

maLeAbIE

Sinopsis

La construcción y exploración creativa de *maLeAbIE* indaga las afecciones entre el cuerpo, la danza y el espacio, bajo los efectos de la mirada. Comprende y asume la observación en tres direcciones: vertical, circular y horizontal, asociadas éstas, a su vez, a las tres escenas que componen el videodanza y sitúan al sujeto en diferentes estados y sensaciones dentro de un juego de miradas recíprocas.

Palabras Claves:

Video; danza; maleable; cuerpo; realización/producción.



maLeAble,
por Lucía Cano

maLeAble

Propuesta de Investigación/Creación

Lucía Cano Gómez

**Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Departamento de Artes Escénicas
Licenciatura en Educación Básica en Danza**

Medellín

2020

maLeAble

Propuesta de Investigación/Creación

Videodanza

Lucía Cano Gómez

Docente Asesor Proyecto de grado II

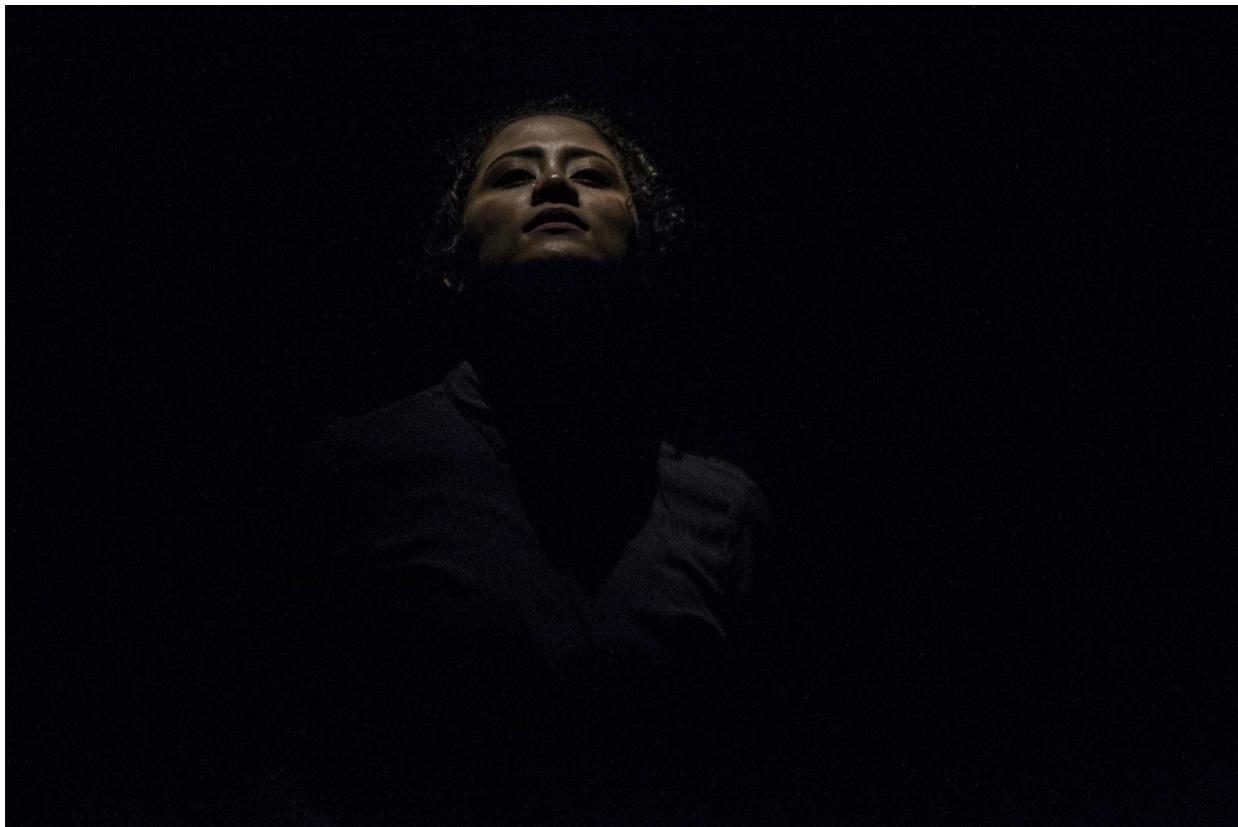
Claudia Liliana Flórez Castiblanco
Artista Plástica
Especialista y Magíster en Estética

Trabajo de grado para obtener el título de
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA EN DANZA

Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Departamento de Artes Escénicas
Licenciatura en Educación Básica en Danza

Medellín

2020



maLeAble

[Fotografía #1. Juan Esteban Alzate] Escena 1: Panóptico, videodanza maLeAble (Junio 22. Medellín. 2019) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #1 1



maLeAbLE,
por Lucía Cano

Dedicatoria a los:

Asesores, familia, maestros y amigos.

A lo maleable,

por ser el insumo de creación.



maLeAbIE,
por Lucía Cano

Agradecimientos

A los cómplices que se sumaron y apoyaron,

fielmente, este proyecto.

TABLA DE CONTENIDO

maLeAbLE

INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO 1	15
LA PRE-PRODUCCIÓN TEXTUAL.....	15
1. ANTECEDENTES.....	15
1.1.1 <i>Antecedentes teóricos.....</i>	15
1.1.2 <i>Antecedentes sobre el cuerpo.....</i>	17
1.1.3 <i>Antecedentes artísticos (videodana).....</i>	18
1.1.4 <i>Referente escénico.....</i>	21
1.1.5 <i>Antecedentes metodológicos</i>	22
2.1 JUSTIFICACIÓN	24
3.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	27
4. OBJETIVOS	27
CONTEXTO/ANALIZAR	28
CAPÍTULO 2	30
LA PRODUCCIÓN.....	30
DESARROLLO DEL CONCEPTO	30
2. MALEABLE.....	30
CUERPO EN PANTALLA.....	30
2.1 EL PANÓPTICO SEGÚN MICHAEL FOUCAULT.....	35
2.2 ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE EL VIDEODANZA	38
3.1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	7
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN Y ENFOQUE	7
3.3 ESTRATEGIA	9
3.4 TÉCNICA	13
<i>Metodología de creación.....</i>	13
<i>Cadáver exquisito.....</i>	13
3.5 CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	15
CAPÍTULO 3	16
LA POST-PRODUCCIÓN.....	16
3.1. MALEABLE.....	16
4.1. CREACIÓN Y PRESENTACIÓN ESCÉNICA	22
4.2.1. ESCENA 1_PANÓPTICO.....	22
5.1. VIDEODANZA MALEABLE.....	37
REFLEXIONES.....	40
BIBLIOGRAFÍA	42

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

<i>Fotografía #1 1</i>	4
<i>Fotografía #2 1</i>	13
<i>Fotografía #3 1</i>	14
<i>Fotografía #4 1</i>	24
<i>Fotografía #5 1</i>	25
<i>Fotografía #6 1</i>	26
<i>Fotografía #7 1</i>	27
<i>Fotografía #8 1</i>	28
<i>Fotografía #9 1</i>	29
<i>Fotografía #10 1</i>	30
<i>Fotografía #11 1</i>	31
<i>Fotografía #12 1</i>	32
<i>Fotografía #13 1</i>	33
<i>Fotografía #14 1</i>	8
<i>Fotografía #15 1</i>	9
<i>Fotografía #16 1</i>	10
<i>Fotografía #17 1</i>	11
<i>Fotografía #18 1</i>	11
<i>Fotografía #19 1</i>	17
<i>Fotografía #20 1</i>	17
<i>Fotografía #21 1</i>	19

<i>Fotografía #22 1</i>	20
<i>Fotografía #23 1</i>	30
<i>Fotografía #24 1</i>	31
<i>Fotografía #25 1</i>	31
<i>Fotografía #26 1</i>	34
<i>Fotografía #27 1</i>	37
<i>Fotografía #28 1</i>	41

ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Imagen #1 1</i>	15
<i>Imagen #2 1</i>	17
<i>Imagen #3 1</i>	17
<i>Imagen #4 1</i>	18
<i>Imagen #5 1</i>	19
<i>Imagen #6 1</i>	20
<i>Imagen #7 1</i>	21
<i>Imagen #8 1</i>	22
<i>Imagen #9 1</i>	23
<i>Imagen #10 1</i>	23
<i>Imagen #11 1</i>	35
<i>Imagen #12 1</i>	36
<i>Imagen #13 1</i>	37
<i>Imagen #14 1</i>	2
<i>Imagen #15 1</i>	2
<i>Imagen #16 1</i>	3
<i>Imagen #17 1</i>	4
<i>Imagen #18 1</i>	4
<i>Imagen #19 1</i>	5
<i>Imagen #20 1</i>	6
<i>Imagen #21 1</i>	10

<i>Imagen #22 1</i>	12
<i>Imagen #23 1</i>	13
<i>Imagen #24 1</i>	14
<i>Imagen #25 1</i>	21
<i>Imagen #26 1</i>	21
<i>Imagen #27 1</i>	23

ÍNDICE CÓDIGOS QR

<i>Código QR #1 1</i>	33
<i>Código QR #2 1</i>	36
<i>Código QR #3 1</i>	38
<i>Código QR #4 1</i>	38
<i>Código QR #5 1</i>	39

INTRODUCCIÓN



maLeAble

[Fotografía #2. Juan Esteban Alzate] Escena 1: Panóptico, videodanza *maLeAble* (Junio 22. Medellín. 2019) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #2 1

Actualmente los medios tecnológicos son involucrados en el sector artístico como plataformas de búsqueda de nuevos discursos que renuevan los soportes para proyectos creativos a fin de repensar el proceso de investigación-creación, académica y metodológica. En el presente trabajo, se indagan algunos de los posibles alcances del encuentro entre el video y la danza, que da lugar a la denominación videodanza. Si bien la videodanza, con su particular hibridación de formatos y técnicas donde confluyen tiempo, cuerpo y espacio, surgió durante los años sesenta, se presenta en este como una propuesta que abre camino hacia la exploración de diferentes lenguajes, a la vez que hace posible evidenciar las tendencias del arte contemporáneo que instauran el interés propio del sujeto sobre su contexto permitiéndole transformar la realidad en expresiones artísticas.

'maLeAbIE', es el resultado de una investigación/creación en videodanza, que pretende establecer múltiples relaciones compositivas entre el cuerpo y la cámara que derivan en imágenes maleables para la auto-observación y la configuración escénica. El siguiente trabajo tiene por finalidad presentar el cuerpo auto-observado y retratado a través de la cámara como herramienta maleable, así como volver la mirada del espectador-lente, hacia las regiones puntuales del cuerpo sugeridas por la intérprete. Los antecedentes, teóricos, artísticos, metodológicos y escénicos, argumentan la parte conceptual y metodológica de la propuesta como acompañamiento y guía para la producción del siguiente trabajo. El cadáver exquisito por ejemplo aquí se verá presente como antecedente metodológico y técnica para la creación de la segunda escena del videodanza. Seguidamente se encontrará, a lo largo del trabajo, la estructura que lo compone: Marco de referencia, contexto, desarrollos conceptuales, propuesta de metodológica, reflexiones y bibliografía, adicional se adjunta una carpeta de anexos.

