LAPSUS

Cuerpos en Gravedad

Autor:
Andrés Felipe Yopasa Beltrán

Código:
20192102020

Modalidad:
Creación o Interpretación

Docente director / Maestro Tutor:
Carlos Martínez

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de Artes – ASAB
Proyecto Curricular Arte Danzario

(16 de mayo de 2025)

UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

Facultad de Artes-ASAB

Proyecto Curricular
Arte Danzario

Agradecimientos y dedicatoria

Quiero expresar mi agradecimiento a la maestra Laura Zambrano por estar presente cuando decidí y tomé la decisión de adentrarme en el campo danzario. Su inspiración ha sido fundamental para moldear el bailarín que soy hoy en día. Ella me formó con todo su amor y ha abierto ante mí un universo de posibilidades infinititas en el mundo de la creación.

Agradezco de corazón a la agrupación *"Las Babas de la Luna"* y a mi compañía, *"Emergente Danza Contemporánea",* por confiar en mí y brindarme la oportunidad de crecer como director, investigador y profesor, permitiéndome utilizar sus cuerpos como herramientas sensibles de investigación.

Agradezco a mi maestro tutor, Carlos Martínez, quien siempre estuvo dispuesto a responder mis preguntas y, con su cariño y sabiduría, me guio en el desarrollo de esta investigación.

Asimismo, quiero agradecer a la Facultad de Artes – ASAB de la Universidad Distrital, por sumergirme en el vasto mundo de la Danza, abrirme los ojos y permitirme formarme.

En memoria a mi Abuelita *Griselda*, quien siempre creyó en mí y que desde los cielos me ha acompañado en este bello recorrido y a mi querido amigo, *Cristian Herrera*, quien fue de mucha ayuda en su asesoría para entender la aplicación de ciertos fenómenos físicos presentes en este trabajo de grado, por su amistad y por permitirme cuestionar las corporeidades y los cuerpos en la danza.

Por último, quiero dedicar y agradecer este logro a mis padres, quienes con su amor incondicional siempre han estado a mi lado, apoyándome en cada paso de este camino. Reconozco el privilegio que tengo de contar con unos padres tan maravillosos que respaldan mi carrera, sabiendo que su amor y apoyo son inquebrantables y muchos de mis compañeros hubieran dado todo por un apoyo familiar al estudiar una carrera relacionada a las artes.

Resumen

"Lapsus" es una obra de Danza contemporánea presentada en un formato de videodanza que explora la ley gravedad como fenómeno físico y material creativo desde una estrategia interdisciplinar. A través de la manipulación visual de la cámara y la interacción del cuerpo sobre plataformas o arquitecturas inclinadas, dentro de un laboratorio de creación que integra la crisis emocional mediante la autoficción de las experiencias emocionales intensas —como la migración, la depresión y la soledad— de cada uno de los intérpretes, logrando desarrollar una dinámica en la cual estos son capaces de deformar de manera subjetiva la percepción espacio-temporal a través de un estado de crisis que nos permite utilizar la gravedad no solo como una noción física, sino como una premisa creadora que será la columna vertebral de toda la pieza, reconfigurando así nuestra percepción de la realidad.

La investigación propone una metodología que entrelaza el entrenamiento físico-técnico del intérprete, la construcción dramatúrgica, la composición coreográfica, la realización —grabación—, la interpretación y la edición de la obra, como resultado final del proceso de creación en arte danzario en dialogo con las artes audiovisuales, potenciando así la generación de laboratorios y equipos interdisciplinares, desarrollada por un grupo de integrantes de la compañía Emergente Danza Contemporánea en la ciudad de Bogotá, Colombia.

Palabras clave

Danza Contemporánea; Gravedad; Videodanza; Crisis emocional; Plataformas inclinadas; Perspectiva.

Abstract

"Lapsus" is a contemporary dance piece presented in a videodance format that explores the law of gravity as a physical phenomenon and a creative material from an interdisciplinary strategy. Thought the visual manipulation of the camera and bodily interaction on pltfomrs or aclined architectures, within a creative laboratory that integrates emotional crisis by the self-fiction of intense emotional experiences —such as migration, depression and loneliness— of each of the performers, it develops a dynamic in wich they are able to subjectively deform the space-time perception though a state of crisis that allows us to use gravity not only as a physical notion, but a creative premise that Will be the backbone of the whole piece, this reconfiguring our precerpción of reality.

The research proposes a methodology that intertwines the physical-technical training of the performer, the dramaturgical construction, the choreography composition, the realization —recording—, the interpretation and the edition of the work, as a final resulto f the process of creation in danzario art in dialogue with the audiovisual arts, thus promoting the generation of laboratories and interdisciplinary teams, developed by a group of members from the Emergente Dance Company on the city of Bogotá, Colombia.

Key words

Contemporary Dance; Gravity; Videodance; Emotional Crisis; Inclined platforms; Perspective.

Tabla de Contenido

Introducción 7
Antecedentes, motivaciones e intereses 8
Justificación 9
Pregunta de investigación u objeto de estudio 10
Objetivo General 10
Objetivos Específicos 10
Presentación breve de las partes en las que se divide el cuerpo del trabajo y el tipo de anexos que contiene 11
Pt. 1. Marco referencial LAPSUS — Cuerpos en Gravedad 13
1. Danza Contemporánea 13
1.1. Videodanza 14
1.2. Plataformas o arquitecturas inclinadas 16
2. Entrenamiento físico y técnico 17
2.2. Dramaturgia 18
2.3 Interpretación 19
3. Gravedad 20
3.1. Manipulación Visual 22
3.2. Perspectiva 22
3.3. Yo expandido 23
3.4. Lapsus 24
3.5. Crisis emocional 25
PT. 2 Ruta metodológica Laboratorio de Creación en Arte Danzario LAPSUS — Cuerpos en Gravedad 26
Objetivos de los ejes temáticos del Laboratorio de creación 28
Lineamientos y generalidades del Laboratorio de creación 29
Sesión 01 30
Sesión 02 34
Sesión 03 37
Sesión 04 39
Sesión 05 41
Sesión 06 44
Sesión 07 46

Sesión 08 51
Sesión 09 53
PT. 3 Descripción de resultados alcanzados Lapsus — Cuerpos en Gravedad 59
Construcción de personajes 59
Composición Coreográfica y Guion Dramatúrgico 59
Composición musical, fotografía y montaje 60
Uso espacial, escenográfico y humano 61
Videodanza 62
PT. 4 Análisis de resultados, productos, alcances e impactos con el trabajo de grado Lapsus — Cuerpos en Gravedad 63
Construcción de personajes 63
Composición Coreográfica y Guion Dramatúrgico 67
Composición musical, fotografía y montaje 72
Uso espacial, escenográfico y humano 74
Videodanza 75
PT. 5. Conclusiones, recomendaciones y retroalimentación del trabajo de grado Lapsus — Cuerpos en Gravedad 78
Peripecias de la incertidumbre 78
Miradas a un futuro prometedor 79
Caos de la percepción 80
Referencias Bibliográficas 81
Cucos de la creación — Anexos 86

Tabla de imágenes

Imagen 1. Ilustración tomada del libro “Anatomía para el movimiento” de Calais-Germain Blandine 31
Imagen 2. Ex-Intérprete de Lapsus 33
Imagen 3. Carta de X a Sophie calle. Inspiración para la obra “Cuídense mucho” (2007) 36
Imagen 4. Gravedad como magnitud física y material creativo en videodanza “Lapsus” 76

Introducción

Recuerdo mucho el colegio, como un lugar confuso y extraño. Un lugar en el cuál ir contra la gravedad parecía ser una sentencia de muerte. Todos atraídos hacía un mismo punto, menos yo. En la primaria, estudiar y retener información era absurdamente agotador. En segundo grado, perdí mi libro de matemáticas. Ese periodo mientras todos mis “compañeros” aprendían a multiplicar, yo solo me sumergía en mis pensamientos, en todas las posibilidades existentes de una realidad alterna, donde la caída no significaba el fracaso, sino una posibilidad. Me gustaba adentrarme en algunas de ellas, tal vez mi mente siempre estaba alerta a cualquier cosa que pudiese pasarme, y cualquiera de todas era trágica. Violenta. Traumática. Brutal. Visceral. Irreal…

Estas posibilidades, aunque en su mayoría fuesen tragedias, también representaban un punto de inflexión, un momento de suspensión antes del impacto. Así que, simplemente decidí apartarme de mi realidad y refugiarme en mis pensamientos, pero con el paso del tiempo, estos cuestionamientos se volvieron cada vez más frecuentes. A la par aprendí a “adaptarme”, a comportarme como tipo de estudiante que ellos esperaban que fuese. Sin embargo, una parte de mí siempre se resistía, era incapaz de mantenerse de pie, incapaz de estabilizarse y caminar. En mi mente usualmente rondaban las mismas preguntas: "Mientras todo esto sucede en el mundo, ¿dónde estamos nosotros?, ¿qué es nuestra realidad?, ¿el mundo de verdad se encuentra suspendido en el espacio?, ¿Y si todo esto fuera una mentira?, ¿Quién la controla?"

Desde niño el mundo siempre me causó curiosidad, siempre encontraba maneras creativas de resolver miles de problemas. Así que decidí fragmentar mi realidad en dos; una lógica y una subjetiva. En una, podría ser lo que los demás esperan de mí. Podría ser juicioso, hábil, amigable y lo menos extraño posible. En la otra, podría ser imaginativo, rebelde, desordenado, lento, podría ser un lazo enredado que salvaba al mundo o tal vez podría caminar sobre las paredes o respirar bajo el agua. Dentro de mi mundo solo existían las reglas que yo quería que existiesen. En ese mundo era totalmente yo, sin algún prejuicio que me dijese lo contrario o un adulto o un compañero que me callara para que actuara “normal”, pero ¿qué es la normalidad si no te atreves a ser autentico?, ¿qué es la realidad si no te atreves a cuestionarla?

Es este mismo cuestionamiento el que atraviesa mi investigación, mi danza y mi videodanza, “Lapsus” no solo es un ejercicio audiovisual, coreográfico o danzario, sino un experimento físico-poético, que pone en tensión la gravedad, la perspectiva y la crisis emocional, generando una deformación subjetiva de la gravedad, no solo como una noción física, sino como una experiencia vivida: El vértigo de no encajar, la oscilación entre la estabilidad y la inestabilidad, el momento de suspensión antes de la caída. Al igual que en mi infancia, esta obra se mueve en múltiples direcciones, en diversas cosas al mismo tiempo que

chocan unas con otras, entre la lógica que nos arrastra al piso y la imposibilidad de caminar sobre las paredes.

Antecedentes, motivaciones e intereses

Este trabajo surge en la pandemia COVID-19 a partir de un ejercicio creativo dentro de la compañía de danza Mov-Tómico dirigida por la maestra Laura Zambrano. La pauta creativa tomaba como referente la obra “Weigthless” por Erika Janunger y buscaba explorar la modificación de la perspectiva y la gravedad dentro de un formato videodanza. El resultado del proceso derivó en un extracto de la obra “Ser Cromático” que nunca se estrenó. Sin embargo, este ejercicio creativo generó en mí, una serie de cuestionamientos personales alrededor de lo que consideramos como “realidad" o “verdad absoluta”.

La motivación específica de esta investigación surge una vez que pasaba la calle y, al no haber una “cebra” cerca, decidí atravesar la mitad de la avenida y quedarme esperando a que pasaran los carros en medio del pastizal, pero cuando los camiones pasaban frente a mí sentía su fuerza atrayéndome y en un pensamiento intrusivo empecé a llevar mi cuerpo allí para ser destrozado y descuartizado por las llantas de aquel camión. Y es justo en este momento en el que la percepción del tiempo y la realidad cambiaron absolutamente para mí, el mundo parecía ir más lento y mi cuerpo flotaba sobre el espacio con una lucidez total.

Esto dio como resultado un momento el cual llamaremos “estado de crisis”, que fue el detonante para cuestionarme el lugar de la gravedad como la alteración de la realidad. A partir de aquí, comprendí que las experiencias emocionales intensas podrían deformar subjetivamente la percepción del espacio-tiempo, sumergiéndonos en realidades alternas fugaces antes de devolvernos al “aquí y ahora”, donde solo existe una opción. La decisión. Como cualquier otra, esta elección puede derivar en consecuencias tanto negativas como positivas configurando y reconfigurando nuestra manera de habitar y experimentar el mundo o no.

Justificación

Para abrir esta sección, me gustaría comenzar con una reflexión extraída de la publicación Tránsitos de Investigación en Danza, de la Asociación Alambique y el IDARTES:

> *"Pensar con la danza nos exige volver siempre a lo que nombramos y avivar sus significaciones. Y esto podemos hacerlo posible en la gestación de una comunidad que se encuentre en el ejercicio constante de ver, de escuchar, de nombrar, de discernir, de poner en común nuestro oficio de la creación, la investigación y la memoria"* (IDARTES & Alambique, 2011, p. 9).

Este planteamiento inicial por Natalia Orozco nos señala la necesidad de generar espacios de reflexión y documentación en la danza. Una práctica que históricamente ha carecido de registros detallados sobre sus procesos creativos, metodológicos e investigativos en general. A pesar del gran avance en la documentación gracias a la globalización y el acceso a las TIC, que, aunque que sea mayor no significa que no siga siendo escasa, sino más accesible.

Gran parte de las obras solo se encuentran documentadas en un formato audiovisual o acompañadas de breves reseñas, a manera de "evocación" o "provocación", pero rara vez es posible acceder a datos más específicos. Todo esto sin demeritar los dispositivos coreográficos que ofrecen algunos artistas como *Anne Teresa De Keersmaeker* con su obra *"Rosas Danst Rosas"*, por ejemplo.

Según la doctora Linda Caruso Haviland en la conferencia Reflexiones sobre "Coreografías de la escritura" de Susan L. Foster, menciona que "Foster especuló que el mundo en línea podría "producir lectores más perspicaces que exijan una escritura más completa sobre la danza"" (Foster, S., Caruso, L. H., 2012). Esta mirada es valiosísima, ya que cuestiona al lector (estudiante/intérprete/creador/profesor/director/investigador) a ser más rigurosos y más detallistas con la información que se nos ofrece, especialmente en el campo investigativo, ya que tradicionalmente, estos registros han privilegiado la solidez argumentativa por encima de las tensiones propias del proceso, lo que deja de lado aspectos importantes y fundamentales de la experiencia real, situada en contexto, de una investigación o un informe de esta con los recursos que se cuentan para la misma.

En este contexto, mi trabajo de grado pretende contribuir a estas discusiones, generando un informe que no solo registre los resultados finales del proceso, sino de cuenta del camino recorrido, las trabas en el proceso, los obstáculos y las diversas decisiones que cambian drástica o paulatinamente el resultado final del proceso creativo, utilizando mi investigación como bocadillo al servicio de otros investigadores del movimiento o interesados,

permitiendo el acceso a diferentes herramientas que puedan encontrar útiles para sus procesos personales y profesionales.

Pregunta de investigación u objeto de estudio

¿Cómo puede la danza contemporánea indagar la gravedad como fenómeno físico y material creativo, utilizando la manipulación visual de la perspectiva de la cámara, la crisis emocional y la interacción del cuerpo con plataformas inclinadas para la creación de una videodanza?

Esta pregunta se genera a partir de la unión de todos los cuestionamientos anteriores en función de la gravedad, tomándola como una noción física y una premisa creadora, resignificando la crisis emocional y colocándola en un contexto donde rete sus convenciones tradicionales en su uso creativo y utilizando la interacción de la cámara, el bailarín y las superficies inclinadas, para modificar la perspectiva y generar una manipulación visual de la imagen capaz de experimentar con la gravedad como fenómeno físico, brindando así dos grandes posibilidades dentro de este trabajo grado, aportando al problema planteado en la justificación, sirviendo como apoyo para otras investigaciones que requieran miradas que me funcionaron o no dentro de mi videodanza o mi proceso creativo.

Objetivo General

Realizar una obra de danza contemporánea en formato videodanza con un grupo de integrantes de la compañía Emergente Danza Contemporánea, a través de un laboratorio de creación en plataformas inclinadas, juegos de perspectiva y talleres de entrenamiento para generar una experimentación que dialogue entre las posibilidades existentes en la relación de la cámara y el bailarín creando efectos e ilusiones sobre plataformas y arquitecturas inclinadas que indaguen y utilicen la ley de gravitación como material creativo en la práctica de la Danza contemporánea.

Objetivos Específicos

1. Diseñar laboratorios de creación donde se aborde la relación de la gravedad como magnitud física y movimiento danzado que permita a los intérpretes adquirir técnicas y habilidades necesarias para bailar en plataformas y arquitecturas inclinadas.
2. Generar estrategias interdisciplinares que integren y establezcan diálogos entre el lenguaje audiovisual y la Danza Contemporánea explorando el uso de la cámara y la perspectiva para lograr la manipulación visual de la no gravedad en pantalla.
3. Desarrollar ejercicios específicos de interpretación que permitan a los bailarines sumergirse en la pieza coreográfica, comprendiendo y reflexionando sobre su significado y argumentos que derivan a la dramaturgia para que cuestionar la gravedad a través de la distorsión de la realidad.
4. Involucrar a los intérpretes en la creación dramatúrgica de la pieza, mediante bitácoras, diarios de campo o cartas personales que narren sus experiencias en momentos de crisis emocionales, para la deformación subjetiva del espacio gravitacional.
5. Construir equipos técnicos de trabajo colaborativo interdisciplinario que involucren la dirección de fotografía, coreográfica y la dirección general para guiar de manera adecuada y eficaz la ruta de producción de la videodanza.

Presentación breve de las partes en las que se divide el cuerpo del trabajo y el tipo de anexos que contiene

El cuerpo del trabajo se divide en cinco (5) partes específicas que evidencian la planeación, la ejecución, el análisis y la retroalimentación de los productos generados en el presente trabajo, dividido de la siguiente manera:

Pt. 1. Marco Referencial Lapsus — Cuerpos en Gravedad.

Esta primera parte establece las bases teóricas y conceptuales que sustentan toda la investigación, organizadas en tres categorías específicas, proporcionando un marco solido que guía el abordaje teórico-practico de cada etapa del proceso.

1. Fundamentación teórica: Profundizando en conceptos como la videodanza, la danza contemporánea y plataformas o arquitecturas inclinadas.
2. Aspectos técnicos y corporales en la danza contemporánea: Abordando conceptos como entrenamiento físico y técnico, dramaturgia e interpretación.
3. Materiales y herramientas creativas: Exponiendo conceptos como gravedad, plataformas o arquitecturas inclinadas, manipulación visual, perspectiva, yo expandido, lapsus y crisis emocional.

Pt. 2. Ruta metodológica Laboratorio de Creación en Arte Danzario Lapsus — Cuerpos en Gravedad.

Esta parte detalla el enfoque metodológico del Laboratorio de Creación que estructura el trabajo de grado para la creación de la videodanza. Con la participación de algunos artistas de la compañía Emergente Danza Contemporánea en un proceso interdisciplinar que integra las artes visuales y escénicas. Este proceso se divide en cuatro (4) ejes temáticos que se desarrollan de manera integrada; El primero, aborda el entrenamiento físico y técnico sobre plataformas y arquitecturas inclinadas (A), el segundo, se enfoca en la composición coreográfica utilizando la percepción y la manipulación visual en la relación de la cámara (B), el tercero, genera el guion a través de las experiencias de crisis de los intérpretes (C) y, por último, el cuarto se enfoca en la interpretación y la congruencia dramatúrgica de la videodanza.

Pt. 3. Descripción de resultados alcanzados Lapsus — Cuerpos en Gravedad.

Esta parte detalla cada uno de los resultados que se han obtenido a lo largo de todo el proceso creativo, que incluye los laboratorios, los ensayos, la producción y la posproducción de esta de manera general de acuerdo con los ejes temáticos.

Pt. 4. Análisis de resultados, productos, alcances e impactos con el trabajo de grado Lapsus — Cuerpos en Gravedad.

Aquí analizaremos todo el contenido anterior, numeral por numeral, entendiendo las razones que nos llevaron a cada una de decisiones tomadas, los retos en el proceso, veremos algunas escenas eliminadas, modificaciones, cambios de último momento, equipos y el proceso de edición de la videodanza, de la siguiente manera:

1. Eje temático A: Aquí encontramos el trabajo sobre Laderas y partnering sobre planos inclinados.
2. Eje temático B: Aquí encontramos lo referente al trabajo de la perspectiva de la cámara con la manipulación visual y la cámara como el otro intérprete.
3. Eje temático C: Esta parte nos evidencia cómo se realizó la construcción de personajes y el guion Dramatúrgico-Coreográfico
4. Eje temático D: Aquí vemos la interpretación y la experiencia de la realización de la obra completa.
5. Videodanza Lapsus — Cuerpos en Gravedad.

Pt. 5. Conclusiones, recomendaciones y retroalimentación del trabajo de grado Lapsus — Cuerpos en Gravedad.

Por último, veremos las pretensiones que se tenían antes de la realización, la retroalimentación del proceso y recomendaciones para futuros proyectos con formatos similares para que tengan mejor calidad y desarrollo técnico.

Pt. 1. Marco referencial LAPSUS — Cuerpos en Gravedad

1. Danza Contemporánea

Es una práctica artística y danzaría que encuentra su origen de manera primigenia en la danza moderna. Como señala Baril *(1987),* “La danza moderna es un producto del siglo XX. No es un fruto al azar, sino una necesidad, la necesidad que se impone naturalmente a ciertos artistas convencidos que en lo sucesivo les será imposible crear al margen de las preocupaciones estéticas de su época” *(Baril, 1987, pp. 09).* Este surgimiento responde a un contexto de una transformación social y cultural, marcado por los paradigmas tradicionales y las limitaciones creativas y expresivas que imponía la danza clásica como principal práctica danzaría.

En este sentido, esta “constante rebeldía pura” que define la danza moderna no nace de un evento fortuito, sino de una respuesta consciente a las tensiones de su época, de la mano del modernismo como movimiento cultural, las luchas por los derechos de las mujeres, la afirmación de la individualidad como fenómeno de la modernidad y el hito histórico que, en ese entonces fue “la gran guerra”. De ahí viene la necesidad en el artista o el creador de adentrarse en sí mismo para reinterpretar experiencias, pensamientos y emociones en una danza con una constante búsqueda e innovación.

Podría decir en términos generales que la danza contemporánea en su esencia más básica puede entenderse como una evolución de las estructuras formales y energéticas que definen a cada práctica danzaría, perteneciente a la corriente de la "danza arte". Este desarrollo se origina con la proyección lineal del ballet clásico, donde predomina la búsqueda de la estética visual y la estilización corporal mediante líneas pronunciadas y elongadas, que, con la llegada de la danza moderna o las vanguardias del siglo XX, esta linealidad rígida se transforma y emerge la curva como un descubrimiento fundamental de la mano de las pioneras estadounidenses como Isadora Duncan, Ruth Saint Dennis y Loie Fuller. Posteriormente, este descubrimiento se tecnificaría dentro de la danza moderna norteamericana, que sentaran las bases de lo que conocemos hoy como danza contemporánea y daría una evolución de esta

curva hacia una forma espiralada, que tanto en su forma como en su energía atraviesa el cuerpo tridimensionalmente integrando la relación de la danza y la ciudad.

En este contexto, la relación del cuerpo y la ciudad se vuelve fundamental en la danza contemporánea. Como señala Bibiana Carvajal, en *Huellas y tejidos* (Carvajal B et al, 2011) “En la danza contemporánea la identidad y los lugares de pertenencia cambian fácilmente, los “hogares” (técnicas, lenguajes, intereses temáticos, estilos) que un bailarín apropia, están siempre transformándose, y estos lugares se van desdibujando mientras que se van trazando otras posibilidades. (...) La relación entre el cuerpo y la sociedad ha estado presente para algunos bailarines como un eje de reflexión, quienes han buscado definir el cuerpo colombiano o han propuesto una perspectiva que ve al cuerpo como muchos cuerpos, diverso y un medio para transmitir saberes (Carvajal B et al, 2011, pp. 29-30). Esta flexibilidad permite que el cuerpo dialogue con la ciudad, con su diversidad de ritmos, estructuras y culturas, resignificando el encuentro con innumerables estímulos para explorar y crear. Así, estos lugares se transforman en “hogares” donde el bailarín se reinterpreta una y otra vez, integrando la diversidad cultural y social del entorno urbano.

Así, la danza contemporánea se diferencia de otras prácticas artísticas al generar cuerpos dúctiles, sensibles y multiculturales capaces de adaptarse y resignificarse constantemente. Esta capacidad transformadora no solo amplía el lenguaje del movimiento, sino que también cuestiona los límites entre lo disciplinario y lo interdisciplinario, desafiando las estructuras tradicionales de las prácticas danzarias, así como en su momento las luchas feministas contribuyeron a resignificar los roles de género, dando lugar a lo que hoy conocemos como nuevas masculinidades. En este proceso, la danza contemporánea subvierte la figura del genio creador (entendido como una autoridad individual) al privilegiar formas de creación colaborativa, corporalmente situada y socialmente vinculada, emergiendo entonces como una práctica que descentraliza la autoría y valora la co-creación, fomentando el entrelazamiento entre las corporeidades, los saberes colectivos y las prácticas híbridas que construyen comunidad.

