europa como el largometraje canadiense *Amelia* (2002), dirigido y coreografiado por Édouard Lock, director del grupo de danza *La La La Human Steps* (hoy cerrado), de Uruguay, *Wedding*

day (2004) de Florencia Varela, *Arena* (1998) de la artista argentina multimedia Margarita Bali, *Kiss Me* (2002) de Alejandro Areal Vélez y Andrea Racciatti, *Temblor* (1993) y *SZIS* (2005), dirigidos por Silvina Szperling.

Temblor, además de hacer parte de la Colección de Danza de la New York Public Library, recibió el Premio de Mejor Edición en Argentina; y *SZIS* fue premiado por la Dance Film Association, de Nueva York, Estados Unidos. Algunas de esas producciones son adaptaciones de obras de escenario bien sea para la pantalla de video o del cine.

También es importante mencionar el video filipino titulado *Little room for doubt* (2008), de la performer y coreógrafa Donna Miranda, pues presenta un abordaje distinto de los anteriores. La artista construye una alegoría de la expresión en inglés que titula la obra —*algo que puede volverse realidad*—, transformando gestos y escenas meramente cotidianas, en danza. En la pantalla, una cámara fija observa, sin prisa, la espera de habitantes comunes de una ciudad, por un tren que se demora en llegar. Enseguida, y contando con la contribución fundamental de una canción minimalista, los simples gestos van convirtiéndose en una coreografía sutil en la cual participan todas las personas que están en el encuadre. La cámara no se esfuerza por encuadrar íntegramente todos los cuerpos que aparecen en la escena, pero un gesto discreto de rascar la nariz, beber algún líquido en un vaso, reunir un montón de almohadas, fumar, escupir o incluso continuar esperando el tren, componen el conjunto de la escena coreográfica con una estética que no había sido comentada hasta el momento. Miranda, en una entrevista cedida a *Tanzconnections* (2012), del Goethe Institut, aclara que su danza muchas veces es confundida con una anti-danza. Aún así, al observar la obra, el espectador no encuentra

dificultad en comprender que está frente a una creación esencialmente videocoreografiada²⁶.

En Brasil, la bailarina y coreógrafa Analívia Cordeiro inició los experimentos multimedia utilizando los equipos heredados de su padre Waldemar Cordeiro, incluyendo un computador —dispositivo raro para los creadores brasileños en aquél periodo—. Cordeiro es reconocida como una de las precursoras tanto del videoarte como de la videodanza brasileña²⁷, excluyendo la participación del artista paraibano Antonio Dias con el video *Music Piece* (1971), en la exposición italiana *The Illustration of Art- Music Piece* (1971), evento realizado fuera de Brasil. Como afirma Arlindo Machado (13) «la verdad es que, a manera de prueba, el *tape* más antiguo perteneciente a la historia de nuestro video, conservado y accesible para exhibición hasta la fecha, es M3x3».

Comprendida como videodanza, la obra fue grabada en tiempo real por la TV Cultura, en São Paulo, para participar en un festival de Edimburgo, Escocia²⁸ en 1973. En este video puede observarse un procedimiento que sería adoptado como práctica en todos los trabajos posteriores de la coreografía: la investigación de los movimientos en los cuerpos que bailan. En el escenario, nueve cuadrados pintados en el suelo y dos gruesas barras negras dividiendo, en tres partes, la superficie de la pared del fondo transforman la pantalla en

26 *Videocoreográfico*: asociación de los términos videográfico y coreográfico.

27 La bailarina Analívia Cordeiro fue la primera en trabajar con videodanza para un producto de arte en Brasil, realizando bailes exclusivamente para la cámara sin pasar por ningún escenario (Spanghero 40).

28 En 1973, M3X3 fue presentada en la exposición *Arte de Sistemas de América Latina* en el *Cultureel Centrum*, en Antuérpia, y en el *Latin American Films and Video Tapes*, en el *Media Study of The State University of New York*. Incluso, en el mismo año, Cordeiro participó en el *The Bat-Sheva Seminar on Interaction of Art and Science*, en Jerusalém; en la XII Bial de Arte de São Paulo y en la «mostra Jovem Arte Contemporânea», realizada por el Museo de Arte Contemporáneo de São Paulo (MASP) (Acosta 136).

una malla compuesta de ejes horizontales y verticales. Las bailarinas, entre ellas la propia Analívia y su hermana Fabiana, se presentan en la primera escena con trajes comunes del día a día. En el resto del video, visten mallas negras con barras blancas –todos los colores fueron abolidos ya que las transmisiones en la época eran en blanco y negro. Las bailarinas, cada una en un cuadrado diferente, realizaron movimientos rectilíneos con sus brazos y piernas en secuencias que acompañaban los golpes secos de un metrónomo. La cámara siempre fija, registraba las composiciones de aquellos cuerpos anónimos en movimiento.

De manera amplia los objetivos de Cordeiro no se restringían a la obra en sí, simplemente enfocaban la continuidad del estudio de las composiciones en movimiento. No fue por coincidencia que la artista desarrolló y creó, veintiún años después, el software de análisis de movimiento llamado *nota-anna* (1994), que permitió también la creación de coreografías. Mientras «los primeros artistas que utilizaban el video en Brasil se concentraron más en capturar los matices expresivos del gesto “performático” frente a la cámara» (Acosta 58), la coreógrafa siguió investigando la convergencia entre danza y video en todas sus creaciones tales como *Slow-Billie scan* (1977), *Trayectorias* (1984), $0^{\circ}=45$ (1974/1989), *Ar* (1985), *Striptease* (1997), *Choice* (2006), *homo habilis I/II/III* (2007), entre otras.

Un concepto mutable

Más que simples mezclas, más que disolución de fronteras, más que procesos híbridos, las artes contemporáneas desafían el contrato de sus lenguajes. No se trata de disolución, sino de exploración de entres y de “tensionamiento” de bordes. La danza explora esas

líneas de fuerzas, extendiendo sus cuerpos en dirección a las imágenes en movimiento, friccionando con la imagen y conquistando dramaturgias de cuerpos en procesos fílmicos (Furtado, 2012).

Según la investigadora Denise Oliveira (75), la videodanza liberó a la danza del escenario y le dio una nueva escena. Esta liberación, naturalmente, viene acompañada de un nuevo léxico de términos con lenguaje diferente en la mediación. A pesar de contar con una producción expresiva, no hay consenso siquiera sobre su grafía: «videodanza», «video danza» o «video-danza»; u otras expresiones en español que intentan referirla como «danza para pantalla», «danza para el video», etc.²⁹ O en inglés: *screen choreography*, *camera choreography*, *screendance*, *dance for the camera*, entre otras.

Se creía que el término videodanza había sido usado por primera vez en 1987, en el artículo de la investigadora Vera Maletic, *Videodance-Technology-Attitude Shift*, publicado en el *Dance Research Journal* (Maletic en Oliveira 15) o en un catálogo de video del Centro Georges Pompidou en París, cuando la curadora francesa Michele Bargues necesitó identificar en 1988, una cierta programación que no cabía en la categoría «videos de danza»³⁰. Sin embargo, fue encontrado recientemente un texto norteamericano titulado *Videodance*, de Jeffrey Bush y Peter Z. Grossman, escrito en 1975, que remonta

29 En este texto adopto los términos video y danza juntos, sin guión y en femenino. Gramaticalmente, cuando hay una asociación de dos términos, el género concuerda con el segundo de ellos y no con el primero. Ejemplo: la videoconferencia, el videoarte, el videoperformance, la videografía, el videoclip, el videomaker, etc.

30 El momento exacto en el cual la danza alcanza la pantalla de video es todavía un objeto de discusión. En su edición de agosto de 1997, Elisa Vaccarino, sugiere cuidadosamente, y centrándose en la relación entre danza y tecnología, que el nombre «videodanza» sea acuñado en 1988 con relación a un *performance* en el Centro Georges Pompidou, en Francia (Miranda 118).

a la creación del tiempo en el periodo de las primeras aproximaciones entre estas dos artes. Para componer el léxico del lenguaje, Ana Carolina Moura de Oliveira propone la creación del verbo «videodanzar». Su objetivo es nombrar las acciones específicas de hacer videodanza (Oliveira 31).

Las diversas cuestiones en torno a este nuevo medio no se detienen apenas en su nomenclatura. Con pocos estudios y reflexiones específicas sobre el tema, no se puede afirmar todavía si la videodanza se caracteriza como una categoría. De hecho, en cada obra realizada, surgen nuevas posibilidades de definición para el término y para las nuevas prácticas de creación. En su artículo *Kino-coreografías: entre el video y la danza*, Veras afirma lo siguiente:

Creo que la video-danza no es un lenguaje específico ni un nuevo género. Se trata, sí, de una invención de un espacio de investigación que explora diversas relaciones posibles entre la coreografía como un pensamiento de cuerpos en el espacio y el audiovisual, como un dispositivo de modulación de variaciones espacio-temporales (Veras 15).

Según Caldas, es común tomar la videodanza como un híbrido nacido de un diálogo entre la danza y el video, en el cual esos «lenguajes» se vuelven indisociables, como una obra coreográfica que existe solamente en el video y para el video. Por más que sea considerada como un punto híbrido, implicaría la afirmación de presupuestos cuestionables, ya que todavía no fueron elaborados estudios tanto en la danza como en el video (o cine) que den cuenta de la diversidad y multiplicidad de manifestaciones de este tipo de obra (Caldas 32).

Rodrigo Alonso observa que, así como el video, la videodanza también posee la calidad de experimentar diversos géneros narrativos. Pudiendo trabajar historias, explorar acontecimientos y reflexionar sobre la realidad social, política y cultural, comenta que, sobre un aspecto contemporáneo, la videodanza también puede animar un abordaje conceptual, es decir, puede no seguir una línea narrativa clara, pero puede explorar las sensaciones de un determinado tema. Como afirma Alonso, «la videodanza se desarrolló a partir de la propia práctica, ajena a las definiciones y normas». El investigador añade incluso que, aunque parezca un disparate, existe videodanza «sin video» y «sin danza».

Muchas piezas son filmadas con apoyo cinematográfico, o son realizadas en video, pero con un idioma estrictamente filmico. En otras nadie «baila» y no existe ningún movimiento que podamos identificar como «danza». A veces, es la edición la que genera una coreografía a partir de imágenes estáticas; en otros casos, es el foco en la mirada en determinados movimientos lo que se transforma en «danza» (Alonso 48).

El investigador probablemente incluye a *Birds* (2000) en sus referencias, una de las obras más famosas de David Hinton. El material bruto escogido fue oriundo de los archivos cinematográficos sobre la creación, alimentación, y el comportamiento social de pájaros que el cineasta reconstruye con una partitura de sonido original para crear distintas texturas y patrones visuales y sonoros. En muchos puntos las imágenes elegidas son editadas de manera que contienen cierto antropomorfismo, esto es, se utiliza la repetición para desarrollar diálogos entre diferentes pájaros o grupos de pájaros.

Esta técnica de componer escenas de diálogos entre animales, a pesar de ser bastante usada en películas de animación y programas de televisión sobre vida salvaje, nunca había sido aplicada, hasta entonces, en la videodanza. El trabajo generó gran polémica entre los jueces del *Festival Dance Screen* de 2000, en Mónaco, pero el hecho es que *Birds* recibió el premio de mejor videodanza, por más que sólo hubiera pájaros en su elenco. En efecto, la videodanza también puede prescindir del cuerpo del bailarín y no necesita parecerse a aquello que es más fácilmente reconocible como danza. Sin embargo, debe tener «impacto sinestésico y significados de danza» (Greenfield en Kappenberg s.p.).

Importantes obras brasileras se han destacado en el tránsito entre escenario, galería de arte y sala de video, y hasta en exhibiciones en espacios públicos urbanos. *Por onde os olhos não passam* (2003) de la bailarina y coreógrafa Andréa Maciel y el videomaker Paulo Mendel, por ejemplo, fue creada originalmente para ser exhibida en la presentación de un espectáculo homónimo. El video no sirvió simplemente como escenario de una coreografía, sino como elemento que permitió interacción de aquel baile ejecutado en vivo con las imágenes virtuales. Después del término de la temporada, la obra videográfica ganó una nueva escena al entrar en el circuito de festivales de videodanza en Brasil y en el exterior. Se destaca todavía otra obra del dúo Maciel/Mendel titulada *Os sentidos do prazer: movimento #2*, cuyo video migró del «espacio instalativo» hacia los festivales de videodanza.

Muchos artistas contemporáneos traspasan sus espectáculos del escenario al video. Esto no como un registro puro y simple, sino como una traducción de un trabajo que necesariamente transforma esa adaptación al lenguaje del video. En otras palabras, la obra

traspasada del escenario a la videodanza es inevitablemente reconfigurada en el paso de una escena a la otra, sobre todo en lo que se refiere a la dimensión espacial: la danza pierde el componente tridimensional, pero gana otros recursos específicos.

Nunes (14) afirma que la videodanza todavía está buscando su «lugar del habla», pues habita en un «no-lugar», un «entrecampos», un «entrelenguajes». Se trata de un «objeto en tránsito», según la investigadora chilena Brisa Muñoz (2006). Si fuera posible elaborarle un concepto, éste debería, antes que nada, ser plural, ya que se trata de un resultado transdisciplinar. Tendría que ser volátil, mutable, de aquellos que se pueden doblar, sobreponer, superponer, que permite cruces; debería presentar características rizomáticas, tal como fue descrito por Deleuze y Guattari (32-33): «El rizoma se refiere a un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, reversible, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas de fuga». Para Pelbart (1997), «a un rizoma se entra por cualquier lado, cada punto se conecta con cualquier otro, no hay un centro, ni una unidad presumida. En suma, el rizoma es una multiplicidad». Ese concepto posible podría tener un tipo de complejidad que considere, en su estructura, dinámicas permanentes de actualización y reactualización. Pensar un concepto para videodanza equivale a pensar un concepto para el arte contemporáneo, con sus dinámicas y múltiples hibridaciones y su carácter de constante transformación. En palabras de Cubas (2004), «lo contemporáneo se caracteriza por algo que no tiene parámetros, no tiene límites. Tú puedes coger lo que necesites para decir lo que quieras. Con la videodanza ocurre lo mismo, lo que importa es si tú tienes algo que decir».

Los híbridos, como se atribuye a las obras de videodanza, no son la sumatoria o la fusión de cosas, pero sí, otras cosas que provocan otras y más. Mello (2008) adopta el video a partir de sus posibilidades como estrategia híbrida de construcción de sentidos, «como un proceso descentralizado de lenguaje, como un medio que expande sus propias especificidades». La autora propone reconocer el video interconectado en las manifestaciones expresivas más diversas. En ese ámbito, Carolina Natal asevera que:

(...) se trata de comprender mucho más las múltiples relaciones establecidas por la danza con los diversos factores que la insertan en la imagen, de lo que insistir en su especificidad o prácticamente en su definición. Además, pensar en definición es sistematizar y aniquilar la emergencia de elementos que impulsan e interfieren en el hacer artístico de la danza (Natal 256).

Tratándose de una obra artística, esta condición de ausencia de definición es, sin duda, liberadora. En su conferencia realizada en el Festival de Danza de Joinville, Brasil, la investigadora Maria Teresa Santos Cunha (2008) afirma que «definir un objeto sería darle fin al mismo», en otras palabras, demarcar el objeto sería limitar sus potencialidades de expansión. Lo que interesa en rigor es percibir qué y cómo la videodanza reinventa las relaciones entre video y danza en cada obra nueva. De acuerdo con Acosta (2011) lo importante es comprender cómo los recursos audiovisuales pueden proporcionar nuevas experiencias a la danza y viceversa.

Ensayo sobre curaduría en videodanza

La etimología del verbo curar remite al latín *curare*, que significa cuidar de algo o de alguien, ocuparse de, preocuparse, vigilar; también puede significar decidir, aproximar, agrupar, organizar, distanciar y compartir públicamente contenidos seleccionados a partir de una cierta mirada. Es el oficio de las selecciones, de aquello que formará parte de una selección, de lo que será aproximado o distanciado en una secuencia de obras. De este modo, elaborar un programa de videos puede ser comparado al propio proceso de edición de una videodanza, del mismo modo en que se establece el encadenamiento de las escenas: lo que queda de información de una escena a la otra, y todo aquello que esté vinculado a la poética de la creación. Por lo tanto, el curador también puede ser considerado un artista, pues es él quien articula e integra contenidos diversos, concediéndoles significados otros.

Cuando el curador se encuentra con el material para ser seleccionado, comienza la primera etapa de un intrincado juego de preguntas y respuestas. De un lado surgen las cuestiones que las obras hacen al curador, y del otro los cuestionamientos que el curador hace a las obras. Es necesario lidiar con las subjetividades inherentes a cada videodanza, y no siempre se puede contar con la ayuda de las sinopsis que acompañan a los videos, pues ellas suelen guardar misterios insondables.

También surgen cuestiones no menos importantes como los criterios a ser adoptados que, por sí mismos, ya establecen algún tipo de recorte. Algunos de ellos suelen ser más utilizados como calidad técnica y artística, solución dramática y relevancia, tanto desde el punto de vista de la contribución que la videodanza trae al propio campo, como sobre la importancia que la

obra tiene dentro del contexto histórico y social en que fue realizada.

Después de la conclusión del proceso de selección, surgen otros cuestionamientos del tipo: cómo agrupar las obras. ¿Hablan entre sí por semejanza, extrañamiento u oposición? ¿Cómo secuenciarlas? Un programa de videodanza implica una secuencia de obras, una seguida de la otra. A pesar de no ser un manual de cómo hacer curaduría, este ensayo propone la elaboración de un posible programa que presente una secuencia de trabajos. Propone una línea dramática que tenga como fundamento un movimiento que rompa con la idea de significado, de interpretación, y traiga una idea de sentido entre cada una de las obras, sentido que se produce a partir de una construcción elaborada del mismo modo en que se elabora el montaje de una secuencia de planos en la edición de una videodanza. Considerar que hay una percepción estética del espectador al ver la programación. Una experiencia que resulta de un conjunto de «pequeñas impresiones, sensaciones ínfimas, imperceptibles que acompañan necesariamente la aprehensión» de una obra artística, como sugiere José Gil en su libro *La imagen desnuda y las pequeñas percepciones* (Gil 11).

La investigadora brasileña Lilian Graça considera que «así como en la danza y en el cine, la videodanza también posee fuertes atributos generadores de reacciones de movimientos en sus espectadores». Graça considera además que algunos elementos específicos de composición de la videodanza, «tienen la condición de potenciar reacciones cinestésicas en el cuerpo del espectador y puede configurarse en un potencial articulador de la reflexión sobre la complejidad del fenómeno cinestésico en las reacciones corporales dentro del medio videográfico» (Graça 5).

Desentrañar las relaciones que las obras guardan entre sí, y luego secuenciarlas³¹, implica considerar cómo el espectador va a disfrutar de esa programación desde la entrada a la salida de la sala de exhibición. ¿Cuál video será elegido para abrir la secuencia y cuál de ellos vendrá enseguida? Para el que mira, el segundo video guarda alguna información del primero y los subsiguientes de los anteriores, hasta la última obra exhibida. Las videodanzas que abren y cierran la secuencia suelen ser las más impactantes dentro de la serie. La primera por despertar el interés de continuidad, y la última por acompañar al espectador en la salida de la sala de exhibición, llevando consigo los vestigios de las otras obras de la programación.

Elaborar una programación de videodanza es asumir cómo los afectos pueden atravesar al espectador desde la entrada hasta la salida de la sala. Se presupone el impacto cinestésico de ese cuerpo al experimentar la empatía estética que ocurre al ver una programación de obras de videodanza, un tipo de sensación llamada por Roland Barthes de «situación de cine»: el espectador está sentado en la oscuridad, «un poco entumido, encogido, friolento», postrado y que, repentinamente, debe mover su cuerpo para salir de la sala de exhibición (Barthes 427). ¿Qué se lleva consigo de lo que acaba de ver?

A partir de aquí, este ensayo propone un ejercicio de montaje de un programa con obras históricas de la

31 El montaje pensado como un encañamiento de escenas, fue denominado por el teórico soviético Lev Kuleshov (1899-1970) como geografía creativa, cuando los fragmentos de las escenas son colocados en secuencia dejando establecer al público sus propias conexiones. Pudovkin proponía la conexión de los planos para «llevar al espectador a aceptar subrepticamente un acontecimiento, una historia o un tema. Eisenstein mencionó eso y lo reivindicó, no como una conexión, sino como una colisión; no como una platea pasiva, sino como una platea de “cocreadores”» (Andrew 52).

videodanza brasileña. Los criterios de selección, aquí se guían no sólo por la importancia que cada obra produjo en el contexto artístico brasileño, sino también por las contribuciones que esos videos trajeron para el propio lenguaje.

Por sus características distintas en el tratamiento del tiempo y del espacio, se destacan cinco obras importantes de experimentados artistas brasileiros: *Carne I* (2005) de Analívia Cordeiro; *Por onde os olhos não passam* (2003) de la bailarina y coreógrafa Andréa Maciel y del videomaker Paulo Mendel; *Fora de campo* (2007) de Claudia Müller y Valeria Valenzuela; *Duo#1*, realizada en 2010 por Paulo Caldas junto con el artista visual, videomaker, director y editor de video, Gustavo Gelmini, y *Partida, sem chão* (2006) de Alexandre Veras, Luiz Carlos Bizerril y Ernesto Gadelha.

Para abrir la programación, selecciono el trabajo que presenta un fuerte impacto por sobreponer capas de sonidos e imágenes del cuerpo desnudo de la bailarina. En *Carne I*, Cordeiro buscó establecer una relación de extrema proximidad entre el cuerpo y la cámara. En realidad, ambos estaban íntimamente interconectados en el video, ya que la cámara fue acoplada al cuerpo de la bailarina Cristina Brandini. *Carne* exhibe una textura especial, producida por la sobreposición de siete capas de imágenes que mezclan fragmentos del cuerpo de la bailarina, sobre un tul (tejido transparente) blanco, desplazándose en micromovimientos y dando la idea de «un bordado», «una rienda» de imágenes, «la edición del video remite a los principios visuales del cubismo» (Cordeiro en Acosta 109), destacando los ruidos producidos por la respiración de Brandini que componen, junto a la imagen de su cuerpo en movimiento, la estética orgánica del trabajo.

La segunda videodanza que forma parte de esta programación es titulada *Por onde os olhos não passam*. La

obra inicia con la bailarina Andréa Maciel caminando por un terreno rocoso de una playa del litoral de Salvador de Bahía, Brasil. Los colores de su traje, semejantes a los del ambiente, se mezclan con las borrosas imágenes proporcionadas por efectos de la propia cámara. La música minimalista compone una escena casi surrealista. A medida que el video avanza, las imágenes del cuerpo de la bailarina son poco a poco desintegradas a partir de un efecto «inventado» por el *videomaker* realizado en sus investigaciones con el programa de edición de imágenes. El recurso consiste en la fragmentación del cuerpo en diversos píxeles, algunas veces sobrepuestos, cada uno de los cuales exhibe temporalidades distintas de la coreografía y del cuerpo de la bailarina. En palabras de la coreógrafa:

El personaje se fragmenta en pantallas móviles, su cuerpo se desestructura para una nueva configuración. Diferentes planos orbitan en el mismo cuadro en una coexistencia de tiempos distintos. La imagen de fragmentación es definida por la complementación de los movimientos de la bailarina y de la edición del video (Maciel 54).

Lo que puede parecer, para el espectador desprevenido, un defecto de «pixelación» de la imagen, acaba por dramatizar y crear subjetividades para la escena, «resignificando» la danza. En realidad, los efectos se convierten en la propia coreografía, que no existe sin ellos. Mendel (2003) resalta que el efecto fue «descubierto» accidentalmente durante el montaje. A partir de entonces, junto a Maciel, decidieron investigar cuáles serían las posibilidades estéticas de aquel descubrimiento para la composición coreográfica hasta llegar a

la concepción final de esta obra que ultrapasa los límites de la videodanza para dialogar estéticamente con el videoarte.

Todo encuadre presupone algo que no puede ser visto por la mirada, pero puede ser intuido por el espectador. Esta interpretación de la materialidad diegética fuera de los límites de la pantalla es denominada «extracampo» por las teorías cinematográficas. Valiéndose de este concepto, el dúo Müller-Valenzuela creó *Fora de campo*, una concepción que parece ser, hasta entonces, inédita en el contexto de las creaciones videocoreográficas y que pasa a ser la tercera obra de esta programación.

En efecto, la coreografía de Müller nunca es vista en su totalidad. La edición sólo deja escapar algunos vestigios, como respiraciones jadeantes y movimientos de brazos y piernas que pasan eventualmente en la pantalla, dejando traslucir que ahí hay alguien bailando. Esa danza invisible de la bailarina sólo puede ser «vista» a través de los ojos y de las declaraciones de los espectadores diegéticos. Es como si ellos prestasen sus ojos para aquellos que observan el video. Se trata de una propuesta osada que abre nuevos horizontes para pensar en otras maneras de crear videodanza.

La penúltima obra de la programación es *Duo#1*, del coreógrafo Paulo Caldas. Se trata de un fragmento coreográfico retirado del espectáculo *Quinteto* (2008). Las imágenes de los bailarines Toni Rodrigues y Paula Maracajá forman parte de una partitura de movimiento que abrió espacio para la entrada de otra capa referente al movimiento de la cámara. Es como si el dúo original pasara a interactuar con un cuerpo-cámara, componiendo así una especie de «trío» entre dos bailarines y la cámara de Gustavo Gelmini. El resultado es una toma que se desplaza en el espacio en un solo plano secuen-

cia explorando, a veces con efectos de aceleración de tiempo, los planos y contra-planos de los cuerpos de los bailarines. Para obtener ese resultado, el director contó con una microcámara y la habilidad del *videomaker* en la captura de las imágenes. El tiempo fue rigurosamente manipulado en la edición, a veces acelerando algunos fragmentos, y «la sensación es de corte sin corte» (Caldas, 2012). En la práctica, los supuestos cortes fueron obtenidos imprimiendo gran velocidad a los desplazamientos entre cada plano.

Partida, obra que cierra la programación, con coreografía e interpretación de Ernesto Gadelha y dirección de Alexandre Veras y Luiz Carlos Bizerril, es una videodanza que trae a la temporalidad como el elemento fundante y primordial de la obra. El tiempo en *Partida* es dilatado, tranquilo, sin prisa. Se trata de un poema visual cuyas imágenes llevan al espectador a la contemplación. Un video que concede a quien lo mira, tiempo para aprehender no sólo las imágenes de la obra, sino también retomar los vestigios de toda la secuencia precedente de la programación.

Esta secuencia fue elaborada considerando las relaciones que las obras guardan entre sí. *Carne I* abre la programación proporcionando el impacto cinestésico de un cuerpo fragmentado y superpuesto en capas que se conecta directamente con las imágenes emblemáticas de la desfragmentación del cuerpo de la bailarina de *Por onde os olhos não passam*. Se trata de dos solos que traen dos cuerpos que se desvanecen. En la secuencia, el cuerpo solitario desaparece por completo durante la danza invisible de *Fora de Câmpo*, una danza que sólo puede ser intuita a partir de las reacciones de los espectadores que fueron filmados en el momento en que la bailarina danzaba fuera del encuadre de la cámara. Siguen ahí dos capas poéticas de creación: la primera por medio de los testimonios de los espectadores que,

en el momento en que contaban en el video sus experiencias, se alejaban del objeto estético, pues la danza que contaban ya no era la misma que habían visto. La segunda capa de creación es la del espectador del propio video, que al ver y escuchar los testimonios sobre una danza que no vio, imaginó otras danzas a partir de la suposición de lo que pudo haber sido. Así, conectada con la misma idea de composición en capas, aparece en la secuencia *Dúo#1*, un trío elaborado a partir de dos capas de composición: la primera con dos bailarines que abren espacio para la segunda capa de movimiento, la del cuerpo-cámara.

La elección de *Partida* para cerrar el programa, tuvo como estrategia ofrecer al espectador el tiempo de disfrutar el propio video, retomando los vestigios de las obras anteriores. Esta videodanza trae consigo un fuerte elemento de contemplación. Es el tiempo de aprehender la programación. Es el momento precedente a la salida del espectador de la sala de exhibición. Es el momento que él da para mover su cuerpo llevando consigo los atravesamientos y cruces que experimentó con lo que acaba de ver.