La investigación/creación de esta obra busca crear diálogos con pares académicos del campo universitario, local y nacional. En consecuencia, el interés de generar un producto visual está justificado en la intención de circular a través de festivales de videodanza y contribuir a futuras reflexiones de los espectadores aficionados al movimiento, o del formato audiovisual, así como de creadores, improvisadores e investigadores de la comunidad dancística. En definitiva, la obra *maLeAbIE* es el resultado de la reflexión construida durante el paso por la Universidad propiamente de la carrera en Danza y demás espacios que comprenden la práctica de movimiento contemporánea en la ciudad. La investigación/creación en artes, probablemente, le permite al intérprete en danza producir y reproducir sus obras como posibilidad.



[Fotografía #3. Diego Alejandro Pérez] Escena 2: Auto-observación, videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín, 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #3 1

CAPÍTULO 1

La Pre-Producción textual

1. Antecedentes

En la búsqueda de información sobre estudios académicos o experiencias artísticas que resultaran significativas para la construcción del marco de antecedentes, se encontraron varios documentos y obras que comparten el interés de indagar por el cuerpo y sus posibilidades de expresión, a partir de nuevas miradas y distintas exploraciones, propias de la escena contemporánea.

Para la propuesta de investigación/creación de la obra *maLeAbIE*, se propone a continuación ubicar y comprender los datos que corresponden a los antecedentes: teóricos, artísticos, metodológicos y escénicos, a la luz de varios de los planteamientos que se propone a lo largo de la construcción de la propuesta de creación *maLeAbIE*. Sin embargo, vale aclarar que, cualquiera de todos los casos que se presentan aquí podrá servir como referencia significativa en los distintos abordajes propios de un trabajo de investigación/creación.

1.1.1 Antecedentes teóricos



Imagen #1. VIDEODANZA DE LA ESCENA A LA PANTALLA (Carátula)

Imagen #1 1

Sinopsis

El arte como expresión transformadora a nivel histórico, social y cultural contempla las diferentes y nuevas posibilidades de creación contemporánea, estas facilitan y promueven procesos creativos que se distinguen de las formas habituales en el hacer.

'VIDEODANZA' de la escena a la pantalla, congrega al lector, creador, intérprete, espectador, artista y realizador a proponer una mirada holística de la construcción del cuerpo para la pantalla y sus múltiples posibilidades creativas ligadas a la imagen, los orígenes y el movimiento en el videodanza, el espacio, la reinención del tiempo y las nuevas nociones de movimiento para la danza. El libro electrónico, publicado en el año 2012 por la Universidad Nacional Autónoma de México, cuyos autores Hayde Lachino/Nayeli Benhumea en colaboración a un gran equipo de producción, presentan ésta novedosa propuesta, reuniendo información clara y pertinente propias de una investigación/creación. Los autores del libro proponen argumentos precisos de personas con amplia experiencia transversal al arte, al video y la danza copilando allí entrevistas a videoartistas y creadores, exponen publicaciones de proyectos sobre videodanza y posibles reflexiones de la práctica artística. Más aún tocan aspectos de cómo las tecnologías han sido relevantes para la danza y como a través de la interacción con el video se logra la experimentación visual como dimensión del arte contemporáneo.

Éste antecedente responde a las características generales para la construcción y producción escrita de la propuesta de creación del presente trabajo, sirve como guía para la apropiación de contenidos que se llevarán a cabo en el transcurso del texto y como herramienta clave de navegación y exploración para la ejecución y la presentación de la propuesta de creación.

1.1.2 Antecedentes sobre el cuerpo

❖ Pensar (y escribir) con el cuerpo.

En este artículo *Pensar (y escribir con el cuerpo) / To think (and to write) with the body*, publicado por *Artes la revista* de la Universidad de Antioquia (2013). La antropóloga Ana María Tamayo reflexiona sobre el cuerpo como un insumo primario para el análisis cultural atravesado, indiscutiblemente, por la experiencia; es así como Tamayo, concibe el estudio del cuerpo a partir de una mirada fenomenológica.

En este ensayo el cuerpo no es solo un baúl que recopila información, códigos simbólicos y culturales, es además el eje central de investigación para la consolidación de un proceso creativo único.

De ésta manera, el investigador asume el cuerpo como el principal elemento de investigación, como filtro de las experiencias construidas y vivenciadas. Es por ello que para este escrito de investigación/creación, lo maLeAble reflexiona sobre la experiencia concreta del cuerpo, el sujeto ubicado en el tiempo y espacio, la subjetividad y la particularidad en las calidades de movimiento

encaminado hacia un proceso creativo personal y coreográfico.



Imagen #2. Carátula de revista tomada de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/artesudea/issue/view/2198>

Imagen #2 1



Imagen #3. Portada de *Artes la Revista*, publicación periódica de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia.

Imagen #3 1

1.1.3 Antecedentes artísticos (videodana)

❖ Maya Daren

La bailarina, coreógrafa, escritora y directora de cine ucraniana nacionalizada en EE.UU Maya Daren, es hoy mencionada como una de las precursoras del cine experimental, su ojo artístico la lleva a realizar y producir películas que tienen que ver con la etnografía, y el surrealismo, razón por la cual su entusiasmo de



indagar sobre el desarrollo y la forma cinemática para originar y descubrir potencialidades creativas de la cámara misma le permiten involucrar otros lenguajes artísticos como el teatro, las artes plásticas y la literatura como propósito y cuestionamiento de registrar e interpretar la realidad a través de la captura de la cámara la cual se presenta como otro cuerpo presente y activo en algunas de sus obras y en la vida.

La relación directa con Daren, se encuentra bajo la idea de experimentar con la cámara, de producir y auto-producir imágenes, videos, capturas y ponerlas en contexto para la creación, es así como pequeñas obras pueden ser grandes acontecimientos que parten de hechos reales. maLeAbIE es hoy una interpretación que deviene de una experiencia concreta y externa materializada en una propuesta escénica para la pantalla y para la escena física. Ante este referente se apoya en la intención y deseo de indagar aún más sobre todo aquello que es sujeto a la observación.

Imagen #4. Maya Daren. Tomado de:

http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?page=articles/article_2.php&obj=320&vol=13

Imagen #4 1

❖ **La la la Human Steps,
AMELIA**

En este videodanza con coreografía de Édouard Lock (2001) y en colaboración del director de fotografía André Turpin, el cual propuso ideas puntuales para algunas escenas y Hans Peter Strobl en la creación sonora, presentan el cuerpo que viaja a una identidad física e infinita, y, espacialmente, sumerge y sorprende al espectador a un mundo de detalles y símbolos; revela cuerpos con un alto desempeño técnico por medio de la danza clásica que parten de la repetición como base para la estructura de movimiento coreográfico.



Imagen #5. Videodanza La la la Human Steps,
AMELIA. Tomado:
<https://ninapolli.wordpress.com/2011/09/22/la-la-la-human-steps/>

Imagen #5 1

Esta obra recrea imágenes contundentes que referencian el proceso de creación para el videodanza maLeAble; por la novedosa manera de movilizar la cámara y la forma de presentar un espacio que trasmuta hacia otras perspectivas en las que el aspecto visual escénico se modifica para el resultado final del videodanza. Más aún, se evidencia la relación de la cámara-cuerpo, los ángulos, las capturas de la cámara, todo cuidadosamente pensado para movilizar el lente para el intérprete y el espectador.

Lo mencionado anteriormente es justo la referencia y relación que se encuentra entre el videodanza La la la Human Steps, AMELIA y maLeAble asociado a la escena 2: auto-observación, como se verá más adelante en el diseño metodológico. Para la segunda escena se piensa la cámara como el otro que danza, el juego con la mirada a través de la cámara como elemento maleable del cuerpo y el espacio desde varias capturas de movimiento y diferentes dispositivos móviles.



Imagen #6. Fotografía de Édouuar Lock, director de danza, cineasta y coreógrafo. Tomado de <https://www.dansedanse.ca/en/edouard-lock>

Imagen #6 1

1.1.4 Referente escénico

‘Asylum’, obra del año 2018 de la compañía Kibbutz Contemporary Dance Company (KCDC) de Israel, bajo la dirección artística y coreografía de Rami Be’er, indaga conceptos de [...] “identidad, extranjería, opresión, discriminación, dominación, libertad, pertenencia, patria, anhelo y hogar”. Los conceptos antes mencionados, según Be’er, son



transversales a la vida del ser humano que comprenden la existencia desde una perspectiva relacionada al tiempo. Es la búsqueda de un lugar, espacio y tiempo. Tomado:

<https://www.kcdc.co.il/en/show/asylum/>.

Esta obra responde a la idea y sensación de encierro que son motivación para impartir la creación de la Escena 1: Panóptico del videodanza *maLeAbIE*, asociado además a la

configuración escénica, fragmento de 8’ para teatro. Así como lo expresa Be’er, a la luz de algunas palabras claves para acerca al espectador a su obra, es tal vez una de las ideas para la creación de la primera escena del videodanza, se extraen algunas palabras, en este caso del libro *‘Vigilar y castigar, nacimiento de la prisión* del filósofo Foucault antes mencionado, que posterior son llevadas a sensaciones y movimientos realcionados bajo la observación y auto-observación.

La imagen aquí expuesta hace realición con el ojo de poder y dominación, representado con la luz cenital puede interpretar o dar la sensación de encierro, soledad y vigilancia, la pregunta por el deseo o la pertenencia al espacio propio, da pie para la observación interna.

Imagen #7 Tomado de:

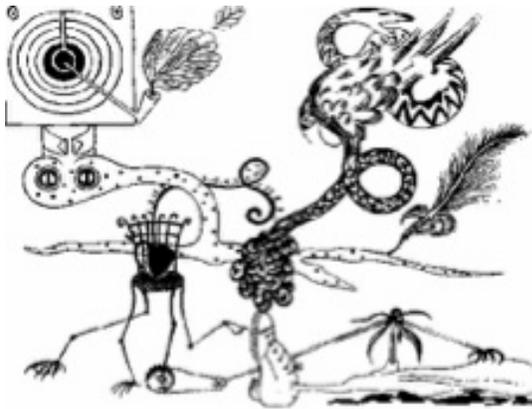
https://www.google.com/search?q=asylum+-+kibbutz+contemporary+dance+company&rlz=1C5CHFA_enCO751CO753&sxsrf=ACYBGNTnVtLP_ECnfoVJnSk0Qr1I9K9ZJQ:1573768549027&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjo4Mra2OrIAhVROKwKHWI5C48Q_AUIEygC&biw=1276&bih=659#imgrc=KAYe9KWEZIJ0XM:

Imagen #7 1

1.1.5 Antecedentes metodológicos

❖ El cadáver exquisito

El Cadáver exquisito, técnica usada por los surrealistas desde el año 1925, es un juego que permite liberarse de la razón en sus creaciones y revelar los juegos del inconsciente como lo ejemplifica las imágenes anteriores. Éste, consta de agrupar frases o imágenes entre varios participantes, que una vez consignadas en el papel serán ocultas para la siguiente persona; al final se presenta el resultado ya sea que algún integrante lea en voz alta la composición generada en el momento o que se desdoble la imagen.