1.1. Videodanza

Es una disciplina artística interdisciplinaria que combina el lenguaje de la danza con el cine para explorar la interacción del movimiento y la coreografía con la cámara, el montaje y el espacio audiovisual. Según Gonzáles et al, (2019) “Pensar el cuerpo es fundamental para un arte en movimiento como la danza, aunque pensar el cuerpo que danza, desde, y a partir del video, nos exige repensar al cuerpo en sus diferentes existencias visuales, así como en sus fundamentos conceptuales, sociales, políticos, dancísticos, poéticos, entre otros.” (2019, pp 5). Esta reflexión inicial, evidencia cómo la videodanza transgrede la simple documentación coreográfica para convertirse en un medio investigativo, discursivo y creativo en la reconfiguración de cuerpo en video, ampliando el alcance conceptual de ambos lenguajes.

Así como la mayoría de los formatos, disciplinas y géneros, la videodanza nace y ha evolucionado a través de diferentes experimentaciones vanguardistas que han revolucionado al mundo a lo largo del tiempo, como evidencia Martina Monroy (2024) el origen del cine experimental puede rastrearse hasta el dadaísmo, pero no fue hasta la década de 1920 cuando tomaría fuerza tras la primera guerra mundial, en respuesta al cine burgués predominante desde inicios de siglo. En este contexto, se destaca Maya Deren como figura clave para la evolución del cine experimental hacía la videodanza, incorporando la práctica danzaría no solo como un tema estético o visual, sino como un componente estructural y conceptual dentro de su obra. Esto es evidente en obras como A Study in Choreography for the Camera (1945), donde el movimiento danzado es coreografiado tanto física como conceptualmente mediante la manipulación del tiempo y el espacio audiovisual (Monroy, 2024, pp.18-24). Estas experimentaciones establecieron las bases para la videodanza, no solo como un formato documental, sino como un formato artístico, vanguardista y conceptual en la interacción de la cámara y el cuerpo.

Según Baril (1987) “A partir de 1974, Merce Cunningham recurre a nuevos colaboradores para la creación de sus obras. Se dirige, en particular, a Charles Atlas para la creación de Westbeth, cuyo estreno tiene lugar en Nueva York el 14 de febrero de 1975, y a Nam June Park para otra creación en vídeo, WNET/TV Lab, también en 1975” *(Baril, 1987, pp. 188)*. En esta etapa, podemos observar cómo Cunningham se adentra al explorar este formato, marcando un hito especial con su obra Blue Studio: Five Segments junto con charles Atlas el 01 de agosto de 1975, que estaba incluida dentro de WNET/TV Lab, siendo este el inicio formal de esta disciplina.

Para 1980 y 1990 la videodanza ya se había instaurado como un género independiente en algunos festivales de danza como el Video Danza Festival de Reino Unido. Todo el movimiento posmoderno que inició Merce Cunningham influyó enormemente, cuestionando las estructuras coreográficas tradicionales, los formatos y generando nuevamente un rompimiento en la danza, donde vemos a diferentes creadores como Pina Bausch, DV8 y Douglas Rosenberg como grandes exponentes del género.

Este fenómeno no solo se limita a un contexto occidental. En Latinoamérica, ha adquirido un carácter particular, debido a la manera en la que dialoga con las posibilidades sociales, culturales y políticas de cada lugar, “la videodanza en Latinoamérica data de los años 1995 con la primera incursión del VideodanzaBA (Festival de Videodanza de Buenos Aires) que buscaba abrir nuevos escenarios a las creaciones artísticas en integración con tecnología fundamentadas en el cuerpo.” (Ariza Duitama, 2016, pp. 32), el nacimiento de estos festivales evidencia la articulación de diferentes diálogos estéticos y contextuales que responden a las realidades sociopolíticas de cada región, abriendo el campo y permitiendo que esta redefina el espacio escénico y el movimiento de los bailarines que interactúan íntimamente con el

encuadre, la iluminación y el montaje, creando experiencias estéticas que se alejan de la representación documental configurando obras de arte cinematográficas.

En conclusión, podemos ver que la videodanza es el resultado de una constante investigación hibrida entre la danza y el medio audiovisual que sigue vigente hasta el día de hoy y que no se trata simplemente de documentar una coreografía, sino de una simbiosis entre el cuerpo y la cámara que configuran una obra que existe únicamente en un formato audiovisual. Un formato donde la cámara se convierte en un elemento coreográfico y narrativo adicional, que amplían las posibilidades creativas cuestionando y reconfigurando los límites del cuerpo abriendo nuevos horizontes en el lenguaje interdisciplinar del arte contemporáneo actual.

1.2. Plataformas o arquitecturas inclinadas

Este concepto básicamente refiere a la integración de estructuras arquitectónicas inclinadas en la práctica coreográfica, explorando como estas superficies afectan transforman el movimiento y la interacción del cuerpo sobre el espacio. Estas interacciones han atravesado al movimiento a lo largo del tiempo, generando investigación-creación y convivio por parte de diferentes artistas.

Según Baril, podríamos rastrear algunos de estos acercamientos en el "*segundo rompimiento"* de la danza influenciado por Merce Cunningham alrededor de 1960 debido a la circulación de su obra despertando nuevas posibilidades en la utilización del espacio no convencional (*1987, pp. 200*)., En el 60 Simone Forti presentaría su obra "See-Saw" donde podemos ver a dos bailarines en una instalación interactuar con un columpio desmontable explorando algunas posibilidades de movimiento.

Aunque estas exploraciones posmodernas pueden infravalorarse en la actualidad, debido a la profundidad en las investigaciones más contemporáneas. Esta revolución generó un cambio radical, impulsando a artistas como la compañía Diávolo, con su enfoque 'architecture in motion', a desafiar la relación tradicional del bailarín con el espacio. *Según García Fernández (2022)*, un ejemplo claro es su obra "Trajectoire" (1999, 2001), donde podemos ver una estructura móvil semi-esferada impulsada por 3 bailarines, que generan un vaivén. Cuando una de sus partes alcanza la potencia y la altura necesaria un acróbata sale volando donde sus compañeros esperan a recibirlo fuera de la plataforma. Estas interacciones generan diferentes metáforas de la vida e impulsan las creaciones y los diálogos interdisciplinares con la arquitectura. *(pp. 55-60).*

Por su parte, Damien Jalet explorará el potencial coreográfico de las superficies inclinadas al combinarlas con temas mitológicos y gravitacionales, logrando una "reestructuración del movimiento" que se distancia del plano horizontal tradicional y desafía la estabilidad del cuerpo en el espacio. Según la página oficial de Damien Jalet (s.f.), esta noción

podemos verla en Skid (2017), donde a través de una plataforma inclinada a 34°, 17 bailarines generan una exploración a partir de la relación del ser humano con la ley gravitacional, la poesía de la resistencia y el abandono de la gravedad, fluyendo entre la horizontalidad y la verticalidad, creando un nuevo paisaje de posibilidades físicas sobre diferentes arquitecturas.

Para cerrar esta idea y como último referente, podemos ver los diferentes trabajos de Yoann Bourgeois en el manejo de diferentes arquitecturas en función de la gravedad en las que genera una metáfora física de la lucha humana contra el equilibrio, generando un ciclo constante de caída y recuperación. En su obra “I wonder where the dreams I don’t remember go” (2020), podemos ver cómo las paredes de una instalación cúbica se desprenden para crear una plataforma inclinada donde los bailarines desafían el sentido de la realidad creando imágenes irreales con una serie de oposiciones y suspensiones que obliga al cuerpo a fluctuar entre diferentes energías físicas como la energía potencial y cinética para generar estás metáforas coreográficas.

Estas investigaciones no son un fruto al azar, sino el resultado de una nutritiva evolución creativa en danza, donde la experimentación y el diálogo interdisciplinario se entrelazan. La inestabilidad obliga al bailarín a modificar su estructura y su centro de gravedad para usar las leyes físicas a su favor y permitirle explorar la relación entre el cuerpo y la gravedad desde una perspectiva no convencional, caídas controladas, suspensiones y desequilibrios son algunos de los elementos que son usados en la mayoría de estas obras para generar una relación liminal entre la arquitectura y el arte danzario, reflejando un constante interés y búsqueda de innovación de muchos artistas y creadores.

2. Entrenamiento físico y técnico

Este concepto junta dos componentes importantes dentro del campo de la danza, que, aunque aparentemente tengan una misma finalidad, su enfoque abarca diferentes aspectos en su desarrollo. Son similares, tal vez en su ejecución formal (forma), así como una contracción que se ejecuta en la técnica Graham y una que se ejecuta en la técnica Humphrey-Limón. Vienen desde el mismo lugar, pero varían en su ejecución técnica.

El entrenamiento físico se centra en el desarrollo de las capacidades físicas generales del bailarín (valga la redundancia), como la fuerza, la resistencia, la flexibilidad, la agilidad y la coordinación, que a su vez están ligadas a una serie de principios dentro del entrenamiento deportivo.

La técnica, en términos generales, se refiere al conjunto de herramientas y principios que estructuran la ejecución de movimiento dentro del entrenamiento, abarcando giros, elevaciones, torsiones, rotaciones, saltos, equilibrios y cualquier otro gesto propio del lenguaje de la danza en cuestión, en este caso, la danza contemporánea. Según la Maestra Yudy Morales (2018) “Es la conciencia que se desarrolla en el espacio de encuentro —clase-

entrenamiento— de la experiencia del cuerpo del individuo y su interacción con el movimiento y con los otros cuerpos" (pp. 138), Esta definición subraya que la técnica no se limita a la destreza física, sino que exige un estado de conciencia propioceptiva, donde el cuerpo se convierte en territorio de exploración y diálogo constante, que genera a su vez diferentes "hogares" (como lo mencionamos en el concepto de "danza contemporánea") que mueven profundamente las raíces internas dentro del bailarín/bailarín-actor/investigador del movimiento.

En este sentido, el entrenamiento técnico no persigue únicamente la perfección formal, sino que busca una presencia cuerpo-mente integrada que se manifiesta tanto en la ejecución escénica (forma) como en la improvisación-creación. La técnica actúa como medio —y no como fin— para alcanzar estados de sinergia corporal que permiten deconstruir estructuras rígidas y explorar nuevas posibilidades de movimiento (como en los principios ideológicos que mencionaba la danza moderna y que aún continúan vigentes en la contemporaneidad) Así, el cuerpo no se concibe solo como ejecutor, sino como un espacio vivo y maleable que, a través del entrenamiento, se tensiona entre la técnica codificada, la técnica personal del intérprete y el estado presente "aquí y ahora".

2.2. Dramaturgia

La dramaturgia es el arte de la composición escénica, un proceso inevitable dentro de cualquier creación, encargada de organizar y estructurar los elementos que componen una obra para comunicar de manera efectiva una experiencia emocional o sensible al espectador. Su propósito es articular narrativas, que van guiadas en torno a un conflicto (drama), ya sea a través de textos, movimientos, imágenes o acciones con el fin de crear sentido en la relación entre la obra y el público espectador. En su esencia más básica puede entenderse como el andamiaje detrás de una creación escénica o visual, aquella donde se vislumbran todas las intenciones, acotaciones, modos o formas dentro de la obra.

En el contexto de la danza, la dramaturgia ha ido evolucionando gracias a elementos presentes dentro del teatro, que se compone tanto de elementos internos como el movimiento, el ritmo, el tiempo y el espacio, como de elementos externos que complementan el mensaje, como la escenografía, el vestuario, la iluminación y otros componentes escenográficos (Fuentes, 2014, pp. 77-108).

En la danza contemporánea, la dramaturgia puede tener diferentes puntos de origen o basarse en ciertos elementos de acuerdo con la visión de cada creador, yendo más allá de ser solo una estructura narrativa, esta funciona como un "guion en movimiento" que integra las miradas del creador, el intérprete y el espectador (Cardona, 2000, pp. 42-43). En este sentido, la dramaturgia, es en esencia, la propia coreografía, que no debe estar limitada a una narrativa

lineal o aristotélica, sino que esta puede emerger de conceptos, elementos o ideas generales, e inclusive meramente de la relación entre el cuerpo y el espacio.

En el teatro, la dramaturgia tiene una tradición arraigada en la construcción textual, donde el conflicto es el núcleo de la narrativa, pero también incorpora el trabajo actoral y la puesta en escena. Peter Brook (1996) argumenta que la dramaturgia teatral busca "sacudir al espectador" y conducirlo a través de una experiencia transformadora, donde cada elemento escénico colabora para narrar una historia (Brook, 1996, p. 89).

En las artes plásticas y visuales, la dramaturgia se desplaza del cuerpo y el texto para residir en la composición visual. RoseLee Goldberg (2004) señala que en la performance y en el cine, la dramaturgia puede entenderse como la disposición espacial de los elementos visuales, creando una narrativa a través de imágenes, iluminación y la relación entre objetos y cuerpos en el espacio (Goldberg, 2004, p. 64). En el cine, la puesta en escena y la fotografía juegan un papel crucial en cómo se organiza la dramaturgia visual, creando significados y emociones sin necesidad de diálogos.

De esta forma, la dramaturgia es una herramienta que conecta diferentes disciplinas artísticas en todo su espectro, donde los elementos internos y externos se combinan para generar una experiencia escénica o visual cargada de significado, y su aplicación dentro del campo del arte es transversal, siendo modificada de acuerdo con el enfoque que cada práctica artística necesite.

2.3 Interpretación

Es un Proceso reflexivo que realiza el ejecutante sobre la pieza coreográfica a manera de traductor de ideas, encarnando y sobrepasando la forma planteada por el coreógrafo o director (*Cardona P, pp. 42-43, 2000).* Esto implica que el intérprete o el ejecutante debe entrar en un estado de concentración diferente en el que se trascienden y transgreden los conceptos técnicos y coreográficos planteados, generando así, una ficción capaz de apoderarse del bailarín llevándolo a encarar sensaciones diferentes dónde ya no es él, es su deconstrucción, su experiencia y su sensibilidad puesta al servicio de la danza.

El intérprete no es aquel que solo ejecuta movimiento, sino, aquel que crea ficciones corporales que lo despojan de su identidad inmediata para habitar nuevas realidades. En este proceso, su cuerpo se deconstruye y reconstruye constantemente, permitiéndole navegar entre su experiencia personal y la narrativa escénica o viva.

En este contexto, se plantea un estado “consciente inconsciente”, donde el bailarín mantiene la propiocepción necesaria para estar presente y consciente de su acción escénica, mientras se sumerge en un flujo interpretativo que trasciende el control absoluto. Tal vez, se trata de tener la capacidad o la habilidad de estar y de observarse al mismo tiempo. Este estado le permite moverse entre la técnica precisa y referencia sensorial o emocional,

generando un equilibrio entre lo ejecutivo “real” y lo expresivo “irreal”. Lo interpretativo no se trata de la mera representación de la acción (creo que hago), sino de la habitabilidad del estado que se plantee (Lo vivo) plenamente desde la autenticidad del gesto y la experiencia sensorial, sin caer en excesos o sobreactuaciones.

Para ejemplificarlo de mejor manera, podríamos observarlo desde la mirada de Juliana Reyes en el proceso de creación de la obra “La mirada del Avestruz” (2017):

“En un país como Colombia, donde la violencia ha llegado a enraizarse de una manera profunda nos pareció importante empezar la creación yendo a las historias personales [...] Una de las primeras improvisaciones que hicimos consistió en pedirle a cada uno contar un hecho violento que recordaran o algo que los hubiera violentado. La premisa era que el relato sería tapado por el ruido qué harían los demás intérpretes [...] La última en hacer la improvisación fue Marvel. Salió al frente como todos, pero cuando iba a empezar su relato, su rostro se transformó completamente. No dijo una palabra. Todos hacían ruido tras ella, pero Marvel - inmutable- parecía estar viendo el horror de frente. Su cara de angustia lo decía todo. De repente, se cogió el cabello con fuerza y de un solo jalón tiró su cuerpo hacía atrás, como quien huye de sus propios sentimientos” (pp.112).

Este momento evidencia cómo el intérprete puede habitar un estado en el que la técnica se diluye frente a la fuerza de la experiencia vivida, logrando una “verdad escénica” que trasciende la mera representación. Aquí, la memoria emotiva se convierte en detonante de la interpretación, permitiendo que el gesto se cargue de un sentido profundo y auténtico, capaz de impactar tanto al ejecutante/bailarín/intérprete-creador como al espectador.

Así que, para concluir, podemos observar que la interpretación no se trata de la calidad en la ejecución técnica o formal del intérprete, sino en un acto vivo en la que el cuerpo se transforma y se deconstruye en un canal que trasciende su mera individualidad como sujeto, abriendo el espacio colectivo, permitiendo que la pieza lo absorbe por completo (pero no al punto del ensimismamiento) generando estados, sensaciones y flujos que le permitan dialogar con paisajes emocionales, sociales y culturales diferentes al suyo, permitiéndole estar tanto ahí tanto como afuera.

3. Gravedad

La gravedad es una de las cuatro fuerzas fundamentales del universo, responsable de la atracción que todos los cuerpos con masa ejercen entre sí. Históricamente, Isaac Newton, fue el primero en formular una expresión matemática de esta fuerza, proponiendo que la gravedad actúa a distancia y que la intensidad de la atracción depende de la masa de los objetos y la distancia que los separa. Esto la hace responsable del movimiento de los cuerpos y la caída de los objetos. Para él, la gravedad era una fuerza universal que afectaba tanto a las partículas subatómicas como a los cuerpos celestes *(Newton, pp. 5-47 1687).* Posteriormente,

Einstein revolucionó esta compresión al presentar su Teoría General de la Relatividad, en la que describió la gravedad no solo como una fuerza, sino como la curvatura del espacio-tiempo provocada por la presencia de masa y energía, *(Einstein, 1915).* Según esta teoría, los objetos en el universo no son simplemente atraídos entre sí, sino que siguen trayectorias determinadas por la geometría del espacio-tiempo, haciendo que otros cuerpos simplemente sigan estas curvaturas, lo que genera lo que percibimos como una atracción gravitatoria.

En el contexto de la danza contemporánea, la gravedad no solo se manifiesta como una fuerza física, sino también como un material creativo. El trabajo del cuerpo en la danza está intrínsecamente afectado por la gravedad, que determina algunos fenómenos o estados como la suspensión, el equilibrio, la caída o la recuperación. Según Baril *(1987, pp, 108)*, en la técnica Humphrey-Limón, 'todo movimiento es el principio de una caída', lo que implica un movimiento contrario para resistir a las fuerzas gravitacionales que se imponen sobre los cuerpos, de manera que la base de esta técnica en la teoría de Doris Humphrey reside en la dinámica de caer y recuperarse, creando un ciclo de fuerzas opuestas. La gravedad en este contexto no es solo la fuerza que desafía al bailarín, sino también proporciona un contenido emocional profundo dándole un carácter narrativo o dramatúrgico al movimiento, reflejando la vulnerabilidad y el poder del cuerpo al confrontar la perspectiva de la realidad apropiando las leyes físicas naturales.

Desde mi perspectiva y aplicando este concepto a mi practica artística, la gravedad no es solo una fuerza a la que el cuerpo responde, sino un material de estudio que se puede manipular y “cuestionar” (si su estudio en el cuerpo presenta mayor profundidad) o experimentar (si se quiere realizar una exploración inicial) en términos coreográficos y espaciales; la danza contemporánea se caracteriza por su habilidad para reinterpretar las relaciones del cuerpo con el espacio. El cuerpo danzario puede entrenarse técnicamente en el uso de arquitecturas o plataformas inclinadas, apoyadas por la perspectiva desde donde el espectador o la cámara esté puesta, pues, la gravedad afecta y moldea al cuerpo en movimiento. Al cambiar las condiciones físicas naturales a las que los cuerpos están sujetos, se genera un entorno en la que los bailarines o los intérpretes deben modificar su centro de gravedad para responder y generar estas experiencias físicas que crean ilusiones visuales respecto al peso, la suspensión o la ingravidez.

Entonces, la experimentación de la gravedad está supeditado al uso del cuerpo con el espacio. Con el uso adecuado de los conceptos y estados físicos como el equilibrio, la resistencia, la energía cinética y la energía potencial, los intérpretes pueden explorar nuevas posibilidades de movimiento. Esto permite reconfigurar las leyes gravitatorias desde una perspectiva artística, generando dinámicas coreográficas que desafían la percepción de lo que es físicamente posible y creando un diálogo entre el cuerpo, el espacio y el espectador, donde la gravedad se convierte en un elemento maleable para la expresión artística.

3.1. Manipulación Visual

Es la intervención deliberada en la forma en que las imágenes son percibidas mediante el uso de técnicas cinematográficas o escénicas que modifican la perspectiva del espectador sobre lo que está viendo. En las artes visuales o performativas, esta manipulación se logra a través de elementos como la composición de la cámara, la edición, la superposición de imágenes, los efectos especiales o el uso de arquitecturas o plataformas inusuales.

En el contexto del cine y el arte Metz *(2001, pp, 72-76),* en su estudio del lenguaje cinematográfico a través del psicoanálisis y la semiótica, menciona que el sentido de la vista es fácilmente manipulable por el deseo natural de cercanía con el objeto. Esta manipulación se produce a través de alucinaciones, de manera similar a cómo funcionan los sueños, debido a su distancia entre el objeto real y nuestra percepción de él. En este sentido, el cine se presenta como un arte que manipula visualmente la mirada del espectador al ofrecer una realidad reorganizada y fragmentada, permitiendo así sumergirse en narrativas y percepciones que van más allá de un imaginario y son imposibles a la vista real.

A lo largo de la historia del arte y la danza, varios artistas han explorado la manipulación visual para transformar la experiencia del espectador. La artista Erika Janunger, en obras como “Weightless” (2007), “Longing to Fly / Longing to Fall” (2014) y “Embrace” (2022), desafía la gravedad mediante una alteración de la perspectiva de la cámara y el espectador, que, junto con el diseño de interiores de cada uno de los sets generan una manipulación visual de la realidad, inclinando y utilizando de manera extracotidiana el “espacio escénico”.

Desde mi perspectiva, la manipulación visual puede llevarse a cabo mediante la coreografía de la cámara, que actúa como un “intérprete” adicional junto con los bailarines dentro de la videodanza. Esta manipulación puede enfatizar o alterar el centro de gravedad de los cuerpos en movimiento, utilizando perspectivas forzadas para modificar la percepción del peso, la suspensión y el equilibrio. Así, se establece un dialogo entre el cine y la danza creando una experiencia que modifica las percepciones tradicionales del cuerpo en movimiento y el espacio, ofreciendo una compresión mucho más profunda de la obra.

3.2. Perspectiva

Es el método por el cual se representan los objetos en tres dimensiones sobre una superficie bidimensional, estableciendo una relación visual entre el observador y los objetos representados. Este concepto fue formalizado en el Renacimiento por artistas como León Battista Alberti, quien en su tratado De Pictura (1435), desarrolló principios matemáticos para la creación de una ilusión tridimensional en el arte pictórico (Alberti, pp, 22-25, 1435). La perspectiva visual se utiliza para manipular la percepción del espacio, creando ilusiones de profundidad y distancia que afectan la forma en que los espectadores perciben las relaciones entre los objetos y el espacio.

En la danza y, específicamente, en la videodanza, la perspectiva adquiere un rol fundamental en la creación de significados y experiencias visuales. David Hinton explica que, en la videodanza, la cámara no es solo un dispositivo de grabación, sino que actúa como un intérprete adicional, creando una “nueva coreografía” a través de los encuadres y los ángulos de la cámara. Esto permite al coreógrafo “modificar la percepción del movimiento en el espacio” y recontextualizar las acciones del cuerpo en relación con el espacio escénico (Hinton, 2005, p. 67).

La perspectiva de la cámara en videodanza afecta la forma en que los espectadores perciben las leyes físicas como la gravedad. Douglas Rosenberg sostiene que el encuadre y la perspectiva no solo guían la atención del espectador, sino que también tienen la capacidad de “alterar la experiencia visual de fenómenos físicos”, como el equilibrio, la suspensión y la caída (Rosenberg, 2012, p. 123). En este sentido, el uso de diferentes ángulos de cámara puede generar ilusiones visuales que modifiquen la relación perceptual del espectador con la gravedad y el cuerpo en movimiento.