Como ya se ha mencionado, este ensayo no tiene como objetivo crear un manual de cómo encadenar una programación. Es, ante todo, compartir una posibilidad de organizar una secuencia de obras fundamentada en las relaciones y en la empatía que se supone en el espectador al experimentar el disfrute del objeto estético, en este caso la videodanza.³²

32 Partes de este texto han sido publicadas en portugués e inglés en los libros *Dança, História, Ensino e Pesquisa, Brasil-França, Ida-e-Volta / Danse, Histoire, Formation, Recherche: Brésil-France, Aller-Retour* y *The Oxford Handbook of Screen Dance Studies: Screen Dance Studies*.

Obras citadas

- Acosta, Antonieta Eloísa Kehrig. *Imagem do corpo em movimento na tela*. Dissertação de maestria em Teoria del Arte. Línea de investigación: Análisis crítico. Pós-Graduação em Ciência da Arte da Universidade Federal Fluminense - UFF. Niterói, 2011.
- Alonso, Rodrigo. «Videoarte e videodança em um (in) certa América Latina». En Bonito, Eduardo; Brum, Leonel; Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco v. 2: Videodança*. Río de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- Andrew, James Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Río de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- Bardawil, Andrea. «Corpo, Dança e Performance, uma breve reflexão». En *Revista Reticências... Crítica de Arte*, 3. Fortaleza: Secultfor, 2011.
- Barthes, Roland. «Ao sair do cinema». En *O rumor da língua*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- Bonito, Eduardo, Brum, Leonel, Caldas, Paulo (org.) *Dança em foco v. 4: Dança na tela*. Río de Janeiro: Contra Capa Livraria Oi Futuro, 2009.
- . *Dança em foco: entre imagem e movimento v. 3*. Río de Janeiro: Oi Futuro, 2008.
- . *Dança em foco v. 2: Videodança*. Río de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- . *Dança em foco v. 1: Dança e tecnologia*. Río de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.
- Brooks, Virginia. «De Méliès ao streaming vídeo: um século de imagens móveis da dança». En Bonito, Eduardo; Brum, Leonel; Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco v. 1: Dança e tecnologia*. Río de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.

- Brum, Leonel e Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco: Ensaios Contemporâneos da Videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.
- Brum, Leonel. «Movimentos da videodança brasileira». En Navas, Cássia; Launay, Isabelle; Rochelle, Henrique (Orgs.). *Dança, História, Ensino e Pesquisa, Brasil-França, Ida-e-Volta / Danse, Histoire, Formation, Recherche: Brésil-France, Aller-Retour*. Fortaleza: Indústria da Dança do Ceará, 2017.
- . «Brazilian Videodance: A Possible Mapping». En Rosenberg, Douglas. *The Oxford Handbook of Screen-dance Studies: Screendance Studies*. Oxford: Oxford Handbooks, 2016.
- . y Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco: Ensaios Contemporâneos da Videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.
- . y Cerbino, Beatriz. *Movimentos da Dança Carioca. Companhias e grupos de 1936 a 2013*. Rio de Janeiro: Jauá Editora, 2013.
- Caldas, Paulo. *Entrevista concedida especialmente para este ensayo*. Realizada en Fortaleza/Ceará. 17 de agosto de 2018.
- Caldas, Paulo. «Poéticas do movimento: interfaces». En Bonito, Eduardo; Caldas, Paulo; Levy, Regina (org.). *Dança em foco v. 4: Dança na tela*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria Oi Futuro, 2009.
- Caldeira, Solange Pimentel. *O lamento da imperatriz: a linguagem em trânsito e o espaço urbano em Pina Bausch*. São Paulo: Annablume. Belo Horizonte: Fapemig, 2009.
- Cerbino, Beatriz e Mendonça, Leandro. «Audiovisual, videodança e dança: conceitos e devoramentos». En Costa, Luiz Cláudio da; Geraldo, Sheila Cabo (org.). *Anais do Encontro da Associação Nacional de Pes-*

quisadores em Artes Plásticas (Recurso eletrônico) /
Río de Janeiro: ANPAP, 2011.

Cubas, Tamara. *O corpo como matéria de novas investigações*. Entrevista con Tamara Cubas concedida a Jussara Xavier. En *Jornal A Notícia*, 27 de noviembre de 2004. <http://www.perrorabio50.com/node/21764> de julio de 2016.

Cunha, Maria Teresa Santos. Conferencia impartida en la apertura del Seminario de Danza del Festival de Danza de Joinville, 2008.

Delahunta, Scott. *Sampling... convergences between dance and technology*. Conferencia presentada en el Art Crash Symposium, Aarhus, Dinamarca, 1998. Publicada en *Dance and technology zone*. Disponible en <http://www.art.net/~dtz/scott2.html> Acceso em 26/08/2018.

Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Río de Janeiro: Ed. 34, 1997.

Furtado, Beatriz. *Anotações sobre dramaturgia dos corpos-filmicos* para la curaduría de la Bienal de Par em Par, evento que es parte de las actividades en los años pares de la Bienal Internacional de Danza de Ceará. Fortaleza, 2012.

Gil, José. *A imagem-nua e as pequenas percepções: estética e metafenomenologia*. Lisboa: Relógio D'água Editores, 2005.

Graça, Lilian Seixas. *A percepção cinestésica na videodança*. Proyecto de calificación de doctorado presentado al Programa de Posgrado en Artes Escénicas, Escuela de Teatro, Universidad Federal de Bahía, en agosto de 2018. Orientadora: Dra. Ivani Lúcia Oliveira de Santana.

Greenfield, Amy. *Envisioning dance on film and video*. Nueva York: Routledge, 2002.

- Gualter, Katya Souza. *O Corpo Coreográfico e os Movimentos Cinematográficos no Musical Roberta*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologia Educacional em Ciências de Saúde - NUTES, Centro de Ciências de Saúde de la UFRJ, para a obtenção do título de Mestra em Educação Tecnológica em Ciências de Saúde. Rio de Janeiro: UFRJ/NUTES, 2003.
- Kappenberg, Claudia. «Does screendance need to look like dance?» En: *ADF Screendance Journal* available for download. Estados Unidos, 2008. Disponible en: <http://dvpj.net/screendance2008.html>
- Kraus, Lisa. *Choreography for the camera*. En: *Dance magazine*, 2005. Disponible en: http://findarticles.com/p/articles/mi_m1083/is_1_79/ai_n8698067/
- Machado, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas/SP: Papirus, 1997.
- . *As linhas de força do vídeo brasileiro*. En: *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007.
- Mello, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
- Miranda, Donna. Entrevista concedida a Tanzconnections. Disponible en <http://www.goethe.de/ins/id/lp/prj/tac/per/en4877412.htm>
- Miranda, Regina. «Dança e tecnologia». En: Pereira, Roberto e Soter, Silvia (org.). *Lições de Dança 2*. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2000.
- Muñoz, Brisa. *Videodanza un no-lugar*. 2006. Disponible en http://caidalibre.cl/pdf/videodanza_2006.pdf
- Natal, Carolina. «Dancine: inter-relação de espaços». En: Brum, Leonel e Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco: Ensaios Contemporâneos da Videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

- Nunes, Ana Paula. *Cinema, dança, videodança (entre linguagens)*. Niterói, 2009. 135 f. Disertación (Maestría en Comunicación) - Instituto de Artes y Comunicación Social, Universidad Federal Fluminense - UFF, Niterói, 2009.
- Oliveira, Ana Carolina Moura. *Videodanças: um verbo possível. Uma proposta metodológica para o ensino da videodança*. Monografía del Curso de Licenciatura en Danza del Departamento de Teoría y Creación Coreográfica. Módulo Práctica de la Danza en la Educación. UFBA: Salvador, 2009.
- Oliveira, Denise. A imagem na cena de dança contemporânea. En: Pereira, Roberto e Soter, Silvia (org.). *Lições de Dança 3*. Río de Janeiro: UniverCidade, 2001.
- Pelbart, Peter Pál. En: Deleuze, Gilles e Guattari, Félix. *Abas de Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Río de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- Potter, John. *Digital Media and Learner Identity: The New Curatorship*. Nueva York: Palgrave MacMillan, 2012.
- Rosenberg, Douglas. *The Oxford Handbook of Screendance Studies: Screendance Studies*. Oxford: Oxford Handbooks, 2016.
- . Video space: a site for choreography. En: *Journal of International Society for the Arts, Sciences and Technology*. Oregon: MIT Press, 2000.
- Rosiny, Claudia. Videodança. En: Bonito, Eduardo; Brum, Leonel; Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco v. 2: Videodança*. Río de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- Santaella, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- Seidler, Lara. *Conversas na noite*. Notas para elaboración de tesis. Doctorado en Poéticas Interdisciplinares. Programa de Posgrado en Artes Visuales. Escuela de Bellas Artes de la UFRJ, 2011.

- Siebens, Evann. *Choreography for camera: a historical perspective*, 1998. Disponible en <http://yokittyjo.com/wp-content/uploads/2010/08/dance-article-to-put-on-blog.pdf>
- Souza, Christine Veras de. *O show deve continuar: o gênero musical no cinema*. Dissertação Maestría en Artes Visuales - Escuela de Bellas Artes, Universidad Federal de Minas Gerais - UFMG, Belo Horizonte, 2005.
- Veras, Alexandre. «Kino-coreografias: entre o vídeo e a dança». En: Bonito, Eduardo; Brum, Leonel; Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco v. 2: Videodança*. Río de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- Vieira, João Luiz. «Olhares intra e extra diegéticos: a dança no cinema clássico». En: Bonito, Eduardo; Brum, Leonel; Caldas, Paulo (org.). *Dança em foco v. 2: Videodança*. Río de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- . «Câmera, olhar, corpo e movimento: Maya Deren». En: Greiner, Christine; Santo, Cristina Santo; Sobral, Sonia (org.). *Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança 2009-2010. Dança: imagens e movimentos*. São Paulo. Itaú Cultural, 2010.



Circling

Sally Gross y Douglas Rosenberg

Estados Unidos, 2012

Color, sonora,

HDV, 14 min.

Fragmento







SCREENDANCE:

REITERACIONES Y SISTEMAS GENERATIVOS

Douglas Rosenberg

Traducción: Ximena Monroy Rocha

Me gustaría que tú, lector, imaginaras algo muy específico mientras comienzas a leer este ensayo. Cierra tus ojos por un momento e imagina una danza hecha para la cámara; imagínala en detalle... Permite que se desarrolle en tu imaginación... Ahora, ¿cómo se ve?, ¿quién estaba en ella?, ¿había bailarines?, ¿se parecían a ti?, ¿se veían como bailarines de otros filmes que has visto?, ¿se veían como personas en tu comunidad?, ¿en tu videodanza¹ había diversidad, capacidades diferentes, bailarines mayores, no-bailarines?, ¿tu videodanza era específica de género o normativa de género?, por favor, piensa en esto por un momento.

El poeta mexicano Octavio Paz dijo: «lo que distingue al arte moderno del arte de otras épocas es la crítica» (20). En este caso, para Paz, la crítica es la habilidad de pensar más allá de la estética, aunque ésta ciertamente es una parte de la facultad crítica. Aquí, él nos pide inferir significado a partir de los objetos y fenómenos frente a nuestros ojos. A eso se refería Paz... es el impulso humanista, el impulso de pensar críticamente sobre todo lo que cruza a través de nuestro campo de visión. Así es como desarrollamos y facilitamos la evolución en nuestro propio campo. Desde sus primeros días, el campo de la videodanza se ha desarrollado de formas significativas; como en la evolución de cualquier campo, cuando la práctica alcanza una masa crítica, nuestra atención cambia de la supervivencia a cuestiones mayores que tienen que ver con filosofías, metodologías, discurso crítico y, por supuesto, ideas sobre historia y contexto.

Ciertamente están dándose nuevas e importantes discusiones en nuestra comunidad, en las comunidades de videodanza alrededor del mundo. Discusiones

1 El término *screendance* es traducido como *videodanza* en este texto. Nota de la traductora.

sobre esta forma, con seguridad, pero también sobre significado, agencia, autoría y género y las políticas de representación. ¿A quiénes estamos viendo en pantalla y cómo les estamos mirando? ¿Quién hace el trabajo es equitativo y justo, y a través de cuáles medios nosotros, como público, encontramos la obra? ¿Cómo afectan las políticas de representación a aquellos a quienes miramos en pantalla? ¿Existe una representación igualitaria de la diferencia en nuestras pantallas, y qué tipo de responsabilidad tienen los artistas, presentadores y curadores respecto a estas cuestiones? ¿En dónde se sitúa la ciudadanía artística dentro de estas discusiones y cuáles son las responsabilidades de la ciudadanía en esta comunidad global de videodanza? ¿Cómo respondemos, como espectadores, a creadores y presentadores, a la pantalla y a lo que está más allá de ella? Ya que la videodanza —claramente— se ha vuelto una «plataforma mundial de la danza», no podemos asumir ninguna clase de universalismo, eurocentrismo y, en realidad, ningún otro *-ismo*. Todo lo que encontramos en las pantallas tiene especificidad y cada gesto que ingresamos a éstas tiene significado y, por extensión, consecuencia; ni la belleza ni el simbolismo, o el significado, son universales.

Los festivales de videodanza son —en cierta medida— el equivalente a los museos: depósitos para la historia de una forma de arte, pero se les ha dado esa responsabilidad tal vez por defecto. Quizá, de cierto modo, los públicos son los depósitos de tales historias; ya que, como muchos aspectos en la cultura contemporánea, cada experiencia es personalizada. Tú ves los filmes que eliges ver o los que son elegidos para ti, creando así una historia o índice personal de esa forma de arte, diferente al de tus colegas, pero con algunas superposiciones y puntos de contacto. En consecuencia, todos contamos una historia diferente sobre la videodanza, quizá la que

mejor se nos adapta o hasta la historia que nos gustaría que fuera cierta. Los festivales tienen mucho en sus manos sólo con llevar las obras hasta nosotros. Algunos festivales han asumido la responsabilidad agregada de los programas históricos, y han creado espacios para discusión y participación críticas propuestas por agendas e intereses locales.

La videodanza es más que un sistema de distribución para la danza

La videodanza (sobre o con cualquier tipo de pantalla) puede invocar o ejecutar cualquier estilo o manifiesto de danza. De hecho, este campo implica la fusión de los lenguajes de danza y medios, y sus subsecuentes agregados híbridos de forma y significado. Así pues, la ecología de la videodanza es compleja y está llena de numerosas microecologías; mientras todavía está en el proceso de definirse, es un campo lleno de literatura nueva y desafiante, tesis que empujan los límites de disciplinas identificables y originadas tradicionalmente, así como sus historias, y las cuales a menudo involucran estos conocimientos dentro de intrincadas propuestas híbridas. De forma similar a la que académicos, profesionales y curadores se vincularon con el videoarte en sus primeras etapas a finales de los sesenta y setenta, así también ahora los académicos entran al diálogo y las prácticas de la videodanza a través de una vasta red de afluentes, que provienen de entrenamientos tan diversos como la teoría, la historia y práctica de la danza, la teoría feminista, la antropología, la teoría *queer*, los *film studies*, los *performance studies* y las artes visuales.

Los académicos de videodanza están inmersos en un rango diverso e impresionantemente amplio de metodologías para mirar a la danza y su literatura, creando así un panorama cada vez más espeso de voces poderosamente informadas, definiendo colectivamente este

campo con escritura articulada, desafiante y muchas veces provocadora. El panorama de la videodanza ha sufrido significativos cambios desde los primeros días de la historización del campo. Parcialmente debido a nuevas áreas de investigación, como los *performance studies*, la estética relacional y la amplia presencia del videoarte, el *performance* y la instalación, así como su impacto en el mundo de la danza, sumado a las numerosas y crecientes sedes para la exhibición de videodanza y su globalización, este campo linda con volverse ubicuo. Esta presencia cultural aumentada también es una parte de la evolución digital y sus nuevas tecnologías de representación y circulación. Mientras las pantallas en la era digital han disminuido significativamente su masa física, los creadores de videodanza ya no consideran a la pantalla como un objeto, sino como un portal móvil, libre de la masa del aparato. La pantalla es un espacio *site-specific* con un horizonte infinito, un paisaje potencial en el cual el cuerpo es un punto de referencia, una teoría, una metáfora visual, o hasta un espacio ausente para la contemplación. En esta nueva ecología de la pantalla, el material de filme y video ha sido absorbido por el material de la cultura digital. Lejos de los días del videocasete, los tubos de rayos catódicos y el *loop* cerrado de la transmisión televisiva, ahora nos encontramos con todos los deseos del arte contemporáneo y la cultura contemporánea –movilidad, accesibilidad, espectáculo y transdisciplinariedad–. En este milenio, las obras para la cámara pueden depender completamente de las estrategias de la danza en vivo u *off-screen* como métodos para la creación de proyectos *screen-specific*. Esta yuxtaposición de *performance* de danza en vivo y mediada puede, por lo tanto, dirigirse hacia los territorios del cine documental o experimental, el videoarte y otros géneros para pantalla codificados y reconocibles. De hecho, existe una signi-



Proyección Agite y Sirva 6º Festival Itinerante de Videodanza / Patricia A. Villegas Mendoza / Zócalo de San Pedro Cholula Puebla, México, 2014 / Color / Fotografía digital.



Proyección Agite y Sirva 6º Festival Itinerante de Videodanza en el Festival Siguientscena / Johan Nobis / Querétaro, México, 2014 / Color / Fotografía digital.

ficativa adherencia a lo que podemos ahora referirnos como *metodologías tradicionales*, por medio de las cuales la coreografía es llevada al espacio de la pantalla, como interpretación puramente estética de movimiento en el espacio de presentación. Tal es la fuerza de gravedad de la pantalla; podría decirse que es una *tabula rasa*, desincorporada como se ha vuelto de tubos, cubiertas, cables o más ataduras al mundo físico. Se trata de un vacío cada vez más seductor para creadores de danza y creadores de trabajo *pantállico*² que ven al cuerpo en movimiento, o tal vez simplemente al movimiento, como el equivalente cinético del lenguaje, o más aún, como *contenido*.

La videodanza se encuentra en medio de un periodo de autodeterminismo y también de auto-análisis. Se trata de un campo de investigación que ha estado escribiendo su propia historia casi desde sus comienzos, en gran parte a través de la práctica, pero también con un cuerpo de textos pertinentes cada vez más significativo. Cine, fotografía, video y otras tecnologías de creación de imágenes dejan rastros de sus reiteraciones, evidencias de experimentos, reflexiones inquisitivas y en ocasiones tesis fallidas. Mientras que los académicos reúnen estos rastros bajo la estructura de la organización de la videodanza, podemos empezar a ver patrones, pensamientos y proposiciones colectivas sobre cómo los cuerpos danzantes se conforman en la mediación. Sin embargo, a partir de los primeros esfuerzos colaborativos de artistas interesados en la óptica del movimiento, han existido rastros de respuesta crítica en la superficie *externa* del discurso de la videodanza, cuando tales colaboraciones se insinuaron dentro de las estructuras preexistentes de la producción artística. Encontramos estos rastros, por ejemplo, en escritos sobre

2 *Screenic*. N. de la traductora.

los estudios fotográficos de Eadweard Muybridge, o el *Entr'acte* de René Clair, en la pintura cinéticamente cargada de los cubistas, en las imágenes cronométricas del fotógrafo francés Étienne-Jules Marey, y más tarde en los filmes experimentales de Norman McLaren, Shirley Clark, Maya Deren, Amy Greenfield, entre otros. En críticas de estos trabajos, la mención de la danza *per se* o de cuerpos involucrados en actividades parecidas a la danza y su representación *pantállica*, a menudo es tangencial a la función central o foco de la escritura. Es una imagen de persistencia retiniana de la obra, algo que resuena a la distancia, fuera del marco de la teorización generalmente mono-disciplinaria en torno a la producción cultural de cine, fotografía y pintura.

Por el contrario, la escritura con la que estoy involucrado respecto a la videodanza es tanto multidisciplinar como decidida en su vinculación con la misma *idea* de la videodanza como principio organizador y como un método generativo que enmarca discusiones contemporáneas sobre el cuerpo en la pantalla. Contamos con el beneficio de la historia, es decir, la distancia entre un presente en el que a la academia se le ha dado la libertad de deambular a través de límites porosos y maleables, y un pasado que generosamente ha provisto archivos, rastros, manifiestos, índices y una rica cultura visual y material que podemos ponderar por medio de infinidad de lentes. Y de manera similar a un reconocible *leitmotiv* del mismo modernismo—en el cual los propios artistas han utilizado la escritura como una plataforma activista por medio de la cual dan forma a su propio campo— muchos de los que escriben sobre videodanza también la practican. De hecho, la idea de investigación orientada a la práctica es el *status quo*, una asunción casi tácita: todas han tenido una vinculación con la representación *pantállica* de una for-

ma que es bastante distinta a los modelos históricos de la distancia entre los comentaristas críticos respecto a los medios artísticos actuales y la práctica creativa del día a día. En otras palabras, los autores a quienes leo no sólo teorizan sobre videodanza, sino que están vinculados con las herramientas de producción (dispositivos de captura de imagen digital, Internet, cámaras, *streaming* de datos, movimiento en general), muchas veces como práctica creativa y otras, como iniciativa regular—una práctica social y/o una práctica de vida—.

La práctica de videodanza ya ha estado presente en la currícula universitaria por más de dos décadas, pero la literatura y academia que podrían contextualizar y organizar un marco teórico para este campo han evolucionado más lentamente. El propósito de teorizar videodanza no es el de anquilosar el pensamiento sobre este campo, o sus historias y prácticas, sino más bien promover aún más oscilaciones y estremecimientos. Volviendo a la sentencia previa de Octavio Paz, lo que distinguirá a la videodanza de otras formas de arte, es la crítica. No la clase de crítica binaria por naturaleza, sino una lectura más matizada e intrincada de este campo en el contexto de la teoría contemporánea y el pensamiento crítico.

La videodanza ha sido situada por varios autores como proveniente de una de tres vertientes históricas de práctica creativa: las artes visuales o plásticas (Rosenberg³), filmes y cine (Brannigan⁴) y, por supuesto la misma danza (Dodds⁵). Puede argumentarse sofisticada y convincentemente por la primacía de cualquiera de estas vertientes, y puede decirse que las tres tienen

3 Ver *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image* publicado en 2012.

4 Ver *Dancefilm: Choreography and the Moving Image* publicado en 2011.

5 Ver *Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art* publicado en 2001.

cierta precisión. Sin embargo, sin importar a cuál punto de origen uno se adhiera, o dónde sea que se ubique a la videodanza dentro de estas historias, todas están, dentro del contexto de los siglos xx y xxi, enmarcadas por las narrativas del modernismo y además, las narrativas modernistas de la cultura visual que se han apoyado en géneros singularmente reconocibles de la práctica creativa mientras ignoran la presencia de otras.

La danza es una práctica que tiene una considerable vida en la sombra —es decir, su historia y representación en el medio óptico de la fotografía y la imagen en movimiento—. Este índice fantasmal ha perdurado a lo largo de la era moderna a pesar de esconderse muchas veces a simple vista. Pero la pantalla ha probado ser un sitio particularmente apto para la danza, todavía más en este momento contemporáneo. De hecho, las narrativas entrelazadas de la videodanza están pobladas, en una ramificación, por las películas generalmente del *mainstream* que han tomado a la danza como su materia prima. Estas películas se distinguen por altos valores de entretenimiento y el uso de la danza al servicio de un arco narrativo. Tiempo atrás en este linaje se encuentran las películas mudas de Charles Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd y otros quienes muchas veces usaron al movimiento para atravesar o alterar un arco narrativo, o como un momento cómico. Irónicamente —sin embargo— estos primeros filmes mudos tienen más en común con la segunda ramificación de la videodanza, la cual está poblada por autores, *amateurs* y *outsiders*, cuyo trabajo asume una inscripción significativamente distinta. Tales figuras incluyen a René Clair, Maya Deren, Ed Emshwiller, Shirley Clarke, Elaine Summers y otros —quienes son todos ciudadanos del modernismo, experimentalistas, activistas y no-conformistas cuyo trabajo articula manifiestos individuales para la videodanza. Estos artistas generalmente desecharon la narrativa en

favor de una poética del cuerpo: para ellos, el cuerpo en movimiento es valorado por sus significantes humanistas, y el movimiento es la lengua franca de la imagen en pantalla. Ambas ramificaciones reflejan la herencia de sus respectivas genealogías; la primera resuena significativamente con la teoría y la práctica del cine, tanto forma de arte de *fin de siècle*, como sus subsecuentes manifestaciones reconcebidas por Hollywood. La segunda ramificación refleja la impronta de las artes visuales y la vanguardia de los primeros días del modernismo atravesando la era digital.

Dentro de ambas ramificaciones de estas narrativas se esconden manifiestos implícitos para la videodanza. A lo largo de las historias del modernismo, los manifiestos han brindado ideologías progresivas a todas las disciplinas. Cada movimiento en cada campo, ya sea dadaísmo, cine (la escuela soviética, el Manifiesto Kinok de Vertov, Dogma 95), surrealismo, expresionismo abstracto, minimalismo, o serialismo en música, es una declaración de la aniquilación del anterior –de hecho, su completa anulación y reemplazo por el nuevo–. Es posible que en este modelo de vanguardia, la teoría supere a la práctica en que las nuevas teorías o manifiestos muchas veces son hipotéticos y sugestivos de cómo podría verse un nuevo arte o cómo podría funcionar. Tales proposiciones teóricas a menudo son aspiracionales, pues requieren de cierto tipo de activismo curatorial para transformar las ideas en acción.

Prácticas dispares/curaduría como gesto generativo

Al articular un campo de investigación tendemos a preguntar «¿qué pasa si...?». Damos un salto intelectual o cinético al vacío y seguimos el progreso lógico de dar respuestas a nuestras hipótesis. Se trata de un tipo de improvisación creativa que lanza gestos incorporados

y gestos intelectuales. El gesto de la suposición es performativo; *suponer* es concebir, incorporar, visualizar y verbalizar. *Suponer*, además, es conceptualizar y teorizar, historizar. La videodanza es una práctica maleable, y lo que la ha hecho un sitio tan vital de discurso en este milenio es precisamente su maleabilidad: en su fin y su comienzo, es una pantalla en blanco. Es simultáneamente un espacio de posibilidad y un sitio de contención, de protesta y de pertenencia. Es un espacio de diferencia, sin escuelas de práctica o movimientos *per se*, sin un mito particular de creación o una narrativa singular, sino con numerosas e identificables versiones de cada uno.

El término *videodanza* es vagamente el equivalente al término *pintura*. En otras palabras, describe a una práctica por sus características formales en los términos más amplios. La articulación de una práctica más allá de esos términos requiere de una subcategoría de lenguaje que comience a hablar sobre la obra con una terminología más particular. Es decir, una terminología que empiece a aludir a estilo, contenido, afiliaciones, historias, procedencia y linaje, así como movimientos –ya sean históricos del arte, históricos de la danza, o algo más–. La existencia de una muestra de *pintura* sin la articulación del marco de las obras específicas en la exhibición (nueva abstracción, campos de color, pop, etcétera) o al menos sus afiliaciones en resonancia, sería extremadamente rara en el mundo ampliado del arte. En tal escenario, el trabajo de la curadora es el de elegir las pinturas que han de ser incluidas y, posteriormente, crear una declaración en forma de un ensayo de catálogo –o algún otro texto– que exponga una lógica y un marco o lente para la muestra. Más allá, ese ensayo abordaría *por qué* el grupo de pinturas es reunido y compuesto de una forma en particular, e identificaría el tejido conectivo entre

las obras y sus intertextos (¿qué tienen que decir estas obras a las otras y a la forma?), y tal vez hablar sobre la forma misma. ¿Cuál es la situación de la pintura? ¿Este trabajo indica algún cambio en el curso de la práctica? ¿Es que éste replantea un curso existente? En el modelo de festival de videodanza, a menudo vemos filmes proyectados repetidamente de festival en festival. La similitud en estilo y enfoque en las selecciones de festivales internacionales muchas veces es impresionante. Volviendo a la analogía de la pintura, estas tendencias podrían ser reconocidas como movimientos o estilos a ser nombrados (expresionismo abstracto, realismo y demás) para explicar sus fuentes genéricas. Para usar una analogía musical, podría haber un enfoque particular de hacer videodanza que pudiera referirse como *clásico*, en el cual agruparíamos trabajos de artistas durante la mitad del siglo xx. De forma alternativa, tomando un apunte de las artes visuales, otros subgéneros podrían incluir las designaciones *formalista*, *narrativo* o *popular* para delinear características e intereses compartidos dentro de varias aproximaciones para construir obras para la pantalla. Las obras —además— podrían ser delineadas por su materialidad, calidades superficiales, tema, lenguaje coreográfico y contenido político. Como creadores y curadores, tenemos la habilidad de ilustrar nuevas ideas sobre nuestro campo a través del discurso, proporcional a otros modos establecidos de práctica artística. Al curar una alternativa al espectro de obras que parecen demasiado ubicuas, y al crear un ensayo o lógica que la enmarque, podemos ilustrar otro conjunto de posibilidades y hacer avanzar a este campo. Las discusiones de videodanza en muchas ocasiones citan a los musicales de Hollywood y otros híbridos filme/danza como parte del discurso. Pero la videodanza es más que una subcategoría de musicales de Hollywood, videos musicales,



Proyección Agite y Sirva 5º Festival Itinerante de Videodanza / Paulina Macías / Universidad del Arte, Unarte Puebla, México, 2013 / Color / Fotografía digital.