Siendo una técnica más usada en el área literaria para redactar textos, el cadáver exquisito se puede traducir al movimiento, desde la composición de imágenes, figuras y texto. En el laboratorio de creación para la obra de videodanza maLeAbIE, el Cadáver exquisito,

es quizá una de las estrategias para revelar el inconsciente y llevarlo al contexto inmediato, para la escena 2 denominada auto-observación se pretende hacer un juego al azar en un solo momento y movimiento; es decir, la escena es grabada por diferentes dispositivos móviles para dar como resultado una única captura que deviene de la improvisación y el juego con el lente.

Imagen #8. Cadáver exquisito realizado por Tristan Tzara y André Breton. Tomado de: <https://homiliesdorganya.wordpress.com/category/microrelats/>

Imagen #8 1

Imagen #9. Cadáver Exquis, 1938, multiple artist.

Tomada de:

<http://wordpress.danieltubau.com/bunuel-y-el-cadaver-exquisito-2/>

Imagen #9 1



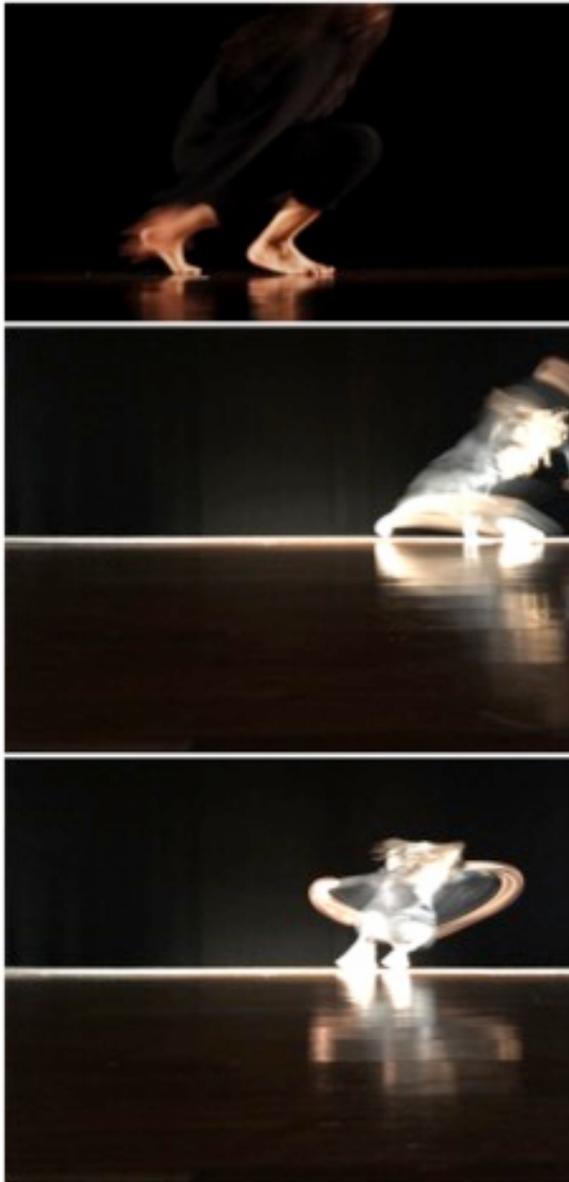
Imagen #10. Tristan Tzara, fundador del Dadaísmo.

Tomada de: <http://leedor.com/2018/04/16/tristan-tzara-el-fundador-del-dadaismo/>

Imagen #10 1



2.1 Justificación



En el marco de estructurar el proyecto de investigación/creación del pregrado en Licenciatura en Educación Básica en Danza de la Universidad de Antioquia, y en lo que versará la vida profesional, se considera la creación como una posibilidad para conectar los elementos del contexto y transformarlos en arte.

Este proyecto se aventura a investigar y crear a partir del movimiento corporal bajo la recreación del cuerpo en pantalla en relación a la pre-producción, producción y post-producción de la obra de videodanza titulada '*maLeAbIE*'. Es preciso explicar que en primera instancia el proyecto estaba fundado a partir de la idea y nombre de '*Cuerpo maleale*'. En gran medida se trataba del cuestionamiento por el tratamiento del cuerpo en el video que da pie a la idea de editar y fragmentar un cuerpo en pantalla, como posibilidad de manipulación del tiempo, cuerpo y espacio.

[Fotografía #4. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Carolina Posada] Grabación 1 videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque BibliotecA Gabriel García Márquez.

Fotografía #4 1

El cuerpo, en este caso como elemento principal, cohesiona el tiempo y el espacio escénico, logrando múltiples sensaciones y estados que derivan del movimiento; éste teje un vínculo creativo al encuentro con la cámara, recreando un nuevo cuerpo. Ambos, cuerpo y cámara, reciben información externa para interiorizarla y materializarla en la configuración escénica de *maLeAbIE*.

Al tratarse de un juego en doble vía, el entorno transforma el interior del cuerpo y el interior se ve reflejado en el afuera para fluctuar en la escena y reincorporarse, no solo en la sociedad, sino en un movimiento natural, tranquilo, transparente que se reencuentra y se redescubre como elemento principal del 'yo íntimo'. Cito a Ossott: "Cada cuerpo, cada realidad posee allí su gramática secreta" (2006, p. 38). Entre tanto se acude al cuerpo y a lo maleable como el principal objeto de estudio vital para la investigación/creación de éste trabajo.

Fue durante la ejecución del proyecto que se pensó en hacer alusión a lo '*maLeAbIE*', partiendo de la idea de cómo cada proceso cambia, se transforma, se le da vida desde la pre-producción, producción y post-producción, lo que en suma lo hace un proyecto maleable. En ese orden, teniendo en cuenta lo antes mencionado sobre el cuerpo y las posibilidades con la cámara, se hablará en términos generales a lo largo del texto el concepto de 'lo maleable', pensado también para la construcción del videodanza y la configuración escénica.



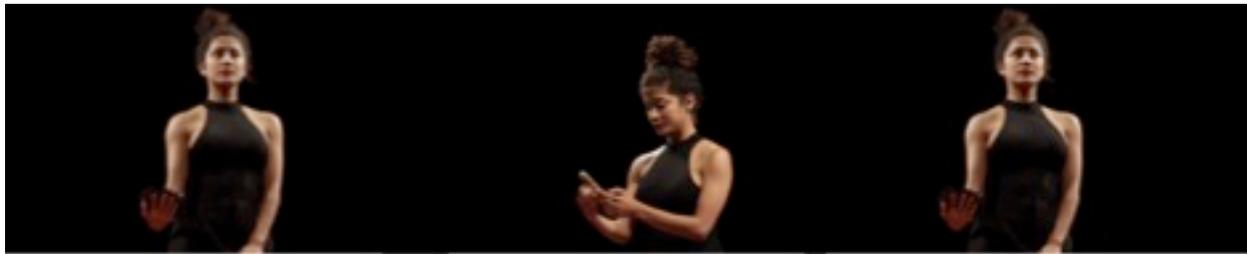
[Fotografía #5. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Diego Alejandro Pérez] Grabación 1 videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #5 1

Es evidente cómo el video se ha convertido en una ayuda didáctica, demostrativa y representativa para la sociedad contemporánea; y cómo, a través de éste, se sintetiza en gran parte el mundo de hoy aun más cuando en la actualidad se vivencia el consumo visual a través de redes sociales y plataformas virtuales. De este modo, son múltiples las historias contadas por este medio audiovisual que entra a interferir en la cotidianidad de las personas. Ahora bien, la creación en danza direcciona el proceso de

investigación hacia un discurso propio, que por medio del arte implica hallar las estrategias adecuadas que permitan construir un resultado visual y un enfoque coreográfico sólido. Por esta razón, se hace la cuidadosa elección del video como una estrategia de auto-observación y eje central que imparte la creación y le permite a 'maLeAbIE' narrarse desde un estado, emoción y sensación.

Por la anterior razón, se decide indagar el videodanza no solo como una posibilidad de producción audiovisual donde reposará la obra, sino de explorar la herramienta y sus elementos de video para crear y componer otro cuerpo a disposición de la pantalla. Es decir, situar los elementos acordes a un espacio y tiempo como otros cuerpos, a su vez son cuerpos que, coreográficamente, están pensados y diseñados para movilizarse en conjunto como una sola pieza direccionada a un propósito final.



[Fotografía #6. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original, Diego Alejandro Pérez] Grabación 1, escena 2: auto-observación, videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #6 1

3.1 Pregunta de Investigación

¿Cómo establecer múltiples relaciones compositivas entre cuerpo y cámara, que deriven en imágenes maleables para la auto-observación y configuración escénica de la obra videodanza *maLeAbIE*?

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Crear un videodanza que presente el concepto de 'maLeAbIE', a partir de múltiples relaciones compositivas entre cuerpo y cámara que derivan en imágenes maleables para la auto-observación y la configuración escénica.

4.1 Objetivos Específicos

- Establecer el movimiento de la intérprete, para el videodanza *maLeAbIE*, a partir de la relación cuerpo y cámara, asociada a un sustento teórico, conceptual y metodológico.
- Componer y diseñar el ambiente sonoro para cada escena que integra el videodanza en la locación escogida para la grabación.
- Sistematizar el proceso de creación de cada escena que compone el videodanza.



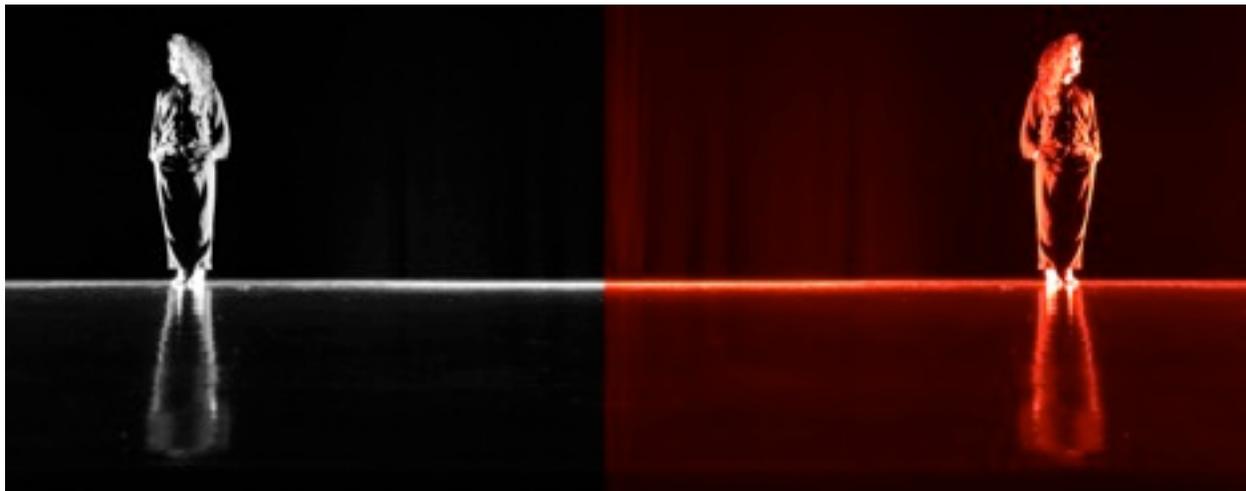
[Fotografía #7. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Diego Alejandro Pérez Diego Alejandro Pérez] Grabación 1, escena 2: auto-observación, videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #7 1

CONTEXTO/ANALIZAR

La concepción artística, expresada a través del contexto histórico, social y político, se encuentra en permanente transformación; es en esa dimensión cambiante que se renueva la investigación en el campo artístico. Así, los componentes metodológicos para el proceso creativo son aciertos valorados en la sociedad de las nuevas tecnologías, a un clic de transitar por diferentes escenarios.