Según Chantal Pontbriand, la perspectiva en la danza contemporánea y videodanza también se puede entender como un cambio en la mirada del espectador, que pasa de ser un observador estático a un participante activo en la reconstrucción de la coreografía en su mente (Pontbriand, 2004, p. 78). En este contexto, la perspectiva juega un papel crucial en la interacción entre el cuerpo y el espacio, especialmente cuando se utiliza para crear contrapuntos visuales que desafían las convenciones físicas y perceptivas del espectador.

Desde mi perspectiva, la videodanza es un recurso esencial para cuestionar la percepción del espacio y la gravedad. A través del uso de cámaras y ángulos estratégicos, es posible manipular visualmente la relación del cuerpo con el entorno, generando efectos que desafían las leyes físicas que normalmente percibimos en el escenario. Esto crea un diálogo dinámico entre la coreografía, el cuerpo y la cámara, donde la perspectiva no solo dirige la atención del espectador, sino que también moldea la experiencia emocional y física del movimiento danzado.

3.3. Yo expandido

Refiere a la capacidad del intérprete para trascender su identidad común, permitiendo que su “yo” se amplie y se transforme durante la escenificación o el proceso de creación. Este proceso le permite al intérprete poderse ampliar a sí mismo, generando nuevos panoramas, imágenes escénicas y permitirse conexiones directas con el espectador.

En campo de la psicología, la *“expansión del yo”* se ha estudiado en las relaciones amorosas e interpersonales, como, por ejemplo “el modelo del amor de la autoexpansión”, originado en los años 80s, sugiere que las personas buscan relaciones que les permita crecer y ampliar su sentido del “yo”. Aunque este modelo se centra en las relaciones amorosas, el

principio de la autoexpansión puede aplicarse al proceso creativo, donde en la multiplicidad de experiencias, el intérprete pueda encontrarse en ellas.

Si lo vemos desde una perspectiva existencial, este concepto también puede entenderse como una búsqueda de la transformación personal donde el crecimiento va más allá de lo social convirtiéndose en un proceso interno de la consciencia. En este sentido, *"La transformación personal tiene la forma de una búsqueda jalonada de acontecimientos. El objeto de dicha búsqueda es la expansión de la conciencia y el reafianzamiento existencial del individuo en la conciencia expandida; en términos existenciales, la búsqueda es una apertura hacia el interior y una profundización que dilata el horizonte existencial del individuo"* (Novo, 2011, pp. 8). Aquí vemos como se potencia el camino del "yo" en múltiples "yoes" o tal vez de diferentes puntos en la conciencia del individuo.

Siguiendo esta idea, un individuo puede expandirse a sí mismo cuando explora múltiples facetas en lo profundo de su ser y estas son escenificadas de diferentes maneras. Por ejemplo, en Carolina, una obra de mi compañía Emergente Danza Contemporánea, existe una escena donde la protagonista es violada por el padre de una iglesia. Inicialmente, vemos un cardumen de hombres junto con Carolina, quienes escenifican la conciencia fragmentada de la protagonista. Sin embargo, en un momento de la coreografía, ella cae al piso y es interceptada por el padre en una esquina del proscenio. Esta imagen representa el momento real del abuso, mientras que el cardumen, al fondo del espacio, encarna las emociones internas de Carolina: culpa, miedo, rechazo y abuso de poder.

Aquí se evidencia cómo ambos planos —el real y el subjetivo— coexisten en escena, perteneciendo al mismo sujeto, pero desplegando realidades distintas. Ocurren en paralelo, permitiendo al espectador empatizar con la protagonista desde múltiples perspectivas y profundizar en la complejidad emocional de la historia.

3.4. Lapsus

En términos generales se refiere a una ruptura involuntaria, un desliz, un traspié, e inclusive un descuido en el flujo del discurso o de una acción. En el campo de la psicología, desde una mirada Freudiana vemos el lapsus linguae (error verbal) como una manifestación del inconsciente que emerge de manera accidental, revelando deseos reprimidos, conflictos internos o verdades ocultas (Freud, 2023b, pp. 56-94), dentro de esta perspectiva notamos que su presencia no es del todo accidental, sino incidental en el lenguaje o en la acción como una invasión de aquello reprimido. En vez de ser tomado como un error es más bien, una revelación.

Si lo extrapolamos en materia escénica, vemos que el lapsus puede reflejarse en quiebres, interrupciones o distorsiones en la dramaturgia o en la acción física que generan fisuras en la linealidad espacio-temporal. Estas fisuras permiten que lo inesperado, la sorpresa

y las capas ocultas en la subjetividad del intérprete o el personaje den vida a la realidad escénica. Así como podemos verlo en la serie “Mr. Robot” (2015) donde el protagonista, Elliot Alderson, experimenta una serie de lapsus narrativos que alteran su percepción de la realidad, revelando verdades que se manifiestan en la fragmentación de la serie a través de distorsiones o lagunas mentales en la narración que es convenientemente manipulable por uno de sus “yoes”, que ha generado una personalidad para protegerlo. En este caso, el lapsus no solo opera como un error de continuidad, sino como un dispositivo estructural que permite el acceso paulatino a diferentes dimensiones en la psique del personaje.

En términos danzarios, meramente coreográficos el lapsus puede materializarse en fluctuaciones en el tiempo o el flujo de la acción o el movimiento, que no revelan simples fallas en la ejecución, sino grietas en donde emerge lo que no se dice, lo instintivo y lo genuino, dotando de una verdad escénica profunda al interprete. Este término puede ser ampliamente explorado y puede tener diferentes significados o connotaciones de acuerdo con el énfasis que se quiera relatar en la creación, por lo tanto, es tanto un concepto, como un dispositivo escénico o coreográfico.

3.5. Crisis emocional

Se define como un estado de desequilibrio psicológico que surge cuando una persona o un individuo se enfrenta a una situación que lo sobrepasa por completo, causando una perturbación en su conducta, sus emociones o su conocimiento. Como señala Márquez (2010) “Una crisis es la respuesta a eventos peligrosos y es vivida como un estado doloroso. Es por esto por lo que la persona tiende a movilizar reacciones muy poderosas que le ayudan a aliviar su malestar y a recuperar el equilibrio que existía antes del inicio de la crisis. Si esto sucede, la crisis puede ser superada y además el sujeto aprende a emplear nuevas estrategias adaptativas que le pueden ser de utilidad en el futuro.” (pp. 7), en este sentido, la crisis no solo representa un momento de vulnerabilidad, sino también una oportunidad para el desarrollo personal y es de acuerdo con la respuesta del individuo si la transformación es positiva o una experiencia que refuerce patrones dolorosos en su conducta.

Estas crisis pueden ocasionados por diversos factores, muchas de ellas por factores externos como perdidas, traumas, rupturas o cambios abruptos, pero también lo hacen por factores internos como presiones acumuladas o conflictos no resueltos. En las artes escénicas este “recurso” puede aprovecharse desde diversas técnicas, entre ellas el Verfremdungseffekt (efecto de distanciamiento) por Bertolt Brecht que generaba una conciencia crítica en el espectador, rompiendo la ilusión teatral y obligándolo a reflexionar sobre lo que ve. En ese sentido, la crisis emocional, lejos de ser solo un colapso, puede entenderse como un punto de inflexión que permite tomar distancia, reflexionar y resignificar la propia experiencia.

En esta oportunidad, así como lo mencionamos en los antecedentes la crisis podría generar un “estado” que es capaz de alterar la percepción de la realidad en el sujeto.

Generando una pequeña dilatación espacio-temporal momentánea, especialmente cuando se trata de eventos emocionales de gran intensidad y es este momento justamente que aprovecharemos en esa investigación.

PT. 2 Ruta metodológica Laboratorio de Creación en Arte Danzario LAPSUS — Cuerpos en Gravedad

La Investigación Basada en Artes (IBA) es un método que surge de los enfoques cualitativos de investigación, pero se diferencia por utilizar prácticas de las artes performáticas, interpretativas, visuales o literarias como herramientas para el proceso de investigación como para la producción de conocimiento. Como señala Piccini, a diferencia de los métodos científicos tradicionales, que se centran en la resolución de verdades absolutas o universales, la IBA se centra en verdades parciales y conceptuales, proporcionando visiones diferentes sobre los distintos fenómenos de estudio *(Piccini, 2012, pp. 5-8).*

Este enfoque posibilita un diálogo entre disciplinas artísticas y la investigación académica, generando un espacio cooperativo y la creación interdisciplinaria. Como indica Estrella de Diego (2010), la IBA no solo es un método de producción de conocimiento artístico, sino también una forma de cuestionar las fronteras entre el arte y la investigación académica *(De Diego, 2010, p. 27).* Esto es particularmente relevante en la investigación-creación, ya que, al no existir una metodología preestablecida, cada práctica artística elige la ruta en la cual quiere encaminar su investigación, generando múltiples posibilidades creativas para llevar a algún lugar en particular, un campo que ha sido ampliamente explorado en América Latina.

La investigación basada en artes dentro de la práctica de las artes escénicas facilita la exploración de los fenómenos artísticos desde adentro, utilizando el cuerpo y la práctica performativa como herramientas fundamentales de investigación. Según Jorge Dubatti (2007), "el convivio pre-teatral se inicia en la larga tarea de los ensayos y el trabajo grupal de preparación del espectáculo, ya sea en el proceso creador antes del estreno y funciones de pre-estreno o en las horas de preparativos previas a cada función" *(Dubatti, J, 2010, p. 64).* Este enfoque destaca la importancia de la fisicalidad del cuerpo y la experiencia espaciotemporal dentro del fenómeno artístico, de manera que la IBA en el marco del lenguaje de las artes escénicas rompen este enfoque convencional y racional, permitiendo una inmersión dentro de las experiencias vividas y las interacciones sociales que se producen durante el convivio teatral como una metodología de investigación que no solo es productora de conocimiento, sino un ente transformador.

Además, la IBA es accesible para diferentes audiencias debido a la riqueza de interpretaciones que genera, permitiendo una multiplicidad de lecturas que permiten a los investigadores cuestionar fenómenos que no están basados en la resolución de verdades absolutas, sino en una exploración continua de significados simbólicos y procesos creativos. Por lo tanto, la IBA se convierte en un espacio donde las prácticas artísticas y los métodos académicos se entrelazan, generando un campo de estudio abierto a perspectivas amplias y variadas. Este método facilita la co-construcción de conocimiento entre el investigador y el público, generando un terreno fértil para el diálogo interdisciplinario y la crítica de las estructuras tradicionales de la investigación.

Dentro de este método encontramos como metodología el **laboratorio de creación** que se caracteriza por su naturaleza colaborativa e interdisciplinar donde diversos artistas, creadores, investigadores y/o personas sin experiencia se reúnen para indagar, experimentar, intercambiar y desarrollar diferentes ideas con relación a una temática o un proyecto específico. Según Pepper Cevallos, el laboratorio posee una gran relevancia debido a su capacidad para adaptarse a las necesidades particulares de cada proyecto, lo que la convierte en un entorno dinámico que promueve la flexibilidad y la innovación (Pepper Cevallos, 2022, p. 245). Estos aspectos, además, son claves para decolonizar las maneras en las cuales se nos ha inculcado la producción de conocimiento válido, característico del modelo eurocéntrico.

En nuestro contexto Latinoamericano, los laboratorios han evolucionado como espacios rizomáticos, no lineales para la investigación-creación, incluso en situaciones áridas como la pandemia del COVID-19. Según Samaniego et al. (2021), los laboratorios, siguen patrones rizomáticos, como las ramas de los árboles, que permiten a los participantes nuevas formas de creación y que, debido a su flexibilidad fomentan prácticas colaborativas y aprendizajes situados, integrando experiencias, reflexiones y sensaciones de los participantes *(pp. 1641).* Así, estos no son entes alejados de la investigación, sino actores clave en el proceso, capaces de abordar y profundizar sobre diversos fenómenos sociales, políticos y/o creativos. En este sentido, la falta de recursos y apoyo, lejos de ser una limitante, se convierte en un catalizador de creatividad, impulsando soluciones innovadoras y prácticas que refleja la resiliencia y la riqueza cultural propias de nuestro contexto.

Además, estos espacios, debido a sus metodologías descodifica las estructuras jerárquicas tradicionales. Como señala Barco "El laboratorio crea dispositivos para intervenir y hackear lo real. La figura de laboratorio huye de la estructura jerárquica, para más devenir un formato organizativo, de creación y construcción de conocimientos y prácticas compartidas” *(Barco, J. B. 2016, pp. 338),* y así, el participante es acercado a la investigación, siendo este un ente que puede encaminar el curso de la creación, utilizando sus perspectivas y experiencias como eje central en la investigación, fortaleciendo la capacidad de los artistas para innovar y expandir las fronteras del conocimiento.

Este laboratorio de creación reunirá a diferentes intérpretes-creadores que serán los encargados de cimentar la creación, en al menos una sesión semanal de 2 o 3 horas, utilizando una ruta metodológica que divide este laboratorio en 4 ejes temáticos diferentes (A, B, C y D) desarrolladas, de acuerdo con el objetivo general que plantea cada eje temático.

Para esta segunda parte, antes de empezar con los laboratorios, se socializó con los intérpretes los objetivos y los lineamientos del laboratorio de creación descritos a continuación:

Objetivos de los ejes temáticos del Laboratorio de creación

Eje temático A. Plataformas y arquitecturas inclinadas.

Este eje temático transversal tiene como objetivo principal el entrenamiento físico y técnico en Danza Contemporánea, específicamente sobre plataformas y arquitecturas inclinadas como pisos, fachadas y paredes, para que el bailarín-intérprete pueda comprender y dominar el uso de las fuerzas físicas que allí interactúan y aplicarlas efectivamente en el movimiento danzado.

Eje temático B. Juegos de perspectiva a través de la cámara.

Este eje temático tiene como objetivo la composición coreográfica y la experimentación a través del uso de la perspectiva de la cámara. Esta perspectiva será proyectada o grabada para que los intérpretes puedan observar cómo funciona el mecanismo visual y corporal para generar ilusiones que desafían la ley gravitatoria alrededor del movimiento danzado. El momento de indagación A servirá como insumo para que los cuerpos entrenados puedan utilizar las herramientas y dispositivos encontrados para aplicarlos en este nuevo material, de manera que ambos materiales son fundamentales y comparten características funcionales.

Eje temático C. Guion Dramatúrgico-coreográfico.

Este eje temático transversal tiene como objetivo la creación de la dramaturgia mediante la experiencia vivida por los intérpretes en momentos vulnerables de mucha intensidad emocional en el entorno que habitan en su cotidianidad l. Estas experiencias se documentarán en bitácoras, diarios de campo y cartas personales con el propósito de buscar e indagar diferentes posibilidades físicas y poéticas de la deformación subjetiva y momentánea del espacio, desafiando la ley de la gravedad.

Eje temático D. Crisis de la deformación gravitatoria.

Este eje temático tiene una intención enfocada a la interpretación de la pieza coreográfica para que esta sea clara y concordante tanto con la dramaturgia como con la composición de la obra. Estas sesiones contarán con varios ejercicios de interpretación a través de varios recursos y elementos que el teatro y el cine tienen para ofrecer a la danza.

Todos estos ejes se enlazan entre sí, apoyándose uno sobre otro para complementar toda la información de la manera más eficaz. Cada sesión tendrá uno o varios objetivos particulares que se ponen en tensión de acuerdo con su organización en el tiempo.

Lineamientos y generalidades del Laboratorio de creación

Horario y responsabilidades con laboratorio.

- La preparación y la disposición mental y corporal es fundamental, por ello es necesaria la puntualidad. Una vez hayan transcurrido los primeros 10 minutos del laboratorio, el intérprete deberá calentar y fortalecer por su cuenta el cuerpo, mientras se continua con el taller. Además, el intérprete debe tener un registro investigativo con el tema a tratar de acuerdo la sesión. Si ya ha transcurrido la primera hora o no cuenta con los elementos solicitados este solo podrá ser un espectador y no podrá participar de la sesión.
- La información obtenida de los registros, la investigación, las experimentaciones y las composiciones coreográficas deben usarse como insumo para el guion dramatúrgico y su revisión en cada sesión.
- El intérprete deberá hacer uso de la guía de laboratorio en cada sesión, registrar los resultados en material audiovisual y la experiencia vivida en su diario de campo-bitácora.

De la responsabilidad con el cuerpo.

- El intérprete deberá asistir con ropa cómoda de entrenamiento.
- En el laboratorio está prohibido: ingresar con el uso de sustancias embriagantes, psicoactivas y psicotrópicas.
- En caso de lesión, incidente, recaída o colapso mental, deberá notificarse al director para tomar decisiones según el caso. En caso de alguna afección corporal el intérprete deberá llegar 10 o 15 minutos antes de la sesión para hacer un calentamiento y fortalecer la zona afectada y así evitar daños colaterales.

- La higiene corporal es de vital importancia. El intérprete debe llegar a la sesión debidamente aseado, organizado y preparado para el entrenamiento, incluyendo el aseo de las prendas de vestir y la organización de sus materiales de estudio.
- Se recomienda a los intérpretes el uso de equipo de protección personal, como rodilleras y ropa de entrenamiento que cubra la mayor totalidad del cuerpo, ya que el trabajo corporal en espacios no convencionales puede representar riesgos para las articulaciones o la piel.
- Se recomienda a los intérpretes tener un acompañamiento terapéutico o psicológico para evitar un agotamiento mental.

De la responsabilidad con el espacio.

- Antes de comenzar, todos los intérpretes deben participar en la limpieza y preparación del espacio de danza, asegurándose de que esté seguro para su uso.
- Se debe prestar especial atención a la seguridad en espacios al aire libre, asegurándose de protegerse de las inclemencias del tiempo y de cualquier peligro potencial en el entorno circundante
- Los intérpretes deben asegurarse antes de empezar cada una de las sesiones de que los equipos estén en óptimas condiciones para trabajar, limpiando los lentes, las pantallas y ajustando todos los detalles posibles antes y durante el encuentro.

(Una vez socializado, se iniciaron las sesiones del laboratorio que, para ser lo más breve posible. Varias de las sesiones se eliminaron para no sobrecargar el documento y se dejaron las que considero, tienen mayor relevancia y aportaron más dentro proceso creativo).

Sesión 01

Piso: Balanceos y ejes de movimiento

Eje temático A. – Modalidad Unipersonal

1. **Introducción.**

Los ejes de movimiento son elementos fundamentales que dan una referencia direccional y espacial al bailarín, facilitando movimientos fluidos, precisos y controlados, otorgando estructura y dinamismo a las coreografías. Estos ejes, ya sean imaginarios o visibles, actúan como guías para la ejecución de pasos, giros y desplazamientos del cuerpo humano en el espacio. Se pueden clasificar en tres ejes principales:

1. El **eje vertical o eje longitudinal** es una barrilla imaginaria que atraviesa el cuerpo de la cabeza a los pies (arriba a abajo), permitiendo movimientos como elevaciones, flexiones y rotaciones sobre su propio eje. Una aplicación del eje en el movimiento puede verse en giros o espirales.
2. El **eje horizontal o eje transversal** es una barrilla imaginaria que atraviesa el cuerpo de lado a lado (izquierda a derecha), posibilitando movimientos como aperturas, cierres y giros en este plano. Una aplicación del eje en movimiento puede verse a través de torsiones del tronco, elevaciones y desplazamientos de piernas hacia los lados.
3. El **eje sagital o eje anteroposterior** es una barrilla imaginaria que atraviesa el cuerpo de adelante hacia atrás, permitiendo flexiones, extensiones y giros en este plano. La aplicación de este eje de movimiento puede verse a través de desplazamientos y caídas hacia el frente o atrás

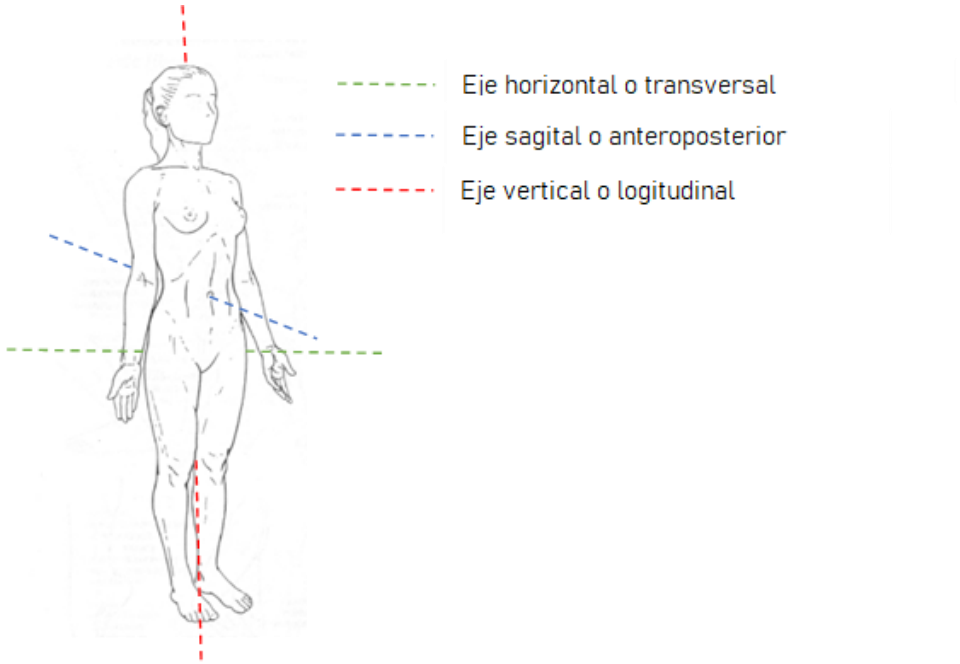


Imagen 1. Ilustración tomada del libro "Anatomía para el movimiento" de Calais-Germain Blandine

La aplicación de estos ejes en la danza puede expandirse más allá de un espacio plano incorporando estructuras y plataformas inclinadas para explorar nuevas dimensiones y posibilidades creativas y coreográficas. Estas superficies desdibujan las líneas tradicionales de los ejes vertical, horizontal y sagital, modificando la orientación y la estabilidad transformando el eje sagital.

Así, el cuerpo puede presentar un estado de "ingravidez", que cuestiona la gravedad y la percepción del equilibrio, requiriendo un dominio preciso de los ejes de movimiento y una conciencia espacial aguda para mantener la estabilidad y la fluidez en un entorno desafiante que desconoce.

2. **Desarrollo de la sesión.**

Lugar de desarrollo: Calle inclinada de la ciudad.

Calentamiento.

Colocar el cuerpo sobre el espacio inclinado, en posición paralela o posición de montaña (todasana), de manera que esté orientado hacia la cara con mayor inclinación.

Alinear el cuerpo en esta posición:

- ✓ Colocar los pies a la anchura de las caderas.
- ✓ Distribuir el peso de manera uniforme en ambos pies, manteniendo en alto el arco de los pies.
- ✓ Asegurarse que los dedos de los pies estén mirando hacia al frente y exista una alineación con los talones.
- ✓ Abrir los dedos de los pies, tratando de abarcar el mayor espacio posible, de manera cómoda y segura.
- ✓ Realizar una ligera anteversión con la cadera para activar el psoas.
- ✓ Activar los músculos de las piernas, especialmente el cuádriceps.
- ✓ Contraer ligeramente el Core y activar el piso pélvico para estabilizar el cuerpo y fortalecer el cuerpo.
- ✓ Evitar la hiperextensión de la curva lumbar.
- ✓ Elevar el pecho ligeramente hacia arriba y alargar la columna desde su base hasta su coronilla, manteniendo el cuello alineado y la mirada al frente visualizando un punto en el espacio.
- ✓ Dejar los brazos a los lados del cuerpo con la palma viendo hacia el frente de manera relajada.
- ✓ Mantener una conexión constante con el suelo, siendo muy consiente en la distribución del peso sobre el eje inclinado, manteniendo la estabilidad.

Cuando el cuerpo esté activo en esta posición se balanceará el peso hacia adelante, de manera lenta y controlada entendiendo la distribución del peso sobre esta nueva posición.

Una vez entendida la sensación, el cuerpo realizará la misma acción hacia atrás y hacia los lados, haciendo énfasis en la distribución del peso hacia atrás en búsqueda de una sensación de equilibrio y oposición.

Esta secuencia de movimiento se realizará las veces necesarias para que el intérprete pueda activar y calentar su cuerpo, haciendo uso y conciencia de las fuerzas físicas que allí interactúan.

Ahora, se va a realizar exactamente lo mismo, pero hacía la otra cara del espacio inclinado, entendiendo estas nuevas sensaciones y organizando su cuerpo de otras maneras para su ejecución.

Balanceos sobre el eje sagital. Frente-atrás.

En esta primera parte se profundizará en el balanceo del peso corporal sobre su eje sagital de manera que, poco a poco, incremente y se desplace hacia frente y hacia atrás, para luego intentar sacar al cuerpo de su eje de movimiento.

Continuar desarrollando el primer ejercicio de balanceos, tratando de buscar poco a poco la sensación de desequilibrio y caída adelante y hacia atrás.