Screendance creation lab impartido por Paulina Rucarba, Ximena Monroy y Jean-Baptiste Fave / Agite y Sirva 6º Festival Itinerante de Videodanza / en colaboración con Cyntia Botello y ScreenDance Festival Stockholm / Ximena Monroy Rocha / Estocolmo, Suecia, 2014 / Color / Fotografía digital.

u otras amalgamas similares de la industria del entretenimiento. Y, aunque el campo no se ha establecido claramente como práctica distinta y separada de otros géneros, esto es precisamente lo que puede ser alcanzado por la curaduría y ciertamente por la escritura crítica. Al vocalizar la diferencia y articular la especificidad en la práctica, puede ser posible llevar al campo hacia otros modelos encontrados en las artes visuales y otros sitios.

La curaduría y su relación con la videodanza podría ser dividida en dos ramas distintas. Por un lado, la curaduría enfocada en la pantalla y sus posibilidades para crear un espacio híbrido y de actividad experimental y, por el otro, la curaduría enfocada en la representación de la danza para reforzar distintas y arraigadas nociones de coreografía y su migración al espacio de la pantalla. En el primer ejemplo la danza no es sino un elemento en la construcción de un espacio *pantállico* performativo, resueltamente incluido dentro de tal espacio para involucrar sus especificidades. En el segundo ejemplo de curaduría, sus gestos son predeterminados para retener la autoridad de la danza como forma de arte discreta dentro del espacio *pantállico*. Cada aproximación ejecuta una agenda específica y refuerza una ideología en particular. La práctica de curar videodanza, dados estos dos modelos, podría resultar en un tipo de triunfo de la danza sobre los deseos de los medios, o en la desaparición de la danza dentro del espacio de los medios. En el primero, la danza mantiene su autoridad sobre el método de inscripción y circulación, y en el segundo el gesto de curar resultaría, muy posiblemente al final, en la confirmación de la videodanza como una forma de arte autónoma. La clase de curaduría que podría tomar como su misión una apertura hacia la gestalt de la videodanza, finalmente diluiría la pureza de

la danza (si existe tal cosa), en favor de una estratificación de elementos que sacrifican su propia autonomía en servicio de una nueva forma híbrida. La práctica de curar en general proviene de un modelo de arte, en el cual, un individuo o un equipo trata de crear significado a partir de un grupo de obras. De acuerdo con Geoff Cox y Joasia Krysa, la curaduría puede ser vista como una práctica de construir significado al ejercer control a través de la selección, la disposición ingeniosa, el etiquetamiento, la interpretación, etcétera. De esta forma, el significado se acumula vía la relación de un objeto, imagen o filme con otro, vista a través de numerosos lentes y marcos de referencia culturales.

La curaduría puede servir para interrogar trabajos individuales de videodanza, la práctica colectiva, individual o grupal, y para dar forma y comentar activamente respecto al campo en general. Esto crea cimientos para la crítica, además de encuadrar y agrupar obras individuales alrededor de aspectos de contenido, forma e infinidad de otros intereses. De esta manera, la curaduría y la crítica están ligadas y, sinérgicamente, contribuyen a una elevada discusión sobre significado, propósito, forma y contenido en el campo de la videodanza. Aún así, parece que la curaduría, en su sentido más preciso, está en gran medida ausente en el circuito de los festivales y de la exhibición de videodanza. Señalaría que hay excepciones, sin embargo, en general, la falta de activismo curatorial en el campo lleva a un malestar y hasta a una desvinculación de parte tanto de creadores como de espectadores que disminuye el potencial de la videodanza como forma de arte. Mientras este campo crece en popularidad y más festivales emergen alrededor del mundo, es importante considerar cuestiones relacionadas, tanto con el privilegio curatorial, como con las formas en las que los festivales son pro-

gramados. Los festivales son los conductos a través de los cuales la mayoría de la gente ve videodanza, aunque a menudo es poco claro cómo un festival construye sus programas públicos. ¿Existe un jurado, un curador individual, o tal vez una combinación de ambos? ¿Cuál es la diferencia entre una proyección curada o seleccionada a través de jurado, y una que es *programada*, y cuáles son las preocupaciones y misiones de cada una?

Curar no es simplemente seleccionar. Se trata de una práctica proactiva, la cual por naturaleza contiene en partes iguales componentes académicos, eruditos y de enseñanza. Uno emprende un alto grado de responsabilidad como curador, no sólo hacia la obra sino también hacia la cultura de esa forma de arte en general, su origen histórico, su manera de proceder y su flujo de vertientes interrelacionadas: interdisciplinariedad e intertextualidad. La curaduría es una plataforma para fuertes declaraciones y es bastante diferente de organizar y programar. Ésta depende completamente de un conjunto de estrategias que intentan responder de manera directa a la forma misma y, en muchos casos, intenta mover a ésta en una dirección en particular. Curar también se trata de usar obras de arte para hacer la declaración definitiva de que algo existe fuera de la forma, ya sea discapacidad, género y demás. Programar, el cual es el modelo prevaleciente en los festivales de videodanza, es un tipo de vitrina, similar a una función de danza que tiene múltiples coreógrafos en el mismo evento. Las similitudes subyacentes entre artistas que comparten el mismo programa pueden ser vagas o no completamente evidentes; muchas veces aparecen juntos por razones totalmente fuera del contenido o estilo de su trabajo, razones que pueden ser pragmáticas, o no. Programar es el inverso de curar; es un cruce entre los modos en los que los festivales de cine y algunos eventos de danza a menudo son conce-

bidos. En ambos casos se sigue un modelo de entretenimiento que, por lo tanto, tiene un motivo ulterior, afectado por las expectativas respecto a públicos. La programación puede ser hecha alrededor de un tema, pero aún así sigue siendo un emprendimiento diferente al de la curaduría, con un resultando marcadamente distinto. La curadora, aunque no exenta del negocio del arte, generalmente opera dentro de un conjunto diferente de expectativas. Ella asume la responsabilidad de la *gestalt* de la exhibición que, en sí misma, repite un punto de vista particular al usar obras de arte como textos, lo cual por implicación o inferencia crea significados colectivos. Curar implica que un tercero tiene un rol activo en elegir y organizar el trabajo en un programa de tal forma que crea una metanarrativa entre piezas, artistas y el contenido presente en la obra que el público finalmente ve. De acuerdo con el ensayo «The Curatorial Turn: From Practice to Discourse» del curador Paul O'Neill:

Las exhibiciones grupales son textos ideológicos que hacen públicas las intenciones privadas. En particular, es la exhibición de arte temporal la que se ha vuelto el medio principal en la distribución y recepción del arte; siendo así el agente principal en el debate y la crítica sobre cualquier aspecto de las artes visuales (14-15).

Aunque O'Neill se refiere específicamente a las artes visuales, las proyecciones de festivales son esencialmente exhibiciones grupales; como tales, el sentido de la afirmación es acertado. El papel de la curadora es más que activo; es *proactivo*, pues su labor es buscar obras que apoyen una tesis, una tesis que ella busca

introducir en la cultura de la forma de arte (videodanza, por ejemplo) con el objetivo de crear una conversación sobre la forma de arte misma. En otras palabras, la exhibición curada intenta crear una *gestalt* basada en las relaciones entre piezas individuales, amplificando el significado más allá del alcance de una sola obra de arte. De esta forma, la vinculación de la espectadora es profundizada también. Las proyecciones o exhibiciones curadas catalizan nuevas ideas sobre género, estilo, tendencias y procedencia histórica, y éstas además sirven como un texto para un discurso más amplio sobre la forma de arte o sobre asuntos que son del interés para la curadora (políticos, culturales u otros). En videodanza, la curaduría eleva a la práctica de forma que rigurosas interrogaciones de la danza y su relación con la pantalla, de la danza misma, de temas de representación y agencia, y más allá, vibren a través de toda la práctica y la comunidad de creadores. Si agregamos escritura y reportaje críticos a esta mezcla, el campo comienza a verse como un serio espacio social y creativo, en el cual pueden ocurrir diálogos importantes y significativos, lo que finalmente le beneficiará. También comienzan a abordarse asuntos de autoría artística, esto es, el involucramiento tanto de creadoras como de consumidoras de tal trabajo creativo hacia definir el campo, reforzando un tipo de práctica comunitaria y sinérgica.

Entonces, ¿por qué la curaduría es importante para la videodanza? Curar crea un sentido de identidad. La curaduría de cine, video y danza es una forma de construir narrativas sobre el campo de la videodanza que, de otra forma, serían invisibles o estarían ausentes. Sin embargo, una pregunta más para considerar es, ¿qué quiere la curadora de ti, como público? Lo que la audiencia podría ofrecer en respuesta es una clase de retroalimentación en *loop*, en la cual los esfuerzos de la curadora o programadora son reflejados, considerados y respon-

didos de una manera reflexiva y enfocada. El público incorpora la obra y la saca a la cultura ampliada de la danza y los medios, dentro de su propia práctica y dentro de sus situaciones sociales a través del discurso y la reiteración. En este modelo hay una colaboración implicada, una relación entre creadoras, curadoras, festivales y públicos que podría hacer avanzar al campo de una forma que eleve tanto el trabajo como el discurso crítico que lo rodea.

Ahora volvamos a donde empezamos, por favor; a la videodanza de tu imaginación. ¿Es la misma que antes? ¿Es diferente? ¿Cómo se ve ahora y qué significa para tí? Hay belleza en la diferencia, en los momentos reflexivos que el arte en su función más básica puede proporcionar. Ser reflexivo es tanto ponderar la propia existencia y propósito, como reflejar el mundo como es. La reflexión es posible por la más básica de las tecnologías, una superficie todavía fina, una interfaz que recibe y responde a nuestras proyecciones y deseos de ser vistos, de ser presenciados. Quizá ese es el propósito del arte: reflejar y crear espacios para la reflexión. Tal vez la videodanza, en un mundo ideal, liberada del peso del comercio y el mercado, cumple un propósito similar tanto para la artista como para la espectadora. Todas las formas de arte viven en narrativas construidas, simultáneamente avanzando y arrastrando la carga histórica detrás de ellas, una laboriosa tarea. El arte es labor. La danza es labor exquisita, valiosa por su belleza, sí; y también por su habilidad de hablar sublimemente a la condición humana. El sueño del arte es una fantasía delirante. Es un sueño en el cual todo es posible, donde la gravedad no existe, donde las colaboradoras comparten exquisitas visiones y en donde el espíritu creativo es nutrido y valorado. El arte es, sin embargo, labor; es repetición, es trabajo duro, es muchas veces el producto del impulso creativo y de gestos que son altruistas y pro-

fundamente sentidos; es un tipo de humanidad que, en mi sueño utópico, es compasivo, empático y amable; es labor, sí, pero una labor de amor⁶.

Obras citadas

- Brannigan, Erin. *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. Oxford: OUP, 2011. Impreso.
- Cox, Geoff y Joasia Krysa. «O zadaniach kuratorw wobec obiektw niematerialnych: generowanie i uszkadzanie obiektw cyfrowych» [«Immaterial Curating: the generation and corruption of the digital object.»] Trad. Marta Walkowiak. Ed. Lukasz Ronduda. *Zeszyty Artystyczne* 11. Poznan: Uniwersytet Poznanski. 104-15. Impreso.
- Dodds, Sherril. *Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*. Nueva York: Palgrave, 2001. Impreso.
- O'Neill, Paul. «The Curatorial Turn: From Practice to Discourse.» En *Issues in Curating Contemporary Art and Performance*. Ed. Judith Rugg y Michèle Sedgwick. Intellect Books, University of Chicago Press. 14-15. Impreso.
- Paz, Octavio. «Invention, Underdevelopment, Modernity.» *Alternating Current*. Nueva York: Viking Press, 1973. Impreso.
- Rosenberg, Douglas. *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. Oxford: OUP, 2012. Impreso.

6 Extracto de un discurso de apertura en el Festival Cinedans, Amsterdam 2014. Partes de este ensayo han aparecido en otras publicaciones.



FRENESÍ

Colectivo tropical. Diplomado impartido
por Ximena Monroy, A. Salomón
y Benito González

México, 2018

Color, sonora

HDV, 6 min.

Fragmento







DIÁLOGO EN TORNO AL ROL DEL CRÍTICO Y CURADOR EN VIDEODANZA

Susana Temperley

En 2010 tuve la oportunidad de participar, como coordinadora, en la mesa redonda sobre crítica y curaduría de Videodanza, en el marco del 2º Festival Itinerante de Videodanza Agite y Sirva. Los integrantes de la mesa fueron: Douglas Rosenberg (UW-Madison), Alberto López Cuenca, Ray Schwartz (UDLAP), Martha Erika Mateos Genis (BUAP) y Vivian Cruz (coreógrafa-videoartista).

La propuesta de discusión se centró en el estado de producción cada vez más rica de videodanza y danza para la cámara, así como en la detección de una casi total ausencia de crítica que tomara como referencia a estas prácticas. Invitando a los artistas y teóricos a reflexionar sobre esta asimetría, propuse preguntas que –a mi entender– podían funcionar como ejes disparadores para el debate. Aclaré, además, que no debíamos perder de vista al contexto posmoderno, poshistórico y/o contemporáneo (dependiendo del paradigma donde se situara cada uno de los miembros de la mesa en su reflexión teórica). Estas preguntas eran: ¿cuál es el papel de la crítica y el de la curaduría para el arte de la actualidad? ¿Cuál es en el caso de la videodanza en particular? ¿Los formatos de la crítica y los interrogantes que ésta plantea la habilitan a seguir funcionando como parte del dispositivo metadiscursivo del arte contemporáneo? O por el contrario, si hablamos de crítica, ¿es un concepto que pertenece al aparato disciplinario de un arte que no es ya el nuestro?

Las siguientes líneas presentan una selección de las diferentes exposiciones e intercambio de ideas en la propia voz de los invitados, para, a continuación, dar lugar a algunas conclusiones que he extraído a partir de este debate. Douglas Rosenberg abrió el diálogo proponiendo su propia serie de preguntas: ¿quién es el crítico en este momento? ¿Cuál es el conocimiento que éste tiene? ¿Cuál es su criterio de la forma?

Douglas Rosenberg. En Estados Unidos tenemos un cuerpo de crítica que se divide en diferentes categorías prácticas; el crítico tendría ciertas herramientas prácticas que le permiten situarse para hablar de cine o de video, como una suerte de lentes desde donde observar, por ejemplo, el lente posmoderno o el feminista. De este modo es importante tomar en cuenta de dónde viene el crítico.

Vivian Cruz. Yo quisiera hablar desde el punto de vista del realizador, del creador. Desde quienes llevamos en México alrededor de quince años en el movimiento de la videodanza (que comenzó en realidad a existir hace más o menos veinticinco años). Cuando yo comencé a hacer videodanza también empezaban algunas maneras de difundirla, como bloques de video en canales de televisión y pequeñas muestras independientes que no llegaron a tener éxito. Una de las posibles causas de esta situación es que la videodanza no consiste en un género, no pertenece a la industria del cine e incluso está fuera del mundo de la danza. Siempre queda como un añadido en el mundo de la expresión. Y creo yo, es por esta razón que los críticos la menosprecian. Quienes hablan de ella lo hacen del siguiente modo: hablan de la danza desde el video o del video desde la danza, pero no existen críticos cuya especialidad sea la videodanza en sí.

Ray Schwartz. Para mí la cuestión de la crítica es muy secundaria, lo que me interesa es cómo utilizar el medio videodanza para enseñar o aprender sobre el campo de la tecnología, los códigos, las maneras de construir una obra y llevarla al público, los procesos de aprender. Es decir, no me interesa evaluar si una obra es buena o mala sino las posibilidades que ofrece la videodanza para otros fines que la trascienden.

Alberto López Cuenca. El acercamiento que puedo ofrecer proviene más del ámbito de la historia y la teo-

ría de la crítica de las artes plásticas. A mí me interesa el lazo temporal que corre de la década que va de los sesenta a los setenta. Creo que lo que ocurre son varias cosas: en primer lugar, es el punto de cruce entre el último crítico y el primer curador. La figura del curador no existe hasta ese momento. Creo que la primera vez que aparece en la literatura en México, en el ámbito de la crítica especializada, es a fines de los ochenta. Es muy tardío. Lo que existía era aquella persona que velaba por la colección, que cuidaba la colección. Era el comisario, aunque suene desconcertante. [...] Lo interesante de todo esto es ver cómo cambiaron las condiciones de producción, distribución y acceso. Es decir, las obras dejan de ser un objeto producido por un artista específico, y recibidas por un crítico y una institución especializada en su análisis. En los sesenta —en las artes plásticas— hay un corrimiento: los que eran críticos se convierten en curadores. Hay una ambigüedad en los roles que lleva a redefinir las categorías de productor y de crítico. Y es paradigmático el surgimiento de la figura del curador, es decir, alguien que no trabaja directamente con las obras y no trabaja directamente con la crítica sino que opera con una pata, digamos así, en cada extremo. [...] Entonces yo soy escéptico en aceptar esas categorías, en seguir hablando de un creador y de un crítico claramente definidos. Si algo ha caracterizado a la escena cultural de los setenta ha sido claramente la indistinción de esas figuras. No estoy criticando ni defendiendo simplemente estoy describiendo, pues muchas de las producciones de este periodo han sido apuestas críticas. Me hace mucha gracia la reflexión de Clement Greenberg hablando de Barnett Newman, diciendo «me interesa mucho su obra pero no me gusta tanto su razonamiento». Es decir, nos encontramos ante una serie de creadores, sobre todo del grupo minimalista, toda una

generación de creadores que son críticos y eso desubica a la crítica moderna.

Martha Mateos. Hablando un poquito sobre esta cuestión histórica, enmarcando los términos de *modernidad*, *poshistórico*, *posmoderno*..., en este marco indefinido es donde nos encontramos ahora. Hay mucha remembranza por una crítica formal, por una crítica que se hacía a principios del siglo xx y hoy vemos, tiende a ser un poco subjetiva. José Luis Brea, uno de los críticos más relevantes de España, marca que el crítico no tiene que ser una persona estricta, un oficial, sino simplemente un guía. Creo que se ha dejado de lado la relación entre la obra de arte y el receptor. Se deja de lado todo lo referente a sensaciones y percepciones.

Rosenberg agradeció la posibilidad de participar en la mesa de crítica y curaduría, recalcando que la conversación que ahí se estaba llevando a cabo era de importancia histórica. Para él, el crítico es parte del proceso de la videodanza:

D. R. La crítica de la danza para la cámara tiene una desventaja con respecto a la mencionada sobre Greenberg y otros referentes de las artes plásticas, pues la producción de obra es muy nueva en comparación con estas últimas. Al hablar de estos tres roles, del curador, el crítico y el intérprete, surge a mi mente Yvonne Rainer de los sesenta, que tiene una posición en la que asume estos tres roles. Ella tenía su «No manifiesto», en el cual, hablaba de estos tres roles, pero desde el punto de vista artístico, entonces creo que es un ejemplo claro.

A. L. C. Es interesante pensar en hasta qué punto es irreversible ese colapso que hace indistinguible o, al menos, no claramente distinguible, a esas figuras: la del creador, del espectador y del crítico, y en qué medida podemos pensar en esos términos. Está claro que muchas de las prácticas desde la década de los sesenta anidaron esa ambigüedad. Entonces querer ver esos

roles definidos ahora, significa estar a contracorriente. La figura del crítico presupone una separación de la obra, una visión privilegiada, una capacidad analítica que supuestamente el artista no tiene. El retrato moderno del sujeto límpido y cristalino que no se contradice con la realidad. [...] Creó que no estoy de acuerdo en que la crítica se convierta sólo en la experiencia del espectador frente a la obra. La pregunta que sugiero es, ¿en qué se ha convertido la crítica dentro de esta situación en que hay una nivelación entre producción, distribución o curaduría y crítica? Si se ha nivelado eso, ¿podemos seguir hablando de crítica o no? Si la respuesta es que no hay crítica y que lo único que se puede hacer es interactuar con la obra, me parece un sacrificio excesivo pues la crítica cumple un papel muy importante, pero tenemos que indagar sobre cuál es su situación. No estoy diciendo que ha desaparecido sino que se ha reconvertido, que los viejos términos están gastados y no sirven. Busquemos nuevos términos.

R. S. La cuestión de la crítica y la curaduría en videodanza es muy importante porque no hay mucha crítica, ésta aparece más como curaduría. Por ejemplo, en el caso de los festivales, la primera aparece como un ejercicio de selección de obras. La práctica de la videodanza tiene mucho que ver con esta actividad de curar.

El coreógrafo señala que lo cierto es que existen críticos de danza, como Alastair Macaulay del *New York Times*, que hablan sobre producciones de danza para la cámara pero sólo tienen como referencia la danza canónica, las expresiones clásicas. En otras palabras, el criterio de estos críticos tradicionales no tiene mucho que ver con el arte de la cámara.

D. R. Sobre lo que plantea Ray, sobre el punto de vista del *New York Times*, tenemos el caso de un crítico de música que ahora es crítico de danza. Macaulay no tiene autoridad para hablar de esta forma, en realidad,

sólo tiene una posición política cómoda desde donde dar una opinión.

V. C. Creo que ésa es la cuestión, a final de cuentas. ¿Quién está capacitado para hacer crítica? ¿Y desde dónde la va a hacer? Primero hay que conocer el origen, los ascendentes de los críticos sobre el arte plástico, un arte que data de siglos y ahora, ¿qué tenemos? Estos híbridos de artes, las visuales y las dancísticas que se unen en un nuevo lenguaje. Ahí está la discusión. ¿La videodanza es un género o no lo es? ¿Es la videodanza o el videodanza? ¿Cómo se le denomina a todo esto? Éste es el primer conflicto para luego poder tener referencias para un punto de vista crítico. Actualmente se puede acercar gente a ver videodanza y no entender nada, sin embargo, lo que ven les resulta conmovedor. Eso es lo que sucedía con las proyecciones que se difundían por televisión. La gente respondía a ellas de forma muy intuitiva, fresca. Ésa es una primera etapa de difusión que es en la que seguimos nosotros, tratando de que la gente pueda tener un acercamiento mayor. [...] Mi experiencia con los críticos ha sido que o son críticos de danza o son críticos de video y pocos son los que pueden dar un punto de vista en referencia a la vinculación del video y la danza. Con respecto a la actividad de la curaduría, ahora he tenido la oportunidad de participar en la selección de videos que conforman este festival. Uno como artista intenta apreciar la visión de otro, tratando de ser lo menos subjetivo en el sentido de «me gusta» o «no me gusta». Hay que tratar de entender lo que el artista está generando y luego imaginarse cómo podría ser mucho más accesible para el público.

M. M. En ese sentido es en que tendemos a pensar en el crítico como alguien honesto, como alguien objetivo e incluso aislado, cuando la realidad es totalmente diferente. Depende mucho de los contextos, de los auditorios. No es lo mismo la crítica que se desarrolla

en Estados Unidos o en Europa y la de América Latina. También hay un mosaico cultural, si pensamos en la crítica que se da en Argentina y la que se da en México. Tampoco hay que perder de vista el emplazamiento institucional y las relaciones públicas, esto puede determinar una crítica a favor o en contra del artista. Aquí quiero hacer hincapié en que el crítico debe tener una base, una formación, tal como el artista tiene la suya y, por otra parte, tiene la función de acercar la obra al público. La mejor forma de establecer a las artes y, sobre todo, a las contemporáneas, es a través de la praxis: el ver, el observar y el sentir. El crítico debe tener esa responsabilidad que es la emoción.

D. R. Esto que voy a decir es en realidad una autocrítica. Creo que hemos sido ingenuos. Yo tengo una colección de artículos sobre el inicio del cinedanza –antes de que la práctica comenzara a denominarse *videodanza* o *danza para la cámara*–, desde el año 46 a inicios de los sesenta. Durante los cuarenta, los críticos empezaron a escribir en espacios públicos. A mediados de los sesenta en el *Millenium Journal* se hizo una crítica de varias páginas donde se incluyeron a muchos personajes importantes de la danza. Entonces, hay numerosas revistas que dedicaron una crítica seria a la videodanza. El punto es que ya hay mucha crítica que existe, que fue olvidada. Se trata de retomar esta información existente para formar nuestras propias definiciones. Y en relación con lo dicho, desde inicios del siglo xx hasta los cincuenta, aproximadamente, todos los movimientos que se generaron desde el dadaísmo, el surrealismo, etcétera, consisten en un activismo que surgió desde los artistas. Éste es un punto a retomar.

A. L. C. En el relato que acaba de exponer Douglas aparece una suerte de desactivación de la crítica por tautológica, por repetitiva, por banal. Es decir, esto me

parece sintomático pues tal vez la institución crítica agotó su periodo de vigencia. Entonces, a lo mejor la petición está equivocada, pretender que haya *buena crítica* de videodanza es como pedir que haya *buena crítica* de cine, de artes plásticas, de teatro, y no hay. Está totalmente integrada a los mecanismos de exhibición de la industria. Estoy hablando de la crítica que se distribuye masivamente. Esto me lleva a pensar de nuevo, ¿qué es eso de la *institución crítica*? ¿A dónde lleva? ¿Cómo imaginarla? [...] Con respecto a lo que se dijo en esta mesa de ciertas personas, refiriéndose a quién puede o no hablar, efectivamente eso caracterizó a la esfera pública moderna, donde el ciudadano crítico supuestamente participaba. Quien participaba en ella era quien tenía propiedades, títulos nobiliarios o dinero. Parece que estamos aún esperando el advenimiento del mesías, de la producción de significados a través de ciertos estamentos sancionados por ahí. Esperando que el buen crítico capte por fin la combinación de la danza y el video.

V. C. Yo quiero puntualizar lo dicho por Douglas, se refería a que los elementos que utilizaban los artistas del cine-danza son los mismos que utilizamos ahorita. Desde el lado del creador puedo decir que sí, pues mi padre es pintor así que he vivido el conflicto de los críticos y los galeristas. De quién entra a un museo porque (en el contexto mexicano) los críticos resultaron ser en una época los enemigos del arte. Pero en el contexto de la videodanza he visto que, por ejemplo en España, hay proliferación de crítica de videodanza que promueve la práctica. En México todavía encontramos una relación escéptica de la crítica.

D. R. En realidad, yo pienso que nosotros mismos ya somos estos críticos que esperamos, pues ya escribimos sobre esto. Por ejemplo, Vivian está escribiendo en su página web desde los noventa. Entonces tenemos que dejar de ser ingenuos y asumir este rol. Lo que quie-

ro aclarar sobre lo que dije del conjunto de obras es que no era una tendencia sino que es una postura. Al curar un grupo de obras, en realidad estamos haciendo una tesis. Por ejemplo, revisando la selección que hizo Ximena me di cuenta de que había tres videos que incluían el tema del *hip-hop*. Entonces me hice la pregunta: ¿por qué están haciéndolo con *hip-hop* y por qué en esas locaciones? ¿Y por qué debería importarme? A esto es a lo que me refiero cuando digo que tenemos que empezar a ser críticos en nuestra propia familia.