En la contemporaneidad, el arte se manifiesta a través de los medios tecnológicos que decantan el desarrollo de un proceso artístico, a su vez, le proporciona al artista la promoción y difusión de la imagen como un producto en espacios virtuales, con la intención y posibilidad de presentarse ante nuevos y conocidos públicos del campo profesional y escénico. En esa dirección, aparece la auto-observación a través de dispositivos móviles para sumar al contexto visual, en vista de transformar la perspectiva del sujeto y su entorno cultural.



[Fotografía #8. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Carolina Posada] Grabación 1 videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #8 1

La auto-observación, ligada al juego con la cámara, como otro cuerpo que danza por el reflejo e imitación de movimiento será el contexto directo en este trabajo. Es así como se incluye el celular ligado a un mecanismo de producción para ésta investigación/creación, este dispositivo móvil adoptado en el cotidiano de los sujetos, se aplica de manera versátil y se asocia con facilidad al formato de video con la intención clara de calidad de imagen y reproducción de la misma para entrar y hacer énfasis en lo

maleable. Esto conduce a entender el video como la herramienta que reúne varios medios tecnológicos para un fin.

En nuestro contexto local, propiamente en la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia y Medellín, el formato sigue siendo poco explorado, no obstante, se evidencian algunos procesos formativos que comprenden el video asociado a las materias: Taller montaje, electivas audiovisuales y Proyecto de grado. Es importante seguir explorando este medio digital para la realización y ejecución de obras dentro del campo académico, puesto que da cuenta del interés de maestros y estudiantes hacia la búsqueda de escenificar, registrar y consolidar el arte en las plataformas virtuales que sirvan como referentes artísticos al servicio de la comunidad universitaria.

La investigación/creación de '*maLeAbIE*', establece múltiples relaciones compositivas entre el cuerpo y la cámara para el proceso de auto-observación que resulta de la intención a maleabilizar el cuerpo de la intérprete en el videodanza, de allí se instala el deseo de acompañar la mirada del espectador bajo el método de auto-observación.

[Fotografía #9. Collage archivo personal
Claudia L-F Castiblanco . Foto original Diego
Alejandro Pérez] Grabación 1 escena
contemplación – créditos, videodanza
maLeAbIE (Diciembre 17. Medellín. 2018)
Teatro Macondo. Parque Biblioteca Gabriel
García Márquez.

Fotografía #9 1



CAPÍTULO 2

La Producción

Desarrollo del Concepto

2. maLeAble

Cuerpo en pantalla

El cuerpo es sujeto y objeto dentro de la materialización del videodanza debido a que su expresión intrínseca se manifiesta a nivel cultural como posibilidad de creación. Éste, cuerpo, requiere ser tratado de otra forma en la pantalla, porque cada movimiento está pensado y diseñado para la mirada de la cámara como si de otra coreografía alterna se tratara: “[...] esta *coreografía* de la mirada es tal vez lo que mejor define a la video danza, lo que le da su fuerza estética y lo que justifica su razón de ser dentro del arte contemporáneo” (Alonso, 2010, p. 13). A su vez, esta otra mirada comprende la cámara como un punto de vista que permite ver el mundo del otro a través del cuerpo, así surge una perspectiva que encuentra otro lugar para la danza, diferente al habitual escenario físico.



[Fotografía #10. Diego Alejandro Pérez] Grabación 1 escena contemplación- créditos. Videodanza *maLeAble*. (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #10 1

Ahora bien, desde el punto de vista del realizador, como otra mirada más, es importante analizar la ubicación de la cámara, cómo ésta logra capturar y acercar al otro, al espectador, a partir de ángulos, planos, puntos de encuadre, zoom y demás elementos susceptibles de edición. Así la cámara produce mirada propia, no es un objeto pasivo; como lo menciona Sánchez en el capítulo “Corporeidad en la videodanza y la cámara corporizada” incluido en el libro: *Terpsícore en ceros y unos. ENSAYOS DE VIDEODANZA* Desde este punto de vista, la mirada es un elemento inmerso en el movimiento del otro, es un cuerpo dinámico que contempla la observación crítica y objetiva, la cual busca posicionarse para este trabajo (2010, p. 46).



[Fotografía #11. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Diego Alejandro Pérez] Grabación 1, escena 2: auto-observación y escena 3: reflejos, videodanza *maLeAbLE* (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #11 1

En esta investigación/creación el cuerpo transita por diferentes ritmos, tiempos atemporales y multidimensionales que se conjugan en el videodanza. Comprende así un cuerpo que se construye en la pre-producción y se deconstruye en el plano virtual de la producción y post-producción, en busca de reflejar y re-interpretar un nuevo cuerpo, un cuerpo maleable, proyectado en el lente escénico. Básicamente, se trata de desprender una percepción de cuerpo que es a la vez fluctuante, móvil, flexible, fuerte y con carácter en tanto se configura a partir de los presupuestos estéticos del videodanza. Expresa Hurtado en su tesis *El cuerpo creado / el cuerpo percibido*:

El cuerpo en la videodanza es una construcción psíquica más que una realidad física, pues entre corte y corte hay un espacio, un espacio que quizá sirve para que el espectador fantasee e imagine ese cuerpo. Es decir el cuerpo existe tanto en lo visto como en lo no visto, y deja de esta manera espacios abiertos a la interpretación, es así como la magia del arte de la videodanza surge en lo ausente (2014, p. 6).

maLeAbIE, cuerpo en pantalla como categoría de análisis, funciona como elemento principal de investigación para transformar escenarios de aprendizaje, éste surge de la expresión misma del auto-observarse. El cuerpo visto como una región infinita, busca percibir la naturaleza de las cosas para encontrar el movimiento propio de las sensaciones que se genera y explora para la consolidación en cada escena, su origen radica en la experiencia concreta de quien habita el cuerpo. Aquí la cámara no solo es la herramienta principal para producir y maleabilizar el cuerpo sino que, además, otro cuerpo que danza, un espejo que metafóricamente devuelve la mirada tanto al intérprete como al espectador.

Así pues, se emplea la mirada como concepto a partir de la fenomenología y la perspectiva teórica de la percepción expresada por Merleau-Ponty, cuyo interés radica en una ‘expresión creadora’ de su propio cuerpo” (Verano, 2008, p. 112). Esta perspectiva permite comprender cómo dicha expresión pasa a ser gesto y palabra de representación simple con valor propio, para aludir al análisis de los procesos conscientes; hablar desde el cuerpo como ‘categoría de experiencia cultural’ y entrever la producción que se tiene del cuerpo vivo. “Para poder escribir desde el cuerpo hay que partir de la base fenomenológica de la experiencia”



[Fotografía #12. Juan Esteban Alzate] Grabación 2, escena 1: panóptico, videodanza *maLeAbIE* (Junio 22 Medellín. 2019) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #12 1

(Tamayo, 2013, p. 77). Esto nos lleva a entender una de las claves principales de la fenomenología de Merleau-Ponty: el retorno a la experiencia, como aquello que permite “volver a las cosas mismas” (Paredes, 2008, p. 31). Dicha experiencia no parte sólo de momentos de vida del individuo que las crea, es la puesta en escena del sujeto desnudo ante la humanidad. Como parafrasea Paredes a Merleau-Ponty:

[...] la fenomenología de la percepción no es tan sólo una clase de vivencias que pone a la conciencia ante la presencia efectiva de un objeto; es sobre todo un tipo de experiencia fundamental en el que está implicado todo el sujeto de la experiencia (Paredes, 2008, p. 35).



De acuerdo con la cita anterior, se plantea para este trabajo un cuerpo con contexto que sin más acude a la virtualidad para asomarse y reflejarse al interior del espacio surreal como también se podría denominar el videodanza. El cuerpo en la pantalla escénica transmite profundidad y fascinación por cada espacio que recorre, liberado del tiempo y el espacio; es un mundo infinito de posibilidades.

[Fotografía #13. Gustavo Villegas] Socialización de resultados, configuración escénica_ fragmento escena 1: panóptico (Agosto 14. 2019) Teatro Camilo Torres Restrepo, Universidad de Antioquia.

Fotografía #13 1

El cuerpo en el videodanza “[...] ya no es ese cuerpo cotidiano ofuscado, limitado, mutilado, sino más bien es un cuerpo liberado, ingrávito a través de la virtualidad, liberado del espacio y el tiempo para expandir su movimiento” (Posada, 2010, p. 186).

Acota Cerani:

En la danza para la pantalla el cuerpo es la materia prima para una re-conceptualización de la corporalidad, un cuerpo filmado y editado que se transforma en un cuerpo único y múltiple en la simultaneidad de los fragmentos ensamblados en la edición de una coreografía que instala una proto-narración (2010, p. 54).

En experiencias como la anterior, ya es posible pensar la cámara como el medio que propone y genera un espacio y un tiempo del cuerpo que no referencia lugar; es decir, que conecta fragmentos imperceptibles como otro escenario para la danza. La cámara es un lente–espejo que refleja y permite recuperar otras franjas no exploradas. Como lo expresa Alonso: “El ojo de la cámara permite rescatar zonas, sectores que muchas veces son corporales y que otorgan una dimensión inusual al cuerpo como lugar a recorrer y/o habitar” (2010, p. 13). Es así como la *coreografía de la mirada*, mencionada por este autor, superpone al lente como el otro que danza desde afuera.

2.1 El panóptico según Michael Foucault

Este gran pensador, psicólogo Francés, es quizá uno de los más conocidos en el campo de las ciencias sociales y políticas por las ideas sobre las instituciones sociales, puntualmente las prisiones, los hospitales y las sociedades controladoras en general. Su idea de poder está centrada no solo en lo social sino en las pequeñas subesferas y como éstas alimentan las grandes esferas de poder desde la mirada jerárquica y vigilante. Aunque fue Jeremy Bentham hacia finales del siglo XVIII quien habla por primera vez del concepto de panóptico ligada al tipo de estructura arquitectónica carcelaria para vigilar a los



presos, es Foucault quien hace un estudio profundo sobre el ojo de poder, el control social y la vigilancia del sujeto como un ejercicio de auto-observación regulado por la disciplina el cual, según Foucault es un:

“[...] dispositivo que coacciona por el juego de la mirada; un aparato en el que las técnicas que permiten ver inducen efectos de poder y donde, de rechazo, los medios de coerción hacen claramente visibles aquellos sobre quienes se aplican” (2002, p. 158).