Una vez la sensación clara, se desplazará este balanceo para generar una caída y llegar a una cuarta profunda hacía el frente tratando de prolongar la suspensión lo más que se pueda. Para volver atrás se debe realizar un impulso con el cuerpo hacía atrás para iniciar la secuencia de movimientos de nuevo. Durante la ejecución de esta secuencia, las piernas se irán alternando para llegar a las cuartas profundas con cada una de las piernas y su repetición va a ser prolongada y progresiva hasta que el manejo de las suspensiones sea claro.

Ahora, el cuerpo se va a desplazar en la misma secuencia anterior, pero en vez de caer y quedarse en la posición de cuarta profunda; la pierna de adelante de esa cuarta va a anclarse al piso como pierna de base y la pierna de atrás va a subir como pierna del gesto, completamente estirada con relación al torso, como si fuese una línea perpendicular con la inclinación del espacio (ver imagen 2). En esta posición el Core debe estar completamente activado y ajustado para mantenerse y devolverse en una onda, así como se realiza en la secuencia anterior. Repetir las veces que sea necesario.



Imagen 2. Ex-Intérprete de Lapsus

Fraseo de movimiento 1.

Este fraseo va a ser una combinación de todo lo hecho anteriormente de la siguiente manera:

- ★ En posición de bipedestación realizar tres balanceos sobre su eje (adelante, atrás, adelante).
- ★ Con el tercer balanceo caer suavemente a una cuarta posición y devolverse en una ondulación hacia atrás, terminando en bipedestación (realizar por ambos lados).
- ★ De nuevo, realizar una inclinación hacía al frente para correr cuesta abajo y allí una ondulación hacia atrás. Correr hacia atrás inclinando el peso hacía el frente.
- ★ Allí, en la inclinación. Subir la pierna izquierda hacía atrás e inclinar el torso hacía delante, con las manos estiradas hacia el frente. El brazo derecho va a ir hacia el suelo y hacía atrás realizando un "rollo al frente" con todo el cuerpo
- ★ Una vez terminado el movimiento, la pierna de base será la pierna derecha y la pierna izquierda se eleva hacia el lado en un "tilt".
- ★ En esa posición el brazo está estirado sobre su eje longitudinal. El brazo derecho empezará una **espiral cortada (una espiral que corta con uno de sus brazos diagonalmente)**, terminándola con la pierna izquierda.
- ★ Con la pierna derecha realizar un passé, girando 180ª hacia adelante con la pierna izquierda como base. La pierna derecha se estirará y se irá al piso deslizándose hasta llegar a una plancha.

Improvisación.

A partir de estas pautas y del fraseo anterior, cada intérprete indagará desde su entendimiento del cuerpo suspendido sobre el piso inclinado.

- ✓ Esta improvisación tendrá una duración de 20 minutos.
- ✓ El intérprete debe integrar los 3 conceptos básicos del cuerpo suspendido: Balanceo o caída, suspensión y recuperación.
- ✓ Generar cadenas de movimiento que ayude al cuerpo a balancearse y generar oposición que le permitan prolongar la suspensión.
- ✓ El movimiento debe ser desencadenado y suave, tratando de generar el menor esfuerzo posible.
- ✓ Se debe explorar sobre los 3 planos de movimiento (bajo, medio y alto).

Sesión 02

La Carta Pt. 1

Eje temático C. – Modalidad Grupal

1. **Introducción.**

"Recibí un mensaje electrónico diciéndome que todo había terminado.

No supe cómo responder.

Era casi como si no hubiera estado dirigido a mí.

Terminaba con la frase “Cuídese mucho”.

Y así lo hice.

Le pedí a 107 mujeres, elegidas por su profesión o sus habilidades,

que interpretaran la carta.

Que la analizaran, la comentaran, la bailaran, la cantaran.

La agotaran. Que la entiendan por mí. La respondieran por mí.

Era una forma de darme tiempo para cortar.

Una manera de cuidarme.”

— Sophie Calle.

“Cuídense mucho" ("Prenez soin de vous"), es una obra conceptual de la artista francesa Sophie Calle, presentando un diario íntimo fragmentado que narra el desamor y la ruptura con su pareja. Con fotografías, textos y objetos encontrados, Calle invita al espectador a adentrarse en su experiencia con una crudeza y honestidad.

La obra tiene muchos momentos que tienen como punto de partida de la obra una carta de despedida, que marca el final de la relación y el inicio del viaje introspectivo de Calle.

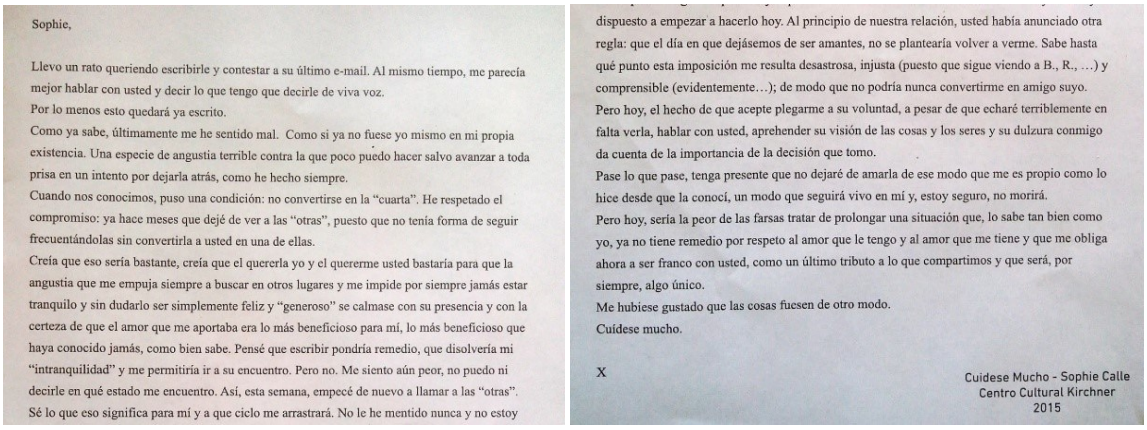
"Cuídense mucho" se posiciona como una obra conmovedora y reflexiva que nos invita a adentrarnos en las profundidades del desamor y la sanación. A través de su lenguaje crudo y honesto, Sophie Calle nos conmueve y nos invita a reflexionar sobre nuestras propias experiencias, convirtiendo su dolor en un espejo que refleja la fragilidad y la belleza de la condición humana.

2. **Desarrollo de la sesión.**

Lugar de desarrollo: Espacio de danza convencional.

Preparación.

Carta de “X” a Shopie Calle impresa más resaltadores de colores.



Sophie,

Llevo un rato queriendo escribirle y contestar a su último e-mail. Al mismo tiempo, me parecía mejor hablar con usted y decir lo que tengo que decirle de viva voz.
Por lo menos esto quedará ya escrito.
Como ya sabe, últimamente me he sentido mal. Como si ya no fuese yo mismo en mi propia existencia. Una especie de angustia terrible contra la que poco puedo hacer salvo avanzar a toda prisa en un intento por dejarla atrás, como he hecho siempre.
Cuando nos conocimos, puso una condición: no convertirse en la "cuarta". He respetado el compromiso: ya hace meses que dejé de ver a las "otras", puesto que no tenía forma de seguir frecuentándolas sin convertirla a usted en una de ellas.
Creía que eso sería bastante, creía que el quererla yo y el quererme usted bastaría para que la angustia que me empuja siempre a buscar en otros lugares y me impide por siempre jamás estar tranquilo y sin dudarlo ser simplemente feliz y "generoso" se calmase con su presencia y con la certeza de que el amor que me aportaba era lo más beneficioso para mí, lo más beneficioso que haya conocido jamás, como bien sabe. Pensé que escribir pondría remedio, que disolvería mi "intranquilidad" y me permitiría ir a su encuentro. Pero no. Me siento aún peor, no puedo ni decirle en qué estado me encuentro. Así, esta semana, empecé de nuevo a llamar a las "otras". Sé lo que eso significa para mí y a que ciclo me arrastrará. No le he mentido nunca y no estoy dispuesto a empezar a hacerlo hoy. Al principio de nuestra relación, usted había anunciado otra regla: que el día en que dejásemos de ser amantes, no se plantearía volver a verme. Sabe hasta qué punto esta imposición me resulta desastrosa, injusta (puesto que sigue viendo a B., R., …) y comprensible (evidentemente…); de modo que no podría nunca convertirme en amigo suyo.
Pero hoy, el hecho de que acepte plegarme a su voluntad, a pesar de que echaré terriblemente en falta verla, hablar con usted, aprehender su visión de las cosas y los seres y su dulzura conmigo da cuenta de la importancia de la decisión que tomo.
Pase lo que pase, tenga presente que no dejaré de amarla de ese modo que me es propio como lo hice desde que la conocí, un modo que seguirá vivo en mí y, estoy seguro, no morirá.
Pero hoy, sería la peor de las farsas tratar de prolongar una situación que, lo sabe tan bien como yo, ya no tiene remedio por respeto al amor que le tengo y al amor que me tiene y que me obliga ahora a ser franco con usted, como un último tributo a lo que compartimos y que será, por siempre, algo único.
Me hubiese gustado que las cosas fuesen de otro modo.
Cuídese mucho.

X

Cuidese Mucho - Sophie Calle
Centro Cultural Kirchner
2015

Imagen 3. Carta de X a Sophie calle. Inspiración para la obra "Cuídense mucho" (2007)

Cada intérprete leerá 3 veces la carta; la primera vez, hará una lectura general de la carta imaginando el contexto y las situaciones que lo llevaron a tomar esa decisión; la segunda vez, resaltará algunos verbos de acción (correr, caminar, caer...); la tercera vez, resaltará situaciones que le resulten relevantes, resaltado con un color diferente.

A partir del ejercicio anterior se va a realizar un círculo de la palabra con los elementos que resaltamos de la carta. Se van a observar divergencias y congruencias y se va a llegar a un acuerdo de 4 elementos a tratar (verbos de acción, situaciones, sensaciones, acciones físicas, etc.), enumerando del elemento más sencillo al más complejo, como, por ejemplo:

1. Prolongar.
2. Cuídese.
3. No convertirse en la "cuarta".
4. Obligarse a ser franco.

Con estos elementos se improvisará en 4 momentos (uno por cada número), en el que se establecerán pautas por parte de los mismos intérpretes, indagando ordenadamente en estos 4 materiales. Se realizará el cambio de un momento a otro de manera fluida, sin decir hablar.

- La improvisación tendrá una duración máxima de 30 minutos.
- Se puede colocar un teléfono a grabar para poder observar la improvisación y darle un sentido desde afuera.

Una vez terminada la improvisación y realizada una reflexión, el grupo se dividirá en dos generando una secuencia de movimiento con los elementos más importantes que encontraron en la improvisación. Estas frases se llamarán F1 y F2, respectivamente.

Respuesta a Sophie Calle.

Los intérpretes leerán la carta de nuevo, pero esta vez buscarán darle una respuesta.

- En parejas, tríos o de manera individual. Se van a conforman grupos de investigación.
- Se van a retomar mínimo 2 de los verbos encontrados en la preparación y se van a integrar a la composición de la pieza.
- Construir una o varias frases que den respuesta a la carta (incluyendo o deconstruyendo F1 y F2).
- La composición tendrá una duración de 30 minutos.

Una vez terminada la composición cada equipo mostrará sus creaciones y se procederá a un ensamblaje de todo el material coreográfico, configurándolo en su composición y en su dramaturgia de manera lógica, como respuesta a la carta de Sophie.

• • • • •

Terminada la sesión se hará un último circulo de la palabra, haciendo un análisis y una reflexión de la sesión.

Ahora, cada intérprete tendrá como trabajo asincrónico, la elaboración de su propia carta, relacionando un momento de crisis o ruptura emocional con la gravedad, teniendo en cuenta:

- La carta debe ser escrita como si fueses el observador de tu propia realidad.
- Debe ser escrita a puño y letra, lo más legible posible.
- La carta debe ser especial y debe escribirse en un papel especial a elección de cada intérprete y debe ser empacada de la misma manera.
- En la bitácora-diario de campo se debe hacer registro de cualquier cosa que alimente esa carta de diversas maneras (el caer de las hojas, una película, una imagen, un poema, etc.).

Sesión 03

La Carta Pt. 2

Eje temático C. – Modalidad Grupal

1. **Introducción.**

A partir de la obra "Cuídense mucho" de Sophie Calle, surge un cuestionamiento fascinante: ¿qué pasaría si, en lugar de responder a la artista, generáramos una carta dirigida a nosotros mismos para abordar un momento de crisis emocional del pasado? ¿Qué emociones

brotarían al exponer un momento vulnerable de intimidad a los demás intérpretes, buscando una nueva perspectiva?, ¿qué hallazgos podríamos encontrar allí?

2. **Desarrollo del momento de indagación.**

Lugar de desarrollo: Espacio con escaleras largas y varios escalones.

Preparación.

Apertura y lectura de cartas de cada intérprete. Resaltando las convergencias en cada una de ellas y haciendo un análisis de los contextos donde se originan, sus causas, sus motivaciones, entre otras.

Estas cartas son la base de un pre-guión que será alimentado a lo largo de las sesiones y luego transformado en el guion dramatúrgico-coreográfico, que será puesto en revisión constante. Estos guiones a su vez serán alimentados de otros materiales creados en los otros fragmentos de los laboratorios de creación (A, B). Este laboratorio se creará con el tiempo.

En el trabajo de mesa, se irá generando una suerte de hilo dramatúrgico, comparada con una estructura de guion creada antes de la indagación. Dando como resultado un primer borrador de pre-guion.

Respuesta a los intérpretes.

Los intérpretes se organizarán en parejas leyendo cada carta, cada uno dará una posible respuesta y desde allí, descompondrán la carta para analizarla de manera más completa.

Una vez hecha esta descomposición. Se empezará a realizar un bocetaje de cada personaje y lo que les sucede según sus contextos para dar cuerpo al pre-guion. Aquí se descomponen las intenciones de la carta o los tópicos de los que habla de manera general y se analiza cómo abordarán algunas situaciones los personajes o los roles. Por ejemplo:

- *Felipe > Autoestima - Depresión. (caída como fenómeno físico).*
- *Sebastián > Desconocimiento - Migración. (vuelo como fenómeno físico)*
- *Gabriel > Resurgimiento - Crisis existencial (Recuperación como fenómeno físico).*
- *Juan Esteban > Ahogamiento – Sobreexigencia (Suspensión como fenómeno físico).*

Con esto sobre la mesa podríamos fusionar las experiencias para generar dos personajes que se complementan.

A > Relación Felipe-Gabriel: Caída y recuperación: Un personaje envuelto en una serie de depresiones que lo llevan a constantes crisis existenciales. Todo el tiempo está cayendo y buscando su autenticidad. Pierde el sentido de sí y pierde el sentido de la vida. Es una constante divagación entre uno de los dos estados.

B > Relación Juan Esteban-Sebastián: Vuelo y suspensión: Un personaje que viaja en un constante autodescubrimiento, le tiene miedo a todo lo que sucede una vez emprende su viaje, pero allí dilata su experiencia y agonía llenándose de una serie de responsabilidades que no le permiten disfrutar el viaje. Por un lado, quiere ir al desconocimiento, pero, por otro lado, sufre por el "qué será"."

• • • • •

Terminada la sesión ambos personajes (a y A / b y B) se reunirán y le darán una guía a cada uno de sus personajes. Se hablará más allá y se puede empezar a generar una autoficción a través de ellos según lo que mejor corresponda al caso.

Sesión 04

Piso: El péndulo

Eje temático A. Modalidad: Dupla

1. **Introducción.**

El péndulo, una estructura simple pero poderosa en su manifestación física, ha intrigado a científicos, filósofos y artistas a lo largo de la historia. En su forma más básica, un péndulo consiste en una masa suspendida de un punto fijo que oscila libremente bajo la influencia de la gravedad. Esta oscilación o balanceo está regida por las leyes del movimiento armónico simple que revela una riqueza de fenómenos físicos y potencialidades expresivas.

En la danza, el péndulo se convierte en un fascinante instrumento de investigación de movimiento. Su capacidad para oscilar en un eje define un espacio dinámico donde los bailarines pueden experimentar con la modulación de la velocidad, la amplitud y la dirección de las oscilaciones aplicadas a su propio eje de movimiento.

2. **Desarrollo de la sesión.**

Lugar: Calle inclinada de la ciudad.

Calentamiento.

(En trabajo de partnering. Dos cuerpos sobre el espacio. Cada *intérprete calentará y activará su cuerpo por 5 minutos).*

Cada uno va a tomar un rol, definido por un color

Rol A [Azul]: Posición inicial de cara al otro rol, con la espalda hacía la cara con mayor inclinación del espacio.

Rol B [Verde]: Posición inicial de cara al otro rol, con la espalda hacía la cara con menor inclinación del espacio.

Usaremos ejercicios ascendentes y descendentes en relación con el espacio, con cada cambio marcado por una viñeta. Descender o ascender por la plataforma inclinada constituye un movimiento. Así, evitaremos detener el ejercicio para ascender, realizando diferentes ejercicios durante el ascenso o viceversa.

- **Rol A** empuja a **rol B**. **Rol B** intenta no ceder y mantenerse lo más firme posible, hasta que se encuentre bajo la plataforma.
- **Rol A** empuja nuevamente a **rol B** cuesta arriba. **Rol B** dejará todo su peso al **rol A**, sin abandonarse hasta que vuelva a estar arriba.
- (Se repite exactamente los 2 mismos ejercicios cambiando de roles).

Los dos roles se ubicarán de manera inversa a su posición inicial.

- **Rol A** sostiene a **rol B**. **Rol B** va a generar una cadena de desequilibrios que le permita generar una suspensión. **Rol A** nunca puede soltar a **rol B**.
- **Rol A** carga en su hombro a **rol B**. **Rol A** va a dar pasos alargados sin titubear, manteniendo una pierna en el aire por unos segundos antes de dar el paso, mientras que **rol B** se relaja y ajusta su centro en el hombro de **rol B**, para no dejarse caer o irse de lado.
- (Se repite exactamente los 2 mismos ejercicios con el **otro rol a la inversa**).

Cuerpos oscilantes Pt. 1.

(En trabajo de partnering. Dos cuerpos sobre el espacio).

- ✓ Los roles se ubicarán en su posición inicial. Ambos van a colocar su pie derecho hacia al frente, de manera que esté paralelo con el pie de su compañero.
- ✓ Cada ciclo está compuesto por un balanceo en su eje sagital adelante, en su eje y hacía atrás.
- ✓ Esta indagación tendrá un tiempo máximo de exploración de 30 minutos.

Generar un balanceo, varias veces. Una vez el peso pase por el medio del eje se hará una flexión de rodillas, haciendo una extensión cuando se encuentre adelante o atrás.

Cuando la dinámica sea clara, el **rol A** buscará con su hombro la cadera de **rol B** cuando el peso pase al frente y una vez atrás, **rol A** vuelve a su posición original. **El rol B** cuando **rol A** se extiende hacia atrás, **rol B** se prepara para pasar por su eje y buscar su cadera, repitiendo el ciclo.

Este ciclo se repetirá las veces que sea necesaria. **El rol B** paulatinamente irá entregando su peso a su **rol A**, hasta elevarse y quedar "colgado" sobre su hombro. A medida que **rol B** se sienta cómodo, este dejará de aferrar sus brazos hacia **rol A**, teniendo como único punto de contacto el hombro y abdomen. (al finalizar el ejercicio, **cambio de roles**).

Cuerpos oscilantes Pt. 2.

(En trabajo de partnering. Dos cuerpos sobre el espacio).

- ✓ Los roles se ubicarán en su posición inicial. Generando el mismo ciclo anterior. **Rol B** sube, se mantiene y baja cómoda y relajadamente del hombro de **rol B**.
- ✓ **El rol A** ya no bajará a **rol B** apenas termine el ciclo, sino que será una decisión de ambos roles.
- ✓ El **rol B** buscará movilizarse en el hombro de **rol A** de diferentes maneras mientras esta péndula. **Rol B** buscará la sutileza de una pluma, volando en el espacio.
- ✓ Esta indagación tendrá una duración de 30 minutos.

Sesión 05

Las 3 dimensiones del personaje

Eje temático C. Modalidad: Individual/Dupla/Grupal

1. **Introducción.**

Podemos definir a un personaje como un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos. Un personaje es algo que resulta simple y complejo a la vez. Cada personaje es un mundo en sí mismo, y paradójicamente cuando más seguros estamos de conocerlos, más logran sorprendernos.

Los personajes son la materia prima fundamental con la que contamos para dar forma a nuestra historia, por esto merecen ser definidos con sumo cuidado. Ostentan tres dimensiones: Física, Sociológica y Psicológica.

2. **Desarrollo de la sesión.**

Esta sesión puede desarrollarse de manera sincrónica o presencial.

Trabajo de mesa.

A partir de los insumos y las ideas generadas en la sesión 3 con las cartas personales, llenar el siguiente cuestionario con los personajes planteados para la obra:

Cuestionario las tres dimensiones del personaje.

1. **La Dimensión Física:**

Tal vez por lo evidente, parece ser la dimensión más sencilla, ya que resulta fácil entender porque un jorobado ve el mundo de una manera totalmente distinta a la de un gimnasta. Un ciego, un sordo, un lisiado, un atleta, una bella mujer, un joven alto o uno bajo, todos y cada uno de ellos tendrán una opinión del entorno totalmente distinta.

Un hombre enfermo, aprecia la salud como un bien supremo mientras una persona sana le da poca importancia, si es que en definitiva le da alguna.

No es difícil entender como nuestra apariencia física nos influencia constantemente, modificando nuestro comportamiento, afectando nuestro punto de vista o simplemente resulta un terreno fértil para generar nuestros complejos, tanto de superioridad como de inferioridad. Por todo esto, la forma física, resulta tal vez la más evidente de las tres dimensiones que ostenta un personaje.

Los aspectos físicos fundamentales son:

Sexo (1), edad (2), altura y peso (3), color de pelo, ojos y piel (4), postura (5), apariencia: buena, sobrepeso, delgado, limpio, placentero, desaliñado, forma de la cabeza, cara, ojos, etc. (6), condición física especial (7), herencia (8), ¿Con qué animal se identifica? (9), ¿Con qué objeto se identifica? (10).

2. **La Dimensión Sociológica:**

Esta dimensión está referida a su condición social. Si uno nació en un barrio pobre y ha jugado en la calle durante su niñez, sus reacciones seguramente resultarán distintas a las de aquél que nació y vivió en una mansión y que para jugar jamás ha sobrepasado los límites de su cuidado jardín.

Para definir mejor estas diferencias se torna necesario conocer ciertos datos de nuestro personaje:

¿Quién es el padre? (1), ¿Y la Madre? (2), ¿Están enfermos o gozan de buena salud?, ¿De qué viven? (3), ¿Quiénes son sus amigos? (4), ¿Cómo lo influencian? (5), ¿Cómo él influencia a los amigos? (6), ¿Qué tipo de ropas usa? (7), ¿Qué libros lee? (8), ¿Es creyente? (9), ¿Qué come? (10), ¿Qué piensa? (11), ¿Qué le gusta? (12), ¿Qué le disgusta?... (13)

Los aspectos sociológicos:

1. CLASE: baja, media o alta

2. OCUPACION: tipo de trabajo, horario, ingreso, actitud ante el trabajo.

3. EDUCACION: nivel logrado, tipo de colegios, aptitud, gustos, elementos favoritos, los menos deseados y los aborrecidos.

4. HOGAR: ¿Viven los padres? ¿Están separados o divorciados? hábitos hogareños, estado civil.

5. RELIGION.

6. NACIONALIDAD, RAZA.

7. LUGAR EN LA COMUNIDAD comportamiento entre los amigos, en el club, en algún deporte.

8-AFILIACIONES POLITICAS.

9-DISTRACCIONES hobbies, libros, cine, TV.

3. **La Dimensión Psicológica:**

Es la que completa la definición de un personaje y su resultado resulta de la combinación de las otras dos. La influencia de las dos dimensiones anteriores provocará entre otras cosas: la ambición, la frustración, el temperamento, las actitudes y los complejos.

Si pretendemos entender las acciones de un individuo, primero debemos encontrar las motivaciones que lo empujaron a actuar como lo hace.

Los aspectos Psicológicos:

1. VIDA SEXUAL - MORAL.

2. AMBICIONES.

3. FUSTRACIONES.

4. TEMPERAMENTO. (sanguíneo, colérico, melancólico y flemático)

5. ACTITUD FRENTE A LA VIDA.

6. COMPLEJOS.

7. INTROVERTIDO - EXTROVERTIDO - AMBIGUO.

8. TALENTOS.

9. CUALIDADES: imaginativo, juicioso, gusto, equilibrado.

(Este cuestionario pertenece a un profesor de teatro de la Academia de Artes Guerrero en Bogotá D. C., lastimosamente no tengo su información completa para realizar la cita de manera correcta, pero eso no impide su mención).