A. L. C. Volvemos a la década de los sesenta, el objeto autónomo, el que estaba dentro de un museo, supera las barreras del museo, desaparecen como objetos, se diluyen en una práctica y dependen cada vez más y de una manera clara, del contexto. Hay un artículo excelente de Michel Fried, él es un gran crítico de Greenberg que, en 1967, escribió *Arte y objetualidad*. Ahí dice que el arte contemporáneo se ha alejado de la producción de objetos para convertirse en teatralidad. Es un diagnóstico acertado –aunque el tratamiento que le da no lo es, pues dice que aquello no es arte–. Al contrario, *eso* es arte, ¿qué ocurre acá? Que al no ser ya el objeto autónomo circunscrito a una especialización, incluso que invade el espacio público, vemos que falta alguien que pueda dar cuenta de eso y de traducirlo. La propia intervención, la propia solicitud de la puesta ya incluye al espectador. El arte ya no es un objeto ni sirve para la contemplación, es una práctica y está hecha –directamente– para ser recibida en el espacio del público. Esto replantea la cuestión de la obra, del público y del artista. [...] Me parece sintomático que justo en los sesenta, Greenberg y otros dejan de hacer crítica. Justo en el momento en el que el arte se convierte en otra cosa. Y esto mismo implica que el discurso teórico va a estar liberado de su antigua función de producción de significado.

Algunas palabras a modo de conclusión

Al extraer estas opiniones –y a fin de sistematizarlas– he vuelto sobre mis propios escritos, resultado de investigaciones paralelas en este campo y que fueron publicadas, curiosamente, en el mismo mes y año en que se constituyó esta mesa una tarde otoñal, en Puebla.

La reunión de las reflexiones de estos artistas y teóricos me ha permitido comprobar, una vez más, algunas de las observaciones que había hecho en aquel momento¹. Allí daba cuenta de la situación en que se encontraba (y se encuentra aún) la *vida metadiscursiva* de la danza para la pantalla, y concretamente la referente a la crítica.

Sobre la *crítica* efectuada por el propio artista (del coreógrafo, del realizador) sobre la obra de colegas o la propia, he podido comprobar que, no sin razón, se tiende a defender este tipo de escritura por ser la propia, pero también por ser la única (tal como lo afirma Douglas Rosenberg). Sin embargo, sostengo que el problema que tal protagonismo conlleva no es menor, pues si bien es de suma importancia la existencia de estos textos que, de diferentes modos, acompañan a la obra de danza para la pantalla, también presenta el peligro de volver hermético al circuito de producción y distribución, pues los escritos del artista no son capaces (y no tienen por qué serlo) de reemplazar a la crítica en la especificidad de su rol: «[...] la existencia de crítica determina en gran medida la importancia de un modo de expresión artístico en la cultura, pues contribuye a la designación de status de lo que critica y lo circunscribe como un espacio autónomo de efectos estéticos» (Temperley 150).

Asimismo, parece necesario no olvidar la cuestión de si es factible seguir pensando en una crítica como

¹ Ver «La escritura perpleja. Hacia un posible encuentro entre crítica y videodanza» en *Terpsicore en ceros y unos. Ensayos de videodanza*, 2010.

aquella mítica, o al menos circunscrita a un pasado, el de la *modernidad*. Al respecto podemos volver sobre las palabras de López Cuenca quien nos llama a dejar de esperar al *buen crítico* pues lo probable es que nunca llegue, así como llama a descartar, del mismo modo, todo intento de categorizar roles.

Se trata, de acuerdo a lo dialogado, de atender a las tareas pendientes. Entre ellas, abocarse a la comunicación con el público. Es quizás en este punto donde el trabajo de curaduría en nuestro caso, de danza para la cámara, estaría dirigido a organizar recorridos que otorguen identidad a festivales, muestras, eventos, entre otros dispositivos en continua reformulación. Y, con respecto a la tarea del crítico de videodanza, en tanto se aboca al rol de difusor de este arte en un contexto general de cambio de las prácticas estéticas y de sus soportes, deberá ser capaz de situar al conjunto de las actividades de danza para la cámara según tiempo y lugar de su producción. Es decir, ser capaz de reconocer cuáles son las condiciones de producción particulares de las diferentes obras y de su circulación específica, y en último caso producir una nueva batería conceptual que le permita dar cuenta de estos emplazamientos.

Obras citadas

Cruz, Vivian, Alberto López Cuenca, Martha Erika Mateos Genis, Douglas Rosenberg y Ray Schwartz. «Crítica y curaduría en videodanza». 2° Festival Itinerante de Videodanza Agite y Sirva. Coord. Susana Temperley. Salas de cine de arte, Complejo Cultural Universitario BUAP, Puebla, 17 de marzo de 2010. Mesa redonda.

Temperley, Susana. «La escritura perpleja. Hacia un posible encuentro entre crítica y videodanza». *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza*. Silvina Szperling y Susana Temperley. Eds. Buenos Aires: Guadalquivir-CCEBA, 2010. Impreso.



Old sawmill, Pori

Andrea Coyotzi Borja

Pori, Finlandia, 2014

B&N

Fotografía digital.







HACIA EL PAPEL DE LA NARRATIVA

Andrea Coyotzi Borja

Traducción: Cathleen Pomaski Kelly

Imaginemos por un momento que la narrativa está ubicada antes del arte, antes del espacio. Dándoles el origen de estructura para desarrollarse hacia diferentes posibilidades de *ser*, sin perder su posicionamiento principal dentro de sus características únicas de existencia.

¿Qué tal si la narrativa es aquel elemento que las sostiene a cada una de ellas, junto con sus elementos, y les permite correr libres dentro de esta plataforma con el fin de proveerlas, protegerlas y mantenerlas alejadas de un caos irracional? ¿Editando sus momentos de vanguardia hacia un significado secuencial? Quizá esto pueda ser la razón por la que nada se queda afuera; todo es válido y, al mismo tiempo, no es lo mismo en esta masa de creación y existencia entre estos elementos.

Para esto, podrá ser necesario volver a pensar lo que puede ser la narrativa: ¿en qué consiste?, ¿qué implica el acto de narrar?

La narrativa tiene una larga historia y siempre ha sido vista de una manera protegida o expresada por representaciones a través de un tipo de lenguaje; siendo este lenguaje visual o textual. Históricamente su estructura va de una tradición oral a la escritura de una historia, situación o evento relacionado. Esto sigue a través del siglo xvii y xviii, al posicionarse en una representación introvertida del ser. Va desde una presentación y discurso en público, en rimas o un ritmo específico en el cual se cuenta una historia, al desarrollo de la escritura y lectura como una perspectiva diferente de cómo la historia será recibida. Primero las historias fueron épicas, relacionadas a un grupo de personas, y después cambian a una materia autobiográfica y personal de presentación y representación del autor (Hobohm).

Para el siglo xix aparecieron los efectos cantidad y variedad, los cuales se desplazaron en el siglo xx hacia

la destrucción y estructura con el *Nouveau Roman* (literatura) y la *Nouvelle Vague* (Cine). Esto para llegar a la actualidad donde parece que regresamos a la expresión más autobiográfica. Pero en todos estos procesos uno tiene que considerar no sólo las formas en las cuales la historia está siendo representada (o presentada) sino cómo el autor puede convertirse en el medio mismo de la historia.

Todos estos saltos y tipos de representación están siempre vinculados a la forma en que el individuo mismo se está posicionando en relación al significado de su existencia. Y esto parece ir y venir todo el tiempo en un desplazamiento entre tecnología y filosofía. ¿Quién influye a quién? ¿Estamos condicionados por la manera en que experimentamos el mundo (a través de estas tecnologías)?, o, ¿inventamos estos aparatos con el fin de obtener un nuevo tipo de experiencia y aproximación del mundo?

En cualquier caso, la narrativa navega gradualmente a través de los cambios. Se adapta a la tecnología. Incluso podemos decir que tomó un tipo de narrativa para ir de un tipo de representación a otra.

La narrativa elude a una estructura definitiva que cambia. Es secuencial, lo que sólo significa que parte de algún lugar, y las cosas parten de esto. Pero cualquiera que pueda ser el origen de la narrativa, es sólo un elemento prestado de la cosas que llegan a ser estructuradas por ella, con el fin de desarrollar su continua evolución.

Al final, ¿qué tipo de trabajo realiza la narrativa en el arte y la construcción del espacio? ¿Es necesaria la narrativa para que estos elementos se desarrollen? ¿Dónde se posiciona la experiencia para estos elementos?

En la relación entre narrativa y espacio parece haber la necesidad de la experiencia con el fin de habitar en

ella. Sin ella, el espacio permanece estático y más relacionado hacia la imagen que al espacio mismo. Es con la experiencia, movimiento y tiempo que el espacio se construye a través de los actos secuenciales, a través de las imágenes. Aquello puede ser el elemento narrativo en funciones. ¿Pero este elemento narrativo sólo se refiere a la forma en que las cosas están establecidas? ¿Es sólo por el orden de las cosas? Como mencioné antes, imaginemos que es el origen de las cosas, ¿en qué forma la narrativa puede ser el origen?

Decir que la narrativa es el origen, es declarar que la relación de eventos es de donde este origen proviene, no de las cosas mismas, sino de la relación entre las cosas. ¿Podemos descartar entonces el origen como el *surgimiento* y cambiarlo por algo que poco a poco llega a ser evidente (o visible, en términos de existencia)?

La narrativa como el proceso en el cual las cosas gradualmente se convierten en seres dentro de su propio proceso de existencia.

Obras citadas

Hobohm, Hans-Christoph. *The future of storytelling*. YouTube, 18 de noviembre de 2013. Web. 2013.



A hora do chá

Imagen en Movimiento y Zat

Brasil, 2012

Color, sonora

HDV, 5 min.

Fragmento







**REFLEXIONES EN
TORNO A LOS
PARÁMETROS
DE APRECIACIÓN
Y CRÍTICA EN
EL ÁMBITO DE LOS
FESTIVALES DE
VIDEODANZA EN
LATINOAMÉRICA**

Ladys Gonzalez y Ximena Monroy Rocha

Este trabajo comenzó su investigación en el 2009 y se circunscribe al ámbito de apreciación y crítica de videodanza por parte de quienes se han desempeñado como jurados y/o curadores en uno o más festivales o muestras de videodanza, en Latinoamérica, durante los últimos años, proponiendo una exploración sobre los parámetros tanto emergentes como establecidos que actualmente se utilizan en la región.

En el marco de los acercamientos conceptuales hacia las respuestas a «¿qué es videodanza?», consideramos clave la identificación de los distintos parámetros establecidos y propuestos respecto de convocatorias, selecciones y premiaciones de piezas de videodanza. Con base en entrevistas realizadas a profesionales del ámbito, presentamos puntos de vista que –probablemente– aporten a un campo en plena efervescencia y potencia en Latinoamérica, abriendo la discusión sobre la necesidad, o no, de elementos formales de la videodanza. Esta investigación finalizó en 2011 con el presente texto, sin intención de llegar a una conclusión sino de abrir el debate y de incentivar nuevas aproximaciones en los campos de la curaduría y el estudio de la videodanza.

Breve marco de referencia

En nuestra experiencia como realizadoras y gestoras independientes en Argentina y México, hemos encontrado que un mismo videodanza puede ser seleccionado o no, ganar un premio o ser considerado un ejercicio, por diversos festivales y por distintos individuos, dentro de un mismo comité de selección o premiación. Seleccionamos tres aportaciones dentro de los acercamientos conceptuales que hoy abren la discusión, en primer lugar, de lo que no es considerado videodanza por algunos autores. A partir de estas posturas, planteadas como marco conceptual inicial, desarrollamos el cuestionario para la investigación.

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

Creo que la videodanza no es un lenguaje específico y tampoco un nuevo género. Se trata, sí, de la invención de un espacio de investigación que explora las diversas relaciones posibles entre la coreografía como un pensamiento de los cuerpos en el espacio, y el audiovisual como un dispositivo de modulación de las variaciones espacio-temporales. En ese sentido, una video-danza no es diferente en naturaleza de otros trabajos audiovisuales; su diferencia se asegura en la centralidad que la relación del cuerpo con el movimiento en el espacio-tiempo adquieren en la concepción del trabajo (Veras 114).

Cuestionario para investigación de campo

Se realizaron entrevistas presenciales y a distancia durante el periodo 2009-2011 a trece directores, realizadores y críticos que han participado como jurados y/o curadores en festivales y muestras de videodanza en Argentina, Brasil, Chile, México y Uruguay desde 1995. Al final del texto se enlistan los nombres y breves semblanzas de los participantes entrevistados. A continuación presentamos las preguntas de nuestro cuestionario.

- ¿En qué medida consideras necesario el establecimiento de elementos formales de videodanza? ¿Cuáles plantearías como elementos formales de videodanza?
- ¿Cuáles son las marcas concretas para que un videodanza dé cuenta de la relación cuerpo-cámara-espacio?
- ¿Qué determina que un videodanza sea seleccionado y/o premiado?
- ¿Cuál es el perfil del jurado de videodanza? ¿Encuentras lineamientos comunes entre los distintos festivales y muestras?
- En la selección de una obra, ¿qué lugar ocupa un espectador sin conocimiento especializado en videodanza? ¿En qué medida la selección es determinada por la consideración de los públicos especializados?

En seguida presentamos los resultados de esta investigación. La primera parte abarca las reflexiones en torno a las dos preguntas iniciales del cuestionario, referentes a los acercamientos conceptuales de apreciación y crítica de videodanza; la segunda, concierne a los procesos de selección, correspondientes a las respuestas de las preguntas tres y cuatro, en el cuestionario; la tercera, y última parte, abarca las consideraciones de los diferentes públicos en los criterios curatoriales y en los procesos de selección, referentes a la última pregunta del cuestionario.

• **Acercamientos conceptuales de apreciación y crítica de videodanza**

Nuestras primeras dos preguntas se dirigen a indagar en qué medida los jurados y críticos de videodanza consideran necesario establecer elementos formales de este campo y, en cada caso, cuáles serían éstos. A partir

de las diferentes respuestas encontramos por un lado, una marcada resistencia al establecimiento de cualquier regla o elemento formal para videodanza, resistencia que tal vez se ha vuelto una característica para definir este campo y, por el otro, especificaciones, que si bien pueden ser ampliamente interpretadas, establecen marcas o elementos formales, en un sentido abierto y hasta cierto punto individual, pero que determina los criterios y parámetros de las muestras y festivales.

En la siguiente pregunta en el cuestionario tomamos una característica de la filmación de una escena coreográfica señalada por Alexandre Veras (2007) y, a partir de las perspectivas de los entrevistados, comenzamos a plantear las marcas concretas que, en dado caso, darían cuenta de la relación cuerpo-cámara-espacio en un trabajo de videodanza.

• **Panorama sobre elementos formales**

Comenzamos por quienes sí consideran necesarios los elementos formales y la necesidad de delimitación de pautas, es el caso de Gustavo Lara Equihua (México), Soraya Vargas (Colombia), Carla Schillagi (Argentina) y Brisa Muñoz (Chile). Soraya Vargas se plantea líneas de observación, «la relación de cuerpo y cámara, de movimiento e imagen; calidad técnica de la realización de acuerdo a su concepto o idea propuestos, tanto audiovisual como dancística; propuesta conceptual» (entrevista personal). Por su parte, Lara Equihua destaca la problemática de considerar género o no a la videodanza, afirmando:

Considero que tal problema se refiere a que esta disciplina no se ha concretado por motivo de la ambigüedad en su concepción, ya que en algunos casos es considerada la videodanza como «un cortometra-

je con temática de danza» o como «un videoarte de danza». Estableciendo características generales de la videodanza no sólo se aclara la ambigüedad si, no también se reconoce como un género del video (entrevista personal).

En la misma línea, Schillagi considera que si la videodanza no tiene elementos formales, puede confundirse con otras nomenclaturas como videoclip, corto de animación, video experimental, instalación multimedia, etcétera. Asimismo, Muñoz afirma que sería útil establecer parámetros «en términos de generar un espacio y zona, como dibujo que delimita un espacio, más que insistir en una definición», puesto que algunas obras se instalan respecto de una estructura general que, sin embargo, posibilita un sinfín de variables.

A primera vista desde el lugar opuesto, Alfredo Salomón (México) nos habla de la necesidad en años anteriores de establecer elementos formales del videoarte, lo cual terminó por encasillar a este campo, eliminando espacios para su evolución: «por lo tanto, definir un elemento formal de la videodanza podría ser un atentado contra la posibilidad de expandir esta disciplina que –a mi juicio– es una supernova en plena efervescencia» (entrevista personal). Por su parte, identificando al videoarte dentro del videoarte, Diego Carrera (Uruguay) describe a éste último como sigue: «considero el videoarte como una forma más de la experiencia que denominamos videoarte. Es decir, una pieza artística referida a la imagen electrónica (hoy digital) en movimiento, donde el tiempo es un factor constitutivo de la obra, diferenciándola así de la fotografía, la pintura, etcétera» (entrevista personal). Para Carrera no es posible y tampoco necesaria una definición clausural para videoarte. Sin embargo, piensa que «algunos elementos sí deben ser tomados como exclusorios», como «una clara

composición coreográfica, en un sentido amplio». Desde las perspectivas que consideran *coreográficas* ciertas composiciones digitales, no exclusivas de las realizadas por coreógrafos y artistas del movimiento, la descripción de videoarte de Carrera puede aplicarse de igual forma al videodanza.

El carácter multidisciplinario del videodanza, traspasando el híbrido que en principio sugiere el término, es la primera instancia de complejidad respecto a cualquier establecimiento en este campo de creación. Rodrigo Alonso (Argentina) niega la posibilidad de que la videodanza tenga elementos formales fijos, al tratarse de «un producto básicamente experimental y multimedia» (entrevista personal) en el que confluyen al menos los saberes de dos disciplinas. Para Alonso no es necesario establecer esos elementos formales, «en todo caso, se los puede tener en cuenta a la hora del análisis o la enseñanza», pero la incapacidad de determinarlos de manera precisa reside en que «la experimentación abre continuamente el terreno formal en el que la videodanza se despliega». El argumento de Daniel Böhm (Argentina) se basa en que la videodanza no es un género cinematográfico o artístico en sí mismo, por lo que no pueden establecerse sus elementos formales, «aunque muchas de las obras compartan algunos» (entrevista personal). Böhm describe lo que, a diferencia de *género*, considera sobre este campo, afirmando a la videodanza como una posibilidad que se revela a nuevas búsquedas: «sí creo que es una intención, una vocación, que moviliza y posibilita la realización de obras nuevas y diferentes. Permite una exploración de zonas del cine y del cuerpo en movimiento que antes estaban más dispersas o veladas. Posibilita una permanente expansión y reinención de ambos lenguajes, cine y danza» (entrevista personal).

Las aportaciones de Silvina Szperling (Argentina) y el Festival de Danza y Medios Electrónicos (FEDAME México) sitúan a la obra como suceso particular. En esta línea, es el artista quien instaura su propia regla, por lo que Szperling señala: «no considero necesario la creación de reglas, no se puede anteponer un criterio» (entrevista personal), describiendo al videodanza como un lenguaje híbrido «generado y degenerado de otros lenguajes pre-existentes, más inclusiones de lenguajes «nuevos» como la *videoperformance*». Ella expresa además su resistencia a que llegaran a existir, como en el siglo pasado para otros campos, escuelas formales en sentido estricto para videodanza: «estamos en un momento más independiente e individualista en el que cada uno arma su marco personal de referencia». De forma similar se basa el argumento del FEDAME, identificando esta problemática como propia de la época, en la que el arte es autoreferencial y, por tanto, «cada obra establece sus propias marcas concretas» (entrevista personal). Szperling señala además un campo de investigación en torno a la relación entre los realizadores de videodanza y la representación del cuerpo:

Hay una línea que nos interesa que tiene que ver casi con la empatía del cuerpo del camarógrafo, incluso, y el cuerpo de los bailarines, ¿cómo definimos esa comunicación cámara-cuerpo? En cierta medida el lenguaje paraverbal, que es el lenguaje corporal, incluye lo conceptual pero no es sólo lo conceptual, también están los fluidos [...] El cuerpo no está definido por un artista externo, es con su volumen, su forma, que se modifica. Las personas están ahí con su complejidad, sus fluidos, sentimientos, pasiones y eso impregna el videodanza (entrevista personal).

Finalizamos esta sección con las aportaciones de Ray Schwartz (México-EE.UU.).

En cuanto a si necesitamos establecer los elementos formales de videodanza, pienso que sucede orgánicamente. El campo es bastante nuevo, y la gente interesada en él forma una comunidad muy pequeña para los artistas que ofrecen definirlo. Raramente he visto un trabajo que se autoproclame videodanza y que yo considere que no entra en el campo. La noción de establecer los límites del videodanza parece infantil e innecesaria, pues esta aún está en su infancia, y sus límites están siendo definidos actualmente. Como curadores y aficionados, creo que invertimos mejor nuestro tiempo al definir las varias subcategorías en las que la danza para la cámara se manifiesta: documental, narrativa, animación, estudios de objeto, trabajo metafórico, remontajes, experimentos técnicos, etcétera (entrevista personal).

El argumento de Schwartz se relaciona con la perspectiva de Alexandre Veras en *Kino-Coreografías entre el video y la danza*, sobre la exclusividad que la ficción ha ganado en el terreno de producción de videodanza. La propuesta reside en la posibilidad de explorar y cubrir otros géneros, en este caso el documental para Veras, el cual supone y abre una gama muy poco desarrollada para el videodanza. Por supuesto, no es fácil escapar del «fantasma del registro» en estas consideraciones, el cual normalmente es visto como opuesto *por definición* a la videodanza. Sin embargo, y en la línea de las subcategorías de Schwartz, es posible potenciar acercamientos que probablemente expandan todavía más la experimentación en la que el videodanza se manifiesta como campo de creación.

En términos generales, consideramos que el videodanza problematiza los ejes de análisis aquí propuestos. Si tomamos la definición de Veras, en la que no está considerado como género sino como campo de investigación en relación a un espacio en torno al cuerpo y la cámara, pareciera que los elementos formales comparten y se desprenden de este concepto. Sin embargo, encontramos dentro de los jurados y curadores una tensión entre la necesidad de crear elementos formales y, por lo tanto, independizarse y legitimarse como género, y la negación de éstos vinculados al encasillamiento creativo de la videodanza.

En esta sección identificamos en la producción y la reflexión de este campo, varias tendencias a reelaborar y reestructurar los conceptos y recursos mismos, tanto de la danza, como del cine y video, en gran medida porque «la videodanza expande el terreno específico de cada uno de estos medios, no es una combinación de video + danza» (Alonso).

• **Indicadores y parámetros curatoriales**

En esta sección enlistamos aquellos indicadores y parámetros, que si bien constituyeron respuestas a la cuestión de cuáles serían los elementos formales de videodanza, su importancia a los fines de este trabajo reside en que determinan líneas curatoriales e inclusión/exclusión de obras en las muestras y festivales.

- El encuentro obligado entre el lenguaje corporal y el audiovisual, que puede culminar en un ejercicio audiovisual o en uno escénico. Tal vez esta característica se pueda tomar como un elemento formal sin que necesariamente limite el campo de acción de esta disciplina (Salomón).
- El elemento coreográfico. Este elemento definitorio puede apreciarse ya sea en la concepción

de un movimiento-relato propiamente dicho, puede darse exclusivamente en la cámara (movimiento en el propio medio) o en la reelaboración por parte de la edición. Dejo de lado el problema del cuerpo en movimiento porque el concepto coreográfico puede estar referido a cualquier elemento plausible de existir en un video (Carrera).

- El desarrollo pertinente de la propuesta conceptual. Congruencia con la propuesta escrita, dramaturgia (Vargas).
- Coreografía construida especialmente para la cámara (FEDAME).
- Vinculación entre los lenguajes corporales y del video, para crear una nueva sintaxis (FEDAME).
- Empatía cámara-cuerpo, éste como herramienta, organismo, intérprete. Aquí se toma en cuenta el vínculo establecido entre personas mediadas por la cámara comprometidas en la creación de la pieza (Szperling).
- El sonido como parte de la construcción de la obra (Szperling).
- La intención de decir acerca de la danza y el movimiento o por medio de la danza y el movimiento; y la presencia de ritmo (Schillagi).
- El cuerpo humano en movimiento y su mediación tecnológica, ya sea cualquier tipo de dispositivo de captura, o aquellos cuerpos virtuales que no existen mas que en su conformación tecnológica (Muñoz).

En la segunda parte ahondaremos sobre los procesos de selección, que en gran medida dependen de y se relacionan con los indicadores y parámetros citados. Consideramos además que estos últimos son más o menos representativos de las líneas curatoriales de los festivales de videodanza a los que referimos en esta investigación.

• Indicadores de la relación cuerpo-cámara-espacio

En la segunda pregunta del cuestionario sugerimos a la relación cuerpo-cámara-espacio como elemento compositivo y/o característico de los trabajos de videodanza, para indagar en qué medida los entrevistados consideran esta relación como la base para un acercamiento conceptual de este campo. Alexandre Veras desarrolla algunos aspectos de esta relación durante el pasaje del espacio de representación tridimensional (escenario) al bidimensional (cuadro). A continuación incluimos algunas consideraciones de los entrevistados.

Francisco Silva (Brasil) identifica la relación cuerpo-cámara-espacio principalmente con las posibilidades del punto de vista, señalando que un trabajo de videodanza contempla tal relación en la medida en que sobrepasa la visión público-escenario, «creando la posibilidad de una visión múltiple de cada elemento, ilimitada en perspectivas, colores y enfoques» (entrevista personal). Para Silva, el videodanza puede ocurrir en el escenario, «pero para que exista la relación con la cámara en el espacio, el cuerpo no puede tener la idea del público fijo». Por su parte, Brisa Muñoz identifica como indicador de esta relación a la yuxtaposición e intercambio entre las tres instancias: cuerpo, cámara y espacio. Sobre trabajos de videodanza y un referente cinematográfico ligados a esta relación, señala:

Pienso que hay obras en las que es mucho más clara esta relación, de hecho pareciera que los tres conceptos se ejercen desde el mismo soporte. Me refiero, por ejemplo, a los ejercicios de video en donde el cuerpo se ve a sí mismo, el espacio es el cuerpo y la cámara en el mismo momento, el cuerpo es el ojo de la cámara. Desde el cine tal vez uno de los referentes pudiera

ser el Cine Dogma, que se ejecuta de alguna manera como una cámara carnal, una cámara materia orgánica que en su función de máquina opera develando el cuerpo que la sostiene. El cuerpo es el ojo, la cámara respira, camina y corre claramente (entrevista personal).

Muñoz además hace referencia al traspaso entre los espacios y tiempos de las etapas de producción, los cuales trazan una línea dinámica a través del proceso hacia su conjunción en la pieza final. En muchos casos, las piezas de videodanza se realizan rompiendo el esquema tradicional de producción audiovisual: preproducción, producción y posproducción. Una de las razones de esta ruptura se debe a la gran dificultad de la realización y seguimiento del guion en videodanza. La técnica más cercana a lo que podría ser el guionismo para coreografía sería la notación de movimiento. Sin embargo, muy pocos coreógrafos y bailarines dominan y utilizan esta técnica. Por otro lado, el no-establecimiento y la no-necesidad del uso de guión para la coreografía en videodanza puede ser otro de los atractivos entre los realizadores, dadas las amplias posibilidades que les permite en las etapas posteriores a la producción-filmación/grabación.

Pareciera ser que en el inicio del trabajo de videodanza existen distintos tiempos y espacios, el físico de la locación el del bailarín y el del cuerpo-cámara. Todo esto se conjuga en un solo soporte en el que puedo respetar los iniciales parámetros de filmación o romperlos y transformarlos absolutamente al momento de la edición o montaje de la pieza, a mi juicio el más fundamental (Muñoz, entrevista personal).

Los planteamientos de Ray Schwartz respecto de los elementos *movimiento* y *espacio* en la creación coreográfica, tanto para escenario como para pantalla, suponen una combinación de recursos sumamente inexplorada y en desarrollo, que aplicada a la videodanza podría abrir significativamente la experimentación del campo en su concepción y práctica. Así se refiere respecto al *lenguaje de espacio*:

De base, considero que el movimiento y los estudios del movimiento están en una etapa primaria [...] En la enseñanza de coreografía tanto para escenario en vivo como para la cámara, se ha hecho claro para mí que existe un lenguaje de espacio. La relación de las imágenes con él comunica algo y es casi como una pareja de movimiento viva, que respira. Entender este lenguaje y su relación con el receptor/cámara, y con el bailarín/movimiento/contenido, es esencial (entrevista personal).