Imagen #11. Michel Foucault.

Tomado de: <https://www.iberlibro.com/primer-edicion-firmada/Michel-Foucault-Portrait-11-MONES-Bruno/19394290232/bd>

Imagen #11 1

Esta idea responde al desarrollo y ejecución de la E1 de la propuesta de investigación/creación del videodanza *maLeAbIE*, la cual indaga las afecciones entre el cuerpo, la danza y el espacio bajo los efectos de la mirada y comprende al sujeto bajo la idea de coerción y sometimiento asociado a un estado de permanente observación externa e interna.

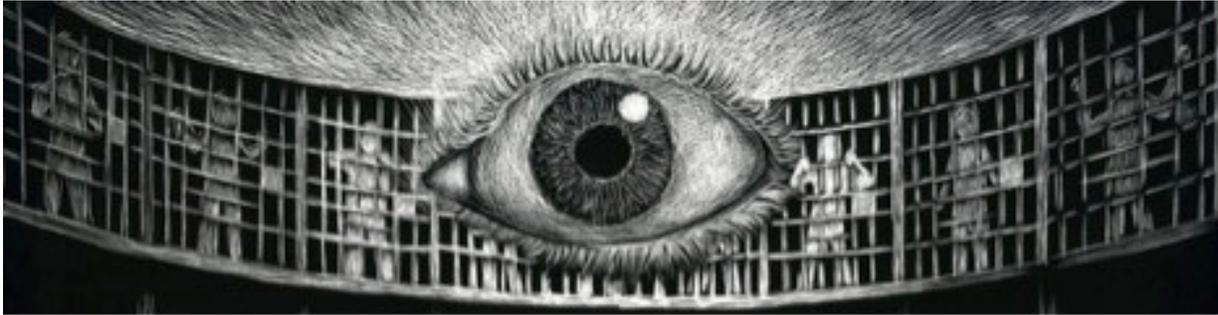


Imagen #12. Vigilar y castigar, el panotismo. Michel foucault. Tomado de:
<http://utophianoticias.blogspot.com/2017/09/te-estamos-vigilando.html>

Imagen #12 1

Siendo Foucault el invitado para este trabajo como refertene que cobija las tres escenas del videodanza denominadas E1_Panóptico/E2_Auto observación/E3_Reflejos, es imprescindible los aportes de Bentham cuya idea de observación vigilante:

[...] ha sentado el principio de que el poder debía ser visible e inverificable. Visible: el detenido tendrá sin cesar ante los ojos la elevada silueta de la torre central de donde es espiado. Inverificable: el detenido no debe saber jamás si en aquel momento se le mira; pero debe estar seguro de que siempre puede ser mirado (2002, p. 185-186).

De ahí resulta el efecto del panóptico, inducir sobre el estado consciente del sujeto a través de la observación vigilante y permanente como funcionamiento de poder automático. En el contexto carcelario, básicamente este diseño de construcción permite al vigilante ubicarse en un estado de poder, a esto se le nombra panóptico basado en el principio de “[...] una máquina de disociar la pareja ver ser visto: en el anillo periférico, se es totalmente visto, sin ver jamás; en la torre central, se ve todo, sin ser jamás visto” (2002, p. 186). En esa dirección es trabajar con la psique del sujeto y regularlo hasta el punto que él mismo se auto-controle, se auto-vigile y auto-discipline. Este dispositivo desindividualiza el poder y automatiza el comportamiento de cada individuo.

El concepto de ‘panóptico’ para este trabajo se traduce al ojo observador, es decir en el caso del

videodanza, se le concede al lente de la cámara la responsabilidad de ser el panóptico puesto que en la escena física es el espectador a quien se le otorga la posibilidad de tener el poder y decidir qué ver. De esta manera la observación propia del espectador sostiene dos miradas, la primera es conducida en la observación del videodanza y la segunda observación es una posibilidad para ser la torre central, la cual se da en la presentación escénica.

Finalmente, *maLeAblE* responde al ojo de poder con un cuerpo dócil como bien menciona Foucault en el capítulo '*Los cuerpos dóciles*' de su libro: *Vigilar y Castigar, nacimiento de la prisión* aquí pensado a partir de la idea de un cuerpo fuerte, entrenado, disciplinado y retador ante la observación y auto-observación; todo lo dicho anteriormente da cuenta de lo maleable que puede llegar a ser un sujeto y cambiar su accionar a partir de una simple mirada.



Imagen #13. Ojo telaraña. Tomado de:
<https://culturacolectiva.com/letras/por-que-segun-michel-foucault-nuestro-mundo-cotidiano-es-como-una-carcel>

Imagen #13 1

2.2 Algunas reflexiones sobre el videodanza

Con los avances de la tecnología, la danza encuentra nuevas y posibles metodologías para la creación. De ahí que el videodanza, que surge del encuentro entre danza y videografía, funcione y genere lenguajes poéticos justificados en la relación entre tiempo, cuerpo y espacio. Esta relación se expone a través de la pantalla, medio a través del cual es posible ver los movimientos minuciosos, sus limitantes y el amplio desarrollo creativo. El videodanza es un lenguaje de expresión que se reinventa con cada iniciativa, debido a las múltiples perspectivas del creador y el enfoque que se determina en cada una de sus versiones. Expresan Lachino y Benhumea que “[...] detrás de la cámara y la pantalla hay un creador cuya mirada personal sobre la danza se traduce en distintas formas de pensar el cuerpo, el movimiento, el espacio y el tiempo” (2012, p. 31). Es el creador quien transforma la cotidianidad a hechos creativos con intenciones a lenguajes artísticos únicos, se trata entonces de posibilitar relaciones que transmuten la realidad hacia estados del arte, sugestivos e inimaginables.

Estas apuestas pueden reconocerse y recogerse de experiencias ya vistas dentro de la comunidad universitaria, puntualmente en la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Baste recordar la plataforma de proyección de Videodanza, creada como iniciativa académica con el propósito de evidenciar procesos y obras de creación donde el estudiante-artista ya es co-productor de su propio discurso investigativo materializado en un producto con posibilidad de circular en otras plataformas y así ser visto por nuevos públicos.

Ubicar la danza en una escena digital y hacerlo a partir de la perspectiva de creación del medio audiovisual, permite al creador destacar conceptos con detalles potenciados en primeros planos, planos medio o general. Esto es: generar texturas, espacialidades, matices, fondos, con el fin de aportar una estética que decante el proceso creativo (López, 2011, p. 14). Por otro lado, la desición del video en la danza desestabiliza la puesta en escena coreográfica, porque deja en evidencia las nociones que se tenían del cuerpo, el tiempo, el espacio, las sumerge a nuevos y diferentes lenguajes.

La capacidad del videoasta (sic)*¹ para viajar con la cámara a través de los cuerpos en movimiento, nos muestra una realidad detrás de la realidad, nos acerca de otra manera a la experiencia del movimiento, entra sutilmente a las entrañas mismas del cuerpo en acción, en una espacialidad y temporalidad diferentes (Lachino & Benhumea, 2012, p. 31).

De este modo, la cámara invita a transformar el cuerpo y recorrer otros espacios capaces de presentar la imagen real a través de complejas subjetividades que dan pie a posibles discusiones y reflexiones. A lo anterior se añade esto, el acercamiento del videodanza a las plataformas de difusión y exposición virtual como una conjugación híbrida entre la danza y la tecnología que narra historias en movimiento, lo que resalta desde luego un lugar maleable para la danza. Afirma Douglas Rosenberg citado en el libro *Videodanza: Creación Híbrida*

[...]el media space como sitio para la coreografía es un espacio maleable para la exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora. La práctica de articular este sitio, es aquella en la cual la naturaleza misma de la coreografía y la acción de la danza pueden ser cuestionadas, deconstruidas, y representadas como una forma híbrida totalmente nueva, a través de la experimentación con ángulos de cámara, composición de toma, locación y técnica de postproducción (2017, p. 12-13).

¹ El concepto correcto es Videasta y no Videoasta, las autores se refieren con éste término a la persona que produce y realiza videos o relacionado con el trabajo audiovisual.

Estos nuevos discursos dialogan con el fin de posicionar un lugar adecuado para envolver el ojo atento, curioso y crítico del espectador al compartir el espacio escénico, virtual y físico como marco de movimiento coreográfico. Dicho esto las palabras de Posada resultan significativas al señalar que “[...] la cámara es sujeto y es bailarín, es la extensión del cuerpo del bailarín” (2010, p. 187).

Con los actuales avances tecnológicos cada vez es más sencillo acceder al mundo audiovisual y romper con paradigmas establecidos por la sociedad y las personas. Es sabido que todo individuo se convierte en creador de su propia historia. En el videodanza, el creador danza la obra misma, a su vez es una producción de vida cotidiana, vista en la inmediatez propia del medio tecnológico móvil, sus múltiples interpretaciones toman mayor vuelo. Las redes, por ejemplo, se encargan de narrar historias a gusto propio en un espacio virtual, para registrar visualmente momentos de vida de los sujetos, finalmente esto es la suma de elementos para la creación del personaje que encaja justo en la tendencia de un contexto cultural con el deseo de ser parte del círculo online más visitado.

Ampliando un poco la mirada acerca de que es el videodanza, acudo algunas definiciones de videoartistas y cineastas citados en el libro digital Videodanza, de la escena a la pantalla por Lachino y Benhumea (2012) citado anteriormente:

Gustavo Lara / Videoartista, menciona: “El artista se enfoca hacia una composición de imagen, un lenguaje total audiovisual”.



Imagen #14. Gustavo Lara, videoartista. Tomado del libro electrónico *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla*.

Imagen #14 1

Alfredo Salomón /
Videoartista, dice:
“La videodanza es
la posibilidad de
retratar en video
el movimiento de
un bailarín, se
trata de encontrar
la realidad que se
genera una vez
esté dentro de la
cámara”.



Imagen #15. Alfredo Salomón, Videartista. Tomado del libro electrónico *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla*.

Imagen #15 1



Imagen #16. Omar Carrum, Coreógrafo, bailarín y videoartista. Tomado del libro electrónico *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla*.

Imagen #16 1

Ómar Carrum / Coreógrafo, bailarín, Videoartista, dice: “Es un arte visual que implica movimiento y como consecuencia el movimiento se puede encontrar en todas partes no solo en la imagen misma sino en la cámara también, pero no porque no lo tenga deja de ser videodanza. Además, todo lo que implica la combinación de movimiento, música, y la combinación de estos elementos dentro de este cuadrado (cámara)”.

Rosa Martha Fernández /
Cineasta,
menciona: “La
videodanza es la
interacción entre
esos dos lenguajes
de movimiento, la
danza y el video. La
transposición de
lenguaje de la
danza al lenguaje
cinematográfico”.