• • • • •

Terminado el cuestionario ahora se generará una propuesta visual del personaje, según todos los elementos presentes en el cuestionario. La propuesta visual debe contener la apariencia física, el vestuario y el maquillaje del personaje.

Sesión 06

Distorsión de la realidad

Eje temático C. Modalidad: Grupal

1. **Introducción.**

El guion es la vida o la esencia de alguna obra. Es toda su planificación, su comportamiento y su material en bruto, cual bebé esperando a ser dado a luz. El guion es un elemento tan sagrado y versátil que puede ser aplicado a varias disciplinas como el cine y el teatro, pero cuando hablamos de danza esta información puede ser algo más desdibujada. Usualmente este guion puede describir movimientos, fraseos, secuencias, transición, fragmentos musicales y composiciones. Pero, así como cualquier personaje cualquier guion es único y puede ser tratado de la siguiente manera: estructura, pre-guion o idea primigenia y guion dramatúrgico-coreográfico.

2. **Desarrollo de la sesión.**

Esta sesión puede desarrollarse de manera sincrónica o presencial.

Trabajo de mesa.

A partir de las ideas generadas por los personajes, la idea abstracta o aristotélica, se van a generar una serie de enlaces, simbolismos, guiños, imágenes, cuadros, composiciones, etc. Para que la idea sea entendida lo más clara posible. La construcción de este guion no tiene por qué necesariamente ir en estos pasos. Si a usted le parece mejor puede empezar de lo particular a lo general.

Construcción de Guion:

1. **Estructura:**

Para estructurar las ideas primigenias de lo que se quiere mostrar se puede enlazar en actos y a su vez esos actos pueden distribuirse en capítulos, secuencias, estructuras e incluso. Ejemplo:

Acto 1: Las flores son más brillantes del otro lado

Capitulo A. La valla

Capitulo B. Danza de las orquídeas

[...]

Acto 1. Las flores son más brillantes del otro lado / Acto 2. La caída de las hojas / Acto 3. Sin vida / Acto 4. Un nuevo comienzo

Esta es la estructura tiene como idea principal hablar de las 4 estaciones. Cada acto es una de las estaciones en las que se enmarcan diferentes situaciones, momentos coreográficos, conceptos, abstracciones, ideas o historias.

2. **Pre-guion:**

El pre-guion son las ideas que la directora o el director tienen en su cabeza y son plasmadas para que se puedan debatir, fortalecer, condensar o eliminar y es la base total del guion dramatúrgico-coreográfico que vendría a ser la propia coreografía y su constante revisión. Dentro del pre-guion pueden colocarse acotaciones (acciones puntuales), describir sensaciones que se podrán plasmar dentro de lo coreográfico o hacer una breve descripción de cada uno de los elementos que la componen: siguiendo la idea anterior vamos a ver como funcionaria. Ejemplo:

Acto 1. Capitulo A [1A]. La valla

Acotación*(El escenario se encuentra lleno de cuerpos deformes. Una luz tenue vislumbra un manojo de manos en diferentes posiciones en representación a un jardín de flores. Un ciclorama amarillo aparece detrás de aquel jardín iluminando todo a su alrededor, los pájaros empiezan a cantar y del centro del escenario aparecen las rosas. Unas mujeres con sombrillas doble faz con tul en forma de rosas).

Descripción-Secuencia coreográfica* Las rosas despiertan lentamente, apenas reciben la luz del sol, se regocijan y abren sus hojas lentamente para ser observadas y admiradas. Las rosas son ególatras y son las reinas del jardín. Así que para ellas la belleza es todo. Las rosas ofrecen el roció obtenido de sus hojas a todo el jardín (Idea general coreográfica).

El jardín se encuentra a su máximo esplendor, pero todo cambia cuando retiran la valla que las separa del otro jardín. (todo el escenario se llena de una luz enceguecedora. La luz baja lentamente y se ve otro jardín totalmente brillante. Las orquídeas moradas brillan con las luces amarillas).

[...]

Esta estructura será útil para el equipo, ya que tendrán una idea general de la obra. Dentro del pre-guion deben ir las ideas principales de la obra, pero también deben ir las intenciones de cada una de las coreografías o de cada uno de los cuadros o los momentos allí presentes.

Sesión 07

Perspectiva, una falsa realidad

Eje temático B. – Modalidad Individual

1. **Introducción.**

La percepción y la realidad son conceptos fundamentales en la comprensión de cómo percibimos el mundo que nos rodea y cómo interpretamos nuestras experiencias, siendo la realidad la existencia objetiva de fenómenos y eventos independientes de nuestra percepción y la percepción el proceso con el cual organizamos e interpretamos toda la información sensorial proveniente del entorno.

Según Bateson (1972) la realidad es lo que uno percibe, no lo que realmente es. La percepción y la realidad pueden estar completamente desconectadas. Lo que significa que nuestra interpretación subjetiva de nuestra experiencia de mundo depende totalmente de la percepción propia y la percepción que se nos ha infundado culturalmente.

Pero ¿qué pasaría si observamos el mundo desde otra perspectiva diferente?, ¿acaso existen otras realidades ajenas a cada uno de nosotros?, ¿podemos entonces distorsionar la realidad?

Weightless by Erika Janunger (ver)

El video de la artista plástica, Erika Janunger, puede responder a estas preguntas, pero a su vez expande el mundo de las posibilidades creadoras en torno a la relación del cuerpo y la cámara, modificando el uso de la perspectiva, dando como resultado una videodanza que cuestiona la gravedad y la realidad a la que nos encontramos sujetos.

Para poder establecer un dialogo entre el cuerpo y la cámara debemos adentrarnos en algunos conceptos básicos que nos brinda la fotografía como:

Composición: Refiere a la disposición y organización de los elementos visuales dentro de una imagen, lo que incluye algunos de los siguientes aspectos:

- Regla de tercios: División de la imagen en nueve secciones iguales, mediante dos líneas verticales y horizontales imaginarias. Colocando al sujeto o al elemento sobre las intersecciones de alguna de ellas, ubicándose en el centro, pero sin pertenecer a él.
- Profundidad de campo: Se refiere a la zona de la imagen que aparece nítida y enfocada, tanto en primer plano como en segundo plano, al tomar una fotografía o grabar un video. Una profundidad de campo grande significa que hay una amplia gama de distancias, desde el primer plano hasta el fondo, De manera enfocada, mientras que una profundidad de campo pequeña significa que solo una distancia limitada está enfocada, creando un efecto de desenfoque tanto en el primer plano como en el fondo.
- Simetría: Disposición equilibrada y armoniosa de los elementos visuales dentro del encuadre, de manera uniforme y equidistante.

Planimetría: Tipo de encuadre que permite porcionar una escena a través del lente de la cámara, acercando o alejando la cámara del sujeto o la escena en cuestión, siendo ordenados de mayor a menor, de esta manera:

- Gran Plano General: Toma desde una distancia considerable, mostrando la mayor parte de elementos posibles, siendo muy utilizada para paisaje.
- Plano General: Toma general, mostrando el sujeto en relación con los demás elementos visuales a manera descriptiva, encuadrando al sujeto en una tercera o cuarta parte del plano.
- Plano Americano: El sujeto se encuadra desde la cabeza hasta las rodillas, mostrando ¾ partes del sujeto, como si se tratase de una película western.
- Plano medio: El sujeto se encuadra desde la cabeza hasta la cintura, aislando al personaje del ambiente que lo rodea, siendo mucho más detallado como un retrato.
- Plano medio corto: El sujeto se encuadra desde la cabeza hasta el pecho, dando más énfasis a las acciones del personaje.
- Primer plano: El sujeto se encuadra desde la cabeza hasta los hombros, resaltando gestos y aspectos específicos de la persona siendo muy utilizado en el retrato.
- Primerísimo primer plano: El sujeto se encuadra desde la frente hasta el mentón, dotado de gran significado al personaje haciendo más énfasis a los aspectos específicos del mismo.
- Plano detalle: Este encuadre es el más cercano de todos, concentrando la máxima capacidad expresiva, enfatizando detalles puntuales del sujeto o del elemento.

2. **Desarrollo la sesión.**

Esta sesión se llevará a cabo de manera autónoma por cada intérprete, proporcionando un espacio de trabajo que satisfaga las necesidades del laboratorio.

Preparación

- ✓ El espacio debe estar compuesto mínimamente por una pared y un piso.
- ✓ Se requerirá una silla de madera o plástico resistente, que no presente deformaciones o curvaturas en su estructura, ya que esto puede modificar todo el laboratorio.
- ✓ Se debe contar con un dispositivo de grabación cargado y preparado para la exploración y el registro.

Antes de comenzar la exploración el intérprete hará una observación y un diagnóstico de la silla con la que va a realizar la práctica, asegurándose que esta sea resistente y se encuentre lo más limpia de asperezas posible, sin bordes y puntas demasiado filosas que podrían ser un riesgo eventual. En caso necesario, el intérprete deberá contar con un plan alternativo o adaptar la silla para la práctica danzaría.

Calentamiento y exploración.

Disposición del elemento o material de trabajo:

Colocado verticalmente sobre la pared con las patas hacia el piso (suelo).

En posición de cuadrupedia, los pies sobre el piso y las manos sobre el asiento de la silla:

- Disponer el cuerpo para la práctica, eliminando la curva lumbar y activando el Core, de manera que exista un equilibrio en todas las partes que allí interactúan.
- Flexionar las rodillas y los codos para permitir la movilidad y estabilidad del cuerpo. Manteniendo los dedos de los pies abiertos en el suelo y las falanges de las manos activas sobre la silla.
- cerrar los ojos y concentrar la energía en el centro de su cuerpo, haciendo uso consciente de la respiración y permitiendo allí la apertura de los pulmones.

Una vez el cuerpo se encuentre dispuesto y relajado, generar un balanceo oscilante o un balanceo pendular (como si se tratase de un pequeño anfibio), hacia delante y atrás, sintiendo los cambios que deben ocurrir en el cuerpo para estar en equilibrio.

Poco a poco el cuerpo va a pasar su peso sobre sus extremidades en un círculo (derecha, atrás, izquierda, adelante. O viceversa), repitiendo el circuito las veces que sea necesario. El círculo inicial se expandirá progresivamente en amplitud, hasta que el movimiento

genere una variación en su forma desplazándose en una ondulación de adelante hacia atrás, generando el mismo circuito anterior, pero con esta variación. Estos ejercicios deben realizarse hasta que el intérprete termine el circuito y haya entendido e interiorizado dicha sensación.

Con todas estas sensaciones, ahora, el intérprete debe generar cadenas musculares de movimientos, que se modifiquen en los diferentes vectores del espacio trasladando su cuerpo sobre la silla como si se tratase de agua. Se puede explorar en todos los planos de movimiento, en búsqueda de un cuerpo dúctil que se modifique y se adecue a las arquitecturas aquí presentes. Esta exploración debe durar un máximo de cinco (5) minutos.

Una vez terminada la exploración, Se debe colocar la silla horizontalmente, con el espaldar sobre el piso y las patas sobre la pared.

Sentado sobre la silla, piernas sobre la pared y espalda sobre el piso:

- Evitar la curva lumbar, realizando un ajuste en el Core, activándolo.
- Colocar los pies totalmente sobre el piso, realizando un leve empuje horizontalmente.
- Alargar el cuello y colocar la cabeza atrás sin que esta caiga.
- Colocar los brazos sobre el cuerpo, llevando los hombros hacia arriba, luego atrás y por último hacia abajo.

Ahí vamos a buscar llevar al cuerpo de un lado a otro de la silla, empezando por un movimiento muy pequeño, casi imaginario, para luego ir expandiendo el movimiento hasta llegar a uno de los lados de la silla.

Luego, sobre una posición fetal de lado, el intérprete buscará desde su centro generar una contracción que lo vaya elevando hasta que solo se encuentre en contacto con el piso, sus vertebrar lumbares y su coxis. Allí arriba explorará la liviandad en un movimiento contenido, como si existiera un plato de gelatina en el que el intérprete nada e intenta ir a la superficie.

En su estado de mayor elevación, aquel cuerpo suspendido en el aire. Cae abruptamente, volviendo a reincorporar su cuerpo sobre la silla y disponerse para ir al otro lado. Esta exploración debe durar un máximo de 7 minutos.

Improvisación.

Con el cuerpo caliente y habiendo hecho una pequeña exploración sobre el material, es el momento de generar una improvisación que ayude a buscar elementos para componer una estructura coreográfica de 3 minutos.

En esta sesión se hará uso de 2 verbos de acción que tengan que ver con la percepción de la realidad:

Verbo de Acción 1: Distorsión.

Verbo de Acción 2: (A elección por cada uno de los intérpretes).

Con estos elementos el intérprete deberá colocar su teléfono a grabar de manera vertical recostado contra una de las paredes. La práctica será más sencilla si los intérpretes pueden proyectar sus cámaras a alguna pantalla que tengan cerca para facilitar la visualización de la improvisación.

Pautas de la improvisación:

Debe haber una colaboración y un diálogo entre el cuerpo y la cámara de manera constante, cerciorándose de que el cuerpo pueda verse lo más nítido y lo mejor posible según la elección del intérprete.

- ✓ La exploración debe tener dos aristas; una real y una irreal. Esto está sujeto de acuerdo con la interpretación de cada uno.
- ✓ El intérprete debe hacer uso de los verbos de acción durante la ejecución de su interpretación.
- ✓ El intérprete NO puede ensimismarse y dejar de lado las pautas de improvisación. Este debe mediar entre estas dos nociones.
- ✓ Es válido mover la silla, utilizar los diferentes planos, cualidades y calidades del movimiento. El intérprete debe realizar una improvisación fluida, cerciorándose de grabar o transmitir el material en un plano general.
- ✓ Esta improvisación debe durar 15 minutos.

Una vez terminada la improvisación el intérprete se tomará un tiempo para observar el registro audiovisual y anotar sus observaciones respecto a la improvisación. Puede realizar dibujos, gráficos y colocar imágenes o canciones que le sean útiles para la composición.

Composición.

Esta última sección debe durar una (1) hora.

- La composición debe dividirse en dos momentos. Uno de ellos demostrando la realidad y la cotidianidad. El otro momento refiere a la distorsión de la realidad, donde se evidencie un cambio notorio entre cada una de las interacciones.
- Cerciórese de generar acciones verosímiles y absurdas de acuerdo con la realidad, permitiendo generar un sentido claro a la coreográfica.
- Una vez esté terminada, repítala varias veces hasta que se asegure que ejecución es lo más limpia posible.
- Utilizar los elementos y herramientas corporales y videográficas necesarias para transmitir el mensaje de la mejor manera posible. Si es necesario, puede editar el material compilándolo en un solo video.

Esta composición es un primer resultado que puede modificarse y complejizarse en el transcurso de las demás sesiones.

Sesión 08

El peluche y los zapatos

Eje temático B y C. – Modalidad grupal/interdisciplinar

1. **Introducción.**

Una vez finalizado el pre-guion y comenzado el guion dramatúrgico-coreográfico, podemos empezar a desarrollar la dramaturgia de la obra, que se considera la coreografía misma. En este contexto, el guion es tanto dramatúrgico como coreográfico, ya que su composición depende de ambos elementos. El guion no solo revela la estructura de la obra, sino que también puede incluir elementos videográficos para ofrecer una mayor claridad y comprensión para el equipo audiovisual.

En esta sesión vamos a trabajar en la primera parte del primer capítulo del primer acto llamado “El viaje”, donde vemos que después de la muerte de sus padres, Andreu debe irse de casa. Vemos a su versión “infantil” empacar las cosas de manera triste, pero luego vemos como deshace sus maletas mientras que su versión “adulta” empaca las cosas que uno saca. Una vez la maleta lista, Andreu ve un peluche y lo guarda (que refleja la pérdida de su niñez como la conoce) y los zapatos de su padre (que representa el rol que debe asumir de ahora en adelante).

Definición de términos.

Punto de contacto: un punto en el que los bailarines mantienen contacto. Este punto puede ser físico cuando dos o más partes de su cuerpo se juntan para desplazarse o moverse a través de ese vector. También puede ser psíquico mantenido el punto la tensión sobre un vector en específico del otro cuerpo e inclusive del espacio.

2. **Desarrollo de la sesión.**

Calentamiento.
Calentamiento autónomo por parte de los intérpretes.

Fortalecimiento.
Con una banda elástica gruesa de calistenia (banda de poder) vamos a hacer trabajo de partner para empezar a generar movilidad, fuerza, resistencia y entender el desequilibrio.

1. (con la banda tensa) El primer rol A va a sostener la banda mientras el rol B con uno de sus brazos se extienden y se flexionan *(Band straight-back standing row).* El ejercicio se hace de un rol a otro por izquierda y derecha. 10 repeticiones lentas.

2. (con la banda tensa) ambos roles van a colocar sus piernas hacia el centro y sus centros para atrás. Allí ambos brazos se van a extender y a flexionar *(band standing rear delt row)*. Aquí, deben tener buena coordinación para que puedan lograr el ejercicio con la dificultad que propone. 10 repeticiones lentas.

Líneas en contacto.

(A lo largo del espacio de un lado hasta el otro. Los ejercicios se realizan de un lado a otro y de un rol a otro).

1. Tensión. Dos cuerpos separados el uno del otro, van a girar en contra o sentido de las manecillas del reloj, teniendo como único punto de contacto, su mirada.
2. Giros sobre espalda. En la misma dinámica en contra de las manecillas del reloj ambos cuerpos van a girar en una oposición. Uno de ellos va al piso y gira sobre su espalda para levantarse. El otro ayuda a realizar el giro con su mano (como si fuese a revolver chocolate)
3. Saltos hacia el hombro. Ambos roles generan el punto de tensión, luego uno de ellos gira sobre su espalda y allí, el rol de abajo se coloca en cuclillas y salta hacia arriba a la diagonal y el rol que está en bipedestación hala fuerte a su compañero y busca su estómago para que este caiga sobre su hombro.
4. Desequilibrio en el aire. Un rol al frente (A) y un rol atrás (B). El rol B va a ubicarse en una cuarta posición pequeña, sostiene al otro rol y lo ayuda a levantarse. El rol A salta y al momento de bajar recibe una patada por un costado de su compañero y una vez cae rueda por la pierna y el piso.
5. Entradas de costando en el aire. Un rol (A) en cuarta posición. El otro rol (B) lejos de A, corre hacía el y salta con su mano derecha estirada por ese costado. El rol B con su mano izquierda sujeta al rol A por debajo, arriba de su cadera y con su mano derecha hace un gancho con su codo que cruza para detener a la otra persona en el aire.
6. Pasadas por hombro hacía atrás con caída. Un rol (A) se encuentra en bipedestación. El rol (B) ubicado frente a su compañero hace un arco hacía atrás abrazando la espalda del otro rol. El rol A también abraza a su compañero y tienen como punto de contacto el pecho. Ambos hacen un plié y el Rol B sube al hombro de su compañero. Rol A se deja caer hacía atrás. Rol B sostiene a su compañero y cae de pie.

Composición.

A partir de los elementos anteriores, se van a construir los fraseos coreográficos que harán parte de la obra. La escena 1 se organiza en orden alfabético.

1. **Peluche (B)**

Cámara: La cámara hace el seguimiento de Andreu arrastrando un peluche.

Cuerpo: Andreu sostiene a alguien del brazo. Este personaje es el peluche, mientras es arrastrado se espirales e intenta aferrarse a Andreu de varias maneras. El peluche fleja la infancia perdida del personaje, por tanto, es caprichoso, pero vuelve a su forma hasta que Andreu lo guarda en su maleta.

Intención: Dejar atrás su pasado, perdida de la infancia, inmadurez. Apretar y soltar.

2. **Zapatos (C)**

Cámara: La cámara hace el seguimiento de Andreu movimiento los zapatos de su papá

Cuerpo: Andreu toma a alguien al frente. Este personaje pasará varias veces encima del cuerpo de Andreu e intentará tomar su cabeza y guiarla a donde debería estar. Lo centra y lo manipula para tomar un rol que él le cuesta afrontar. Es un choque. Vuelve a su forma hasta que Andreu lo guarda en su maleta.

Intención: Tomar el rol del hombre de la casa, manipulación, madurez. Guiar y rechazar.

3. **Maletas (A)**

Cámara: La cámara está frente a Andreu. Se ubica en diferentes espacios y a veces se convierte en los objetos.

Cuerpo: Andreu Niño toma sus cosas de manera desganada, las acomoda lentamente hasta que, en un leve ataque de ansiedad, empieza a desempacar todo y Andreu Adulto empieza a reacomodar todo y asegurarse de que las cosas estén en orden.

Intención: Dualidad del niño que no quiere dejar su niñez y el niño que pierde su niñez por adoptar un rol que considera debe tomar. El niño infantil y el niño adulto.

4. **Cajas (D)**

Cámara: La cámara está frente a Andreu. Se ubica en diferentes espacios y a veces se convierte en los objetos, termina recibiendo una caja frente a ella.

Cuerpo: (Yo expandido) Todos los personajes representan a Andreu. Una vez sus maletas y cosas empacadas van a sabotearse varias veces. Refuerza las ideas del niño que no quiere abandonar su hogar.

Intención: Abrumación. Migración.

Sesión 09

Crisis de la deformación pictórica

Eje temático D. – Modalidad personal/grupal

1. **Introducción.**

Una vez finalizado todo el guion Dramatúrgico-Coreográfico se va a realizar la primera sesión en cuanto a lo interpretativo (ver concepto en marco referencial), en este caso se va a tomar como base una de las escenas pertenecientes al primer acto, llamada “píntame”, dentro de esta escena podemos ver que se desarrolla en una clase de pintura con un modelo. Este es el primer momento en el que los personajes se encuentran, pero aún no se conocen. La escena divide la realidad en 2; una real y una subjetiva. La primera se centra en todo lo que sucede en torno a una clase de pintura y un leve coqueteo entre los personajes. En la segunda, los personajes B y C, quieren poseer el cuerpo del personaje A de una manera carnal, así que mientras pintan, su mente desarrolla una coreografía alrededor de él.

1. **Desarrollo de la sesión.**

Calentamiento.
Se va a empezar el trabajo físico con 3 diferentes pulsadas o trabajos de contacto.

1. El abrazo: El personaje A corre hacía B o C, saltando desde un punto considerable hacia su cuerpo. Generando una extensión en la horizontal, de manera que sus brazos sean los primeros que entren en contacto y luego, la cadena de movimiento articule cada parte de su cuerpo al otro cuerpo, terminando en las piernas que abrazan la cintura del otro personaje.

2. Medio Barril: El personaje A corre hacia cualquiera de los personajes, desde una distancia considerable levanta los brazos y los lleva hacia el piso. De ahí, genera una flexión para saltar y hacer medio barrio (parallel) de manera que este termine de espalda al otro personaje. A debe subir los brazos y la cadera para que no se vaya hacia un lado y B o C, lo agarrarán con los brazos por debajo.

3. Giro sobre la espalda: (Igual que el de la sesión anterior). El único ajuste que se realiza acá es que el personaje que está en el piso, en vez de subirse, salta hacía el otro cuerpo. Este genera una oposición y hala fuertemente con su brazo hacía la diagonal (Este rol NO debe agacharse), de manera que el otro rol caiga con su abdomen en su hombro.

Composición
Básicamente esta coreografía (momento subjetivo), se realiza en diversos ciclos, de la siguiente manera:

1. El personaje A se encuentra en el centro.
2. Los otros dos personajes corren alrededor de él, agarrando pintura que se encuentra en las 4 esquinas del espacio.

3. El personaje A corre abriendo la espiral para seleccionar de manera aleatoria a cualquiera de los dos personajes, seleccionando de la misma manera, alguno de los trabajos de contacto vistos en el calentamiento.
4. Una vez termine este trabajo, ambos personajes van a realizar un juego de contacto, en el cual deben querer poseer, acariciar, admirar o conducir al personaje A.
5. Mientras sucede lo anterior. El personaje A debe pintar el lienzo que se encuentra debajo de él, mientras que los otros dos, deben pintar sus extremidades.
6. El personaje A decidirá cuando parar, volviendo a correr y repitiendo el ciclo indefinidamente.

Interpretación
Teniendo estas claridades, hay un tipo de interpretación que sucede de manera orgánica, ya que a medida que el cuerpo se agota en la repetición de estos ciclos se van generando dinámicas de improvisación e interpretación más interesantes. Esto le llamaré “estado de agotamiento”.

★ **Ejercicio 1: Extrañamiento**

Para ir entendiendo la dinámica, existen dos roles: el cuerpo conductor (el que mueve al otro), el cuerpo conducido (el rol que se deja mover). Aquí el movimiento será más pequeño inicialmente imaginando que ambos roles encuentran a alguien que hace mucho no ven. A alguien que extrañan. Esto sucede mientras los personajes están corriendo, ahí van a generar una imagen mental de esto. A medida que los ciclos avancen van a empezar a desarrollar la consciencia de *ejecutar y observar*.