Schwartz considera importante el potencial de las relaciones espacio-cámara encontradas en algunas obras, sin embargo, «algunas veces estos aspectos *se vuelven* el trabajo, más que *apoyar* al trabajo y es importante en mi opinión que haya una integración de valores de contenido y producción» (entrevista personal). Considerando a la videodanza un «medio integrativo», señala los riesgos inherentes en desequilibrios tales como obras con altos valores de producción que sin embargo no pueden hacer mucho por un guión pobre o una danza sin contenido, así como grandes danzas que no son potencializadas como videodanza cuando los intereses de cámara y espacio no se integran al resultado final. Por su parte, Diego Carrera plantea diver-

gencias respecto de la relación cuerpo-cámara-espacio como inherente del videodanza.

Considero el hecho coreográfico aun sin la presencia del cuerpo. Creo que esto lo distingue (al videodanza) del mero registro de una obra y de una pieza escénica en sí. En virtud de eso un videodanza debe dar cuenta de un concepto de movimiento coreografiado, compuesto especialmente para relatar ante o por la cámara. Puedo considerar incluso la ausencia del dispositivo cámara como medio de captura del movimiento y entender el espacio como virtual o creado a partir de dibujos o cualquier otro material gráfico. Los trabajos en rotoscopía de Mariano Ramis (Argentina) son un ejemplo de investigación válida de movimiento coreografiado, sin cámara y sin cuerpo (entrevista personal).

Soraya Vargas también plantea la coreografía en términos expansivos en relación con la cámara-cuerpo: «una videodanza plantea una coreografía de cuerpo para cámara, o una coreografía de cámara para cuerpo, una correspondencia, un encuentro entre lenguajes, en este sentido, consideramos que en una realización de videodanza debe ser pertinente la ubicación de estos elementos dentro de la propuesta (cámara-espacio-cuerpo)» (entrevista personal).

Podemos decir en función al término *coreografía* o *hecho coreográfico* que amplía y muta sus conceptos y aplicaciones, a causa de nuevos planteamientos tanto en los estudios del movimiento como en la intervención de dispositivos y recursos tecnológicos. Sólo con las aportaciones a este trabajo podemos ver que el elemento *coreografía* en videodanza se puede pensar como y/o a partir de:

- La construcción de una nueva mirada.
- El planteamiento de un movimiento-relato.
- El movimiento del dispositivo de captura.
- La reelaboración en la edición.
- El cuerpo –humano o no– en movimiento.
- Cualquier elemento plausible de existir en un video.
- Un concepto de movimiento coreografiado.
- Movimiento creado digitalmente.

En relación con este punto vemos una marcada tendencia a considerar, por un lado, los borramientos en cuanto a límites de «¿quién baila, quién filma, en qué espacio?» y, por otro, la implicación del cuerpo que impregna y contamina los campos, en este sentido remarcamos palabras como *organismo*, *carnal* y *sentir*, que atraviesan los discursos de por lo menos tres entrevistadas, Szperling, Schillagi y Muñoz. Tomamos lo que nos dice Carla Schillagi como síntesis de esta concepción:

Yo siento a la videodanza como una verdadera fusión de estas dos formas artísticas que son el audiovisual y la danza, y creo que se logra pocas veces cuando realmente se contaminan mutuamente de tal forma que, por ejemplo, la coreografía se torna guion, el montaje en coreografía, la iluminación en danza, o la música y el espacio en personaje principal. El video trabaja con la cámara y el espacio; y la danza trabaja con el cuerpo y el espacio. Al unir el video y la danza se crean infinitas formas de relacionar estos tres aspectos. Puede estar uno más desarrollado que el otro y ahí reside el equilibrio, los tres trabajados en su justa medida deben darle sentido a la obra. Esta relación se vuel-

ve maravillosa si puede hacer que el espectador sienta la danza, creo que el videodanza debe transportar al espectador hacia una experiencia poética de movimiento, y para eso cuenta con estas valiosas herramientas (entrevista personal).

Para concluir esta primera parte, citamos a Daniel Böhm respecto de las posibilidades de la videodanza más allá de la exploración de los elementos que consensualmente la caracterizan, proponiendo desde su mirada cinematográfica la investigación de conceptos utilizados también en las investigaciones postmodernas del movimiento.

La videodanza explora el cuerpo y el espacio con la cámara, inventando una coreografía de la mirada. Pero también hunde su ojo en otros temas apasionantes como el tiempo, la interioridad psíquica, la somática y espiritual, tanto de seres como de cosas. Es en esas intersecciones o lugares de cruce en donde el videodanza tiene su voz más única. Explora esos misterios de una manera privilegiada (entrevista personal).

Procesos de selección de videodanza en Latinoamérica

Nuestra tercera pregunta indaga sobre aquello que determina la selección o premiación de una pieza de videodanza. Encontramos dos aspectos generales en los que pueden enmarcarse las perspectivas de los entrevistados, los cuales se generan de la línea curatorial de cada festival o muestra: a) la adecuación dentro de los criterios individuales del jurado y b) las posibilidades de recep-

ción. Cuatro de los entrevistados plantean una combinación de ambas líneas en sus procesos de selección.

La tercera sección de esta segunda parte se estructura a partir de las respuestas a la cuarta pregunta del cuestionario, que se refiere directamente a los perfiles del jurado en cada festival y muestra participante, así como a las coincidencias y diferencias entre festivales que los participantes perciben.

• La adecuación dentro de los criterios individuales del jurado

Este primer aspecto, directamente relacionado con los acercamientos conceptuales de la primera parte, determina la selección de una pieza en la medida en que se enmarca dentro de los elementos o características del campo considerados individualmente por cada jurado o curador.

Brisa Muñoz relaciona el proceso de selección y curaduría con la búsqueda de la autonomía y la validación de la videodanza como lenguaje artístico. Para ella, el primer determinante para la selección o premiación de una pieza tiene que ver con lo que podría ser un elemento formal, a saber, «que sea una obra pensada para su mediación tecnológica y su visualización como obra en pantalla» (entrevista personal). Sin embargo, continúa, la producción de videodanza en Chile, como en otros países latinoamericanos, en muchos casos dirige el proceso curatorial y de selección hacia la inclusión de obras que, en otros casos, no serían seleccionadas por distintas causas, motivadas por la labor de promoción a la producción.

Un caso concreto es narrado por Laura Ríos (México), quien en principio afirma: «el establecer elementos formales de la videodanza tiene que ver con el contexto en donde se requieran» (entrevista personal). Al desarrollar su respuesta, describe el proceso de selección que llevó a cabo junto con Haydé Lachino y Domenico

Capello para la 1ª Jornada de Videodanza en el 2000 en la Ciudad de México: «antes de ver los trabajos recibidos, establecimos una serie de parámetros a observar: Estos fueron: concepto, manejo de cámara, edición [...] y música». Sin embargo, en las piezas «podía apreciarse una creatividad escénica, pero claramente pensada para un foro y no para una cámara». Para conformar la muestra, decidieron entonces ampliar los parámetros de selección. Ríos agrega que en los criterios de selección «parece muy interesante y enriquecedor tomar en cuenta las ideas de los realizadores, académicos e investigadores con respecto a la videodanza e integrarlas a las estructuras correspondientes».

La determinante para Rodrigo Alonso es la relación de la cámara con el cuerpo, la cual califica como clara, necesaria e íntima en un videodanza susceptible de selección:

Muchas veces la cámara ejecuta ella misma una danza. Los planos detalle construyen pequeñas coreografías imposibles de percibir en la escena. También, como propuse en un texto de 1995, suele haber una coreografía de la mirada: el encuadre nos lleva por una trayectoria visual que es al mismo tiempo coreográfica (entrevista personal).

Lo importante es que el artista tenga una elección estética y ética al momento de ejecutar su obra. Una elección lo más consciente posible» (entrevista personal), señala Silvina Szperling. Uno de sus principales parámetros de selección es que en la obra se perciba una coherencia estética. Durante este proceso, en primer lugar, trata de desglosar los elementos de la obra y ver de qué formas éstos se interrelacionan y juegan entre sí. Asimismo, nos habla de una tendencia actual en las formas contemporáneas de «la valoración crítica

sobre la originalidad o la novedad de cómo ciertos valores están siendo puestos en juego y cómo juegan entre sí en relación con el público».

Por su parte, Ray Schwartz habla de los casos de trabajos en los que identifica al cuerpo en movimiento como tema o elemento principal, tomando en cuenta, en el proceso de selección, aspectos contextuales, de niveles de producción y de significaciones de los conceptos de *cuerpo*:

Cuando el sujeto de contenido primario es el cuerpo en movimiento, con frecuencia estoy muy consciente de las formas en las que un artista presenta este cuerpo. ¿En qué contexto? ¿Con qué valores de producción? ¿Es un trabajo que comunica algo sobre lo que los cuerpos pueden significar y expresar? ¿Es más que un estudio escultural en el que el sujeto es el cuerpo mismo como forma divorciada del significado más allá de las cualidades estéticas de su forma, etcétera? (entrevista personal).

Además, Schwartz afirma que como curador se ha vuelto cada vez más consciente de la dificultad de ingreso a los festivales del trabajo de artistas nuevos o jóvenes, porque con frecuencia tienen menor acceso a altos niveles de producción y su trabajo parece menos pulido o atractivo por este motivo: «parece importante encontrar formas como curadores, de mantenernos abiertos y disponibles para los propósitos de artistas emergentes que pueden no tener acceso a grandes presupuestos o colaboraciones». Diego Carrera señala, en primer lugar, la necesidad de que una obra atienda a los parámetros que considera característicos del campo de la videodanza. Además, en una línea similar a la de Szperling, para él la pieza seleccionada «debe tener una coherencia

interna», en la que «el autor debe ser fiel a su intención durante toda la obra» (entrevista personal). En paralelo, tanto para Carrera como para Szperling, en la selección es clave la consideración que nos lleva al segundo aspecto en esta segunda parte: la función receptiva de la obra, su relación con el espectador.

Para Francisco Silva, «la danza continúa siendo esencial» (entrevista personal). Además de la calidad de los intérpretes, considera «el cuidado de sus elementos de concepción, edición, fotografía, pista sonora y coherencia estética». Asimismo, agrega que en algunos festivales, como en la edición 2009 del Festival de Videodanza de São Carlos, existe el voto popular, a través del cual el público selecciona al mejor video, lo que nos lleva directamente al segundo aspecto en los procesos de selección y premiación, y posteriormente a las consideraciones de públicos en los mismos.

• Las posibilidades de recepción

El segundo aspecto coloca al espectador y su recepción, la fase final de toda pieza artística, como el primer determinante para su selección. Schwartz indica que en su proceso de selección, primero percibe la forma en que la pieza lo encuentra a él mismo como espectador. En seguida trata de considerar las intenciones del realizador respecto al tipo de trabajo: documental, narrativo, animación, estudio de objeto, trabajo metafórico, remontaje, experimento técnico, etcétera. «Una vez que identifico el marco contextual, tiendo a considerar los trabajos en el contexto de todos los otros ofrecidos. Si se selecciona, ¿contribuirá éste a la creación de un arco de presentación diverso e interesante?» (Entrevista personal). Otros parámetros que Schwartz considera al tomar decisiones de selección y curaduría se basan en si la propuesta contribuye al avance del campo de la videodanza, su significado y mensaje, si parece apropiada a

las audiencias para las que programa, las formas en que aclara o expande una noción para el público de lo que puede ser la danza y el movimiento, y si proporciona nuevas comprensiones o perspectivas.

Para Alfredo Salomón, la selección de una obra de videodanza es una cuestión directamente relacionada con la recepción de la obra, considerando, por lo tanto, a una amplia gama de espectadores. Que una pieza sea seleccionada o premiada es determinado principalmente por «el nivel de identificación con el público en un plano emocional; la transmisión de mensajes concretos a través del uso del lenguaje corporal, el de las imágenes y el de los sonidos» (entrevista personal). Para Salomón, lo que determina la selección o premiación tiene que ver con la medida en que a partir del intercambio de lenguajes se genera una nueva sintaxis «que puede ser decodificada por el público promedio».

Para cerrar este segundo aspecto citamos la simple y corta respuesta de Daniel Böhm a lo que determina la selección o premiación de una obra de videodanza: «como cualquier obra de arte, que valga la pena ser vista» (entrevista personal), lo cual puede aplicarse a un público especializado pero, sobre todo, al no especializado, el tema de la última parte en este trabajo.

Perfiles de jurado

Comenzamos con la aportación de Alonso sobre la complejidad de conformar un jurado de videodanza, ya que «el circuito no es tan amplio como para haber generado una crítica o unas investigaciones estéticas propias» (entrevista personal). En la misma línea, al considerar al videodanza un híbrido transdisciplinar, Salomón señala recomendable la inclusión de un artista audiovisual y un coreógrafo en el comité de selección o jurado: «tal vez más adelante, surjan videocoreógrafos o bailarines-cinematográficos que puedan cubrir este cam-

po expandido de la danza y el lenguaje audiovisual» (entrevista personal).

Respecto a los festivales y muestras, Salomón percibe una clara búsqueda por entender el fenómeno dancístico frente a la cámara, por lo que cada línea curatorial aporta acercamientos hacia lo que es videodanza: «también veo códigos interpretativos y búsquedas formales muy distintas cuando el festival se genera desde un grupo de artistas audiovisuales que desde uno que nace en la comunidad de la danza. Ambos buscan el mismo fin, sólo con códigos distintos». Por su parte, Brisa Muñoz identifica que probablemente, por la formación cinematográfica del director, algunos festivales tienden más hacia «una relación cine-danza más que video-danza o video-cuerpo» (entrevista personal), cuando un artista visual se acercará más a «la idea de videoarte o videocreación», que ella considera más experimentales. Respecto a algunos festivales, por ejemplo, de Estados Unidos y Europa, detecta obras más cercanas a las películas de danza o al cine, lo que hace de los altos niveles de producción casi un criterio de selección, dejando fuera a varias obras latinoamericanas y en muchos casos, más experimentales. Esta perspectiva ligada a los niveles o valores de producción, muchos casos en detrimento de la experimentación y la creatividad, es compartida por Laura Ríos, Ray Schwartz y Silvina Szperling.

Desde otro punto de vista referente a los jurados y comités de selección multidisciplinares, Schwartz señala:

Mi experiencia ha sido que si el jurado tiene una combinación de intereses y experiencia es usualmente, pero no siempre, alguien que empezó en la danza y luego se interesó en videodanza. Es más raro que gente identificada puramente como cineastas sea jurado

en festivales. Creo que es importante para el desarrollo del campo, sin embargo, que cada vez más de estos tipos de perspectivas sean invitadas al equipo (entrevista personal).

Finalmente, Silvina Szperling hace referencia a una línea de producción proveniente de la televisión europea en décadas anteriores –que ahora no es tan determinante y se está perdiendo– en comparación a la producción independiente. Afirma que «en general en Latinoamérica ha crecido mucho la producción en una cuestión bastante aislada uno del otro y progresivamente formando una red. Ahora es bastante potente» (entrevista personal), señalando un incremento en cantidad y calidad de obras latinoamericanas recibidas en el festival VideoDanzaBA en 2009. Agrega que en esta región se han potenciado cuestiones tanto de producción como de colaboración en la creación, interviniendo un mayor diálogo de ideas y en la que existe menos tendencia a la producción cinematográfica:

[En Latinoamérica] la técnica, tanto de danza, como de audiovisual, tiene menos peso que en el caso europeo. Hay muchos artistas que trabajan con la escasez de recursos y logran hacer rendir y poner en primer plano lo que es conceptual, haciéndolo funcionar con menos técnica.

Existe una tendencia en los festivales latinoamericanos hacia la evolución de un campo independiente de los lineamientos de producción del cine y la danza, y en un punto de lo establecido por los parámetros de altos niveles de producción, lo cual al mismo tiempo determina algunos aspectos de sus líneas curatoriales y criterios de selección.

La problemática de conformar un jurado o comité de selección de videodanza tiene que ver con los distintos indicadores y parámetros que citamos en la primera parte, ya que en cada comité intervienen, no sólo personas de diferentes disciplinas y formaciones, sino con diversas consideraciones respecto a la videodanza. Parece lo más enriquecedor y recomendable, más allá de la línea curatorial de cada festival, el intercambio y juego de ideas, y perspectivas, entre los participantes de un comité, en los que la consideración de los públicos, como veremos en la siguiente y última parte, en muchos casos determina la misma línea curatorial.

- **Selección y curaduría en relación con accesibilidad, recepción y públicos**

La última pregunta del cuestionario está dirigida a saber en qué medida los públicos –con y sin conocimiento especializado– son determinantes en la selección de obras de videodanza. En este aspecto nuevamente se presentan diferentes lineamientos, ideas y posturas. En los casos de gestores o directores de festivales que no sólo han participado como jurado, existe una marcada importancia respecto a la necesidad de capturar mayor público, para lo cual se trazan estrategias que tienen que ver con la teorización, las mesas de debate y la apertura de vías de distribución, tanto de la difusión, como de la programación.

Por ejemplo, Silvina Szperling considera dos aspectos respecto al público, uno en cuanto a su participación con los diferentes formatos, como instalaciones y obras interactivas, donde se incluye al público no especializado; y el otro en relación con la importancia de la programación que ofrece propuestas específicas de agrupación o tematización de obras, con el objetivo de ser «más comunicativa y más orientativa» (entrevista personal).

Observamos un amplio espectro en la consideración de los públicos de festivales de videodanza. Des-

de las distintas perspectivas, un festival puede ser un lugar de posible aumento de público para la danza como nos dice Schwartz, el de un público muy acotado y específico, factor dado por ser una característica de la videodanza, según Alonso, o también puede tener una función formadora de públicos propios de videodanza, como señala el FEDAME, afirmando que cualquier festival conlleva «un proceso pedagógico implícito» (entrevista personal). Diego Carrera y Brisa Muñoz, gestores de festivales con perspectivas similares a las de Szperling, el FEDAME y Francisco Silva, contemplan para la selección de obras al público no especializado con la finalidad de formar y acrecentar el público de videodanza. Del otro lado del espectro, Soraya Vargas del Festival Videomovimiento de Bogotá, considera al mismo público como jurado, otorgando un premio del público en su concurso anual.

Tanto Daniel Böhm como Alfredo Salomón, ambos realizadores audiovisuales que participan como jurado, se enfocan en el aspecto comunicacional de una obra, coincidiendo en que ésta va más allá de un público especializado. Salomón señala que «a diferencia de otras disciplinas, el cine y el video se han mantenido muy cerca del gusto del público» (entrevista personal), probablemente a causa de su proximidad a la cultura del entretenimiento o al fenómeno comunicacional: «de esta forma, la videodanza se acerca mucho a los públicos y sus percepciones». Por su parte, Böhm habla de la función comunicativa de la obra, ya sea emocional, intelectual o espiritual: «eso va más allá de que pueda existir un público especializado» (entrevista personal).

Para Rodrigo Alonso, en cambio, la videodanza es de por sí especializada, por lo que su público es más específico que los de la danza y el videoarte: «no creo que una selección pueda ampliar el público o no» (entrevista personal). Para él, esto puede lograrse mejor a través de un ámbito de distribución como la televisión, pues

en los festivales no se tiene en cuenta a públicos específicos sino la calidad de las obras a exhibir. En contraste, Carla Schillagi señala que el carácter multidisciplinario del videodanza implica una amplia variedad de públicos, generando así «interés por parte de profesionales o interesados en todas las artes, [...] técnicos, diseñadores, productores y curiosos» (entrevista personal). Esta característica conlleva además múltiples focos de atención respecto a cada obra. Finalmente, Schillagi se acerca a la mirada de Alonso respecto al alcance de los festivales, afirmando: «creo que no es fácil la llegada a públicos masivos, puede haber un auditorio muy heterogéneo, pero por lo general reducido», opiniones que sustentan y dan origen a las gestiones latinoamericanas de distribución en televisión e Internet, sobre lo cual ahondaremos un poco más en el siguiente apartado.

Por otro lado, Schwartz considera al videodanza como una posibilidad de ampliar el público de danza, gracias a su habilidad de acceder a un público más amplio que las obras en vivo. Asimismo, señala que la curaduría en videodanza debería apuntar a un público general y no especializado, para permitir la evolución del campo. Esta importancia de incorporar una mayor audiencia influye en la selección de obras, buscando incluir trabajos que no se ubiquen en ninguno de los extremos en términos de accesibilidad, «con frecuencia me atraen trabajos accesibles a públicos amplios sin ser sobrecomplacientes o sobrealienantes» (entrevista personal), nos dice. Todavía más allá de apuntar al público general en las selecciones, contamos con opiniones dirigidas a incluir a éste como jurado. En esta línea se encuentra el Festival Videomovimiento de Colombia, dirigido por Soraya Vargas y Dixon Quitian. Vargas afirma: «la mirada del espectador común nos demuestra lo que al ojo le interesa [...] nos señala si finalmente la obra está hecha también para ellos» (entrevista personal). Asimismo,

Gustavo Lara Equihua considera que el grupo de jurado debería incluir, así como a representantes de diversas disciplinas, a un «jurado que no sea público especializado» (entrevista personal), un espectador común.

Para finalizar, incluimos dos aportaciones más, la primera referente a la circulación y autonomía de la videodanza por parte de Brisa Muñoz: «intento abrir un campo de acción [...] donde el videodanza se mueva sin perder su autonomía y valorización» (entrevista personal), ya que éste «se ubica en un intersticio de lectura interdisciplinaria y transdisciplinaria». La segunda es sobre la integración de jurados de diferentes campos del arte, ligada a la cuestión en torno a la definición del campo. En relación a esto, Diego Carrera afirma,

Trato de utilizar un jurado con un especialista en videodanza y dos personas más relacionadas con la imagen desde otras ramas. Me parece muy importante no tratar de encasillar el lenguaje, si bien algo que siempre surge en los foros es la idea de «definir» videodanza. Pero por qué acotar la idea si podemos expandirla (entrevista personal).

En suma, las tendencias de los jurados y curadores entrevistados, respecto a la conformación de un jurado diverso y la dirección hacia los públicos más amplios, colocan a la videodanza y su evolución en una búsqueda expansiva, tanto de su creación, como de su recepción.

Final abierto

Al finalizar esta investigación que abre cinco interrogantes, siendo cada una de ellas un campo de investigación en sí mismo, podemos observar diversas afirmaciones y/o reflexiones en torno a criterios y parámetros establecidos y emergentes, poniendo de manifiesto

características particulares de cada festival y muestra en Latinoamérica. Podemos encontrar lineamientos o posturas opuestas que ponen a esta investigación en una instancia de riqueza, que más que encontrar respuestas asume un campo incipiente.

En el caso de los elementos formales, notamos que en general para nuestros entrevistados no es una discusión necesaria determinar si la pieza es o no videodanza, sino saber cuál es el postulado del creador de la obra. Las propuestas de elementos formales pueden ser tan variadas hasta llegar a ser casi excluyentes, por lo tanto éstos no pueden establecerse aún como constitutivos de la videodanza. Sin embargo sí ofrecen marcos de referencia de líneas curatoriales.

Con respecto a la relación cuerpo-cámara-espacio y sus indicadores, encontramos que estos términos se redefinen en videodanza, y que al transponerlos se expanden y encuentran otros modos de existencia, un ejemplo clave es el término *coreografía*. En estos casos parece más clara la autonomía e independencia de este campo creativo respecto a los campos de acción, tanto del cine, como de la danza. De forma similar, el cuerpo puede ser la cámara misma o puede ni siquiera requerirse de ésta o del cuerpo físico al realizar un videodanza. Las herramientas, dispositivos, técnicas y conceptos son replanteados y explorados, dando relaciones y productos nuevos, pertenecientes pero no excluyentes de un campo en expansión.

En general, en cuanto a la conformación de los jurados vemos que se considera propicia la diversidad de miradas, de personas procedentes de distintos campos del arte. Esto tiene diferentes motivos, pero sobre todo el de no limitar el campo, lo que ya es propio de la conformación de este lenguaje. Aún no existe una figura única y la tendencia se dirige a que no la haya.

Sin embargo, pueden ser motivo de debate o tensión las cuestiones o temáticas exclusivas de una disciplina, ya sea de la danza o del cine, aunque podríamos considerar además el diseño digital, la arquitectura y los estudios del movimiento que no necesariamente se identifican con danza. En no pocas ocasiones una obra tendrá marcos de referencia de acceso a un público específico, por lo que generarán muy distintas lecturas y valores. Sobre esto nos habla Ray Schwartz, y muy probablemente encontraremos un desarrollo más detallado en discusiones y estudios sobre interdisciplina y transdisciplina.

Por ejemplo, en un festival reciente en el que estuve curando, era claro que un filme de un minuto de Steve Paxton ejecutando su *Small Dance* era un poderoso documento de un artista maestro haciendo algo bastante poético y rico... si sabes quién era él y qué era lo que la imagen trataba de capturar. Para un cineasta del jurado era una toma de un hombre parado y quieto frente a una cochera durante 60 segundos y esto no le decía nada a sus sensibilidades como cineasta (entrevista personal).

La posición de que un jurado o curador tiene cierta responsabilidad de conocer los marcos de referencia de una obra, se enfrenta a la complejidad, tanto de un comité de selección multidisciplinario, como de la resistencia de establecimientos propios para videodanza. Además, tenemos la determinante de la función comunicacional de toda obra audiovisual y su accesibilidad a un público amplio. Pero tal vez esta problemática se vuelve sobre sí misma como las preguntas de esta investigación, porque aunque *Small Dance* es un caso concreto, probablemente no sea uno aislado, en el que cada obra y cada lectura tienen su propio marco de referencia.

Participantes entrevistados

Rodrigo Alonso / Argentina

Licenciado en Artes por la Universidad de Buenos Aires (UBA), especializado en arte contemporáneo y nuevos medios (*new media*). Curador y teórico de arte y tecnología, arte contemporáneo, video, instalaciones, videodanza, arte electrónico y digital.

Daniel Böhm / Argentina

Cineasta, vive y trabaja en Buenos Aires. Comenzó a filmar sus primeros cortos a los catorce años. Luego de un inicio profesional como médico psicoanalista, estudió dirección de cine y fotografía en la New York University.

Diego Carrera / Uruguay

Director del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay (FIVU). Coordinador del Grupo de Estudio e Investigación «Cuerpo y Tecnología». Facultad de Artes/Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes.

Festival de Danza y Medios Electrónicos / México

El Festival de Danza y Medios Electrónicos es una iniciativa de Mariana Arteaga y de Hayde Lachino. Ambas tienen una larga trayectoria en el ámbito de la producción desde el año 2000.

Brisa MP / Chile

Directora del Encuentro Internacional INTERFACE Cuerpo y Nuevas Tecnologías y del FIVC, Festival Internacional de Videodanza de Chile. Es miembro del Foro Latinoamericano de Videodanza y fundadora de la Red de Videodanza de Chile.

Laura Ríos / México

Coreógrafa y bailarina. Codirectora de las I y II Jornadas de Videodanza en 2000 y 2002. Miembro del comité organizador del Fotografest México. Curadora de videodanza en el Festival de Danza Morelos Tierra de Encuentro.

Alfredo Salomón / México

Investigador y coordinador del área de Imágenes en Movimiento en el Centro Multimedia, CENART (95-97). Cofundador del colectivo TECH-MEX. Becario del FONCA y de la Fundación Rockefeller. Artista residente en el Centro Banff para las Artes, en Alberta Canadá.

Ray Schwartz / México-Estados Unidos

M. F. A., Coordinador de la Licenciatura en Danza, Universidad de las Americas Puebla, México. Practicante certificado de *Body-Mind Centering*, certificado *Guild Feldenkrais Awareness Through Movement*. Profesor, bailarín, coreógrafo y activista de las artes.

Francisco Silva / Brasil

Director de la III Muestra Internacional de Videodanza de San Carlos y del III São Carlos Videodança Festival.

Silvina Szperling / Argentina

Directora del Festival Internacional VideoDanzaBA, miembro fundador del Circuito Videodanza Mercosur, del Foro Latinoamericano de Videodanza y de la Red Iberoamericana de Videodanza (REDIV).

Carla Schillagi / Argentina

Realizadora audiovisual, egresada de la EPCTV de Rosario. Trabaja e investiga la videodanza. Codirige y edita *PH Propiedad Horizontal* ganador del subsidio EMPAC 2007 (Nueva York) y *Zamba*.

Soraya Vargas / Colombia

Bailarina, coreógrafa y docente en danza. Realizadora de videodanza y documental. Directora de la Fundación Imagen en Movimiento. Coordinadora del Festival Internacional y Nacional de Videodanza Colombia y del Encuentro Nacional de Danza Multimedia.

Gustavo Lara Equihua / México

Videoartista y realizador. Curador y programador de videodanza. Autor y director del proyecto «Videocatálogo razonado de danza contemporánea». Director de Diorama Video.