Imagen #17 Rosa Martha Fernández, Cineasta. Tomado del libro electrónico *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla.*

Imagen #17 1

Mariana Arteaga /
Coreógrafa,
bailarina y
Videoartista, dice:
“Es el encuentro
equilibrado entre
el lenguaje visual y
el lenguaje
coreográfico con
las características
de ambos , para
dar pie a otro
producto que es la
videodanza”.



Imagen #18. Mariana Arteaga, Coreógrafa, bailarina y Videoartista. Tomado del libro electrónico *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla.*

Imagen #18 1



Imagen #19. Rocío Becerril, Coreógrafa, bailarina y Videoartista. Tomado del libro electrónico *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla*.

Imagen #19 1

Rocío Becerril /Coreógrafa, bailarina y Videoartista, dice: “ mi concepto de la videodanza ha pasado por la saturación, es decir, en los finales de los 90’ y todo lo que es la década de los noventa, me dedico a tener una especie de “limitancia” en favor o en pro, de producir videodanza y de volcarme muchísimo solo en poder lograr ese documento estético, ese video de creación, defendiendo la posibilidad de los coreógrafos de que todos podemos tener una escritura personal “.



Vivian Cruz / Bailarina, actriz y Videoartista, dice: “Los dos (video y danza) utilizan la acción, el movimiento, el tiempo y el espacio, son los cuatro elementos que se utilizan en ambos lenguajes, pero tienen formas distintas de utilizarse. Lo que se debe entender es cómo se utiliza para cada uno y cómo pueden interactuar.

Imagen #20. Vivian Cruz, bailarina y Videoartista. Tomado del libro electrónico *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla*.

Imagen #20 1

Como se puede apreciar la mayoría de videoartistas citados en el libro electrónico de referencia: *VIDEODANZA, de la escena a la pantalla*, consideran y están de acuerdo en que hacer videodanza es un proceso colectivo; por ello, la presente propuesta de investigación/creación – maLeABLE – para llevar a cabo un trabajo colaborativo (en equipo), se apoya y respalda en una serie de personas conocedoras y activas en esos otros saberes específicos que hacen parte de la agremiación de artistas, esto facilita la creación y consolidación de este proceso artístico. Al ser maLeABLE un pequeño proyecto personal e individual, configurado en solo coreográfico, contempla y recoge las observaciones técnicas o metodológicas de otros sujetos capacitados, con mayor experticia, para aportar a la obra.

En lo que respecta a la experiencia y la necesidad de tener conceptos básicos claros en otras disciplinas que comprenden lo artístico, este intercambio y proceso de co-creación es enriquecedor para el intérprete y coreógrafo, a la vez que fortalece la realización de proyectos enfocados al arte, pues afina la intención de dirigir una idea y permite contar con lo necesario para materializarla. Es así como estos acercamientos se dan con el fin de, más allá de conocer, guiar las formas hacia un buen producto final.

Como lo expone durante una entrevista, Silvina Szperling: “[...] creo que es muy importante conocer el lenguaje y conocer la historia de las formas artísticas como se han ido desarrollando” (López, 2011, p.72). Con el fin, más allá de conocer, guiarlas a un buen producto final.

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación y enfoque

maLeAble como propuesta creativa cumple con el acercamiento a la investigación/creación en las artes desde la triada creador, obra, espectador como menciona Daza:

Para poder realizar un análisis de lo que sucede con la investigación- creación en el arte, tendremos que mencionar tres elementos que han estado presentes en el acontecer del Arte, sin ellos el arte no habría podido ser y existir durante la historia. Ellos son el sujeto creador o artista, el objeto o práctica artística y el espectador o público quien recibe la obra o propuesta artística (2009, p. 87).

Esto conduce a la integración de la comunidad artística, ésta pretende generar conocimiento y compartirlo con la comunidad tanto en el campo académico como en el campo artístico. Se espera, que la investigación/creación sea un método verídico para la ciencia; no obstante, diferente al método científico que considera otras variables, que el creador en artes pueda validar su investigación a partir de la subjetividad.

La Investigación/creación en artes comprende al sujeto desde la perspectiva del comportamiento y cualidad natural del ser como interpretación de conocimiento. Esto es precisamente, lo que hace a la experiencia una herramienta discursiva, y centra al sujeto dentro del marco investigativo ajustado al

campo no medible. En esta perspectiva, la Investigación/creación se enfoca en el cuerpo, entendido como un todo hacia la búsqueda del equilibrio y, como elemento de comunicación del sujeto con el mundo; percibido por y con un sentido.



[Fotografía #14. Collage archivo personal Clauia L-F Castiblanco. Foto original Juan Esteban Alzate] De izquierda a derecha_ Socialización de resultados, fragmento escena 1: panóptico. Teatro Camilo Torres y grabación 2, escena 1: panóptico, videodanza *maLeAbIE* (Junio 22. Medellín. 2019) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #14 1

De lo anterior se desprende, la razón principal y la importancia del método de investigación cualitativa , aplicada en el presente trabajo que se asocia a la fenomenología de la percepción por Merleau-Ponty. Por ello se parte de entender cómo el aporte implícito del contexto, además de lo argumentado anteriormente, responde a conductas esenciales del sujeto y la subjetividad. Se asume además, la pertinencia de consolidar y sistematizar proyectos de investigación y creación en artes. Para ampliar esta idea retomo a la autora Daza ya antes mencionada:

[...] para que la práctica del arte sea considerada investigación, debe cumplir con una sistematización rigurosa, los resultados deben ser publicados y compartidos por la comunidad artística, pero es necesario mencionar que esto sucede pocas veces dentro de la comunidad artística, pues por ser el arte de naturaleza práctica se ha generalizado el pensamiento que los artistas no deben argumentar lo que se hace en la práctica del arte (2008, p. 87).

Para continuar en este orden de ideas, se espera que el ejercicio de investigar en las artes mas allá de ser un limitante, sea un incentivo pues cada investigación/creación, sea en danza, teatro, artes plásticas, música u otras, contienen una preparación, un desarrollo, unas conclusiones y una proyección o socialización a la comunidad académica y artística específica. Es ahí donde la presente propuesta creativa reúne todos los elementos básicos para justificarse como investigación/creación, además esta propuesta ha sido beneficiado para su ejecución, por el Fondo para apoyar trabajos de grado y pequeños proyectos, cofinanciado por la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia y el CODI de la convocatoria 2018-1.

Es grato contar con el estímulo que ofrece el CODI, ya que es un apoyo tanto para el estudiante en formación como para las artes escénicas, llevar a cabo los proyecto que se emprenden durante la carrera, con el fin de socializar y compartir al público los resultados esperados y las ideas creativas.

3.3 Estrategia

Se divide en siete fases el desarrollo y ejecución de esta investigación/creación:

- En la primera fase se consolida el diario de campo realizado en la materia de Práctica Docente, donde se estudia todo lo relacionado a la observación y auto-observación, con el grupo de asistentes al taller de danza contemporánea, como grupo focal.



[Fotografía #15. Archivo personal Lucía Cano]
Prácticas de danza contemporánea grupo focal de
la práctica docente, liderado por Bienestar
Facultad de Artes, Universidad de Antioquia.

Fotografía #15 1

- En la fase dos se crea y construye la escena 1 (E1), acompañada por la asesoría externa del maestro Juan Guillermo Velásquez. Como referente se toman en cuenta algunas palabras claves extraídas del texto: *Vigilar y Castigar, nacimiento de la prisión* de Michel Foucault. Éstas se transforman en sensaciones para la interpretación escénica de maLeAbIE, e igualmente para su configuración y grabación.



[Fotografía #16. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Juan Esteban Alzate] Socialización de resultados, configuración escénica_fragmento escena 1: panóptico Videodanza *maLeAbIE* (Agosto 14. Medellín. 2019) Teatro Camilo Torres, Universidad de Antioquia.

Fotografía #16 1

- En la tercera fase se realiza un laboratorio de movimiento por medio de la improvisación, allí se trabaja la metodología de creación bajo la noción de Cadáver exquisito, planteada por los surrealistas. Para esta fase, se considera lo observado en la primera fase, se realizan pequeñas grabaciones como material de estudio. Asimismo se explora la creación del ambiente sonoro ajustado a cada escena, se hacen pruebas con los instrumentos seleccionados por la intérprete.



Imagen #21. Archivo personal Lucía Cano. Video promocional para la muestra final del grupo focal de danza contemporánea. *ESPACIO PARA EN-CUERPOS Y MOVIMIENTO* en espacio no convencional de la Universidad de Antioquia. (S.F. Medellín. 2018).

Imagen #21 1

- En la cuarta fase se realizan pruebas en la locación escogida para la grabación del videodanza, en el escenario de un teatro, espacio ideal donde los espectadores aprecian las creaciones escénicas.



[Fotografía #17. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco] Prueba de cámara GoPro plano cenital, Grabación 1 videodanza *maLeAbIE*. (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #17 1

- En la quinta fase se hace el proceso de edición del videodanza para el producto final.

[Fotografía #18. Archivo personal Lucía Cano] Proceso de edición videodanza *maLeAbIE*. (Julio 15. Medellín. 2019) Estudio del editor Juan Sebastián Gutiérrez en Carlos E. Restrepo.

Fotografía #18 1



- En la sexta fase se lleva a cabo la socialización y proyección del proyecto de Investigación-creación en videodanza por la autora del proyecto *maLeAbIE* Lucía Cano Gómez. **Nota:** La socialización se hizo en compañía de la estudiante Elizabeth Pérez, la cual fue beneficiaria del Fondo para apoyar trabajos de grado y pequeños proyectos de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, CODI.



Imagen #22. Afiche divulgación para la socialización de reultados creado por Comunicaciones Facultad de Artes – Universidad de Antioquia. (Agosto 9. Medellín. 2019).

Imagen #22 1

- En la séptima y última fase se sistematiza la información para la entrega final al Fondo de apoyo a trabajos de grado y pequeños proyectos, cofinanciado por la Facultad de Artes y el CODI – Convocatoria 2018-1 y a los jurados de la Facultad de Artes.

3.4 Técnica

Metodología de creación

Cadáver exquisito

El Cadáver exquisito, técnica usada por los surrealista desde el año 1925, es un juego que permite liberarse de la razón en sus creaciones. Éste, consta de agrupar palabras o imágenes a partir de ideas que surgen de los participantes, al final se lee en voz alta la composición que se genere dando como resultado un cadáver exquisito. Siendo una técnica más usada en el área literaria para redactar textos, el cadáver exquisito puede ser interpretado al movimiento, desde la composición de imágenes, figuras y texto.

¿Cómo hacer un poema dadaísta?
Tome un periódico
Tome unas tijeras
Escoja en el periódico un artículo de la longitud que cuenta darle a su poema
Recorte el artículo
Recorte enseguida con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa
Agítela suavemente
Ahora saque cada recorte uno tras otro
Copie concienzudamente en el orden en que hayan salido de la bolsa
El poema se parecerá a usted
Y es usted un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendido por el vulgo.
Tristan Tzara, hacia fines de 1929.