Esta consciencia es súper importante ya que es la que te indica las pautas, pero TÚ (intérprete) eres el encargado de generar la ruta por la cual irás, pero tampoco puedes ensimismarte. Esto funciona al igual que la **mirada del pintor**: en la mancha, pero que cuando se ve de lejos logra apreciar la obra de arte. De manera que debes tener la capacidad de ejecutar *(dejarte ser)*, pero también de observarte de lejos *(seguir las premisas).*

★ **Ejercicio 2: Ojos ciegos**

Para profundizar en la escucha del otro. Se va a realizar el ejercicio de contacto con los ojos cerrados, de manera que se agudicen otros sentidos y haya una escucha más verídica: Sin trastabillemos, sin pretensiones (querer hacer más) y sin movimientos fantasmas (moverse sin que te lo indiquen o en delay).

Aquí la intención interpretativa será mucho más íntima, permitiendo que se vaya generando la sensación que propone la coreografía. Si les cuenta adentrarse pueden proponer palabras clave que permitan un flujo cómo la marea, el viento, una rosa, una tela liviana, entre

otras. O también generar tareas motoras como ofrecer peso, dejarse caer, ceder/no ceder, expandir el movimiento, entre otras.

Todos estos recursos permiten encontrar una veracidad escénica que denota en la propia interpretación. Obvio entre más estímulos (no en todos los casos) más será su percepción como colocar pedales de música, abrir las ventanas, subir la calefacción (si la existe), etc.

Este ejercicio tendrá una duración mínima de 30 minutos, a partir de los ciclos se van a repetir, acercándose más a la coreografía original (preferiblemente con una persona externa quien vigila que las condiciones se sigan).

• • • • •

Con esta sesión damos fin a nuestra pequeña ruta metodológica. Es de recordar que se han omitido muchas sesiones para no sobrecargar la extensión del documento actual y que, esto al ser una planeación puede surgir diferentes modificaciones de acuerdo con las condiciones del proyecto y el contexto en el cual se desarrollan.

Esta ruta no es mandataria, pero si representa una guía muy útil en el camino que sigue esta indicación. Para cerrar dejaré una cita que me mueve profundamente:

“Estar presente, crear el instante,
la conmoción.
El derrumbe de los espejos.
Pura verdad de la ficción.

Por eso lo haces,
porque es la eternidad
y tú sabes que la eternidad no dura”

— Cesar Brie
Reflexión lírico-práctica sobre el actor

(Estas sesiones corresponden a una gran parte de la ruta metodológica. Estas se toman y son ejecutadas de diferente manera según requiera la investigación. Luego de esto, se llevará a cabo un proceso de creación donde muchas de estas habilidades entrarán dentro de una labor creativa, disolviendo a los ejes, de manera que todo funcione al mismo tiempo y en todos lados, así como la película. A partir de aquí esta ruta se convierte en muchas rutas en las cuales el proceso puede tomar forma y llegar más rápido o más lento a su destino y en una u otra condición. Estas sesiones solo dan un poco de forma a la ruta planteada, pero es el proceso quien las flexibiliza).

La planeación de estas sesiones arrojó resultados muy interesantes, en relación con la gravedad como material creativo principalmente y de manera más superficial como magnitud

física en la deformación subjetiva y coreográfica del espacio-tiempo *(para más información respecto a esta clasificación observe el análisis de la videodanza en la parte cuatro).*

El desarrollo de estas sesiones se realizó de manera ascendente, siendo las primeras las que ayudaron a generar la médula ósea de la pieza y los últimos los que empezaron a darle "carne" o forma a todo este entramado. Si bien se tenia planeado anteponer la gravedad como magnitud física que como material creativo en el resultado final. Empezamos a tener problemas con las locaciones donde la investigación tomaría su curso, por tanto, muchos de los desarrollos fueron potenciados más en la parte dramatúrgica-coreográfica, que en la parte técnico-física del intérprete-creador.

El proceso de duración de estas sesiones fue de dos meses, para dar paso a un proceso de creación formal del material dramatúrgico-coreográfico de la pieza, con una duración de cuatro meses, donde infortunadamente solo tuvimos presencia de los intérpretes, ya que ambos equipos manejamos horarios distintos y no fue posible la juntanza de los mismos debido a nuestros tiempos internos.

Dentro de la exploración en laderas (eje A) se buscó desarrollar nuevas estrategias de adaptación corporal, potenciando la relación del cuerpo con planos inclinados como lo podemos evidenciar en la "*sesión 1"* del laboratorio de creación, donde el entrenamiento sobre estas superficies se desarrolló progresivamente, desde el reconocimiento del espacio inclinado hasta la ejecución de secuencias coreográficas simples como podemos verlo en escenas como "El trote" y "Ansiedad pt.1", donde el intérprete desarrollo una consciencia en la distribución de su eje y su peso para aprovechamiento las energías presentes en la ladera. También elementos como suspensiones, caídas y desequilibrios tuvieron un mayor aprovechamiento ya que estos planos inclinados así lo permitieron.

Para el trabajo de Partnering que se generó en la cuarta sesión de laboratorio, dando como resultado la escena eliminada "Encuéntrame", que puedes observar en el anexo "A1" un borrador de la primera exploración. El desarrollo planteado en las alzadas se eliminó debido al dominio de este. La ruta coreográfica inicio con un trabajo de "passing through" donde se los intérpretes se encontraban y se alejaban una y otra vez. Dentro de estos recorridos los intérpretes realizaban alzadas, saltos sobre el otro y caídas controladas que permitieron el desarrollo de parte del contenido de esta sesión, pero fue aprovechada en la escena "Rutina" donde ellos caminaban sobre las paredes.

Al trabajar sobre espacios agrestes se encontró una reducción en la ejecución técnica de los intérpretes debido a las condiciones de lo espacios, pues es muy distinto estar acostumbrado a bailar en salones de danza a espacios no convencionales al aire libre.

Dentro de la exploración en la relación a la cámara y el bailarín (eje B) desarrollado en la "sesión 7", se experimentó con encuadres no convencionales para alterar la percepción de la

gravedad y generar efectos visuales de inestabilidad espacial. Se utilizaron ángulos contrapicados y tomas a ras de piso o pared, creando la ilusión de que el piso era la pared y viceversa, lo que producía sensaciones de flotabilidad y deslizamiento corporal poco habituales, que fueron exploradas en esta sesión del laboratorio que duró 2 semanas. También se implementaron encuadres inclinados —particularmente en escenas como “ansiedad”— para amplificar visualmente las suspensiones, que estarían apoyadas por un efecto de “golpeo” en la edición como en las escenas “El tercero” y “Separación”, acentuando la ambigüedad espacial al simular que los intérpretes danzaban sobre paredes o techos. A diferencia de *“Weightless”* de Erika Janunger (donde la percepción se altera en conjunto con el diseño de interiores), en este caso la desorientación está dirigida principalmente a la percepción del espectador.

Las coreografías fueron diseñadas en diferentes espacios durante el proceso creativo, lo cual implicó ajustes constantes, ya que algunos lugares funcionaban para el desarrollo coreográfico, pero no para la grabación, y viceversa.

Inicialmente, la idea era grabar en un espacio estrecho (como un pasillo de techo bajo) que permitiera bailar sobre todas sus superficies (piso, paredes y techo). En una de las exploraciones más significativas logramos caminar sobre el techo de la siguiente manera:

*“Había un **cuerpo** en bipedestación, el **otro rol** se encontraba a uno de los dos lados de su cintura mientras lo abraza por detrás. El **otro rol** se agachaba e igualmente abraza la espalda de **su compañero**. Ambos juntan sus pechos como punto de contacto, mientras hacen una flexión. El **rol de abajo** sube sus piernas, una vez terminada la flexión y se mantiene en una posición de tabla sobre el eje longitudinal y de ahí, encuentra el techo y lo empuja con sus pies. El **otro rol** hace lo mismo con el piso y uno camina hacia delante y otro atrás”.*

Este tipo de hallazgos requerían un espacio sin enchufes, zócalos ni interrupciones visuales, con superficies limpias y lisas en todas las caras. Sin embargo, debido a la imposibilidad de encontrar un lugar que cumpliera estas condiciones, varias secuencias debieron adaptarse o eliminarse, afectando la continuidad de algunos descubrimientos coreográficos.

Todas las sesiones que tienen que ver con el desarrollo dramatúrgico, coreográfico y la construcción de personajes (pertenecientes al eje C) se explican con más profundidad en las siguientes partes, evidenciando los dispositivos y los métodos de creación usados en cada uno y como fueron totalmente relevantes y apropiados para claridad escénica que tomaría la obra.

Por último, el proceso creativo evidenció un desarrollo interpretativo en cuanto a la interpretación generada a través de la técnica como a la que se genera a través de la sensación, subjetividad o experiencia del propio intérprete-creador, siendo mayor asimilada debido a su similitud que tenían con sus propias personalidades vistas de una manera alterada o, en este caso, autoficcionadas.

PT. 3 Descripción de resultados alcanzados
Lapsus — Cuerpos en Gravedad

En este apartado podremos ahondar en la razón de ser de algunas de las grandes decisiones que moldearon el rumbo de esta investigación-creación y sobre las pretensiones iniciales que se tenían, pero se fueron transformando tímida o abruptamente para llegar al producto final que fue la videodanza. Para ello dispuse de unas categorías que nos van a ayudar a entender gran parte del proceso vivido organizada de manera ascendente, ya que para las siguientes dos partes esto ayudará a explicar los sucesos que se vivían en cada momento y cómo, debido a la naturaleza del laboratorio y de la comunidad, empezaron a experimentar diversos cambios en su interior.

Construcción de personajes

Esta construcción conforma un fragmento importante de dramaturgia de la pieza, pero se va a dividir en dos partes, ya que esto nos va a ayudar a separar el hilo dramatúrgico de la obra con la composición coreográfica de la misma. Su nacimiento, como lo mencioné en el inicio del presente documento proviene por una inquietud personal alrededor de la crisis emocional junto con la percepción de la gravedad, de manera que generé un enlace para trabajar con ellas como material creativo, por medio de cartas personales escritas por cada uno de los intérpretes dónde tomamos una experiencia emocional intensa en relación con un fenómeno físico como lo es la caída, el vuelo y la derivación principalmente.

Este fue el principal motor creativo que nos permitió generar 3 personajes distintos a través de la autoficción de cada uno de nosotros, manifestada en una leve estela que nos permitió avanzar inesperadamente en el guion dramatúrgico-coreográfico ofreciéndonos el desarrollo principal de la obra y guiándonos en la utilización del color para cada uno de los personajes, su vestuario, su maquillaje y su manera de entender el movimiento danzado.

Composición Coreográfica y Guion Dramatúrgico

De acuerdo con la relación orgánica que existía en cada uno de los personajes, esta generó una serie de tensiones internas que desencadenó el rumbo de la relación dramatúrgica de la obra, permitiéndonos jugar con la ambivalencia de los momentos que sucedían en la realidad de los subjetivos.

Una vez terminado el pre-guion (que nos permitía conocer las pulsiones de cada una de las escenas y el sentido las mismas), se dio paso a la construcción del guion dramatúrgico que vendría a ser la misma coreografía como lo mencionamos en el marco referencial. Aquí se evidencia la construcción coreográfica de cada una las escenas, las cuales se generaron en nuestras sesiones de laboratorio. En este punto cabe resaltar que debido a una peculiar movilidad de la población flotante o de intérpretes flotantes; la dramaturgia se vio afectada con la salida de unos intérpretes y la llegada de otros, de manera que aunque se mantenían las pretensiones iniciales respecto a los “yo expandidos” de cada uno de los personajes, se decidió agregar a un tercero, rompiendo la idea que dos intérpretes serían dos diferentes “yoes” de un mismo personaje, a que cada intérprete fuese su propio personaje y los “yoes” fuesen los otros dos intérpretes vestidos igual que el personaje principal, pero con variaciones estéticas e interpretativas de acuerdo a la personalidad o el “yo” de cada uno de ellos.

De acuerdo con los ejes temáticos presentados en la ruta metodológica, la obra enfatizaba en cada uno de ellos en diferentes escenas como “la ruptura”, “separación” y “el tercero”, lo hacían con los hallazgos obtenidos del eje temático B, tomando a la gravedad como una magnitud física.

Composición musical, fotografía y montaje

Este punto es súper interesante porque fue el momento que más tiempo consumió, incluso más que la propia creación coreográfica, ya que este empezó con las ideas obtenidas del pre-guion y fue modificándose en el tiempo, como es el caso de la composición musical, que fue creándose a partir de pedales o atmosferas sonoras que funcionaban bien en la creación coreográfica y que permitían generar diferentes sensaciones interpretativas en los intérpretes y a su vez en los espectadores que verían el producto terminado. Muchas de estas nacieron del propio movimiento de los intérpretes que luego se fueron modificando en el tiempo como es el caso de la música del “Leitmotiv”, ya que se tenía claro que la música sería un beat que se mantendría y se aumentaría paulatinamente a lo largo de la pieza, pero luego, ya con la música creada nos dimos cuenta que no generaba la sensación que queríamos, por lo que tuvimos que doblar el beat a doble tempo, lo cual generó que la coreografía aumentase la dificultad siendo eliminado un cuarto ciclo que era absurdamente agotador y complejo de interpretar como a su vez sacrificando la limpieza técnica en pro de la ejecución musical.

Si bien se tenía planeado contar con un equipo videográfico o audiovisual presente en varios laboratorios esto no se pudo lograr, ya que los tiempos no coordinaban para ninguno de los equipos, también evidenciando una población flotante importante por la que se contaron solamente en el rodaje. La mayoría de los equipos fueron obtenidos por estudiantes de cine y

televisión de la universidad Central, sobrepasándome, ya que eran bastantes más de lo que creí. Mucha de la fotografía realizada fue en trípode o a mano alzada fija, ya que la cámara era tan grande que movilizarla en exceso podría afectar el equipo y no queríamos eso, además, no contamos con una persona especializada en focalización por lo que obligó a modificar varios de los planos imaginados inicialmente, porque el foco era muy sensible y con tanto movimiento, muchas de ellas se desenfocarían por algunos segundos.

En cuanto al montaje o la edición de video, este tomó más tiempo del pensado ya que algunos de los archivos se corrompieron en varios momentos de cada uno de los videos en bruto, por lo que varios planos que funcionaban tuvieron que ser desechados, inutilizados e incluso modificados para que se viese lo mejor posible. También editamos en el programa "Davinci Resolve Studio" lo cual facilitó muchas cosas ya que cuenta con múltiples panales más extensos que otros editores de video y a su vez, compila funciones de varios programas dentro de uno solo. Este programa tuvimos que aprenderlo a usar en la marcha, pero al trabajar con otros con anterioridad se hizo de manera más amena la migración.

Uso espacial, escenográfico y humano

Inicialmente se había pensado realizar una obra en formato escénico y no una videodanza, pero pensándolo logísticamente debido al tamaño y al precio de las estructuras móviles (pisos inclinados o cubos gigantes) que me hubiera gustado usar y sobre los cuales se iba a realizar principalmente la investigación, se decidió optar por estructuras inclinadas naturales. Para ello se optaron algunas locaciones como la Biblioteca Virgilio Barco, pero debido a su lejanía de nuestro principal medio de trabajo y estudio como lo es el centro se descartó, luego se pensaron opciones como las calles de la Plaza de Mercado de la Concordia o el Monumento a los Caídos de las FF. AA., pero se descartaron rápidamente ya que no nos iban a permitir bailar sobre estos lugares. Entonces algunos de los laboratorios se realizaron en la Calle 10 entre carrera 1 y 2 y la calle 18 con transversal 1 y aunque funcionaron por un momento eran demasiado aparatosos y se obstruía de gran manera el espacio público y las carreteras por lo que finalmente se decidió por el parque Nacional en una de sus zonas seguras ya que íbamos a cargar bastante material técnico y cámaras, por lo que se debía correr el menor riesgo posible.

La escena "Píntame", fue la única que contó con el espacio planteado, que era el salón 309 de la ASAB, que por sus condiciones era totalmente apropiado. Para las escenas que tenían que ver con la perspectiva de la cámara, se necesitaban espacios pequeños casi cuadrados o rectangulares que fuesen lo suficientemente lisos para generar el efecto que buscábamos, probamos en los salones de la Universidad INCCA, en los cuales podíamos

caminar en el techo, pero debido a su arquitectura y a la gestión con la Universidad Cenda, se descartaron. Después de una larga búsqueda, ninguno de los espacios nos convencía y no eran funcionales, así que nos decidimos por un salón de la Universidad Autónoma y de la ASAB, que podrían ser accesibles para nosotros, por lo que estas escenas sufrieron adaptaciones y fueron rehechas.

Para las demás escenas contábamos sobre todo con características espaciales básicas que pudieron resolverse en la ASAB. Para esto lo que más nos importaba era la escenografía, que en algunos casos contaba con el espacio vacío, cual caja escénica, pero para otros debían ambientar diferentes cuartos para ubicar al espectador en otro espacio, por lo que cada uno tenía una estética propuesta de acuerdo con la personalidad de cada personaje, siendo utilizados no como decorados, sino como un leve guiño dramatúrgico y escenográfico al devenir de cada uno de los personajes, que a su vez eran ambientados por la música. Por tanto, toda la estética de la obra se convirtió en algo más performático, que real.

El recurso humano con el que contábamos variaba en varios momentos. En el equipo audiovisual llegamos a contar con 4 personas, pero luego, solo terminaron siendo dos. Uno de los principales inconvenientes que tuvimos con este equipo fue su conformación y el momento en el que pudimos trabajar con ellos, ya que inesperadamente nos sucedió algo muy similar cuando se trabaja en equipos interdisciplinares con música, y es que, llegan especialmente para el proceso de producción. Para el equipo interpretativo contamos en su momento con 5 personas, pero después de diversos cambios terminamos siendo 3, aunque esto fue un inconveniente en su inicio, no hubo mayor afectación gracias a la huella dejada por los anteriores miembros, así que esta se transformó y continuo su recorrido.

Videodanza

Por último, como resultado y producto final evidenciamos varios elementos importantes a destacar, observando la videodanza de inicio a fin, notamos que, pese a que se trató cumplir con el plan de rodaje de manera fiel. El proceso tuvo algunos retrasos y complicaciones como la lesión de uno de los intérpretes a mitad del rodaje que generó una serie de adaptaciones coreográficas y dramatúrgicas a último momento que modificaron a su vez el rumbo de la obra. Estos inconvenientes generaron que algunas de las escenas estuviesen sucias (en cuanto a movimiento), el aprovechamiento de la cámara no fuese el mejor y no se lograran los efectos esperados con la videodanza, pero avanzando también en todo el concepto de la gravedad como material creativo, y algunos visos de los ejes A y B, que pudieron aprovecharse mejor, tal vez abarcando menos material coreográfico y profundizando más sobre los más pertinentes para la creación.

PT. 4 Análisis de resultados, productos, alcances e impactos con el trabajo de grado Lapsus — Cuerpos en Gravedad

Ahora vamos a analizar con más profundad cada uno de los resultados y productos del proceso, junto con sus alcances e impactos respectivos. La manera en la que haremos el análisis será igual en la cual está clasificada la parte anterior**. Para su correcto entendimiento, se cree necesario realizar la lectura y visualización de los anexos ubicados en la parte final del documento**, pues estaré utilizando la organización que se generó en los guiones principalmente para no saturar el documento con información que se encuentra desglosada de una mejor manera en los anexos, principalmente en el anexo “C2”.

Construcción de personajes

A través de las sesiones del laboratorio de creación, los intérpretes-creadores atravesaron un proceso de construcción dramatúrgica en el que su propia experiencia de crisis fue la semilla que detono el devenir narrativo de la pieza, consolidando una estructura dramatúrgica basada en la autoficción de cada uno de ellos, complementándose a través de dos propuestas opuestas, pero proporcionalmente directas, que generaron en cada uno de ellos una contradicción, que luego será utilizada para generar un “yo expandido”.

1.1 Resultados del Ejercicio Creativo de las Cartas Personales.

Esta construcción se realizó durante las sesiones 2, 3 y 5, a partir del ejercicio creativo de las cartas personales, derivado de la obra “Cuídense mucho” de la artista Sophie Calle y del cuestionario “las tres dimensiones del personaje”.

Durante el ejercicio (ver anexo C1), se identificaron tres categorías claras que describen los procesos vividos por los intérpretes en relación con la crisis y la gravedad:

- Felipe > Autoestima – Depresión. *(caída como fenómeno físico).*
- Sebastián > Desconocimiento – Migración. *(vuelo como fenómeno físico)*
- Gabriel > Resurgimiento – Crisis existencial *(Recuperación como fenómeno físico).*
- Juan Esteban > Ahogamiento – Sobreexigencia *(Suspensión como fenómeno físico).*
- *Juan Sebastián > Inseguridad – Soledad *(Derivación como fenómeno físico)*

Todos estos conceptos corresponden al respectivo análisis de cada una de las cartas personales, a continuación, se describirán más a detalle cada una.

A. **Dinámicas de autopercepción y adaptación:** Estos elementos exploran las diferentes formas en la que los personajes se perciben así mismos y anteponen su identidad ante el conflicto como la autoestima (valoración propia), el desconocimiento (falta de claridad sobre sí mismo), el resurgimiento (superación de diversas dificultades), el ahogamiento (asfixia o abrumación) y la inseguridad (incertidumbre general).
B. **Estados de estrés y búsquedas de un propósito:** Aquí, se reflejan las crisis emocionales y la necesidad de encontrar un significado (a la vida o a sí mismo), como la depresión, la migración, la crisis existencial, la sobreexigencia y la soledad.
C. **Ciclos de transición y superación:** Estos representan la transformación de los personajes a través de fenómenos físicos como la caída (quiebre interno), el vuelo (superación), la recuperación (reconstrucción), la suspensión (pausa o estancamiento) y la derivación (cambio de rumbo sin retorno).

Este ejercicio fue bastante nutritivo para el proceso, ya que generó constantes diálogos y debates alrededor del “estado de crisis” y su relación dentro de la deformación subjetiva del espacio-tiempo en este proyecto. Es importante recalcar el concepto de “estado de crisis” dentro del marco referencial en este punto, ya que puede clarificar el análisis.

La premisa al momento de escribir la carta era clara y abierta: relación crisis-gravedad. Cada intérprete escogió una manera en la que escribió y nos compartió su carta. Esto ocasionó que al plantear los personajes fuese más sencillo, ya que sus momentos de crisis fueron ocasionados por diversas experiencias en sus vidas, que nutrían las bases de los personajes. Pese a la salida e ingreso de algunos intérpretes en el proyecto, este proceso se alargó, pero no afecto de manera significativa la coherencia narrativa que había tomado la pieza. De acuerdo con toda esta información se fusionaron dos personajes opuestos que mantuviesen una proporción directa, en uno solo. Organizados de la siguiente manera:

El **Personaje A** (unión Felipe-Gabriel), está inmerso en una serie de depresiones que lo llevan a constantes crisis existenciales, presentando una dualidad interna, donde en un extremo se hunde sobre sí mismo (caída) llevándolo a un estado de profunda depresión; y por el otro lado, intentado encontrar nuevamente su identidad y un propósito (recuperación), llevándolo a constantes crisis existenciales. Esta ambivalencia lo lleva a perderse de sí mismo.

El **Personaje B** (unión Juan Esteban-Sebastián), se encuentra en un viaje constante de autodescubrimiento (vuelo), marcado por la migración, el miedo al futuro y la sobrecarga de responsabilidades (suspensión). Aunque desea avanzar, su miedo a lo desconocido y las exigencias autoimpuestas lo mantienen en un estado de suspensión, sin lograr avanzar plenamente, siendo esta su dualidad interna; una contracción entre el pasado (antes de migrar) y su presente (después de migrar).

El **Personaje C** (Juanse), está definido por la soledad y el abandono emocional que ha vivido por parte de sus padres, lo que ha generado en él una constante derivación. Aunque

tiene un gran talento, su búsqueda de aprobación y afecto lo llevan a desvincularse emocionalmente de quienes lo rodean. Este personaje no presenta una dualidad interna, sino una externa. La de sus padres, ya que al no ser generado por la unión de dos personajes como la de “A” o “B”, no la presenta.

1.2 Análisis del cuestionario las 3 dimensiones del personaje.

Este cuestionario fue totalmente apropiado para el proceso, ya que nos ubicó en profundidad de cada uno de los personajes autoficcionándolos y enriqueciendo toda su biografía y su desarrollo. También generó una relación entre ambos personajes logrando hacer un avance inesperado en el guion y dándonos una ruta en el devenir de sus contextos. Esto generó motivación dentro de los intérpretes, ya que todos querían develar el entramado de sucesos que ocasionaron que el personaje se desarrolle de una u otra manera, a continuación, haremos un análisis de los personajes:

A: Mateo.