Obras citadas

- Alonso, Rodrigo. Entrevista personal. S.f.
- Böhm, Daniel. Entrevista personal. 9 de octubre de 2009.
- Carrera, Diego. Entrevista personal. 8 de octubre de 2009.
- Festival de Danza y Medios Electrónicos. Entrevista personal. 6 de octubre de 2009.
- Lara E., Gustavo. Entrevista personal. 6 de octubre de 2009.
- Muñoz P., Brisa. Entrevista personal. 15 de septiembre de 2009.
- Brady Nurse, Anna. Creating a Lexicon for Screendance. Move the Frame. Wordpress. 20 de mayo de 2009. Web. 3 de agosto de 2009
- «Programa Terceira Margem». Dir. Luiz Bizerril y Alexandre Veras. Guion Alexandre Veras. Youtube, 17 de febrero de 2009. Web. 2 de mayo 2014.
- Ríos, Laura. Entrevista personal. 10 de marzo de 2011.
- Salomón, Alfredo. Entrevista personal. 5 de octubre de 2009.
- Schillagi, Carla. Entrevista personal. 8 de marzo de 2011.
- Schwartz, Ray. Entrevista personal. 5 de octubre de 2009.
- Silva, Francisco. Entrevista personal. 10 de octubre de 2009.
- Small Dance*. Dir. Olive Bieringa. Perf. Steve Paxton. Vimeo. 2007 Web. 2 de mayo de 2014.
- Szperling, Silvina. Entrevista personal. 10 de septiembre de 2009.
- Vargas, Soraya. Entrevista personal. 3 de marzo de 2011.
- Veras C., Alexandre. «Kino-Coreografías entre el Video y la Danza». *Dança em foco – Videodança*. Paulo Caldas y Leonel Brum. Eds. Río de Janeiro: Oi Futuro, 2007. Impreso.



This is

Emelie Wahlman y Håkan Larsson

Suecia, 2014

Color, sonora

HDV, 4 min.

Fragmento







LA ADORACIÓN DE NARCISO:

LA MIRADA DESDE EL LAGO

Ray Schwartz

Traducción: Ximena Monroy Rocha
y Paulina Ruiz Carballido

La Danza como poética de movimiento no lo es tanto por su originalidad, ni por su configuración espacio-temporal, sino por la intensidad de la experiencia que lleva (y que puede transmitir).

LAURENCE LOUPPE

En un resumen del contenido del libro *Poéticas de la danza contemporánea* de Laurence Louppe, se señala que la autora identifica las *herramientas* del movimiento en la danza contemporánea en términos de cuerpo, respiración, peso, flujo, espacio, tiempo, invención, estilo y composición. Muchos de estos aspectos están presentes tanto en la videodanza¹ como en los trabajos coreográficos y performáticos en escena, pero al menos para mí, la sensación de ellos es distinta en la experiencia del espectador. En la danza en vivo, muchas veces me siento atraído a un tipo de respuesta kinestésica que he experimentando en el teatro. La respiración del bailarín en el escenario, el sentimiento de un momento compartido e irrepetible que me entusiasma con su preciosidad, la sensación de que casi puedo sentir el movimiento del aire cuando los bailarines se mueven o se trasladan por el espacio, o la manera en que una pausa llena la habitación de posibilidad. Éstas son algunas de las razones por las cuales sigo comprometido con el trabajo performático en vivo.

También existen momentos en videodanza donde he visto algo que me ha quitado el aliento, porque se aproximaron a esa sensación de respuesta kinestésica que, por lo general, sólo alcanzo al ver danza en vivo. Estoy pensando en un trabajo reciente de una de mis estudiantes, donde ella usó un corte rápido de la toma con un

¹ El término *screendance* es traducido como *videodanza* en este texto (nota de las traductoras).

diferente ángulo de cámara, el movimiento del viento en el cabello de la bailarina, el impulso físico de la bailarina en el cuadro y la armonía rítmica con el acompañamiento musical generaron una onda de excitante entusiasmo en la sala cuando mirábamos la videodanza durante una clase. Pero ésta es una experiencia excepcional, ya que comúnmente me dedico más a contemplar los aspectos visuales de una propuesta de videodanza, «esta disipación de materia en favor de la apariencia y su sobrevaloración» (Louppe 254), más que las propuestas kinestésicas.

Esto es, por supuesto, parte de lo que hace a la videodanza tan interesante y desafiante como medio. Una vez que pasamos el alivio de sentir toda la libertad que este campo puede darle a un artista del movimiento —libertades como el cambio de locación, los múltiples puntos de vista, las oportunidades para la construcción de momentos escénicos que no pueden existir fácilmente en el teatro vivo, así como la eficiencia económica de enviar nuestro ser a lo largo y ancho del globo, sin la dificultad de negociar el cuerpo de carne y sus varios y diversos atavíos—, uno se queda con lo que ve (y a veces lo que vemos en relación con lo que escuchamos, dependiendo de los elementos sonoros de la obra). Ante este lienzo, el cuestionamiento de cómo negociar el contenido potencial que ahí puede manifestarse es formidable.

La videodanza no es fácil, creo que ya sabemos eso. Ésta pudo haber comenzado simplemente cuando la fascinación por la tecnología era suficiente como para superarnos, pero ahora, siento que estamos hambrientos de algo más trascendental. Es la sensación de un hambre no saciada lo que estoy tratando de definir en este texto, ese sentimiento de asombro y satisfacción cuando veo trabajos de videodanza que, de alguna manera, me ofrecen algo más que sólo un cuerpo que simultáneamente celebra la forma y se vacía a sí mismo de contenido.

La tecnología nos ha dado muchas herramientas maravillosas para expandir el rango de nuestras percepciones, así como para registrar, grabar, reencuadrar y repetir nuestra experiencia del mundo. En el caso de la danza, también nos ha dado un método a través del cual podemos arraigar nuestra práctica efímera en algo parecido a la permanencia. Nos permite mirarnos a nosotros mismos, una y otra vez en un momento capturado, y anatomizar nuestras acciones y a nosotros mismos. Esta capacidad aumentada de dedicar tiempo a repetirnos enfrente de nosotros mismos nos ha llevado a algunos descubrimientos valiosos sobre lo que hacemos, sobre cómo imaginamos nuestro lugar en el universo, y sobre cómo el movimiento contribuye a estas reflexiones, pero también ha sentado las bases para una mayor proliferación del narcisismo en nuestra producción cultural.

El narcisismo en la danza e incluso en la videodanza ya ha sido cuestionado antes. En un proyecto de videodanza un bailarín puede montar una cámara en una habitación oscura y filmarse a sí mismo en movimiento, como lo hizo Peter Sparling en sus estudios *Devant and Derrière* de 2009, proporcionando así más elementos al argumento de que la imagen que se transmite es potencialmente narcisista, pero en muchos casos la mirada de la cámara es en realidad la de una persona distinta al sujeto. De este modo, el narcisismo es tal vez redefinido como adoración, se deja al sujeto moverse dentro de un limbo de la libre expresión para la gratificación de las apreciaciones de otros. Aunque estoy de acuerdo en que hay algo potencialmente narcisista en ciertas obras de videodanza, yo diría que más que narcisismo en gran parte de lo que veo, hay en juego una especie de pornografía vacía de su potencial pornográfico, una cruda representación del cuerpo sin ninguna elegancia o riqueza que puede encontrarse en otros medios artísticos que sitúan a la representación de un cuerpo aparentemente más elemental y esencial en el centro de su discurso.

Cualquier forma de arte que encuadre y capture al cuerpo como el centro de su premisa, debería preguntarse: ¿por qué celebrarnos a nosotros mismos tan abiertamente?, y en particular, ¿por qué muchas veces celebramos lo que parece ser el yo físico superficial dentro de la práctica de la danza? Tal vez la razón es porque el sujeto es la danza, y la danza por naturaleza es muchas veces culpable de un sentido altamente restrictivo de las preferencias estéticas en relación con la figura y la forma corporal. Lo cierto es que algunos trabajos de videodanza suscitan en mí, desde un suspiro exhausto de «esto es todo lo que hay», hasta en ocasiones un sentido más violento de frustración por la falta de sustancia contenida en la obra que estoy viendo. Rechazo visceralmente los trabajos que no buscan hacer nada más que grabar y repetir el movimiento de escultura corporal, particularmente cuando la imagen parece estar demasiado trabajada a través del tipo de encuadre y edición, que sugieren que es conveniente invertir mi tiempo observando cómo el equipo de artistas ha elegido estetizar una mirada que está al acecho. Me doy cuenta de que ésta podría sobresalir como una perspectiva que niega al cuerpo y a su derecho de existir por sí mismo. Pero de hecho, no me siento de esa manera, es sólo que dentro del contexto de la videodanza, anhele trabajos en los que suceda más que sólo el cuerpo en una representación de sí mismo.

Y en efecto, en algunas videodanzas, hay más. Pienso en el filme *BLUSH* de Vim Vandekeybus. En *BLUSH*, el agua y los cuerpos son un tema recurrente. Ambos en un sentido directo, al principio del filme, cuando los cuerpos se sumergen en las profundidades oceánicas de la psique y emergen a la luz de día, así como a lo largo de la obra en diversas metáforas. Vemos cuerpos humanos eventualmente compartiendo la pantalla con del-fines, vemos también ranas mezcladas en una bebida

ritual, el licor como un punto de comunión entre amigos en un duelo, lágrimas que son succionadas de las almas que sufren en las profundidades de algún tipo de infierno, ríos que se convierten en caminos que pueden simbolizar el tiempo y la distancia. Hay sudor, hay mar, sal y sexo. Todos estos elementos se combinan para llevarnos profundamente al mundo elemental del mito y la humanidad. No vemos imágenes que suspenden el significado, sino que invitan a la interpretación, permiten la imaginación y lanzan un eco resonante de poesía al espectador. El juego metafórico entre consciente e inconsciente, realidades mitológicas y actuales, así como las nociones de la naturaleza y el mundo de la imaginación que se ejecutan simultáneamente a través de todo el filme, dan contexto a las imágenes de cuerpos que viven entre estados de aire y agua.

En otro ejemplo, en el rodaje de *Dido and Aeneas* de Sasha Waltz creado en una piscina, hay un elemento de color y musicalidad que parece intrínseco a la oferta teatral y su posterior documentación para la cámara. La versión filmada de este trabajo es en realidad una documentación de la obra para escena, en la cual los cantantes son situados en una superficie de soporte sobre una amplia piscina de agua en la que los bailarines bailan, nadan, se deslizan, emergen y se sumergen. En ocasiones el filme usa una toma abierta para mostrar toda la puesta escénica, pero más frecuentemente hay tomas muy deliberadas de áreas encuadradas de la piscina en las que sólo uno o dos bailarines son visibles, o incluso sólo una pierna o un torso. La edición acentúa el voluntario efecto de encuadre, y contribuye así a un sentido de que esta documentación, de un trabajo en vivo, de hecho parece más un proyecto de videodanza que una reproducción de archivo. La forma en que la cámara se mueve a partir de estos cortes altamente selectivos hacia las tomas más amplias, contextualiza a los cuer-

pos dentro de una integración teatral más dinámica y nos permite cambiar de una a otra desde las imágenes sensuales y hedonistas frente a nosotros, a su función dentro de la narrativa operística mayor.

Y de hecho, en algunos trabajos que, en su mayoría, presentan un solo cuerpo, no sucede más que sólo ese cuerpo en una representación de sí mismo. Una de las cosas que la danza para la pantalla facilita, es el tiempo para contemplar y analizar el cuerpo en movimiento. No quiero sugerir que todos los trabajos dancísticos tienen que ser dramáticos o metafóricos. Algunas videodanzas no hacen nada más que mostrarnos un cuerpo en un espacio y darnos tiempo para apreciar esa simplicidad. Para mí, lo mejor de estas obras es que nos invitan al acto de percibir la percepción. En la reciente videodanza *This is* de Emelie Wahlman y Hakan Larsson, vemos a la bailarina Emilie, percibiendo a su ser, sus impulsos de movimiento y el entorno en el que ella existe. En este caso, un edificio abandonado. El trabajo es bastante simple. La cámara, a través del uso de tomas editadas de manera minimal, que dan un sentido apacible de perspectiva al arco del filme, nos muestra un espacio, una persona en aquel espacio, y durante los cuatro minutos y medio del video –como se nos da la capacidad de observar a la bailarina percibiendo su entorno– el movimiento surge como una pregunta: «¿cómo se siente esto? ¿Podría yo hacer esto? Oh... ¡esto es lo que está sucediendo ahora!» Recibimos a la cámara recibiendo al cuerpo de la bailarina como un canal para la acción, y la acción como una respuesta a su práctica perceptiva, muy humana y todavía animal, de estar presente en un espacio y tiempo determinados. No hay ninguna metáfora, no hay ninguna narrativa en realidad, pero de algún modo, la cámara en colaboración con el sujeto trabaja para enriquecer y acercarnos más a la comprensión de algo sobre la experiencia humana.

En las obras antes mencionadas me parece que la mirada de la cámara está al servicio de algún otro mensaje. Por el contrario, cuando la mirada se centra demasiado en la estética superficial de un cuerpo, dejando poco contenido de las expresiones más dinámicas y coloridas del *yo* en la imagen, es algo que me exaspera. A modo de ejemplo, podemos recurrir a la lista de reproducción de Youtube, *Bathtub*², la cual de ninguna manera es una colección de videodanzas, sino esencialmente una colección fetichista de videos donde el contenido es el cuerpo femenino, escultural y estetizado. Obras como éstas, en las que la cámara flota a lo largo de los contornos de un cuerpo, o en donde los cuerpos flotan en el agua, y la cámara rozando la piel como con cierta mirada de lente vacío de un pornógrafo *soft core*, son muy comunes.

Incluido en la lista de reproducción, se encuentra un proyecto de Macarena Zamudio, artista chilena cuyo trabajo se enfoca con frecuencia en el uso de los cuerpos en relación con el agua. En su videodanza de 2007, *Blue Blue*, vemos a una mujer en una bañera. Poco existe para diferenciar este video de los otros dentro de la colección, con excepción de la banda sonora, la cual permite que el sonido de las burbujas, que son propagadas por la bailarina al sumergirse bajo el agua, sea parte del ambiente sonoro de la obra.

Podemos contrastar esta obra con un trabajo más reciente de Zamudio, en el cual un hombre completamente vestido es filmado moviéndose en el mar. El empleo de la cámara y el contenido en este trabajo son más maduros, más definidos y más satisfactorios para mí. En el filme *aMar* podemos sentir al bailarín sintiendo las calidades de tensión que el agua ofrece en resistencia a su contenido de movimiento. Él crea, desde su

2 <https://goo.gl/oCc53o>

movimiento, espirales a través de su propia estructura que trabajan en tándem con la fuerza de las olas y la corriente. La calidad de las tomas ofrece una tonalidad gris que contribuye al sentido de sensación de aislamiento e inmensidad, también llevando al espectador a una resonancia con la experiencia del lugar, el medio del mar, y el bailarín dentro de éste. En esta videodanza hay una integración, y aunque el contenido puede ser simplemente el de un cuerpo en el agua, algo más brilla a través de ésta. Puede encontrarse una destreza que trasciende la superficie y nos permite entrar en diálogo con el discurso de esta danza en la pantalla.

Y si bien el trabajo de Zamudio ha mostrado un crecimiento en los últimos años, con demasiada frecuencia en videodanza encontramos videos que se asemejan a los de la colección *Bathtub*. Toma tras toma de una pierna, un poco de piel, el indicio de la escisión de los glúteos, la delicada frontera entre la axila y el pecho, la línea inguinal que sugiere los misterios más dulces sobre la línea del bikini, los músculos curvos y tensos en sus danzas acuáticas de resistencia a la presión del agua dentro de la que nadan. Todo muy erótico, tal vez, y todo muy aparentemente sobre el sujeto, pero en realidad se trata más sobre la mirada de la cámara hacia el sujeto, lo que sitúa al espectador en un dilema.

¿Cuál es el contenido de esta obra? ¿Es, para ser franco, nada más que una imagen en movimiento ingeniosamente compuesta, una fotografía literal en movimiento? ¿Es una apreciación del trabajo de la cámara, de la buena iluminación, tal vez de la calidad del físico de alguien? ¿Es que estoy apreciando la imagen desde un punto de vista estético, con la ayuda de las intenciones de los artistas en el encuadre, la edición y la escritura o guion, o estoy siendo implicado en la proyección de mi propia mirada sobre la de la cámara

–dando cuerpo al registro supuestamente neutro de la cámara– con mis fantasías proyectadas en los cuerpos que atestiguo? ¿Y es eso suficiente? ¿Me encanta verme proyectado o ver mis deseos reflejados en el lago del lente de la cámara? ¿Es necesario que haya algo más?

Yo creo que sí, que a menudo puede ser más, porque sin más que superficie, nos encontramos tratándonos unos a otros como objetos, y usando a nuestros queridos medios de la danza y de la pantalla para reforzar estas nociones. Una colega estaba buscando comprender por qué en el mundo de hoy seguimos comprometiéndonos unos con otros basándonos en nuestros impulsos superficiales en vez de mirar más profundamente en el otro. Ella me compartió este poema...

*i want to apologize to all the women i have called
beautiful
before i've called them intelligent or brave
i am sorry i made it sound as though
something as simple as what you're born with
is all you have to be proud of
when you have broken mountains with your wit
from now on i will say things like
you are resilient, or you are extraordinary
not because i don't think you're beautiful
but because i need you to know
you are more than that (Kaur)³*

3 quiero disculparme con todas las mujeres a las que he llamado hermosas / antes de haberlas llamado inteligentes o valientes / lo siento si hice que suene como si / algo tan simple como con lo que se nace / es todo lo que tienes para estar orgullosa / cuando has roto montañas con tu ingenio / a partir de ahora voy a decir cosas como / eres resistente, o eres extraordinaria / no porque no piense que eres hermosa / sino por que necesito que sepas / que eres más que eso (Kaur)

Para mí, el poema se puede leer más allá del género, y creo que puede ser el detalle de que la glorificación de la objetificación vacía del cuerpo que trabaja con la cámara, la cual parece tan fácil de alcanzar, es lo que provoca mi visión crítica de algunas videodanzas. Si bien nadie puede discutir que los artistas de todas las épocas han sido indispensables en permitirnos apreciar nuestro ser, ya sea a través de las elegantes e idealizadas esculturas de la antigua Grecia, o las representaciones más simbólicas, hay algo distinto en videodanza. En videodanza, a diferencia de la escultura, tratamos de capturar no una forma estática, sino más bien una imagen fugaz de nosotros mismos en movimiento –y el movimiento, en su misma naturaleza, se va así como llega–. Ovidio en su poema le habla a Narciso sobre el deseo ingenuo de mantener la mirada viva y centrada en nuestro ser:

Sin saber lo que ve, él adora la vista;
esa falsa cara engaña y alimenta su placer.
Tú simple niño, ¿por qué esforzarse en vano en atrapar
una imagen fugaz? Lo que tú ves no está en ninguna
parte;
y lo que amas –pero se aparta– ¡lo pierdes!
Ves al fantasma de una forma reflejada;
nada en sí; contigo vino y permanece;
contigo también se irá, ¡si puedes irte! (Melville 64)⁴

⁴ *Not knowing what he sees, he adores the sight; / That false face fools and fuels his delight. / You simple boy, why strive in vain to catch / A fleeting image? What you see is nowhere; / And what you love - but turn away - you lose! / You see a phantom of a mirrored shape; / Nothing itself; with you it came and stays; / With you it too will go, if you can go!* (64)

En la naturaleza, sólo podemos mirarnos a nosotros mismos en nuestras superficies reflectantes por tanto tiempo. Pienso en el lago dentro del que Narciso se queda mirando fijamente su propio reflejo. Tan pronto como nos alejamos, nos habremos ido. Ésta es quizás la fuerza motivadora detrás del deseo del *ello* de bailar para una audiencia. Por un breve momento, aunque no puedo verme a mí mismo, sé que estoy siendo retenido en las percepciones del espectador, y en su cobijo de alguna manera estoy más aquí, que no. Ya no soy un mero fantasma de mi propia imaginación, sino una entidad afirmada y concreta, que ha vivido porque se le ha visto.

¿Es este acojo efímero de nuestra imagen, como un antídoto para el temor existencial, lo que propone la cámara como implemento? Gracias al registro de una imagen de nosotros mismos, podemos alargar el tiempo e incrustarnos en una suerte de orilla del lago con movilidad. Podemos volver a nuestra imagen siempre que el ánimo lo requiera, una y otra vez afirmando el hecho de nosotros mismos. Pero, ¿puede una cámara manejada por fotógrafos, directores, editores, etcétera, ser el espejo apacible de auto-referencia que esperamos, o todas nuestras tendencias están demasiado presentes como para permitir tal cosa? Y como creadores de videodanza, ¿estamos prestando suficiente atención a las tendencias de nuestro propio acto de capturar imágenes?

Mientras el campo se desarrolla y el trabajo de artistas en videodanza encuentra más visibilidad y distribución, ¿comenzaremos a ver un discurso más crítico y obras con más textura que surgen de este discurso? Tal vez este artículo puede contribuir en cierta medida a aquella evolución. Todavía hoy, estoy asombrado de cómo tantas propuestas de videodanza parecen care-

cer de una comprensión básica de integración a través del hilo conductor, o usan tomas que parecen arbitrarias o ajenas dentro del contexto de la obra. Un ejemplo se puede encontrar en un reciente trabajo seleccionado dentro del Festival Agite y Sirva 2014, *Method of Loci* de Ray Demski y Audrey Bergeron, un encantador ejercicio de encuadre. Comienza con un dúo entre un hombre y una mujer en un lugar seco y polvoriento debajo de un puente. Las tomas de cámara y la edición ofrecen una perspectiva cambiante... el ojo de él, la barbi-lla de ella ascendiendo y deslizándose para descansar sobre el hombro del chico, dedos trazando el paisaje de la superficie dorsal de los nudillos del otro. Sobre todo cuerpos fragmentados, pero también cuerpos en diálogo. La fragmentación sirve para generar intimidad más que desplazamiento. Entonces, sin advertirlo, pero en una inteligente edición, una tercera entidad aparece a cuadro, y entonces son cinco y el filme básicamente continúa desde allí, enfocando su mecánica en darnos una visión de estos cinco cuerpos, en un espacio a veces en movimiento, a veces en tensión llena de pausas, mientras ocurren gestos ocasionales.

El filme termina con dos pestañas tocándose. Se refleja una buena producción, la técnica está presente, pero como videodanza hay cambios tan abruptos en el contenido que uno se pregunta qué pasó con el comienzo, ¿por qué involucrarnos en esta relación, si ésta simplemente desaparecerá en una comunidad de cuerpos que parecen no tener relación más allá de un objeto escultural cinético, para ángulos de cámara y cortes rápidos? Tanta expectativa creada en la isla de edición por razones que no puedo imaginar, excepto pensar que los creadores se enamoraron lo suficiente de sus propias imágenes como para no encontrar la distancia apropiada dentro del medio para situarlas en un

contexto discursivo que les diera más peso que el simplemente visual.

¿Cómo podemos abrazar las enseñanzas de artistas del pasado en esta forma de arte tan joven? ¿Cómo pueden el contenido y la textura personal, la intención comunicativa, las limitaciones y el dar forma de estos artistas, informar a esta nueva generación de videodanza? ¿Podemos buscar dentro del cuadro un contenido que vaya más allá de la adoración superficial y se mueva hacia impregnar al medio visual con algo más que sólo nuestras formas? ¿Podemos hacer más que sólo ser narcisos enamorados de nuestro propio reflejo, a expensas de los de otros? ¿Podemos empezar a construir con mayor eficacia un discurso más profundo del cuerpo y el movimiento en la pantalla, «interrogando la presencia del cuerpo siempre al borde de su propia desaparición en las zonas borrosas del movimiento» (Louppe 255)?

Obras citadas

- aMar*. Dir. Macarena Zamudio. Youtube. 28 de noviembre de 2013. Web. 1 de octubre de 2018.
- Beauties in the Bath*. Youtube. 2012. Web. 2018.
- Blue Blue*. Dir. Macarena Zamudio. Youtube. 30 de mayo de 2007. Web. 1 de octubre de 2018.
- Blush*. Dir. Wim Vandekuybus. Youtube. 1 de enero de 2005. Web. 8 de febrero de 2018.
- Dido and Aeneas*. Dir. Sasha Waltz. 2005. Ubuweb, Web. 8 de febrero de 2018.
- Kaur, Rupi. *I Want to Apologize to All the Women I Have Called Beautiful...* Rupi Kaur. 5 de marzo de 2014. Web. 12 de marzo de 2018.
- Loupe, Laurence, y Sally Gardner. *Poetics of Contemporary Dance*. Alton, Hampshire England: Dance, 2010. Impreso.
- Melville, A. D. *Metamorphoses*. Oxford: Oxford UP, 1998. Impreso.
- Method of Loci*- Dir. Ray Demski y Audrey Bergeron. 2013. Selección Internacional del 6º Festival Itinerante de Videodanza Agite y Sirva. 30 de septiembre de 2014.
- Sparling, Peter. *Naked Came I/Eye: Lights, Camera and the Ultimate Spectacle*. Peter Sparling. 1 de enero de 2010. Web. 8 de enero de 2018.
- This Is*. Dir. Emelie Wahlman y Hakan Larsson. Selección Internacional del 6º Festival Itinerante de Videodanza Agite y Sirva. 2013. Proyección.



Laboratorio de creación de videodanza en el CFMAB impartido por Ximena Monroy y Paulina Rucarba / Agite y Sirva 2º Festival Itinerante de Videodanza / Ximena Monroy Rocha / Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca / Oaxaca, México, 2010 / Color / Fotografía digital.



Laboratorio de creación de videodanza impartido por Ximena Monroy, Jean-Baptiste Fave y Paulina Rucarba / Agite y Sirva 5º Festival Itinerante de Videodanza / Eduardo Rucarba / Biblioteca Andrés Henestrosa / Oaxaca, México, 2013 / Color / Fotografía digital.



Híbridos expandidos: Residencia internacional de creación y pedagogía en videodanza Agite y Sirva 10º Festival Itinerante de Videodanza / Eduardo Rucarba, Xoxollywood producciones / Centro de las Artes de San Agustín Etlá Oaxaca, México, 2018 / Color / Fotografía digital.



Proyección especial y charla con la artista Camille Auburtin / DEDANS DEMAIN DEHORS (Francia) / Agite y Sirva 10º Festival Itinerante de Videodanza / Jean-Baptiste Fave / Biblioteca Henes-trosa / Oaxaca, México, 2018 / Color / Fotografía digital.



Mujeres venado

Colectivo Venado

En el marco de la Residencia

Internacional Híbridos Expandidos

Oaxaca, México, 2018

Color, sonora

HDV, 6 min.

Fragmento







DISOLUCIONES:

**COMENTARIO SOBRE
EL DESFONDAMIENTO
DE LA CRÍTICA DE ARTE
CONTEMPORÁNEO**

Alberto López Cuenca

La crítica de arte se ha ido haciendo cada vez más prescindible. Su función de intermediación entre el arte inédito e incomprensible y el público, su cometido de árbitro del gusto, está abiertamente en entredicho. La banalización y mercantilización del arte, su conversión en un entretenimiento o en un costoso coleccionable, explicarían por qué la crítica de arte se ha hecho cada vez menos necesaria: la cuestión de su sentido o su lugar en la historia entraña hoy poco interés. Aun cuando esto sea probablemente cierto, para advertir cómo deviene obsoleta la crítica es necesario pensar más allá del ámbito estrictamente artístico. Su disolución como una práctica distintiva parece correr en paralelo con el hecho de que entre los momentos de producción, distribución y recepción del arte ha habido cada vez menos distancia. Esta compresión tiene implicaciones pues si la producción, la exhibición o la acción del público no aparecen ya separadas en la obra de arte entonces es comprensible que el lugar propio y privilegiado de la crítica se vea desplazado. La crítica se (des)integraría en ese circuito más inmediato en el que opera el arte contemporáneo. El solapamiento entre estos momentos no es sólo una condición propia de las artes plásticas o escénicas sino de los modos de producción contemporáneos —desde el sector automotriz al financiero—. En estas condiciones, ¿podemos aún seguir hablando de crítica?