Imagen #23. Tristan Tzara, poema dadaísta. Tomado de:

<https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/11402-el-cadaver-exquisito-un-juego-creativo-que-revela-el-inconsciente-grupal.html>

Imagen #23 1



Imagen #24. Tristan Tzara. Tomado de: http://artsalve-productions.eu/art/Tristan_Tzara.html

Imagen #24 1

En el laboratorio de creación para la obra *maLeAbIE* en formato videodanza, el cadáver exquisito, es quizá una de las estrategias más interesantes que articula el proceso de construcción de algunas escenas. Es además, una creación y composición colectiva; en este caso asociado al movimiento, llevar el “yo” y los múltiples “yo” a todos los procesos de transformación creados para cada escena del videodanza como una pequeña parte que agrupa un todo, como el caso de la danza, el sonido, la cámara, la edición y el texto.

Pensar el cadáver exquisito desde una mirada del improvisador permite reunir y asociar algunos elementos relevantes en la manera de cómo cada uno ejecuta la creación, por el lado de la improvisación expresa Marina Tampini [...] “La improvisación en su instantaneidad, en su urgencia, funciona necesariamente por contagio. Desactiva el cálculo, hace visible lo inconsciente” (2017, p. 115). La improvisación es la acumulación de fragmentos que arrojado desde las decisiones que el improvisador toma en el instante, deja en movimiento la revelación del inconsciente y lo transforma a un contexto inmediato como un juego del azar. A su vez el cadáver exquisito como un resultado final,

reúne algunos elementos de la improvisación. En síntesis son ideas/decisiones que cobran importancia cuando el improvisador decide qué hacer con ellas. En el caso del videodanza maLeAbIE, puntualmente en la escena 2 denominada auto-observación, se puede observar que el cuerpo de la intérprete crea a partir del juego del azar, es decir, compone un cadáver exquisito desde el movimiento bajo algunas premisas de improvisación como se verá más adelante en la propuesta de creación.

3.5 Consentimiento informado

Dentro de lo argumentado en este trabajo de corte académico, la investigación/creación de *maLeAbIE*, presenta al intérprete como creador ético, que se ocupa de dialogar con los autores en pos de una construcción de conocimiento transparente y auténtica, donde se expresan los argumentos e ideas a partir de la reflexión subjetiva, metodológica y teórica.

El manejo ético de la información está basado en la confidencialidad, claridad, responsabilidad, reconocimiento de créditos a los realizadores, a los asesores conceptuales y escénicos, al asesor académico, al asesor metodológico, a los creadores visuales, al editor, al creador sonoro, a los diseñadores de luces, a los diseñadores de vestuario, a los encargados de maquillaje, a las entidades asociadas al proyecto, al préstamo de espacios, entre otros. Para ello, se reconoce y agradece su participación, a la vez que se menciona el uso consciente de los referentes y citas escritas por los autores.

CAPÍTULO 3

La Post-Producción

3.1. mAleAbIE

Lo maleable aparece con la idea de, *cómo algo puede ser transformado, fácilmente o no, ese algo se convierte en un nuevo algo ya que tiene un cambio*. Esta frase abre la puerta a la reflexión del siguiente texto. Se extrae entonces este término de maleabilidad usado además en materiales sólidos como el metal, el hierro, el bronce, la arcilla y se asocia a un carácter de lo humano; es decir un carácter “dócil”, “fácil de influir” de “moldear”, un carácter aparentemente fuerte en estado sólido. maLeAbIE pone en discusión a la noción de vigilancia y auto-vigilancia permanente de una sociedad crítica, cambiante, con poder económico y político sobre los cuerpos, una sociedad monitoreada por la industria y el comercio, que atrapa con las seductoras propuestas del consumo, que envuelve y vende una imagen, un modo de vivir, todo un sistema establecido, jerárquico y, en suma: maleable, en una ciudad observada. Un estado de observación y mirada aplastante por los otros, de los otros, como una reproducción en espejo infinito como lo menciona Foucault:

No hay necesidad de armas, de violencias físicas, de coacciones materiales. Basta una mirada. Una mirada que vigile y que cada uno, sintiéndola pesar sobre sí, termine por interiorizarla hasta el punto de vigilarse a sí mismo; cada uno ejercerá esta vigilancia sobre y contra sí mismo (Entrevista a Foucault, p. 18).

Como bien menciona el autor ‘vigilarse a sí mismo’ responde a una auto-observación constante donde la mirada es el elemento principal que congrega y se expresa en el texto, en la interpretación del personaje y en el videodanza *maLeAbIE*, como resultados de un proceso de investigación/creación en Danza. En este caso, para la intérprete/coreógrafa, la mirada vigilante se manifiesta como otra forma de danzar y

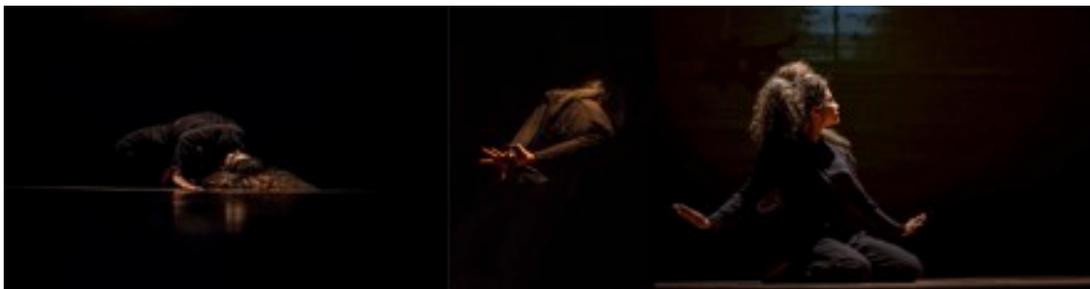
producir movimiento e imágenes hacia una percepción de cuerpo fluctuante, móvil, flexible, en tanto se configura a partir de los presupuestos estéticos del videodanza.

[Fotografía #19. Archivo personal Lucía Cano] Configuración escénica_ fragmento escena 1: panóptico. Videodanza *maLeAbIE* (Julio 9. Medellín. 2019) Teatro Camilo Torres, Universidad de Antioquia.

Fotografía #19 1



Esta idea de sentirse observado por otros, por sí mismo, se relaciona directamente al ojo de poder el cual es asociado al libro: *Vigilar y Castigar · nacimiento de la prisión·* del capítulo *Los Cuerpos dóciles* de Michael Foucault. Para el presente ejercicio de creación, este ojo de poder es denominado, ojo observador y pasa a representar y a su vez ser representado por el lente de la cámara, siendo así quien interviene como elemento maleador en el cuerpo de la intérprete, en el movimiento, en el espacio, en el tiempo, en los sonidos y demás sensaciones o estados que se puedan generar. Ciertamente, es Bentham, quien nos acerca desde el siglo XVIII a la idea de control, para él el panóptico consiste en [...] “una manifestación de la sociedad disciplinaria, es un correccional. Al control panóptico se someten las cárceles, las fábricas, los manicomios, los hospitales, las escuelas, que son instituciones típicas de la sociedad disciplinaria” (Han, 2013, p. 41).



[Fotografía #20. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Juan Esteban Alzate] Socialización de resultados, configuración escénica_ fragmnto escena 1: panóptico. Videodanza *maLeAbIE*. (Agosto 14. Medellín. 2019) Teatro Camilo Torres Rrestrepo, Universidad de Antioquia.

Fotografía #20 1

Así pues, lo maleable se pregunta por la mirada del otro y por cómo la observación afecta en la psique de una persona, entendiendo al otro como la familia, amigos, vecinos, educadores, espectadores, todo otro que se atravesase en la vida de alguien que se convierte, a su vez, en otro y que claramente somos nosotros (otros) en contextos diferentes. Se decide entonces, que la obra de creación tenga un lenguaje audiovisual y contemple la función de auto-grabarse, auto-explorarse a través del video, que sea Videodanza y no una obra en espacio físico o en espacio no convencional como idea inicial, posteriormente se hace la versión para Teatro, con el fin de hacer una puesta en escena más didáctica durante la socialización de los resultados del proyecto de investigación/creación.

La oportunidad que se abre aquí da contexto a la construcción de una propuesta que, a partir de la improvisación y el juego con la cámara como otro sujeto que cobra movimiento, que danza, que es observador y observado, crea un cuerpo controlado, que obedece a un sistema-sociedad reguladora y disciplinada, en palabras de Foucault se pensaría que “[...] *la disciplina fabrica así cuerpos sometidos y ejercitados, cuerpos ‘dóciles’*” (2002, p. 126-127). Esta docilidad de la que nos habla el autor responde a un cuerpo manipulado, que se forma y se transforma, que se educa y se perfecciona buscando la mejor versión de sí. A este cuerpo en ese entrenamiento, se le rescata la potencia y energía para cambiar el movimiento, las infinitas posibilidades para el pensar y actuar, a esto es lo que denomino un cuerpo maleable; que necesariamente no es débil, es un cuerpo “ejercitado” “fuerte” negado a cumplir con lo políticamente correcto. Este insumo da pie a la creación de un personaje construido y diseñado para presentar tanto en la escena virtual como en la escena física, un cuerpo que responde con una calidad de movimiento retadora a un ojo–lente/observador denominado, por otros, como un panóptico.



[Fotografía #21. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Juan Esteban Alzate] Socialización de resultados, configuración escénica_ fragmto escena 1: panóptico. Videodanza *maLeAbIE* (Agosto 14. Medellín. 2019) Teatro Camilo Torres Rrestrepo, Universidad de Antioquia.

Fotografía #21 1

De esta manera la construcción y exploración creativa de maLeAbIE indaga las afecciones entre el cuerpo, la danza y el espacio bajo los efectos de la mirada. Comprende y asume la observación en tres direcciones: vertical, circular y horizontal, asociadas a su vez a las tres escenas del videodanza. Cada una sitúa al sujeto en diferentes estados y sensaciones, dentro de un juego de miradas recíprocas donde el cuerpo transita por las latitudes del espacio ficticio, tiempo atemporal y multidimensional conjugados en el videodanza. Comprende un cuerpo que se construye y se deconstruye en el plano virtual, en busca de reflejar y re-interpretar un nuevo cuerpo, un cuerpo maleable, proyectado en el lente escénico. De las tres escenas que componen el videodanza:

E1 Panóptico - E2 Auto-observación - E3 Reflejos

E1 Coreografiado – E2 Improvisado – E3 Alterado

Solo se extrae la primera escena para realizar la versión para teatro con una duración de 8' minutos. En ésta escena se capta en tiempo real desde un plano cenital lo que la intérprete ejecuta en el movimiento, a su vez es proyectado en la pantalla (ciclorama). Para ampliar el argumento, la intérprete ubica la cámara en la barra de las luces del teatro para grabar toda la escena del ojo observador, la intención es establecer una comunicación directa entre la intérprete y la cámara (mirada hacia arriba) como si fuera el otro, o los otros. Esta apuesta pretende ubicar al espectador en el ojo de poder desde un plano horizontal; allí cada uno es un panóptico de sus sensaciones y cada uno direcciona su observación. A diferencia del videodanza, donde el creador decide cómo y en cuál dirección desea inducir la mirada del espectador, configurando hacia qué terrenos o detalles lo invita a observar.