Mateo es un personaje marcado por una profunda dualidad entre la depresión y la crisis existencial. Esta dualidad interna lo define, aunque también lo fragmenta. En su lado más melancólico o depresivo, Mateo es celoso y territorial, una consecuencia de la relación conflictiva con su padre, quien siempre le impuso un modelo rígido de masculinidad. Esta agresividad le llevó a construir una visión estoica de la vida, reprimiendo cualquier acto que pudiera considerar "demasiado femenino" o "maricón". Aunque tiene relaciones sexuales casuales con hombres, Mateo evita cualquier forma de vinculación emocional, manteniéndose estoico, dominante y distante de sus parejas sexuales. Su masculinidad frágil lo debilita frente a sus propios miedos, lo que lo lleva constantemente al autosabotaje.

Por otro lado, en su lado flemático de crisis existencial, Mateo es un hombre apasionado, amante del arte y la espiritualidad. Se siente atraído por las energías positivas, el yoga y la organización, y siempre busca reevaluar su realidad. A pesar de su lucha por la autenticidad, Mateo cae repetidamente en la confusión sobre quién es y qué desea, lo que refuerza su sentido de pérdida.

Uno de los símbolos más poderosos de su crisis es su relación con los cuchillos, que representan tanto su poder como su fragilidad. Su incapacidad para aceptar plenamente su forma de amar lo lleva a un ciclo constante de dolor emocional y un profundo miedo a amar con sinceridad, lo que provoca un choque constante entre su deseo de no perder y su temor a la vulnerabilidad.

B: Andreu.

Andreu es un personaje marcado por una dualidad interna en su personalidad, generando una personalidad infantil y otra madura, resultado de la perdida de sus padres a temprana edad. Esta experiencia lo obliga a asumir responsabilidades que no le corresponden, causando un choque en su realidad, migrando abruptamente de su pueblo natal a el caos de la ciudad con su ahora tutora legal: su tía, quien tiene un modelo de crianza diferente, en el mundo del fitness y el modelaje, llevándolo a experimentar ansiedad y una sobrecarga emocional significativa.

Andreu se siente estancado y atrapado entre su infancia y las exigencias de la vida adulta. Su amor por el senderismo y su interés por el autocuidado le ofrecen momentos de alivio y conexión con la naturaleza, permitiéndole escapar temporalmente de la presión que siente. Sin embargo, su búsqueda de relaciones emocionales que le proporcionen un sentido de hogar se convierte en una necesidad vital, ya que estas conexiones le permiten revivir su lado infantil y experimentar felicidad genuina, que en momentos de soledad lo llevan a enfrentar profundas crisis de ansiedad por una vida que no eligió, pero le tocó vivir.

En este punto, el personaje debe lidiar con su soledad y la distancia emocional de sus seres queridos. Este momento de crisis le obliga a aceptar una vida que no le satisface, llena de responsabilidades que lo mantienen alejado de la autenticidad de su infancia, llevándolo a tomar una decisión que cambiará el rumbo completo de sí mismo.

C. Oskar.

Oskar es un poeta consagrado al arte de las letras, que escribe poemas de manera anónima por toda la ciudad, convirtiéndose en un símbolo de apoyo para aquellos que, como él, han carecido de validación en sus hogares. Creciendo en un ambiente donde sus padres no creyeron en el potencial del arte como una carrera viable, Oskar es un habitante de las periferias, representando la transformación social que el arte puede provocar en una persona vulnerable a caer en caminos delictivos.

Aunque su exterior parece inquebrantable, es una persona sensible que construye muros a su alrededor por miedo al rechazo. La fragilidad de su corazón lo hace propenso a desarrollar vínculos ansiosos, entregándose a los actos de amor y afirmación. A pesar de su deseo de ser reconocido como el artista que aspira a ser, a menudo se siente limitado a la figura del artista anónimo, siendo uno más en una selva de cemento. La llegada de Andreu a su vida le brinda una sensación de validación, sintiendo que su experiencia puede servir para guiar a otros y darles esperanza. Esta conexión lo impulsa a encontrar su propio camino artístico y a reafirmar su identidad como poeta, ayudándole a superar las inseguridades que lo han acompañado, pero cuando se encuentra solo el temor se apodera de él, quebrantándolo y debilitando todo lo que ha construido.

(puedes ver la ficha completa de los personajes con la guía visual en los anexos)

Una vez con todo esto claro se dispuso a crear una imagen visual de cada uno de los personajes junto con un “acorde de colores”, que compone varios colores frecuentemente usados para causar un efecto psicológico particular, en este caso de desarrollo de la siguiente manera:

Para el personaje de Oskar, se utilizaron colores como el morado y el beige, con un estilo de ropa tipo “grunge” o urbano. La camisa era Oversize con las mangas hasta los codos y con una tela diagonal que presentaba un desgaste junto con un pantalón tipo cargo, ayudándonos a situar el personaje en un barrio popular, inspirando miedo, curiosidad y pérdida.

Para el personaje de Andreu, se utilizaron varios tonos de azul junto con el blanco, con un estilo deportivo. La camisa era licrada y el pantalón era holgado con una pretina en la parte de abajo, junto con unas cremalleras en sus costados que podían abrirse y mostrar colores más vibrantes en su interior. Esto nos ayudó a situar al personaje como alguien que cuida de sí mismo, elegante, atlético, junto con una sobreexigencia, pero que a su vez es muy transparente y claro consigo mismo.

El personaje de Mateo utilizaba color negro y azul oscuro, con un estilo formal. El saco era cuello tortuga holgado y el pantalón era bota recta, pero ceñido en la parte superior, junto con una correa de cuero. Estos colores ayudaban a situar al personaje en un ambiente académico y reservado, reflejando aspectos como la tristeza, la dureza y una vida rígida y autoimpuesta.

Para el maquillaje se siguió la misma idea, Oskar tenía una ceja roja con dos líneas diagonales, Andreu tenía un delineado azul en la parte inferior de sus ojos y Mateo tenía una piedra azul en la mitad de su parpado inferior junto con escarcha. Estos detalles ayudaban a reflejar los sentimientos o la percepción de cada personaje como la creatividad, la tristeza y la vanguardia o la superioridad. Estos aspectos no solo definían visual y conceptualmente a cada, sino que también los ayudaban a definir cierto flujo o dinámica en el movimiento como Oskar teniendo una técnica más urbana y menos prolija, Andreu, siendo de los más prolijos, terminando sus movimientos a cada paso y Mateo, siendo pulido, pero rompiendo con la dinámica de movimiento o con la extensión de los movimientos a lo largo de un periodo de tiempo.

Composición Coreográfica y Guion Dramatúrgico

De acuerdo con el concepto de Dramaturgia en el marco referencial y teniendo en cuenta que: *“la dramaturgia, es en esencia, la propia coreografía”*, decidí integrar la

composición coreográfica y la construcción del guion dramatúrgico en uno, que es lo que llamamos aquí *"Guion Dramatúrgico-Coreográfico"*, ya que en él se puede evidenciar todo el proceso de pre-guion, como el guion, que establece la dinámica de la composición coreográfica y el sentido propio dramatúrgico que posee cada escena.

Durante la sesión 05 *"Las 3 Dimensiones del Personaje",* los intérpretes nos organizamos en dos grupos y empezamos a llenar los cuestionarios, pero a la hora de compartir los resultados y hacer la retroalimentación del ejercicio, surgieron similitudes claves que *"x personaje"* podría generar sobre el otro, lo que permitió identificar cómo sus características se potenciaban o creaban conflictos entre ellos.

Cuando fue la hora de crear el pre-guion, el conflicto central se situaba sobre la aceptación en la sexualidad de Mateo en relación con la de Andreu generando los capítulos "**1.iii"** y "**2.i"** Además, realizamos entrevistas a cada intérprete en las que respondían desde la perspectiva de su personaje, lo cual sirvió como base desarrollar las ideas iniciales de los **dos primeros capítulos del primer acto.**

Una vez terminado esto, surgió la salida y el ingreso de algunos intérpretes en el proceso, por tanto, con la llegada del personaje de "Oskar" al equipo, el conflicto central tomaba más relevancia al hacerlo un triángulo amoroso, con el que desarrollamos toda la estructura de los actos de la obra. Este fue un punto fundamental en el cual empezamos a experimentar con conceptos y juegos coreográficos en nuestras sesiones de laboratorio, como lo podemos ver en la sesión 8 del laboratorio, que, aunque estuviese planeaba como una sesión, nos tomó 6 para dejar una base de la coreografía. Como parte de la metodología de creación, podríamos clasificarlos de la siguiente manera:

A. Por concepto o verbo de acción.

Este primer método de composición puede ser el más elemental o uno de los más utilizados en la obra, pues nace a través de una imagen mental de fácil acceso como un verbo de acción (correr, trotar, caer, deslizar, etc.) o un concepto (vuelo, agua, manipulación, vencer, convencer, etc.), que funcionan como disparadores creativos, conteniendo dentro de ellos acciones físicas, intenciones, ritmos y energías específicas. Esto ayuda a evitar caer en excesos formales (mucha forma y poco contenido). De esta manera podemos verlo aplicado en:

1.1A. Maletas: En esta coreografía, se utilizó el concepto de la migración, y a su vez, como verbo de acción "guardar ropa", ambos permitieron dar estructura y forma a la coreografía. Luego de esto, se añadió el concepto del ruido, que utilizaba tres velocidades (lenta, normal y rápida), para hacer más dinámica la coreografía. Uno de los primeros hallazgos se puede encontrar en el primer Anexo "A1" entre el minuto 3:30 a 7:30. En este caso, al

momento de la grabación tuvo una modificación, ya que se contaban inicialmente con tres intérpretes, pero con la lesión de uno de ellos se modificó a solo dos como estaba creada originalmente.

1.1B. Peluche: En esta coreografía se tomó el concepto del peluche, como pérdida de la infancia y el verbo de acción de “manipular”. Andreu, en este caso debía tomar a la personalidad infantil y arrastrarla de un lado a otro. Luego, se dio la pauta que en algunos momentos el peluche debía ser solo arrastrado y en otros debía acercarse a él. Tal cual un niño hace un berrinche o quiere llamar la atención. Esta coreografía se desarrollaba de un lado a otro del espacio, por tanto, requería de un espacio largo, dónde al final hubiese una maleta donde se guardará al peluche.

1.1C. Zapatos: Esta coreografía buscaba ser complementaria a la otra así que se tomó como concepto los zapatos, en representación a la toma de la adultez, así que como verbo de acción se tomó el “ser manipulado”. Andreu, debía tomar los zapatos y su personalidad madura debía manipularlo desde varios lugares y guiarlo a él mismo hasta que Andreu decidiese unirse a él. Esta se desarrollaba en circulo principalmente buscando botar y acercar al intérprete protagonista.

2. 1C. El trote: Esta coreografía tomaba el verbo de acción de trotar. Inicialmente se trataba hacía adelante y hacía a tras buscando mantener un eje diagonal en todo momento, para aprovechar el flujo y la dinámica sobre una ladera. Luego de ello, se fueron agregando otros intérpretes, y en algún momento se aprovechaba está pendiente para caer o ir contra ella.

3.1A. Ansiedad (parte 1): Esta coreografía es un desarrollo de la anterior, pues tomaba el mismo verbo de acción, pero al tener una carga interpretativa buscaba ir a piso. Inicialmente estaba pensada en un largo y árido. Una pendiente donde la cámara y el intérprete siempre estuviesen ascendiendo y se fuese ensuciando la ropa a medida que esta avanzaba, aprovechando la inclinación para hacer suspensiones cada vez más grandes, pero al ser temporada lluviosa también funcionó ensuciar la ropa con barro.

3.1C. Depresión *(parte 1)*: Esta coreografía, tomaba el “peso” como verbo de acción, utilizando la cama como eje gravitacional, de manera que siempre era atraído allí. Luego, se creó la premisa que el personaje mientras descansaba sobre ella, sus otras personalidades lo halaban fuera de ella para dar paso a la siguiente parte que se ubica sobre la pared.

3. 2B. Búsqueda: Esta coreografía trabajaba el verbo de acción de “buscar”, entonces el intérprete se situaba sobre un espacio reducido donde debía buscar a alguien. Algo interesante aquí es que esto se comenzó a transformar en “apartar” o “rechazar”, utilizando un intérprete imaginario como disparador coreográfico.

B. Por repetición.

Este segundo método también es bastante utilizado, pues ha sido uno de los favoritos a lo largo de la historia como un método reiterativo dónde a partir de la repetición de un movimiento o un fraseo, la idea inicial se refuerza o se transforma, presentando un desarrollo interpretativo genuino u orgánico gracias al agotamiento físico debido a las repeticiones. Este podemos verlo obras como Rosas Dans Rosas de Anne Teresa de Keersmaeker, Maldone de Leïla Ka, Café Müller de Pina Bausch, La mirada del Avestruz de L'Explose, entre muchas otras obras…

1.1E. Leitmotiv: En esta coreografía se generó a partir de una partitura compuesta por cuatro ciclos, que luego, debido a la velocidad de la pieza se cambió a tres ciclos. Cada uno de ellos tiene una duración de 72 tiempos, aumentando 5 BPM a medida que pasa cada ciclo. Estos ciclos se dividen en 6 fraseos de movimiento que reflejan acciones cotidianas como levantarse, trotar, ir a la universidad, a una clase de cerámica, a un evento de modelaje y la llegada a casa, respectivamente. Todas, con una duración de 12 tiempos.

En el primer capítulo del acto 3, todas las coreografías tenían un fraseo a manera de leitmotiv, en cual tomábamos la acción física de "golpear", repitiéndola una y otra vez hasta alcanzar un clímax, para **"1A. Ansiedad *(parte 2*)**" se hacía sobre el piso, y como amortiguador, utilizamos barro. En **"1B. Soledad"** utilizamos palos hacía el cuerpo de intérprete, terminando, siendo "clavado" sobre la pared de rodillas al piso. Y, para **"1C. Depresión *(parte 2)*"** se hacía sobre una pared, aprovechando la propia inercia que generaba el rebote contra la pared.

C. Por imagen o por sensación.

Este método me parece súper interesante, ya que toma como disparador una imagen pictórica, fotográfica o arquitectónica principalmente o una sensación interna o externa que es el motivo que mueve toda la composición. Este método podemos verlo aplicado en la obra "32 Rue Vandenbranden" de la CIA Peeping Tom, en el cual el intérprete Seoljin Kim utilizó cuadros pictóricos como "El grito" de Edvard Munch, el "Autorretrato con la cabeza inclinada" de Egon Schiele, "Tres estudios para el retrato de George Dyer, entre otros., para componer un solo en un momento de la obra que deconstruía, abstraía o reconfiguraba otras perspectivas de todas estas obras que tienen una misma similitud subjetiva para potenciar su idea interpretativa del sol.

1.3A. Píntame: Esta coreografía toma referencias de las esculturas griegas y una pintura de dos hombres corriendo junto con una piedra, atribuida a Nicolai Abildgaard. Estas imágenes reflejaban una relación con el erotismo, el deseo y la atención. Estos aspectos fueron claves para la composición de esta coreografía; pues en el momento real, Andreu mantuvo una

pose fija como si fuese una estatua por al menos casi una hora en lo que pintábamos cuadros de él, pero en el momento subjetivo el cuadro de los hombres corriendo parecía tomar vida y se repetía una y otra vez de manera que esta coreografía no tenía un tiempo límite, sino que se iba generando de forma orgánica. La premisa era que Andreu pasaba de una pose a otra en el centro del espacio encima de un lienzo, mientras que, Mateo y Oskar corrían en círculos alrededor de él agarrando pintura que se ubicaba en las cuatro aristas del espacio. Una vez con ella, iban en una espiral hacía Andreu, escogiendo entre 3 alzadas de manera aleatoria para terminar en un momento de contacto, de manera que a medida que pasaba la coreografía, los personajes se fuesen llenando de pintura hasta que ambas imágenes en ambos momentos se replicaban.

Dentro del capítulo dos del tercer acto, se toma la referencia de la obra “Untitled (Perfect lovers)”, del artista Cubano Félix González Torres, donde coloca dos relojes idénticos que se van desincronizando, abordando el paso del tiempo, la perdida y el amor, ya que su pareja falleció por SIDA. En este caso, en **“3.2A. Sanación”** Andreu toma un reloj abordando el concepto del paso del tiempo y la sensación que este le genera, no porque su amor se haya muerto, sino que debido a Mateo este se alejó de él. Intenta sanar su dolor o pasar lo que coloquialmente conocemos como “tusa”. Para la coreografía “**3. 2C. Suicidio”** se toma el otro reloj de la misma manera, pero esta vez, aunque el personaje se logra reconocer a el mismo, el paso del tiempo es tomado como lo que le queda para terminar con su vida. En la misma vía en la que un paciente terminal se recupera inesperadamente momentos antes de morir. Ambos relojes son tomados son una sensación similar, pero en un contexto totalmente distinto.

D. Por acción/reacción.

Este método como lo indica su nombre registra la acción y la reacción de un intérprete y lo coreografía convirtiéndolo así en una partitura corporal o en movimiento danzado. Usualmente eso se realiza en duplas, pero en este caso, en la coreografía “**1. 1A. La cocina**” decidimos que la música fuese ese otro intérprete imaginario y que el intérprete reaccioné atacando principalmente a su agresor y en algunos momentos reaccionando a su ataque. Mateo en esta coreografía baila con un cuchillo gracias a un ataque de ansiedad ocasionado por sus propios pensamientos donde ellos lo invaden y el intenta “cortarlos” para deshacerse de ellos.

E. Por fraseos.

Este método en su composición se asemeja a los demás, pero varia en que genera diferentes frases de movimiento y las ubica de manera aleatoria una sobre otra. Muy similar a cómo funciona el método y la filosofía “Chance” por Merce Cunningham. Entonces podríamos

decir es un método complementario, sirviendo a modo de dispositivo coreográfico *(medio)* más que como una herramienta.

1. 2. Rutina: Esta coreografía configuró 6 frases para Mateo y 5 frases para sus “yoes”, estas funcionaban en simultaneo a lo largo del espacio. Unas funcionaban sobre la cama, otras sobre las paredes y otras sobre una barra de ballet.

2. 2. Oposición: Esta coreografía en su base inicial configuró 8 frases que se iban anteponiendo una sobre otra, que luego se combinaron con la música (bolero). Esta coreografía funcionó como chance, ya que para hacer un poco más clara la pérdida, la música se probó el día de la grabación y se empezó a modificar el orden de los fraseos para que coincidieran con ella.

F. Por observación.

Este método viene de la investigación hecha por Erika Janunger en su Tesis de maestría *“Weightless eller På kant med verkligheten”*, donde a partir de la observación de diferentes fotos tomada a una de sus bailarinas haciendo uso extracotidiano del espacio arquitectónico y del mobiliario. En esta observación se dan cuenta que si bailan sobre diferentes superficies y rotan las imágenes podrían generar un efecto gravitacional interesante. En Lapsus, se hizo uso del video como punto de observación y luego se iban dando instrucciones o modificaciones en los intérpretes para mejorar dicho efecto.

Tanto **“1.13B. La Ruptura”**, como **“2. 3BC. Tercero y Separación”**, fueron exploradas de la misma manera, pero la primera con una investigación menos evolucionada que la siguiente. La cual da cuenta de algunos de los resultados encontrados del eje B. En las caminatas sobre las paredes. Se realizaba un empuje a la diagonal arriba, para tratar de mantener los pies sobre la pared, encontrar movilidad y dar una sensación de mayor liviandad sobre la pantalla. Se aprovecharon las fuerzas de rozamiento, los empujes, los anclajes y las suspensiones para transitar de manera más ágil sobre cada una de las superficies. Se trabajaron sobre 4 caras del espacio donde podíamos encontrarnos “de pie”, “sentados” o “acostados” en relación con la rotación de las imágenes. Estas tres coreografías fueron compuestas grabando desde el celular a los propios intérpretes y con la observación y retroalimentación externa del equipo.

Composición musical, fotografía y montaje

Una vez terminado el Guion Dramatúrgico-Coreográfico se dio paso a un proceso de 2 meses de construcción musical, que fue desarrollado de inicio a fin de la obra, mediante BandLab, un software gratuito para creativos.

Para la creación de la mayoría de las piezas musicales, se superpusieron una pista sobre otra, inicialmente con el uso de pedales (música ambiente/atmosférica o experimental que sirve como base), para algunas de ellas se usaron turbinas de avión, grabaciones de parques, museos, caballetes, sillas de madera o personas hablando. En el caso de píntame se utilizaron grabaciones de caballetes, junto con el sonido de respiraciones, trazos de carboncillo y lápices sobre papel, sobre un pedal que ayudó a crear la atmosfera y la música experimental que necesitábamos para la pieza.

Para la pieza más compleja (la cocina o cuchillos), se utilizó un beat de latidos del corazón que iban in crescendo, desde los 73 hasta los 140 BPM, este también incluida al final el sonido de una turbina y 4 voces con efectos de reverb, eco y amplificación que suenan más a un lado u otro. Siendo un efecto potenciado al escucharse con audífonos puestos.

De esta manera se desarrolló toda la música de la obra. Muchas de ellas tomando canciones ya terminadas, u otras con algunas modificaciones en su estructura. La música fue obtenida mediante una licencia de la plataforma de Artlist, ya que al no contar con una música y con el suficiente tiempo de composición. Esta manera resultó ser la más conveniente.

En cuanto a la dirección de fotografía, se contó con un equipo de dos realizadores audiovisuales. Uno, encargándose de la asistencia de dirección y de fotografía y otro como productor ejecutivo y asistente de fotografía. Este último estuco involucrado en la creación del guion técnico, que luego, por cuestiones de tiempo, se compartiría al director de foto. Como lo mencionamos anteriormente debido al peso de la cámara, costos y la sensibilidad de su foco, varios de los planos provistos fueron modificados, ya que prevalecía la calidad del video sobre la funcionalidad de la pieza. También al contar con apagones, lloviznas imprevistas, problemas logísticos y contar con un tiempo reducido con el uso de los equipos. El rodaje sufrió de una premura imprevista, lo que produjo la existencia de diversos planos únicos, fallas en la grabación y problemas de “picking”.

Para la edición se vio la necesidad de utilizar usar un programa más especializado en color como lo ofrece Davinci Studio, a pesar de que nos encontrábamos más familiarizados con Premiere Pro. La edición tardó más tiempo del previsto, por la familiarización e intuición del manejo y uso del programa con sus diferentes paneles como lo son “Fusion”, “Fairlight” y “Color”. Esta decisión fue una de las más acertadas, aún con el tiempo en contra, dio paso a un video con mayor calidad. Como siempre, uno de los imprevistos más grandes, fue la corrupción en algunos fotogramas de varios videos producto de un fallo en la cámara y que fue evidente especialmente al momento de la edición, ya que el programa mismo mostraba el fallo en los

fotogramas. Esto complicó en mayor medida la edición, pues se debían tener muchos factores en cuenta y la resolución de problemas creativos de manera ágil y veloz.

Uso espacial, escenográfico y humano

Como lo mencioné anteriormente, la investigación principalmente iba encamina a realizarse en un formato escénico, pero debido a costos de estructuras inclinadas, bodega, espacios y a la adaptabilidad de la obra, se vio necesario utilizar un formato de videodanza, que nuevamente trajo consigo dificultades en cuanto a espacios, pero principalmente a la movilidad de los intérpretes respecto a sus lugares de trabajo comunes, su tiempo, el transporte y la ubicación geográfica de los mismos. Allí, se pensaron estrategias alternativas que funcionaron en algunos momentos, pero en su operatividad logística no lo eran tanto. Este fue el inconveniente principal, ya que al no estar disponibles o no ser lo suficientemente seguros para el rodaje, se encontraba en una ambigüedad espacial con coreografías montadas o parcialmente montadas en espera a un espacio para su desarrollo. Esto se debió a la naturaleza en comunidad que planteaba el laboratorio de creación y el rumbo inicial en contraste al rumbo actual que había tomado la investigación.

Lo anterior ocasionó que, en pro de la resolución espacial, se escogiesen espacios accesibles, se gestionaran espacios donde ya habíamos trabajado (donde las respuestas fueron negativas) y se modificara gran parte del material coreográfico, en especial con todas las coreografías pertenecientes al eje B. Ya que ningún espacio nos funcionó para lo que la investigación requería.