La integración postfordista del arte

Para advertir la crisis de inoperancia de la crítica en esta situación es necesario inscribirla en los modos generalizados de producción que se van consolidando desde los años sesenta del siglo pasado en los países industrializados (¿modernos?). En esas nuevas condiciones, comienza a aflorar la flexibilidad productiva por la que el individuo tiene que serlo todo: productor, distribui-

dor y consumidor. Esto comienza a advertirse en el ámbito artístico con especial nitidez, como en el caso de la *performance*, las intervenciones en el espacio público o las estrategias conceptuales. La separación entre la producción, la distribución y el consumo se borran en el acontecimiento artístico, donde se dan de una vez, integradas. En la actualidad, esta aglomeración está conceptualizada en la idea de «emprendedurismo», que exige que todos seamos jefes de nuestro negocio, en el que somos también el único empleado. Esta condición de indistinción, que parece propia de la era de Internet —cuando se produce valor constantemente porque los distintos momentos del ocio, del trabajo, del activismo social no están ya separados— no es en realidad exclusiva de ella. Internet ha venido a intensificar la lógica que inicia en los años sesenta del siglo xx en la que la (des)integración de los distintos momentos de producción, circulación y consumo conlleva la desaparición de sus aspectos distintivos.

En el caso del arte contemporáneo, la diferencia disciplinar se ha hecho cada vez menos relevante entre —digamos— fotografía, *performance*, instalación, música y programación. Aún más, el arte ha devenido cada vez menos un objeto o experiencia autónoma y aparece cada vez más imbricado con la reflexión teórica. Arthur Danto decía que el arte es pensamiento visual, que con él se piensa por otros medios. El arte contemporáneo articularía propuestas teóricas cada vez más interesantes y, decía el filósofo, a su vez más aburridas formalmente. Lo que parece ocurrir con el arte contemporáneo, y se evidencia en su giro teórico, es la unificación entre ámbitos que la modernidad había supuesto separados: entre el objeto artístico y su reflexión crítica. Desde hace años, esos momentos están cada vez mucho más entrelazados. En las propuestas del arte contemporáneo (un terreno donde reveladoramente hace ya tiem-

po que no se tiende a hablar de *obras* sino de *proyectos*) se incluyen, tanto a la producción como a la intervención, a la circulación y a su aparato crítico.

El signo en el posfordismo

En realidad, desde la perspectiva económica del denominado posfordismo, esta integración se manifiesta en la lógica de producción de valor del signo. La relevancia del signo para la preponderante economía terciarizada actual –desde las finanzas al entretenimiento pasando por la producción de saberes tecnocientíficos– es mayúscula. Producir, circular y consumir signos implica, tanto generar significado como, especialmente, producir valor económico. Es evidente que no todos los signos circulan y que no todos se consumen, pero la estrategia parece consistir en maximizar los circuitos en los que pueden absorberse y hacerse productivos. Google, Tumblr, Youtube, Facebook o Instagram integran y revalorizan signos que de otro modo no generarían valor. La expansión de las galerías, museos, revistas especializadas, centros y escuelas de arte, bienales y premios desempeñarían esta misma función de absorción y normalización productiva de los modos de hacer y los signos artísticos, que no habían sido necesariamente productivos.

Así, frente al modo de producción de significado paradigmático de la etapa fordista, que estaba asociado a la figura de la escritura alfabética y, con ello, del autor único y del canal unidireccional de circulación (de la mente del autor al libro publicado por una editorial y de ahí a la biblioteca), el signo en el posfordismo produce valor integrando y dilatando los distintos planos de significación. En la medida en la que se redefinen las condiciones de producción, de distribución y acceso en la segunda mitad del siglo xx, todos esos momentos en el proceso de significación, es decir,

del artista –al seleccionar ciertos signos y combinarlos, al escoger ciertas luces y disponerlas–, del curador –al escoger ciertos trabajos e inscribirlos en un contexto determinado–, del crítico –al analizar y evaluar la relevancia de una propuesta–, del público –al interpretar, interactuar o modificar–, acabarían inscritos en la misma cadena de producción de significado. El artista produce signos, el curador también produce signos, el crítico produce signos, por lo que es mucho más factible que en una misma figura se integren tres prácticas que antes aparecerían separadas. De ahí el desplazamiento de la producción artística como elaboración de objetos excepcionales en la década de 1960 hacia la gestación de experiencias o la administración de signos. Se trata del momento en el que el arte se convierte en otra cosa, en el momento en el que el arte ya no es un objeto sino que es una suerte de práctica que va a integrar en un mismo plano momentos que hasta entonces aparecían separados. Por ello, el discurso teórico y el análisis crítico ya no llegarán después, como un estadio posterior de valoración, sino que estarán inscritos en la lógica del arte contemporáneo de principio a fin.

El curador como síntoma

Muchos de los artistas contemporáneos que trabajan en la década de 1960 toman como parte de su cometido elaborar el discurso que había sido exclusivo de la crítica. Es especialmente notable el caso de Robert Smithson, quien produce un amplio y elaboradísimo aparato crítico con el que articula sus intervenciones en el ámbito del *land art*, pero también desarrollan su propio discurso crítico Allan Kaprow, Barnett Newman, Donald Judd o Joseph Kosuth. No sólo el artista integrará el modo de hacer del crítico sino que el crítico devendrá productor, como apunta el surgimiento de la figura del curador, que señala precisamente el espacio de solapamiento

entre los modos de hacer de unos y otros, como en esas mismas fechas pone de manifiesto el trabajo de Lucy Lippard, que ella misma ve en *Six Years: The dematerialization of the art object* más cercano a la práctica de arte conceptual que a la de la crítica de arte tradicional. Se cruzan así las nuevas prácticas artísticas con el último crítico moderno y el primer curador, dando como resultado una ambigüedad en los roles que pone en cuestión las categorías de productor y de crítico.

La aparición del curador pone de manifiesto el cambio en las condiciones en las que se hace arte y se accede a él. Las obras no son ya meros objetos producidos por un artista específico, y recibidas por un crítico y una institución especializada en su análisis sino que pasan a circular de un modo mucho más abierto y participativo en el espacio público y en nuevos lugares de exhibición. El curador no trabaja directamente con las obras, ni con la crítica, sino que opera entre ambos. En estas circunstancias, cabe ser escépticos a la hora de aceptar las categorías de creador y crítico como si estuvieran definidas claramente. Si algo ha caracterizado a la escena de la producción cultural desde los años sesenta ha sido precisamente la indistinción de estas figuras y sus prácticas.

¿La indistinción de la crítica?

La posibilidad misma de la crítica suponía una separación de la obra, una visión privilegiada y una capacidad analítica que le permitían desarrollar su tarea valorativa. Esta concepción de la crítica encaja en el retrato del sujeto moderno trascendental y omnisciente supuesto por Immanuel Kant en su *Crítica de la razón pura* a finales del siglo XVIII. Se trata éste de un sujeto alejado de la práctica y de todo contexto concreto que, precisamente por ello, puede someterlo todo a su escrutinio. Desde fuera del espacio y el tiempo, el sujeto crítico fija

las condiciones de todo espacio y tiempo. Sin embargo, el siglo xx ha llevado a cabo un paulatino desfundamiento de las «grandes narrativas» –filosóficas, éticas, políticas– que eran las plataformas privilegiadas, las certidumbres, desde las que se ejercía la crítica, hasta el punto en que la figura mítica del crítico moderno ha sido arrastrada con él. Sin puntos de apoyo extraordinarios, el crítico se ha visto inmerso en la experiencia y con ello en la necesidad de actuar desde ella. Su ubicación privilegiada ya no puede presuponerse y esto lo ha puesto de manifiesto su incapacidad para enjuiciar las nuevas prácticas artísticas. Es revelador cómo la crítica se vio en la urgencia de repensarse frente al arte de los años sesenta: ya se trataba de la explotación que el arte cinético hacía de las formas geométricas del arte abstracto para provocar inéditas ilusiones ópticas, o del desplazamiento del color del plano ideal del lienzo al espacio real de la instalación, como el que llevó a cabo el brasileño Hélio Oiticica en sus *Penetrables*, o de la pictorialización que los artistas *pop* estadounidenses realizaron de la iconografía popular mediática.

Es significativo el desconcierto del periodo. En dos contribuciones ya clásicas de fines de los años sesenta en el contexto estadounidense, los críticos Michael Fried y Leo Steinberg tomarían posturas abiertamente opuestas respecto a las creaciones del momento. De un lado, Fried descalificará la escultura minimalista por su condición teatral, es decir, por su pérdida de autonomía en tanto que esos trabajos se hacían dependientes de la experiencia del espectador para poderse completar como obra de arte. No eran objetos plenos sino que, más bien, fingían «objetualidad». Por su parte, Steinberg, frente a los trabajos de Robert Rauschenberg y los artistas *pop*, acuñará un concepto (afortunadamente fracasado) que le permitirá agrupar un tipo novedoso de obras: el plano de la imagen horizontal (*flatbed pictu-*

re plane), que hace referencia a la condición horizontal de los modos serigráficos de elaboración de muchas de esas piezas.

El historiador del arte James Elkins se pregunta en un breve ensayo, *What happened to art criticism?*, si hay hoy algo así como una práctica precisa que pueda definirse como crítica de arte. En la tarea de dar respuesta a esta pregunta, Elkins ofrece un panorama más o menos comprensivo de la situación de la crítica del arte en los últimos años del siglo xx, donde asevera que se produjo un refugio sistemático de esta disciplina en la mera descripción. Un importante punto de inflexión en los modos de entender y practicar la crítica del arte que antecede a la situación actual se daría de nuevo en los años sesenta entre un crítico moderno como Clement Greenberg, quien pedía que la crítica fuera fundamentalmente una tarea valorativa, frente a una conversa de esa crítica, Rosalind Krauss, quien entendía la crítica como una indagación en torno a las elecciones que anteceden a todo juicio crítico, esto es, una crítica de la metodología crítica¹. En todo caso, se trataba de un repliegue de la crítica: de un cuestionamiento de su tarea, de su lugar de enunciación y de su capacidad para discriminar valorativamente el arte de su tiempo.

La crítica y la esfera pública

La encrucijada en la que se encontraba la práctica de la crítica en los años sesenta no era meramente conceptual: no se trataba simplemente de decidir qué nuevos términos usar para hablar del nuevo arte. El desencuentro entre la crítica tradicional y las prácticas artísticas del momento ponía de manifiesto algo mucho más

¹ Para un desarrollo más detallado de ese momento de redefinición en la crítica de arte en EE.UU., en los años sesenta y setenta, véase Hal Foster «*Art Critics in extremis*» *Design and Crime (and other diatribes)*.

intrincado. Por eso, como se ha señalado más arriba, la pregunta por la crítica debe inscribirse en un campo ampliado: ¿en qué se ha reconvertido la crítica en esta situación, en la cual hay una nivelación entre producción, acceso, curaduría y recepción crítica? Si se han nivelado todos esos momentos, ¿podemos seguir hablando de crítica? El papel que históricamente ha jugado la crítica en la intermediación y en la constitución de la esfera pública a través de la reflexión sobre el arte no es despreciable. Interrogar el destino de la crítica es preguntarse por la situación de la sociedad que su práctica contribuyó a consolidar. Si ha desaparecido como se había conocido hasta entonces, ¿se ha transformado la crítica en algo reconocible?

A la estela de las consideraciones anteriores, parece claro que se ha dado una suerte de desactivación de la crítica, por tautológica. La institución crítica como se pensó históricamente en la modernidad agotó su periodo. Es posible que la petición de que haya hoy una «buena crítica» esté equivocada. Pedir que haya una buena crítica de videodanza es pedir que haya buena crítica de cine, de artes plásticas, de teatro y esto no parece ya posible pues la crítica se ha integrado en el aparato teórico o laudatorio de las propias producciones culturales. Hay que volver a pensar qué es eso que denominábamos institución crítica. Por lo pronto, hay un aspecto crucial que ha sido desarticulado y que replantea seriamente su estatuto: la exclusividad y la posición privilegiada del crítico. Parece que ya no hay argumentos para discriminar la opinión crítica, dictando quién puede hablar y quién no puede hacerlo. La credencialización del hablante legitimado fue característica de la esfera pública moderna, en la que el ciudadano podía participar en el ejercicio crítico en la medida en que tenía dinero o títulos nobiliarios. Había claramente una cooptación de la crítica y del ejercicio de producción de

significado pues sólo ciertos estamentos estaban sancionados para ejercerla.

Pongamos de nuevo la década de los sesenta como horizonte, pues ahí radican algunos de los factores que son determinantes, que empujan hacia la obsolescencia de la crítica como una práctica separada, distintiva, de análisis de objetos artísticos. ¿Qué significa ahí la crisis de la autonomía del objeto artístico? Parece que lo que comienza a suceder paulatinamente es que los objetos que estaban en el museo moderno superan las barreras del museo, se disuelven como objeto, se diluyen en la práctica social. Con lo que nos encontramos, fundamentalmente, es con que no tienen una especificidad como obra y dependen cada vez más claramente de su contexto de inscripción y de las condiciones cambiantes en las que aparecen. ¿Qué ocurre entonces? Ocurre que en la medida en que el arte no es autónomo ni cerrado ni está circunscrito a un lugar especializado sino que sale al espacio público e interviene en él, ya no requiere un traductor, ya no hace falta alguien que traduzca la experiencia a aquellos que quedan afuera, porque la propia solicitud artística ya incluye al espectador. Acaba con ello la intermediación privilegiada del crítico. Comienza un proceso de desmediación de la obra en el que entra todo el mestizaje de dispositivos tecnológicos, de estrategias y prácticas que al operar directamente en el espacio público ya no están separadas de él. Si en algo se convierte el arte contemporáneo más característico es en una práctica que incide directamente en el espacio público: ni es un objeto ni está hecho para su contemplación. Esto replantea las figuras del receptor, del crítico y del artista. No es casualidad que se recurra a estrategias discursivas como la antropología, la sociología o la economía política para entretejer estas propuestas.

El discurso crítico no llega después como un modo de intermediación con el público sino que está ya inscrito en las formas de intervención de las estrategias artísticas. Esto es evidente en la medida en que incide directamente en la esfera pública –disgregándola, por cierto, más que cohesionándola– porque ya no es un objeto que ha de ser traducido a un vocabulario que incite a los demás a contemplar el objeto. No hace falta traductor porque la interpelación es abierta y directa. La obra no crearía público sino interlocutores, a quienes se está dirigiendo, a quienes pide réplica, disensión. Ahí es donde cabría localizar hoy el ejercicio crítico, en el desencuentro, en el desdoblamiento de las prácticas artísticas con las formas institucionales que las han hecho posibles.

Obras citadas

- Elkins, James. *What happened to art criticism?* Colección Prickly Paradigm. Chicago: University of Chicago Press, 2003. Impreso.
- Foster, Hal. «Art Critics in extremis». *Design and Crime (and other diatribes)*. Nueva York: Verso, 2002. Impreso.
- Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Trad. Manuel García Morente. Madrid: Tecnos: 2006. Impreso.
- Lippard, Lucy R. *Six Years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*. Los Angeles: University of California Press: 1973. Impreso.



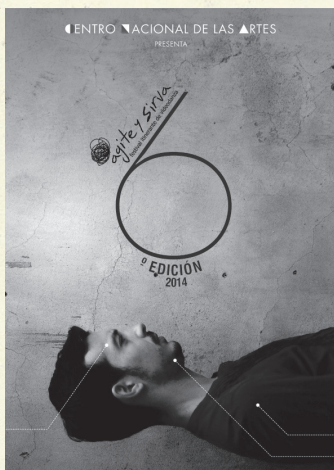
Cartel de Agite y Sirva 2º Festival Itinerante de Videodanza / Yell Saccani y Colectivo Tomate / Puebla, 2010 / Color / Fotografía digital.



Cartel de Agite y Sirva 3er Festival Itinerante de Videodanza en colaboración con Le Chien Qui Aboie / Pompei García y Pierre Fave / París, 2011 / Color / Fotografía digital.



Cartel de Agite y Sirva 5º Festival Itinerante de Videodanza / Jean-Baptiste Fave y Anaís Peláez / Oaxaca, 2013 / Color / Fotografía digital.



Programa de mano de Agite y Sirva 6º Festival Itinerante de Videodanza / Alvaro Buenaventura y Johan Nobis / Ciudad de México, 2014 / Color / Fotografía digital.



*Screendance workshop en el Festival
International de Vidéo Danse
de Bourgogne*

Franck Boulègue

Le Creusot, Francia, 2016

Color

Fotografía digital







**CURADURÍA
COMO
PEDAGOGÍA,
PEDAGOGÍA
COMO
CURADURÍA:
UN PAS DE DEUX**

Marisa C. Hayes

Traducción de Ximena Monroy Rocha

Introducción

El objetivo de este texto es proporcionar una idea sobre la relación simbiótica entre las prácticas de curaduría y pedagogía dentro de la videodanza y cómo se enriquecen entre ellas, principalmente a través de ejemplos desde la plataforma que codirijo con Franck Boulègue, el *Festival International de Vidéo Danse de Bourgogne*¹ con ediciones anuales en Francia, y mis experiencias personales como artista, maestra y curadora de videodanza.

En la presente era digital se habla mucho del término curaduría y puede parecer que todos quieren etiquetarse a sí mismos como curadores *online* en estos días, aunque gran parte del público afirmará que esto es simplemente abrumador y que el verdadero sentido de «curar» se ha perdido como consecuencia de la sobrecarga de información. Cuando la información carece de formatos de presentación reflexivos y contextos socialmente comprometidos, muchas veces resulta en el fenómeno conocido científicamente como «teoría de la carga cognitiva». Cuando el público es incapaz de comprender, después de haber recibido demasiada información confusa, el cerebro simplemente se apaga y ya no es receptivo a la idea o información más simple, ya sea textual, visual o auditiva. Desde las redes sociales hasta los archivos históricos, ¿cómo los curadores y educadores de videodanza navegan este «mar» de información para volver a las raíces de la curaduría y sus objetivos dentro de este contexto? ¿Puede la pedagogía ser una forma de curaduría dentro de la videodanza? ¿Qué diálogos y contextos de compromiso curatorial y pedagógico crean estas dos prácticas? ¿Qué especificidades presentan los trabajos de videodanza en las exploraciones curatoriales y pedagógicas?

1 www.videodansebourgogne.com

Curare: cuidar de

Como afirmó el crítico de arte francés Pierre Francastel: «El arte no es vago, es la realización» (Jimenez 10), subrayando el hecho de que junto con sus cualidades más abstractas o metafísicas, el arte está profundamente enraizado en el mundo físico en el que vivimos. La forma en que nos preocupamos por estas obras de arte, desde su selección y presentación hasta las implicaciones de su impacto en el público, nos devuelve a la etimología del término del que evolucionó nuestra palabra actual «curar», el verbo latino *curare*. Al significar «cuidar de», esta raíz forma la base de varias palabras en un conjunto de lenguajes modernos, incluidos los conceptos desde la cura médica hasta la curandería religiosa, todos los cuales designan una relación entre personas y prácticas, incluso acentuando una obligación ética. Del mismo modo, en su libro *Film Programming*, Peter Bosma describe la curaduría como un «fenómeno social que necesita análisis y explicación» (3), un comentario que puede leerse como un imperativo moral para proporcionar una experiencia y contextualizarla para el espectador.

Según el investigador y artista de videodanza Douglas Rosenberg, dos enfoques curatoriales distintos refuerzan ciertas ideologías dentro de este campo, dando como resultado ya sea «el triunfo de la danza sobre los deseos de los medios, o la desaparición de la danza en el espacio de los medios» (126). Rosenberg afirma que la curaduría que se relaciona con este último enfoque puede servir para encuadrar a la videodanza como una forma de arte autónomo cuya naturaleza híbrida estratifica lo que de otro modo serían elementos artísticos independientes de los mundos de la danza, las artes visuales, el cine, el sonido, entre otros. Para curadoras como yo, cuya definición operativa de video-

danza corresponde a la noción de hibridación de Rosenberg, y en la que la danza no se impone sobre otras formas creativas dentro de una práctica interdisciplinaria, ya se está llevando a cabo un compromiso sociopolítico. De hecho, esto no se limita a una simple posición estética, sino más bien a un desmantelamiento de las jerarquías entre las prácticas y los medios en favor de nuevos enfoques multicapa que sólo pueden describirse como colaborativos. Las implicaciones de trabajar dentro de esta definición híbrida son múltiples. En primer lugar, crea nuevas posibilidades para los artistas que no están limitados a un solo material, formación o método diferenciados, lo que los libera para exhibir trabajos que no tienen que ajustarse a las limitaciones de una disciplina en particular, su historia o contexto de exhibición. Del mismo modo, el público recibe este trabajo con un potencial similar para nuevas formas de percepción, comprensión y análisis. Finalmente, *más allá de que* la videodanza pueda ser marginal dentro de un contexto más amplio de arte visual, imágenes en movimiento y artes escénicas (por nombrar sólo algunas amplias disciplinas artísticas cuyos artistas y público a menudo se superponen con los de videodanza), este enfoque elimina el favoritismo entre las formas artísticas y mezcla artistas, espectadores y medios diversos colocándolos en igualdad de condiciones. Trabajar dentro de este marco en videodanza puede entenderse como una forma de *carere*, o cuidado, tanto de la propia forma de arte como de sus artistas y espectadores. Gene Youngblood, autor de *Expanded Cinema*, quien abogó por ampliar las nociones aceptadas y los medios vinculados con el mundo del cine en la década de 1970, llamó a esto «una metamorfosis en la percepción humana», subrayando que «el cambio es nuestra única constante, una institución global» (50). Si bien compromete-

terse con estos principios y crear tal experiencia para el público, compartiendo las obras de arte dentro de este contexto es ciertamente un enfoque curatorial, también representa un acto pedagógico a través del establecimiento de un entorno social, creativo e intelectual para la transmisión de la videodanza, su estética y contenido.

Facilitar el aprendizaje a través de la curaduría

Tradicionalmente, el «ago» en la raíz griega para «pedagogía» significa «liderar» y también puede entenderse como facilitar, estableciendo un marco y un entorno para el aprendizaje. La pedagogía se preocupa tanto por la práctica como por los principios de la enseñanza. La videodanza puede facilitar el aprendizaje, la transmisión de contenido e ideas, fomentando experiencias autodirigidas e interactivas a través de proyecciones y exposiciones. Simplemente compartir el trabajo y ponerlo a disposición de una audiencia dentro de un marco curatorial determinado crea un ambiente de aprendizaje. En otras palabras, sin ser necesariamente didáctico en la forma de un taller o contexto educativo tradicional, la curaduría de videodanza puede ser activa en la transmisión de conocimiento al facilitar proyecciones que fomentan la reflexión y el análisis, la conciencia sensorial y la inteligencia emocional, entre otros. Por consiguiente, curar según el ejemplo propuesto por Rosenberg, el cual presenta a la videodanza como una forma de arte autónoma compuesta de capas híbridas en contraste con pertenecer al mundo de la danza escénica, es también pedagógico en el sentido de que promueve una cierta posición política y estética que es rica en contenido e ideas para ser compartidas.



Screendance workshop en el Festival International de Vidéo Danse de Bourgogne / Franck Boulègue / Le Creusot, Francia, 2016 / Color / Fotografía digital.

Por el contrario, cuando la videodanza se presenta simplemente como perteneciente al mundo de la danza escénica, se desalienta la visualización activa ya que este contexto inspira menos preguntas, pues las definiciones ya se han determinado (principalmente, la noción de qué es la danza), mientras que se hacen ciertas suposiciones y varios medios son pasados por alto. Sin embargo, las películas híbridas y las prácticas interdisciplinarias proporcionan múltiples vías para la discusión, la experiencia y el desarrollo sensorial que permiten intercambios fructíferos que involucran danza, coreografía, imágenes en movimiento, sonido y otros medios para dar forma a diversas ideas y conceptos.

Proyecciones temáticas

Una de las vías en que este tipo de experiencia toma forma no se limita a la simple adaptación de una determinada posición en relación con lo que es y puede ser la videodanza, sino a través de la curaduría de las propias películas, la relación entre éstas y cómo son presentadas al público. Durante los primeros años de nuestro festival, que se encuentra en una región económicamente deprimida y marginada de Francia, el público local no conocía la videodanza. Por esta razón, nuestros primeros esfuerzos se concentraron en compartir la rica diversidad de las prácticas internacionales de esta forma. Este tema bastante amplio parecía necesario al principio para ilustrar las posibilidades de esta forma de arte y sus diversas ramas de producción en todo el mundo. Sin embargo, en las ediciones posteriores, consideramos que la adaptación de ciertos temas nos permitiría ir más allá de las especificidades de esta forma para centrarnos en preguntas, ideas y prácticas particulares en videodanza. Como resultado, nuestro primer experimento en este sentido fue un programa temático

de cortometrajes enfocados en la noción de *partnership* o las asociaciones en el dueto. Tomando este tema clásico del mundo de la danza (el *pas de deux*), así como la colaboración muchas veces subrayada en videodanza entre la cámara y el bailarín en pantalla (considerado un *pas de deux* por Mayà Deren), pensamos que sería interesante examinar cómo el concepto del dueto podría explorarse más a través de las relaciones entre los objetos, el medio ambiente y la tecnología. Hacer referencia al famoso trabajo de Charlie Chaplin con un bastón, por ejemplo, nos permitió pasar del mundo de la danza a un ícono cinematográfico, cuya práctica física establecida en la pantalla es fundamental para el legado de la videodanza. Las películas proyectadas en este programa variaron desde innovadoras formas de asociación física entre múltiples cuerpos (desafiando los roles tradicionales de género o la colaboración social entre poblaciones marginadas) hasta duetos con paisajes, y las asociaciones emprendidas entre dos o más prácticas artísticas. Al hacerlo, las películas ciertamente demuestran las posibilidades de esta forma, pero también concede a los espectadores ver cómo la videodanza puede proporcionar una idea de la noción de dueto, que permite discusiones sociales y artísticas más amplias. Aquí la videodanza no es un medio para un fin, sino una obertura. Otros temas que nuestro festival ha explorado en los últimos años incluyen la animación, la política del espacio, la muerte y el morir, y más recientemente *old-tech/low-tech*, un manifiesto sobre el excesivo consumo tecnológico y la economía de las artes. Los temas muchas veces se eligen en relación con su universalidad, ya que el componente internacional de nuestro festival también es importante tanto en el sentido artístico como en el pedagógico. Al elegir temas que son comunes a múltiples culturas,

esperamos fomentar intercambios a través de barreras geográficas y lingüísticas.

Curaduría y pedagogía a través de la realización colectiva

En 2013 estrenamos el primer trabajo de videodanza colaborativo que produjo nuestro festival, una película ómnibus o colectiva que exploró *La consagración de la primavera*, utilizando la partitura musical revolucionaria de Stravinsky. Las películas colectivas son una forma de cine antológico, es decir, diferentes partes o «episodios» son creados por diferentes equipos artísticos o individuos y luego editados juntos. Dentro del espacio de una película, se representan múltiples autores, a diferencia de la *teoría de autor* en el cine que insiste en la habilidad artística suprema de un individuo. Este proyecto se estrenó durante el centenario de *La consagración de la primavera*, un ballet originalmente coreografiado por Vaslav Nijinsky para *Les Ballets Russes*. Su alejamiento tanto del vocabulario tradicional del ballet como de las estructuras musicales de principios del siglo xx provocó indignación pública, un momento histórico que, en retrospectiva, los historiadores describen como el «nacimiento de la modernidad», iniciando una nueva era coreográfica y musical que marcó el comienzo de nuevos formatos, estilos de movimiento, ritmos y temas psicológicos. El ballet original y la composición musical se han convertido en una leyenda en todo el mundo, un mito fundacional de la modernidad en el que los artistas internacionales se han inspirado para rendir homenaje. De hecho, los temas encontrados en *La consagración de la primavera* sobre regeneración, sacrificio, el grupo frente al individuo, entre otros, han sido reexaminados en diversas creaciones coreográficas en todo el mundo, generando cientos de versiones de *La*

consagración de la primavera al utilizar diversos estilos y enfoques. Sin embargo, hasta ese momento no teníamos conocimiento de una exploración de este material en videodanza, por lo que esperamos rendir homenaje a estos *monstres sacrés* de la historia a través de otras formas de arte para la pantalla, «traicionando» voluntariamente el original al revisitarlo a través de la videodanza, así como el ballet original y la composición traicionaron las normas culturales aceptadas de la época.