En cuanto al uso escenográfico y a la ambientación de las diferentes escenas. Este trabajo se facilitó por el trabajo en la construcción de personajes ya que todos se lograron ubicar en espacios distintos con estéticas que los representasen de la mejor manera: Oskar, al ser un huérfano, se situó en un “no lugar”, teniendo su capítulo de protagónico en un área común como el parque nacional. Para Mateo, se utilizó un espacio lo suficientemente grande para que se desarrollase la coreografía, que incluía; una cama, elaborada con dos tarimas pequeñas, una cobija y una almohada; una mesa de noche, que incluía un libro referente a la alineación y un teléfono, una barra de ballet que utilizaba como perchero y funcionaba como referencia a la rigidez, y dos biombos, que apilaba en función de la cocina, done había una olla y un cuchillo; Por último, para el para el personaje de Andreu, se planteó un espacio sobrio, inicialmente lleno de cajas, pero en practicidad de la videodanza esta escena se eliminó por tanto, ya no eran necesarias. En cambio, se utilizó una mesa con una cobija encima con una maleta donde guardaría toda la ropa que usa en la coreografía de maletas, junto con una maleta antigua en representación al pasado donde guardaría al peluche. Este espacio es vacío y sobrio, debido a la naturaleza y simplicidad del personaje.

Para otras escenas como píntame, el espacio traía todo lo necesario, ya que se trataba de un espacio de artes plásticas, por tanto, fue perfecto para la escena. Algunos otros elementos como los posters/flyers que colocaba Oskar en los postes, fue un poemario que él mismo creo, que constaba de 6 poemas.

En el recurso humano, tanto el equipo de interpretación como el equipo audiovisual, pudiese haber sido mayor en cuanto a facilidades. Como se mencionó anteriormente fue un error no contar con el equipo audiovisual desde principio. Esto hubiese hecho que varios de las dificultades del proceso no se hubiesen desarrollado. Pero al todos ser estudiantes de diferentes carreras, en diversas universidades, el reto de contar con todos era mayor, por tanto, el equipo en general fue reducido, contando en su versión oficial con 2 personas en el equipo audiovisual, 3 en el equipo interpretativo, 1 persona para la asistencia interpretativa en una de las escenas, 1 vestuarista y 1 asistente de vestuario. Este equipo fue el mínimo posible y fundamental. Sin ellos, no se hubiese llevado a cabo esta investigación.

Videodanza

Lapsus — Cuerpos en Gravedad como producto final evidencio las diferentes transformaciones que una investigación/creación puede sufrir a medida que el proceso va evolucionando y tomando forma. Pues tanto en sus fases de planeación, de preproducción, producción y postproducción, el proceso mismo fue generando una serie de adaptabilidades de acuerdo con el entorno en el que se trabaja, pues una cosa es idea mental y lo que esperamos de ello y otra muy distinta es todo eso, en practica.

Dentro de este análisis, tomaremos dos perspectivas de la gravedad: una objetiva y una subjetiva. entrelazándose con los diferentes puntos que pretendía la investigación como la manipulación visual en relación con la cámara y el bailarín, y, el encuadre experimental en relación con la perspectiva (ver imagen 4). Dentro de la parte objetiva de la gravedad, la vemos como magnitud física, que después de terminadas las sesiones de laboratorio y por las condiciones que tomó el proceso creativo, esta, siendo la más obvia a trabajar se abordó de una manera más superficial en relación con su contraparte: la gravedad como material creativo, que tuvo uno de los desarrollos más profundos. A continuación, vamos a mencionar cada uno de estos ítems y su aplicación en la obra, en su versión final.

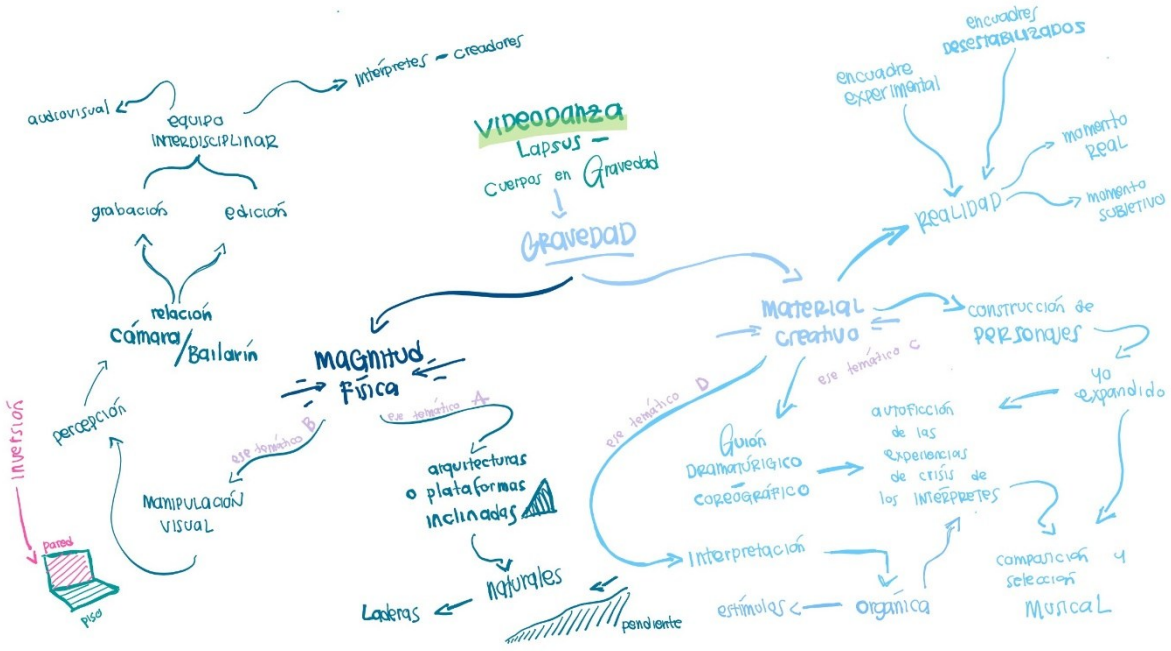


Imagen 4. Gravedad como magnitud física y material creativo en videodanza "Lapsus"

Gravedad como Magnitud Física:

Cómo lo vimos anteriormente en el eje **A**, esta exploración encontró una dinámica en la cual fue desarrollándose una adaptabilidad sobre estas arquitecturas inclinadas naturales, en el que encontramos escenas como "El trote", "Ansiedad" y un desarrollo en la segunda parte de "Oposición", que no se grabó debido al bienestar físico de uno de nuestros intérpretes.

Cada una de estas permitió ahondar en una de las posibilidades existentes de nuestra investigación como lo es los ejes de movimiento y el péndulo en "El Trote" y el aprovechamiento de suspensiones y desequilibrios en "Ansiedad", siendo afectadas proporcionalmente por la cámara que potenciaran o no estos hallazgos, como fue evidente en Lapsus, ya que, en el trote al tener un movimiento continuo de lado a lado, era muy complicado encontrar un encuadre en el que no se desenfocase la toma. Por eso se hicieron tomas picadas y laterales principalmente.

Por otro lado, vemos el desarrollo del eje ***B*** en escenas como "La ruptura", "Separación" y "el tercero" en las cuales se desarrolla principalmente la relación de la cámara y el bailarín utilizando el encuadre y la manipulación visual de este en edición para modificar la perspectiva del espectador, permitiendo que se generaran efectos sencillos que te hicieran mirar dos veces la toma para ver donde estaba colocado el cuerpo en el espacio, siendo el punto de contacto en el que Andreu es elevado por los pies de Mateo el hallazgo más avanzado de este eje.

Aquí se debía tener en cuenta el peso, el empuje, la posición, la sucesión y el rozamiento como elementos claves en su desarrollo.

Gravedad como Material Creativo:

Esta exploración comenzó con la respuesta que hicimos a Shopie Calle en uno de los laboratorios de Lapsus del eje **C** con nuestras cartas personales, generando así la construcción de los personajes, la dirección de arte, el vestuario, el maquillaje, el guion Dramatúrgico-Coreográfico y la selección musical, desarrollándose principalmente en los capítulos “el viaje” que corresponden a las escenas “Maletas”, “El peluche”, “Zapatos” y “Leitmotiv” para el personaje de Andreu; “Rutina” con las secuencias coreográficas “A, B, C, D, E” y “Cuchillos” en los que se desarrolla el personaje de Mateo; “Oposición Pt. 1” para el personaje de Oskar y una escena adicional “píntame” en la que todos los personajes coinciden por primera vez.

Aquí se utilizaron las experiencias de crisis como fenómenos gravitacionales que afectaron de manera subjetiva la realidad de cada personaje como lo vemos en el eje B y el yo expandido como dispositivo coreográfico y dramatúrgico que, aunque en la escena del viaje, el trote y la segunda parte de oposición estaríamos los 3 personajes como un yo expandido del principal, no se desarrollasen debido a la lesión de uno de mis intérpretes, esto no afectó la dramaturgia y pudo ser entendido y digerido por parte de los espectadores, siendo el recurso más potente de la investigación a mi parecer.

Para terminar de desglosar y enlazar el ultimo eje temático (**D**) en “Lapsus”, vemos que la interpretación se logró gracias a que los personajes fueron generados de una autoficción de cada uno de los intérpretes y esto ayudó a generar reciprocidad, conexión y empatía con sus personajes, siendo el tercer acto en escenas como “Ansiedad pt.2”, “depresión”, “soledad pt. 2”, “suicidio”, “sanación” y “búsqueda” el máximo desarrollo de este, potenciada por el leitmotiv de cada uno en este acto, generando que en todo este acto se genere una acumulación emotiva que detona en el clímax final, terminando por la interpretación del propio espectador con la canción final de los créditos potenciando y aumentando la sensación que quería generar con la obra.

Creo que esta investigación-creación tuvo grandes frutos pese a todas sus dificultades en todas las etapas del proceso. Me dejé sorprender con todas las cosas que se lograron y las capacidades que pude desarrollar a lo largo de este, hibridando mis conocimientos en artes plásticas y visuales con la danza y la danza con el lenguaje audiovisual, que me permitieron saber dialogar con todas las instancias en las que Lapsus se desarrolló, así como con la selección musical (que fue otro gran acierto también), la edición, la pintura, la dirección general, entre otros.

PT. 5. Conclusiones, recomendaciones y retroalimentación del trabajo de grado Lapsus — Cuerpos en Gravedad

Peripecias de la incertidumbre

El proceso de creación de *Lapsus — Cuerpos en Gravedad* permitió consolidar una ruta metodológica en la modalidad de investigación-creación, en la cual la relación entre el cuerpo, la gravedad y la crisis emocional se articuló de manera interdisciplinaria. Para ello, se exploró el uso de superficies inclinadas, la manipulación visual y el lenguaje cinematográfico en la comprensión del movimiento danzado contemporáneo.

Una de las reflexiones que más valoro de la IBA es su naturaleza relativa, como la física y su importancia en el tratamiento y uso de la experiencia como fortalecimiento del bagaje creativo e investigativo en los diferentes procesos artísticos. Pues esta investigación o esta experimentación es el motor o el inicio de Lapsus como una obra en un formato videodanza, pero también como una obra en un formato escénico, inmersivo, transmedia e inclusive documental. Es algo que aún no sabremos.

Comprendo que obras como La mirada del Avestruz de L'Éxplosse o Papaya no quiero ser papaya de Cortocinesis no se crearon de la noche a la mañana o en una única versión, sino que son la evolución y la maduración o la mirada de años de una experiencia creadora, la que permite fermentar estos procesos, pero también permite equivocarse, analizar y observar que elementos de tu obra te son funcionales y cuales no para continuar encaminando tu investigación.

Dentro de los aspectos más relevantes de este trabajo de grado, es la sinceridad y la transparencia con la cual lo llevé, pues me hubiese gustado leer este tipo de investigaciones que, aunque no son perfectas, desnudan y exhiben lo más sensible de su esqueleto, sus cucos, sus entrañas, su método y su proceso creativo. Sus expectativas. Sus especulaciones. Sus conflictos. Sus trabas. Su proceso… Todo esto que menciono no romantiza estos estados de incertidumbre, solo los visibiliza, los potencia y los convierte en flores y lágrimas. Los convierte en un espectáculo que en cada versión mejora, es diferente, y en cada paso se convierte en una investigación mucho más profunda, sincera, verosímil y visceral.

El trabajo Sobre superficies inclinadas reconfiguró la noción de equilibrio y estabilidad, llevando a los intérpretes a desarrollar nuevas estrategias de adaptación y control del peso, especialmente sobre su eje gravitacional, en el desarrollo de desequilibrios, saltos, suspensiones y oposiciones. Todo esto intensificándose con el recurso narrativo y creativo que suponía la cámara como ente documental e intérprete adicional, permitiendo ampliar la percepción de la crisis y la gravedad con el uso de planos experimentales (tipo subjetivo),

holandeses (inclinados), cenitales, picados y contrapicados, generando así la videodanza, como resultado final, materializando esta exploración por medio de la manipulación visual y el montaje como herramientas que permitieron acercar al espectador a esta experiencia danzaría y audiovisual.

Este trabajo de grado no solo evidencio el potencial creador en el dialogo entre la práctica danzaria y audiovisual, sino que abrió otras perspectivas en la documentación de la danza, la metodología (que es más ajustado a un laboratorio tipo científico) y la apreciación de la danza. Esto contando a su vez, con la construcción dramatúrgica basada en la autoficción de los intérpretes sobre sus crisis emocionales y sus experiencias de vida, permitiendo que la interpretación trascendiera lo meramente ejecutivo, dando lugar a una exploración más orgánica, honesta y a veces, un poco visceral o íntima del cuerpo en crisis.

Miradas a un futuro prometedor

Como recomendaciones para futuras versiones del proyecto, se sugiere desarrollar productos audiovisuales de menor duración y con mayor frecuencia de impacto semanal, tanto con el grupo de intérpretes-creadores como con el equipo audiovisual. Hubiese sido bueno incluir a los camarógrafos dentro de algunas sesiones de movimiento en los laboratorios, para que comprendieran mejor la perspectiva que iba a tener la cámara, pero desde el lado de los intérpretes

También creería que hubiese sido bueno poner a los camarógrafos a bailar para que ellos puedan entender nuestra perspectiva de manera más clara (lamentablemente nosotros no contamos con ellos en todo el proceso por lo que esto no fue posible), lo cual hubiese sido clave en la agilidad, el manejo y el tipo de cámara y algunos requerimientos técnicos como un focalista o una cámara con un foco menos sensible.

Al grabar e incluso, al crear es espacios abiertos como lo mencionamos en la ruta metodológica se debe tener un plan B e incluso C por si llega a haber mal clima. Esto fue relevante en el plan de rodaje ya que las grabaciones las hicimos en 2 semanas en el mes de diciembre, por tanto, era época de lluvias y con frecuencia el parque nacional se encontraba mojado lo que imposibilitaba la grabación de algunas escenas y potenciaba otras a su vez.

No ser tan ambicioso. Y más cuando se trata de creación. Sé que cómo artista queremos tener todo lo mejor y lo más pulido posible, pero esto puede ser un arma de doble filo porque al contar con una creación tan larga, puede llegar a pasar alguna eventualidad que imposibilite o fragmente el proceso o al menos una parte de él cómo me pasó a mí.

Caos de la percepción

La obra presenta una narrativa potente que es capaz de envolver al espectador desde el inicio hasta el final, presentando versatilidad en gran parte de las coreografías y escenas que plantea la videodanza, debido sus diferentes miradas en torno a la gravedad, Sin embargo, al ser solo una exploración era obvio que muchos de los hallazgos no fuesen tan profundos y complejos como si lo hace Yoann Bourgeois en sus obras, por ejemplo.

Dada esta aclaración y pese a todos los pronósticos, se logró un resultado potente, en el que considero que, de haber contado con más tiempo (tanto climático como de grabación) y una mejor organización, la obra habría podido alcanzar una ejecución técnica más limpia, ya que algunos imprevistos en el plan de rodaje imposibilitaron la correcta ejecución técnica, como la lesión de uno de los intérpretes al grabar el capítulo “El viaje” en la que tuve que reemplazar su rol y debido a las condiciones de la facultad de Artes ASAB, tuvimos un retraso ya que se bajaron los tacos en dos ocasiones y en dos salones distintos, lo que presentó un atraso en más de la mitad del tiempo en el plan de rodaje de ese día, lo que género que no hubiese mucho ensayo técnico (especialmente en zapatos) y la grabación de diferentes planos o repeticiones de los mismos, que se ve reflejado en la ejecución de este capítulo.

Toda la parte dramatúrgica e interpretativa presento uno de los desarrollos más interesantes, debido a la conexión genuina con las memorias, la experiencia y la cercanía que tenía el intérprete-creador con aquello que estaba escenificando.

“No nos estábamos inventando algo. Eran situaciones propias para el desarrollo de una intención, para el desarrollo de una emoción, para el llegar a un estado. Entonces, eran desde las propias sensaciones, historias, recuerdos, que luego esto se llevaba a la construcción de la narrativa que ya decía”

— Sebastián Paredes, intérprete de Lapsus en una entrevista (Entrevista completa en anexos)

De acuerdo con esto que menciona uno de los intérpretes principales, notamos que, en efecto, generar situaciones, imágenes mentales o trabajar sobre verbos o acciones físicas propias, potencia una interpretación orgánica y natural, llevándote al estado planteado por la obra. Esto es claro dentro de los 3 momentos Leitmotiv en el acto 3 en los cuales una simple acción física como ser golpeado o la acción de caer desarrollaría una narrativa que le ayudara al intérprete a desenvolverse en cada escena. Todo ello con cuidado, cuidando constantemente de nuestro bienestar.

Asimismo, al observar algunas reacciones de colegas y compañeros frente al producto audiovisual, es evidente que se genera un cuestionamiento en torno a la gravedad, especialmente en escenas como “El trote”, “Separación” y “El tercero”, poniendo en duda al espectador sobre lo que está observando, en relación entre la cámara y el cuerpo en movimiento, indicando un logro del objetivo, así como de la generación de equipos interdisciplinares, permitiendo que diversas miradas se potenciarán, nutriendo así la escena como lo vimos en píntame con el encuadre experimental.

Referencias Bibliográficas

Alberti, L. B. (1435). De pictura. https://core.ac.uk/reader/48394610

García Villarán, A. (2019, julio 25). ¿Cómo se compone un cuadro? Reglas - leyes - dibujo - pintura - escultura - fotografía [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=yw4EUdMOFh0

Ariza Duitama, V. G. (2016, noviembre 16). El Otro: Videodanza basada en la adquisición de lengua de señas colombiana [Tesis de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. https://repository.udistrital.edu.co/items/64acb5ac-519b-4d68-9474-287de2a52b8b

Barb, D. X. (2021, diciembre 10). Delivery #30 > cuídese mucho - Delivery x Barb. Medium. https://medium.com/@barbmatata/delivery-30-cu%C3%ADdese-mucho-12c00375736b

Barco, J. B. (2016). Museos, educación y laboratorios experimentales. Revista GEARTE, 3(3), 333–350. https://core.ac.uk/download/pdf/303988413.pdf

Baril, J. (1987). La danza moderna. Paidós Ibérica.

Brook, P. (1996). El espacio vacío: Reflexiones sobre el teatro. Alianza Editorial.

Calais-Germain, B., & Lamotte, A. (1994). Anatomía para el movimiento: Introducción al análisis de las técnicas corporales. Paidotribo.

Cardona, P. (2000). Dramaturgia del bailarín: Cazador de mariposas: Un estudio sobre la naturaleza de la comunicación escénica y la percepción del espectador.

Carvajal, B., Lagos, A., Atuesta, J., & Roa, M. (2011). Huellas y tejidos: Historias de la danza contemporánea en Colombia (Beca de Investigación Cuerpo y Memoria de la Danza, Programa Nacional de Estímulos 2011). Ministerio de Cultura de Colombia. https://issuu.com/plandanza/docs/huellas_y_tejidos_baja

De Diego, E. (2005). Travesías por la incertidumbre: Arte y pensamiento en el nuevo milenio. Cátedra.

Dubatti, J. (2007). Filosofía del teatro I: Convivio, experiencia, subjetividad. Ediciones Pichincha.

Janunger, E. (2007, julio 15). Weightless by Erika Janunger [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iiJhRjBEm6o

Freud, S. (2023). Psicopatología de la vida cotidiana. Autêntica Editora.

Forti, S. (1960). See Saw [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=XUNa3sfmkFU

Franklin, E. (2007). Danza: Acondicionamiento físico. Editorial Paidotribo.

García Fernández, A. (2022). Arquitectura en movimiento: El caso de la compañía de danza «Diavolo» [Trabajo de fin de máster, Universidad Politécnica de Madrid]. https://oa.upm.es/70888/

Goldberg, R. (2004). Performance: Arte desde 1909. Ediciones Akal.

González, L., Auburtin, C., Mateos, M., Peláez, L., Becerril, R., Sánchez, C., Carrot, M., & Universidad de las Américas Puebla. (2019). El cuerpo en videodanza. En Creación híbrida en videodanza: El cuerpo en videodanza (Vol. 3, pp. 5–8). Universidad de las Américas Puebla. https://blog.udlap.mx/wp-content/uploads/2019/03/Editorial-UDLAP-presenta-obra-sobre-el-cuerpo-en-la-videodanza.pdf

Instituto Distrital de las Artes (IDARTES), & Asociación Alambique. (2011). Tránsitos de la investigación en danza: Encuentros y reflexiones en torno al saber del cuerpo, la creación, la tradición y la memoria (Parte 2). Editorial Alambique. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/0000000980-transitos%2B2%2Bdigital.pdf

Jalet, D. (s. f.). Skid. Damien Jalet. https://damienjalet.com/project/skid/

Humphrey, D. (1959). The art of making dances.

Márquez, L. M. F. (2010). Modelo de intervención en crisis. Grupo Luria.

Monroy, M. H. (2024, julio 11). Convergencia artística: La fusión de las influencias de Vincent Van Gogh y Maya Deren en una propuesta cinematográfica [Trabajo de grado, Universidad Rey Juan Carlos]. https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/38179

Fuentes, Á. M. (2014). El dramaturgista y la deconstrucción en la danza.

Metz, C. (2001). El significante imaginario: Psicoanálisis y cine.

Morales Rodríguez, Y. D. R. (2018). Nociones de cuerpo y entrenamiento en danza contemporánea: Colectivos de Danza Común y Cortocinesis. Editorial Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Newton, I. (1687). Principios matemáticos de la filosofía natural (Principia) (Edición académica). https://static1.squarespace.com/static/5d2dfea38c708800014f8c1a/t/62c46375cb355b76af0addc9/1657037694960/Principios+matematicos+de+la+filosofia+natural+Principia+-+Sir+Isaac+Newton.pdf

Novo, J. P. L. (2011). La expansión del yo y la cultura de la transformación personal. Revista de Filosofía y Sociedad, 487–515. https://doi.org/10.32418/rfs.2011.263.1850

Pepper Cevallos, C. (2022). El poder en mi constitución: Laboratorio de creación en danza y sus derivas.

Piccini, R. (2012). Investigación basada en las artes. Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes, Universidad de la República Oriental del Uruguay. https://www.researchgate.net/profile/Rossana-Piccini/publication/235634127

Pontbriand, C. (2004). The eye of the dancer: The role of perception in choreographic practice. En M. Bales & R. Nettl-Fiol (Eds.), The body eclectic: Evolving practices in dance and the arts (pp. 75–92). University of Illinois Press.

Rehabi / FisioArt. (2020, septiembre 21). Principios del entrenamiento deportivo aplicados a la danza [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=HHqi2ADrLhM

Reyes, J. (2017). Capítulo 11. La mirada del avestruz. En el corazón de la escena: 25 años de L'Explose (pp. 109–128). Idartes.

Rosenberg, D. (2012). Screendance: The state of the art. Oxford University Press.

Samaniego, M. C. S., Español, M. A. C., & Junca, J. A. A. (2021). El laboratorio de creación y las dimensiones de formación. En El devenir de las civilizaciones: Interacciones entre el entorno humano, natural y cultural (pp. 1629–1649). Dykinson.

Sophie Calle. (s. f.). Sophie Calle. http://sophiecalle.weebly.com/

Foster, S., & Caruso, L. H. (2012). Choreographies of writing. The Pew Center for Arts & Heritage. https://danceworkbook.pcah.us/susan-foster/choreographies-of-writing.html

Toro, A. (2014, enero). Contrapeso. La videodanza, o la coreografía de la mirada. Nexus, pp. 24+. Gale OneFile: Informe Académico. https://link.gale.com/apps/doc/A386434938/IFME?u=anon~e58f31c6&sid=googleScholar&xid=035ead70

Cucos de la creación — Anexos

A1. Construcción coreográfica y escenas inéditas.

(https://youtu.be/Q9CvBWYX3M4?si=RQbPh-6bBB3mwG06)

C1. Propuesta visual y construcción de personajes.

(C1. Propuesta visual y construcción de personajes..pdf)

C2. Guion Dramatúrgico-Coreográfico.

(C2. Guion Dramatúrgico-Coreográfico.pdf)

E1. Entrevista a intérprete de Lapsus. – Sebastián Paredes.

(E1. Entrevista a intérprete de Lapsus. – Sebastián Paredes.pdf)





E2. Videodanza Lapsus — Cuerpos en Gravedad

(https://youtu.be/iX4FI_JBfas?si=JX2x76s9bfsSOtUB)