Este proyecto se lanzó a través de una convocatoria abierta para participar, un formato que permitió que artistas profesionales de cualquier disciplina, así como estudiantes, aficionados y cualquier persona interesada en el tema del proyecto, respondieran. Dividimos la partitura musical de Stravinsky en breves porciones de unos minutos que se distribuyeron a cada artista o equipo que se puso en contacto con nosotros para participar. Las únicas regulaciones para completar el proyecto incluyeron el uso de la música de Stravinsky e interpretar el significado y los temas de *La consagración de la primavera* en cualquier estilo de movimiento y creación de imágenes. Esto generó distintos enfoques curatoriales y pedagógicos. Por ejemplo, al usar la partitura musical de Stravinsky y los temas de *La consagración de la primavera*, los artistas revisitaban la historia, y el público también lo hacía a través de su visión o interpretación de la misma. El formato del proyecto también tuvo una dimensión social transmitida tanto a los artistas como a los espectadores a través de la noción de colaboración colectiva, aboliendo el autor único en la pantalla y en su lugar compartiendo el proyecto colectivamente. La palabra «ómnibus» (en latín *omnis* significa «todo») se usó por primera vez en el siglo XIX en Francia para designar carruajes compartidos para todos (Diffrient 18), alentando así a los espectadores a cues-

tionar la noción de colaboración y espacio compartido en las producciones contemporáneas de imágenes en movimiento.

Esta es también una elección curatorial que da como resultado un conjunto específico de condiciones estéticas o lo que David Scott Diffrient, autor de *Omnibus Films: Theorizing Transauthorial Cinema*, describe como «la más “trans” de todas las formas culturales transposicionales, colapsando modos transmediales, translíngüísticos, transgenéricos, translocales y transnacionales en el espacio de una sola película que une múltiples voces y visiones» (23). El autor compara el formato de película colectiva con un «cruce de fronteras» (23) y con un buffet, una comida en la que uno es libre de probar las cocinas del mundo en una mesa compartida. Ciertamente hay riesgos involucrados en una convocatoria abierta. El nivel de calidad es incierto, pero luego esto inspira las preguntas: ¿qué es la calidad?, y ¿quién establece lo que es la calidad? El intercambio entre la curaduría y la pedagogía se hace evidente en casos como éste, donde el aprendizaje tiene lugar junto con la curaduría, así como el aprendizaje inspira ciertos enfoques y preguntas curatoriales.

Si nuestro primer proyecto colectivo enfocado en *La consagración de la primavera* planteó estas preguntas, otros proyectos colectivos propusieron otros ángulos y temas curatoriales. En otoño de 2015, la Unión Europea se enfrentó a una «crisis migratoria», especialmente de los refugiados que huían de las duras condiciones en Siria y otros países devastados por la guerra. A medida que los gobiernos nacionales de Europa discutían sobre cuántos refugiados aceptarían, consideramos que el arte, y más específicamente nuestra práctica en videodanza, podría contribuir a estas discusiones mediante el uso de lenguajes distintos de los que aparecen en las

noticias. Les pedimos a los artistas (estudiantes y profesionales en cualquier etapa de su carrera, etcétera) que mostraran su apoyo a los refugiados a través de su práctica de videodanza, haciendo un video de treinta segundos. Al igual que nuestra primera película colectiva, los artistas podían usar cualquier estilo de danza o imágenes siempre que se respetara el tema, examinando conceptos de solidaridad, asilo, fronteras, amnistía, entre otros. Sólo artistas de la Unión Europea participaron en el proyecto como una forma de enviar un mensaje a los funcionarios de la Unión Europea, pidiéndoles que hicieran más por los refugiados en nuestros países. Veintiocho artistas respondieron al llamado, creando la película *Open Borders*.

La película se estrenó en una exposición francesa para la prensa, dedicada a la libertad de expresión. Además de su enfoque en la crisis migratoria en Europa, sentimos que era importante tener un proyecto artístico que dialogara sobre la importancia de la libertad de expresión. *Open Borders* significó un proyecto único dentro de una exposición dedicada principalmente a periódicos, revistas y otras formas de comunicación masivas. Sentimos que, como herramienta de comunicación, el arte también ocupa un lugar legítimo en este entorno. *Open Borders* representó una alternativa curatorial a otras formas de exhibición y exposición de la información, al proporcionar una experiencia de aprendizaje artístico con respecto a la representación y las ideas en relación con la inmigración, los refugiados y la solidaridad con las personas desplazadas. La película se proyectó en formato de instalación en el stand de Amnistía Internacional Francia, junto con documentos y otros recursos relacionados con el apoyo a los solicitantes de asilo y migrantes dentro de la Unión Europea. Aunque la naturaleza del tema fue bastante diferente de *La con-*

sagración de la primavera, el vínculo entre la curaduría y la pedagogía es bastante palpable con este proyecto también.

Después de haber experimentado con convocatorias abiertas, también nos preguntamos cómo funcionaría la curaduría de un grupo de artistas dentro del formato de película colectiva. Por esa razón, durante nuestro próximo proyecto en 2016, decidimos colaborar con artistas con quienes ya habíamos trabajado en múltiples ocasiones. En este sentido, continuamos invirtiendo en una relación entre artistas activos para ver cómo la evolución de su trabajo y nuestro intercambio desarrollarían vínculos más profundos, tanto en el sentido curatorial como en el pedagógico. El tema elegido fue una vez más un tema universal que todas las culturas han explorado, el de la muerte y el morir, con el motivo de las *Danses macabres* como punto de partida (es decir, la muerte representada a través de cuerpos en movimiento). Con el fin de reforzar el tema y apoyar a los artistas participantes y, al mismo tiempo, brindar oportunidades para nuevos hallazgos, curamos la película colectiva junto con un programa de cortometrajes de todo el mundo que abordaban temas similares pero que estaban fuera del proyecto colectivo. Los diálogos creados entre las obras fueron un panorama fascinante de culturas y actitudes sobre la mortalidad, el duelo y hasta la ontología al cuestionar la vida misma de la imagen en movimiento y las artes.

Más recientemente, nuestra última película ómnibus es dedicada al *Ballet royal de la nuit*, revisitando el *performance* duracional de Luis XIV, un ballet de trece horas que lo vio emerger como el «Rey Sol», con el sol naciente. Eliminamos la palabra «real» del título de nuestro proyecto, con la intención de crear un trabajo duradero de videodanza (algo bastante escaso

actualmente en este campo, ya que la mayoría de los programas están compuestos por cortometrajes que comúnmente varían de entre 2 a 10 minutos de duración) y el ritual nocturno de Luis XIV sin promover el contexto monárquico absolutista del ballet original. Se compuso música original para la película, basada en la estructura del ballet original (distintas horas de la noche en asociación con ciertos símbolos planetarios, por ejemplo), al tiempo que se usaron formas contemporáneas de música electroacústica creadas por trece compositores internacionales. Trece artistas de videodanza recibieron entonces una hora de música para crear una obra de una hora de duración. El tema del *Ballet royal de la nuit* presentaba así un formato y enfoque curatorial, al proporcionar ciertos componentes pedagógicos. Esta película duracional se vuelve participativa en el sentido de que las audiencias toman la decisión muy calculada de permanecer durante parte o la totalidad de la proyección, entrando en una experiencia de temporalidades alternativas del formato de visualización normal. Como tal, el proyecto no sólo se basa en un evento histórico del que muchos artistas y miembros de la audiencia aprenden, sino que también deben considerar nociones muy contemporáneas de creación de arte en relación con el tiempo. Aprenden esto no sólo a través del tema, sino a través de la presentación curatorial del evento, que es un ritual de cine nocturno para el espectador.

Aprendizaje curado

Los temas de las películas de videodanza colectivas y la proyección mencionada anteriormente, son ciertamente pedagógicos (transmiten ciertas formas de aprendizaje a través del contenido, la presentación y las preguntas que estos provocan), al tiempo que ilustran un

enfoque curatorial específico. Además de proyecciones y producciones cinematográficas, nuestro festival promueve activamente talleres, coloquios y clases magistrales de videodanza, todos los cuales pertenecen a las categorías más tradicionales de pedagogía y divulgación. Si bien estos eventos rara vez están vinculados con la curaduría y están sólidamente inscritos dentro de un marco educativo, existe un enfoque curatorial de la pedagogía, ya sea pasiva o activamente reconocido. El formato, la estructura y el entorno de aprendizaje son elementos curados de cualquier evento pedagógico y también contribuyen a la curaduría del mismo público (¿quién tiene acceso a la oportunidad de aprendizaje?, ¿qué público atraerá de forma natural?, ¿quién falta en estos contextos educativos?). Al igual que la curaduría, la pedagogía generalmente se basa en el o los enfoques del organizador y los recursos disponibles. Este fenómeno ha comenzado a explorarse recientemente como el tema de varios textos académicos sobre curaduría y pedagogía. ¿Qué es el aprendizaje curado? Un artículo reciente de la educadora Joanne Cattlin propone la siguiente definición dentro del contexto de un aula tradicional:

Es un enfoque pedagógico que involucra una determinada selección, manipulación y uso de pantallas visuales, instrucciones y pautas visuales y textuales, disposición de los asientos, ubicación del escritorio del docente y el alumno, dispositivos y equipos tecnológicos, y recursos para lograr los resultados del aprendizaje. Tenga en cuenta el énfasis en la manipulación intencionada y/o la selección de objetos y espacios. No todo el mundo tiene la autoridad para manipular el espacio, por lo que a veces «curar» significa

simplemente seleccionar objetos relevantes y usarlos para apoyar la pedagogía (iletc.com.au).

A pesar de su contexto escolar tradicional, el énfasis en cómo la ubicación, el espacio, los materiales y las elecciones de contenido afectan el aprendizaje, es fácil de imaginar en relación con los talleres y coloquios de videodanza. Quién se siente bienvenido en el ambiente de aprendizaje y quién tiene acceso a la información sobre estos eventos, así como los medios para asistir, son otras preguntas curatoriales importantes que también afectan los resultados del aprendizaje. Uno de nuestros talleres es un evento de desarrollo profesional de cinco días. Artistas emergentes y establecidos de todos los marcos de formación son bienvenidos, incluidos los de los campos de la danza, el cine, las artes visuales y el teatro. Se anima a cada artista a asistir con cualquier equipo que tenga disponible, independientemente de cuán básico sea, incluidas las cámaras de los teléfonos celulares y las computadoras portátiles. Esto crea una atmósfera de aprendizaje que se centra en ideas conceptuales, en lugar de una jerarquía basada en productos tecnológicos y su papel aceptado en la industria cinematográfica convencional.

En estos talleres compuestos por ejercicios grupales, individuales y en duetos, todos los roles creativos se mezclan. Esto significa que los cineastas danzan y los coreógrafos filman y editan, por lo que incluso aquellos que no preveían asumir tales roles artísticos en el futuro, comprenderán mejor el proceso de creación de videodanza desde todos los ángulos. A menudo ocurre que un bailarín descubre que tiene talento para el cine, mientras que un artista visual puede aprender que tiene un don para coreografiar movimiento. Esta superposición de disciplinas artísticas en el espacio del taller

crea nuevas experiencias y mejora la comunicación entre los artistas y sus colaboradores.

Si bien el que artistas de diversos orígenes sean bienvenidos es un objetivo importante para nosotros, también reconocemos que los gastos de viaje y las visas a veces son barreras para artistas de determinadas ubicaciones geográficas. Rara vez vemos artistas de color representados en eventos de videodanza, por ejemplo, artistas del continente africano, muchos de los cuales carecen de los recursos y el derecho legal para asistir. Si bien este problema y la falta de representación es un tema complicado de tratar y no se resolverá en el futuro inmediato, es importante por lo menos reconocerlo como tal y crear consciencia al respecto. También podemos hacer un esfuerzo para encontrar y apoyar a los artistas minoritarios de videodanza que enfrentan mayores desafíos para distribuir su trabajo y participar en eventos internacionales, tales como talleres y coloquios, al identificar oportunidades de financiamiento que pueden ser de ayuda para ellos, escribiendo cartas de apoyo para viajes y visas, etc.

También se deben evaluar los espacios de talleres y coloquios respecto de cuestiones de accesibilidad. ¿Son estos espacios fácilmente maniobrados por personas con discapacidades físicas, por ejemplo? Éstas son algunas de las formas obvias en que uno puede verificar cómo se curan las audiencias para los eventos examinando quién está excluido y quién puede participar fácilmente. Como resultado, recientemente nos hemos centrado en incluir a adultos con capacidades intelectuales diferentes en un centro de aprendizaje local, y también nos aseguramos de que los adultos mayores se sientan bienvenidos en nuestros talleres. Simplemente mencionar en los anuncios de nuestro taller que el curso está abierto a adultos de todas las edades y no es

simplemente para estudiantes, es un gesto importante para subrayar a quiénes esperamos recibir. Esto es particularmente importante, ya que muchas personas con entrenamiento de danza están activas en videodanza, y la primera es un campo plagado de problemas de edadismo. En respuesta, es importante que la pedagogía de videodanza haga un esfuerzo para mejorar la representación y la accesibilidad en torno a este tema. La curaduría de los participantes no es simplemente un tema social (aunque la inclusión debería ser una preocupación social importante), al crear una audiencia más amplia e incrementar las oportunidades en la pedagogía de videodanza, sino que también abre nuevas posibilidades estéticas y un diálogo poético dentro del campo. En lugar de estancarse con el mismo grupo de participantes de orígenes similares, la videodanza puede aumentar su grupo de artistas y estudiantes, asegurando un futuro sólido que avance con nuevas perspectivas y posibilidades.

En un sentido pedagógico, esto también significa que nuestro papel como facilitadores del taller no es dictar un estilo o enfoque particular. Nuestra pedagogía curatorial es abierta, no cerrada a las posibilidades que surgen de cada artista participante. En lugar de imponer una técnica o método en particular, intentamos permitir que el arte individual tome forma a través de ejercicios interactivos que plantean preguntas, pidiéndole a cada participante que encuentre su propia solución única a través de la videodanza, mientras proporcionamos las herramientas para hacerlo, ya sea a través de la discusión en grupo, la visualización activa, así como los ejercicios realizados en colaboración en grupos, parejas e individualmente. Esto ofrece un amplio espectro de posibilidades de trabajo para permitir que cada artista encuentre el modelo que más se



Screendance workshop en el Festival Internacional de Vidéo Danse de Bourgogne / Franck Boulègue / Le Creusot, Francia, 2016 / Color / Fotografía digital.

ajuste a sus necesidades personales. Del mismo modo, nuestro formato de coloquio también acoge propuestas no tradicionales, una forma de curaduría que garantiza que las oportunidades pedagógicas no se pierdan en un modelo estancado de lo que los eventos de investigación educativa deben y pueden ser. Los coloquios que mezclan presentaciones académicas tradicionales, así como la investigación basada en la práctica y otros formatos alternativos que combinan diversas herramientas artísticas y tecnológicas, son esenciales para crear nuevos entornos de aprendizaje y posibilidades de intercambio.

Conclusión

El *pas de deux* colaborativo es el hilo común que une los ejemplos de curaduría y pedagogía de este texto, una relación simbiótica que permite que surjan nuevas formas de la naturaleza interactiva de dos partes. De hecho, un *pas de deux* es un dueto que permite que dos cuerpos ejecuten lo que uno no puede hacer solo. Es a través de este espíritu de colaboración que se eliminan las jerarquías y fronteras anticuadas e inútiles, lo que permite que surjan nuevos caminos que nos recuerdan el axioma de Gene Youngblood de que el cambio es la única constante. La pedagogía se beneficia de los discursos relacionados con la curaduría en el sentido de que reconocen y mejoran las consideraciones de contexto, espacio, contenido y el público. Del mismo modo, la curaduría debe reconocer la responsabilidad pedagógica y las posibilidades que tiene en términos de transmisión de experiencia e información. Si una actividad puede o no clasificarse como pedagogía curatorial o curaduría pedagógica es, en última instancia, una pregunta inútil y pedante. Tanto la curaduría como la pedagogía deberían ser prácticas comprometidas, no

en el sentido de un «maestro» que lo explica, sino una experiencia emancipatoria que permite al público convertirse en sus propios artistas y pensadores, en lugar de intentar explicar lo que los artistas piensan y hacen. El campo de la videodanza, con sus capas híbridas que desafían clasificaciones y categorizaciones tradicionales, curadores de artistas y modos de tecnología en constante evolución y compartir, puede ser el vehículo por excelencia para fomentar experiencias curatoriales y pedagógicas progresivas en el siglo XXI.

Obras citadas

- Cattlin, Joanne. «What is curated learning?». *Innovative Learning Environments and Teacher Change*, 2016. Disponible en <http://www.ilet.com.au/what-is-curated-learning/>
- Jimenez, Marc. *Qu'est-ce que l'esthétique?* Editions Gallimard, 1997.
- Rosenberg, Douglas. *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. Oxford University Press, 2012.
- Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. E.P. Dutton & Co., 1970.



Juego de otoño

Paulina Rucarba, Jean-Baptiste

Fave y Pierre Fave

Varjabedien

Les Lilas, Francia, 2011

Color, sonora

HDV, 11 min.

Fragmento







SEMBLANZAS DE LOS AUTORES

Leonel Brum

Codirector, fundador y curador del *dança em foco* (Festival Internacional de Video y Danza) y del PODFest (Festival Internacional de Poéticas Digitales). Es doctor en Artes Visuales por la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ). Realizó una investigación posdoctoral en la Universidad de Lisboa (Ulisboa, 2017-2018). Es profesor y coordinador de los cursos de danza del Instituto de Cultura y Arte de la Universidad Federal de Ceará (ICA / UFC) y coordinador del Midiadanza: laboratorio de danza y multimedia. También actúa como coordinador de la selección brasileña de proyecto Tepe: Rendimiento Tecnológicamente Ampliado (2018-2020), una asociación entre el UFC (FUNCAP apoyo) y Ulisboa (FCT soporte), representado por el Dr. Daniel Tercio, en Portugal. Es miembro del Consejo Consultivo de la Red Iberoamericana de Videodanza para la producción de la Bienal Cuerpo, Imagen y Movimiento, Madrid / España (2019). Fue coordinador de danza de la Fundación Nacional de Artes (Funarte), del Ministerio de Cultura, donde también actuó como representante internacional de las áreas de Circo, Danza y Teatro. Se desempeñó como bailarín, coreógrafo y actor profesional durante quince años. Tiene libros y artículos publicados sobre danza, videodanza, historia de la danza y producción cultural en las artes.

Andrea Coyotzi Borja

Licenciada en Artes Plásticas por la Universidad de las Américas Puebla, México (UDLAP); con especialización en cine, video y televisión por la Escuela de Imagen y Diseño IDEP en Barcelona, España. Actualmente cursa la Maestría en Cultura Visual en la Universidad de Aalto, en Finlandia, con especialización en sonido y nuevos medios. Becaria de la Fundación Solomon R. Guggenheim, incursiona en el ámbito de la curaduría sien-

do cofundadora y coordinadora de la Primera Muestra Internacional de Video «Samples» en México (2006) y de su segunda edición en 2008. Ha impartido seminarios y talleres de videoarte entre los que destacan: «Narrativas alternativas», comisionado por la Fundación Colección Jumex de México y «Constructing narratives» organizado por Arttransponder y Berlinerpool, en Berlín, Alemania. Su obra ha sido expuesta en México, Estados Unidos, Italia, Polonia, Hungría, España, Bulgaria y Finlandia.

Ladys Gonzalez

Profesora de Expresión Corporal y profesora de Artes en Danza con mención en Expresión Corporal. Licenciada en Artes, orientación Combinadas en Curso, Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. Se encargó de la dirección del Primer Festival de Videodanza Arte y Tecnología Morón. Su videografía incluye *Haedo en llamas* (2006) y *frontera danza* (2008), piezas seleccionadas en festivales de Argentina, México, Brasil, España, Portugal y Estados Unidos. Dirige piezas de teatro, danza y performance, seleccionadas en festivales de danza, teatro y cine en el ámbito local e internacional. Sus artículos sobre videodanza se publicaron en Opffyl ficha de cátedra UBA, la revista virtual *Movimiento, Danza y Tecnología*, y en el libro *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Video danza*. Miembro fundador de la Red de Videodanza y Multimedia Argentina *Lenguajemovimiento* y codirectora del Festival Internacional de Videodanza Corporalidad Expandida.

Marisa C. Hayes

Artista, educadora y curadora de videodanza. Fue cofundadora del Festival Internacional de Videodanza de Bourgogne con Franck Boulègue en 2009 y continúa codirigiendo esta plataforma anual. Sus escritos sobre videodanza han sido publicados en libros y revis-

tas de investigación, incluyendo *The International Journal of Screendance* y *The Oxford Handbook of Screendance Studies*. Marisa también es curadora de videodanza en La Briqueterie, Centro Nacional de Desarrollo Coreográfico, cerca de París, y editora en jefe del periódico de danza de la misma institución, *Repèrès, cahier de danse*. Sus propios trabajos de videodanza han sido exhibidos internacionalmente en festivales, galerías y teatros. La película que ella cocreó con Franck Boulègue, *Gaffe*, recibió el Premio Susan Braum de la New York Dance Films Association. Tiene una maestría en Estudios Visuales de La Sorbonne Nouvelle, centrada en la pedagogía y transmisión de videodanza. Actualmente es candidata a doctorado en la misma universidad, donde está escribiendo una disertación sobre coreografía ampliada en prácticas de videodanza.

Alberto López Cuenca

Doctor en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid y profesor en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Sus trabajos han aparecido en publicaciones internacionales como *Afterall*, *ARTnews*, *Lápiz*, *Curare* o *Revista de Occidente*. Ha impartido conferencias en instituciones académicas y culturales en Argentina, Brasil, Ecuador, España, México, Reino Unido y Turquía. Ha coeditado dos libros, *Propiedad intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura* (UDLAP/Centro Cultural de España México, 2008, junto a Eduardo Ramírez) y *¿Desea guardar los cambios? Propiedad intelectual y tecnologías digitales: hacia un nuevo pacto social* (Centro Cultural de España Córdoba, 2009, junto a Paula Beaulieu). Ha sido profesor invitado en Columbia University en Nueva York y en Goldsmiths, University of London, así como docente en la Universidad Autónoma de Madrid, la Universidad Iberoamericana y el Centro Nacional de las Artes, en México.

De igual forma, es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel I.

Ximena Monroy Rocha

Creadora e investigadora intermedial: videasta, bailarina, gestora cultural, curadora y escritora. Egresada *Magna Cum Laude* en Ciencias de la Comunicación de la UDLAP. Actualmente cursa la Maestría en Historia del Arte de la UNAM, con un proyecto de tesis sobre teoría de videodanza. Cofundó, dirige y es curadora de Agite y Sirva · Festival Itinerante de Videodanza, desde 2008. Sus videodanzas han sido seleccionadas y premiadas en muestras y festivales en Argentina, México, Brasil, Estados Unidos, España, Portugal y Shanghai. Desde 2011 colabora en residencias artísticas a nivel internacional. Ha impartido ponencias, conferencias, laboratorios, seminarios y diplomados en México, Colombia, Argentina, Suecia, Alemania, España, Canadá y en línea. Ha publicado ensayos, reseñas y libros a nivel internacional. Ha sido curadora y jurado de festivales de danza, cine, videodanza, artes electrónicas y de exposiciones en el Centro Cultural de España en México, el Centro Cultural Tlatelolco y el Centro de Cultura Digital. Codirige junto con Paulina Rucarba la colección de libros «La creación híbrida en videodanza», publicada por Editorial UDLAP y distribuida internacionalmente. Es miembro del Consejo Consultivo de la Red Iberoamericana de Videodanza para la producción de la Bienal Cuerpo, Imagen y Movimiento, Madrid / España (2019).

Douglas Rosenberg

Artista y teórico. Director del Departamento de Artes de la Universidad de Wisconsin-Madison y director de Project on Jewish Arts en el Mosse-Weinstein Center for Jewish Studies. Autor de *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image* publicado por la Oxford Press, y edi-

tor fundador de *The International Journal of Screendance*. Su trabajo para la pantalla se ha exhibido internacionalmente por más de veinticinco años y durante un largo tiempo ha sido defensor de la presencia de la videodanza como curador del International Screendance Festival en el American Dance Festival, ponente y organizador de simposios y talleres internacionales. Es editor del *International Handbook of Screendance Studies*. Su más reciente filme es *Circling*, con Sally Gross, miembro original de The Judson Dance Theater Group, el cual se proyectó recientemente en el Festival Cinedans de Amsterdam.

Paulina Ruiz Carballido / Rucarba

Bailarina, coreógrafa, profesora de danza, investigadora y videasta. Becaria del Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales del FONCA (2017). Egresada con honores de la licenciatura en Danza de la UDLAP (2008) y de la maestría Investigación en Danza de la Universidad París VIII (2013), gracias al apoyo del Programa de Becas para Estudios en el Extranjero. En 2015, obtiene el D. E. de Profesor de Danza Contemporánea por el Centro Nacional de la Danza, Francia. Su trabajo coreográfico, pedagógico y de videodanza se ha presentado nacional e internacionalmente. Desde 2009, es artista asociada en gestión, curaduría, investigación y docencia en Agite y Sirva Festival Itinerante de Videodanza. Forma parte del Collectif v.I.D.D.A y de Sweet & Tender Collaborations-For the End of the World. Ha sido jurado del International Screendance Festival. Becaria del PECDA 2012 «b» y de Jóvenes Creadores del FONCA (2014- 2015). Publicó el artículo «Current Research in Screendance/ Art en mouvement: recherches actuelles en ciné-danse» dentro del libro *Art in Motion* (Cambridge Scholars Press, 2015). Codirige las residencias «Comunidades Híbridas» (2015), «RESONAN-

CIAS» (2017) e «Híbridos Expandidos» (2018) en el Centro de las Artes de San Agustín Etla Oaxaca, México. Al lado de Ximena Monroy, coordina «La creación híbrida en videodanza».

Ray Eliot Schwartz

Artista de movimiento, investigador y activista comprometido en desarrollar un entendimiento del cuerpo por medio de la experiencia en Europa, América y Asia. Licenciado en Danza por la Universidad Commonwealth de Virginia; certificado en *Body-Mind Centering*, *Zero-Balancing*, terapia Craneo-Sacral, y el Método *Feldenkrais*. Concluyó la Maestría en Bellas Artes en la Universidad de Texas. Fue maestro en la Universidad de Mimar Sinan en Estambul, Turquía, el American Dance Festival y el Bates Dance Festival, entre otros. Inició y codirige Performática: Foro Internacional de Danza Contemporánea y Artes de Movimiento. Coordina la Licenciatura en Danza de la Universidad de las Américas Puebla e imparte la cátedra Danza y la Cámara, desde 2007.

Susana Temperley

Licenciada en Comunicación Social y posgraduada de la especialización en Crítica de Artes y docente en el Área de Crítica de Artes por la Universidad Nacional de Artes (Buenos Aires) donde dicta Semiótica y Teoría de la Comunicación, así como Semiótica General. Es doctoranda por la facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires con el proyecto *La Danza y sus bordes*. Desde 2007 organiza el Simposio Internacional de Videodanza en el marco del Festival VideoDanzaBA. Ha publicado artículos sobre este tópico en medios argentinos e internacionales. Es cocompiladora del libro *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza*.

EDITORIAL UDLAP

Izraim Marrufo Fernández
Director

Rosa Quintanilla Martínez
Jefa de departamento

Angélica González Flores
Guillermo Pelayo Olmos
Coordinadores de diseño

Andrea Garza Carbajal
Aldo Chiquini Zamora
Coordinadores de corrección

Andrea Monserrat Flores Santaella
Coordinadora de pre prensa

Carolina Tepetla Briones
Coordinadora administrativa

María Fernanda Ortiz de la Fuente
Auxiliar administrativo

Guadalupe Salinas Martínez
Coordinadora de producción

Jesús López Castillo
José Enrique Ortega Oliver
Impresores

María del Rosario Montiel Sánchez
Encuadernación y acabados

Curaduría en videodanza

fue preparado por el Departamento de Publicaciones
de la Universidad de las Américas Puebla para su publicación electrónica
el 21 de diciembre de 2021.

Edición para consulta sin fines comerciales.

Este cuarto volumen reúne investigaciones teórico-prácticas enfocadas en el análisis y desarrollo de los ámbitos curatoriales de la videodanza, en articulación con parámetros actuales e históricos de la crítica y la curaduría de artes visuales, escénicas y digitales.



AGITE Y SIRVA
Festival Itinerante
de Videodanza

10
AÑOS

UDLAP®

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



FONCA

ISBN: 978-607-7690-97-9



9 786077 690979