[Fotografía #22. Juan Esteban Alzate] Socialización de resultados, configuración escénica_ fragmento escena 1: panóptico. Videodanza *maLeAbIE* (Agosto 14. Medellín. 2019) Teatro Camilo Torres Rrestrepo, Universidad de Antioquia.

Fotografía #22 1



Este ojo de poder recreado y limitado con la luz, aparece en la creación de movimiento por medio de tres círculos que componen el ojo: pupila, iris y esclerótica, cada uno explora un movimiento y sensación particular que en suma van creando un cuerpo coercionado y afectado por la mirada del otro, con relación y comunicación directa al lente que observa.

4.1. Creación y presentación escénica

4.2.1. Escena 1_Panóptico

En busca de un movimiento más ajustado a la idea de creación, para la consolidación tanto de la pieza E1-Panóptico para escena, como de la E1 del Videodanza *maLeAbIE*, se extiende la invitación al docente Juan Guillermo Velásquez, Maestro en Artes Dramáticas del Departamento de Teatro de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia², quien asume el rol de asesor coreográfico y conceptual de la E1.

Se imparte la exploración a partir de algunas palabras claves y algunos pequeños textos extraídos del texto: *Vigilar y Castigar · nacimiento de la prisión·* del capítulo *Los Cuerpos dóciles* de Foucault, autor antes mencionado, como iniciativa para la creación de movimiento:

Ha habido, en el curso de la edad clásica, todo un descubrimiento del cuerpo como objeto y blanco de poder. Podrían encontrarse fácilmente signos de esta gran atención dedicada entonces al cuerpo, al cuerpo que se manipula, al que se da forma, que se educa, que obedece, que responde, que se vuelve hábil o cuyas fuerzas se multiplican (p. 125).

Se expone la propuesta al asesor de movimiento para encontrar calidades de movimientos a partir de las sensaciones que genera el texto anterior. En cada encuentro se encuentran nuevas pautas que fueron construyendo la pieza danzada.

² Titulado en el 2003, posteriormente obtiene su título de posgrado en la Especialización en Tendencias Contemporáneas de la Danza, en el Instituto Universitario Nacional de Arte de Argentina, entre el 2010 y el 2015, durante su estadía allí, formó parte de la compañía Nacional de Danza Contemporánea Argentina bajo la dependencia del Ministerio de Cultura de la Nación, regresa al país en el 2016 gracias a una Beca a la Creación de la Alcaldía de Medellín con la obra *Jasón o un solo por amor*. Actualmente es docente en danza contemporánea para las áreas de técnica y composición en danza, en la Universidad de Antioquia para la Licenciatura, desde el año 2017.

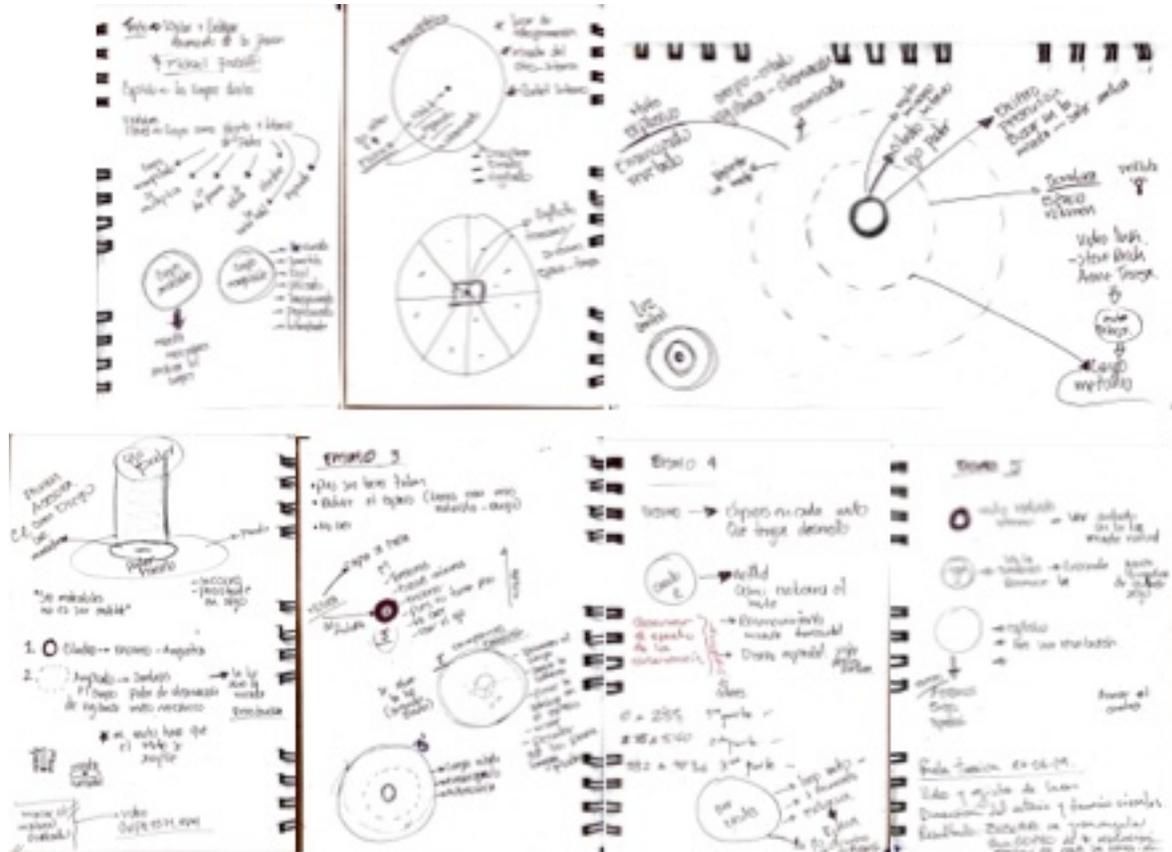


Imagen #27. Bocetos tomados de la bitácora de creación de la intérprete Lucía Cano. (S.F. Medellín. 2019).

Imagen #27 1

A continuación se transcriben las observaciones del asesor de movimiento, quien hace un breve escrito como síntesis del proceso de creación conceptual, puesta en escena y dirección general de la versión final de la primera escena del videodanza *maLeABIE*:

Trabajo de proyecto de grado de la estudiante Lucía Cano Gómez de la Licenciatura en danza de la Universidad de Antioquia.

*En la **búsqueda y creación** del lenguaje corporal para la puesta en escena de “maLeAble” se partió de una motivación personal de la estudiante Lucía Cano.*

Se realizaron alrededor de 8 encuentros en los cuales se fueron desplegando las motivaciones y las intenciones de lo que se iba a desarrollar en el video danza maLeAble. Posteriormente se determinaron las circunstancias desde las cuales se iba a componer la escena: qué, quién, cómo, cuándo, dónde, porqué y para qué.

Fue así como aparecieron en el discurso varias palabras, “conceptos” que iban a ser útiles para despejar la incógnita de la creación, a continuación los divido en tres grupos:

Grupo 1: *panóptico, observación, poder, sometimiento, encierro, vigilancia, vulnerable, perseguido, subyugado, sometido.*

Grupo 2: *inmersión, oposición, aceptación.*

Grupo 3: *emancipación, autonomía, resiliencia, oposición.*

*Una vez encontrados estos conceptos, se pasó a otra etapa de la creación en la que se realizaron **improvisaciones** que tenían como **imagen generadora** algunas palabras. Siempre bajo una pauta espacial o temporal, de calidad de movimiento y de objetivo de comunicación.*

De esta manera se fue creando un “banco” de posibilidades; matices en el cuerpo, intenciones, emociones, percepciones y a la vez nuevos conceptos que seguro servirían en una etapa posterior.

En el trabajo de improvisación y pesquisa, el concepto que prevalecía sobre todos los otros, y que de alguna manera los contiene, es el “Panóptico”. Lucía Cano, planteaba trabajar desde la concepción de lo que significa dicha palabra, pero siendo ella la persona a quién observan; es decir, entendiendo que el panóptico es un lugar físico que atribuye a quién está allí; en él, el poder y la posibilidad de observar a los otros sin que ellos sepan que están siendo observados.

*En la etapa siguiente solo quedaba organizar la información, **articular los diferentes momentos** encontrados que ponían a Lucía Cano en un estado interesante en relación a su motivación creativa. Al emprender ésta otra etapa, surgió la metáfora de llevar al espacio el ojo humano. El panóptico es para observar y el ojo humano como órgano de la vista es circular, tiene pupila, iris, esclerótica y es para ver, para “observar” también. Fue entonces como se concibió el espacio de manera circular, un círculo mayor que contiene dos círculos en su interior y que comparten el centro.*

La información hallada se articuló de la siguiente manera:

Maleable	Círculo 1	Círculo 2	Círculo 3
Cuerpo	<i>Encierro, sometimiento, intimidación.</i>	<i>Observación/observado, vigilado, vulnerable, dependiente.</i>	<i>Emancipación, liberación, resiliencia, autonomía.</i>
Movimiento	<i>Mínimo, cortado, tembloroso, rápido y agitado.</i> <i>Direccionado hacia arriba en relación al espacio.</i> <i>Espacio vertical.</i>	<i>Voluminoso, ondulante, sagaz, refinado, sutil.</i> <i>Direccionado al límite del círculo teniendo una concepción del espacio horizontal.</i>	<i>Continuo, virtuoso, explosivo, bajo una estructura de desplazamiento en espiral.</i> <i>Direccionado a todo el espacio, usando la verticalidad, la horizontalidad y la proyección hacia afuera del espacio.</i>
Espacio <i>Se trabajó a partir de una estructura espacial que determina el desplazamiento del cuerpo desde un “centro” hacia la periferia de tres círculos con el mismo punto como referente central.</i>	<i>Esfera interna</i> <i>Espacio reducido, incómodo.</i> <i>Espacio psicológico.</i> <i>Parte del ojo: pupila.</i>	<i>Esfera media</i> <i>Espacio extraño, desconocido.</i> <i>Espacio físico y corporal.</i> <i>Parte del ojo: iris.</i>	<i>Esfera externa</i> <i>Apropiación del espacio.</i> <i>Espacio, ideal</i> <i>Proyección de otra posible espacialidad.</i> <i>Parte del ojo: esclerótica.</i>

<p>Tiempo</p> <p><i>La duración de cada uno de los momentos de la escena estaba determinada por tres cuestiones:</i></p>	<p><i>Objetivo de la intérprete: salir, revelarse.</i></p> <p><i>La duración y el cambio en la sonoridad: ritmos aleatorios.</i></p> <p><i>El cambio en la iluminación.</i></p>	<p><i>Objetivo de la intérprete:</i> <i>Reconocerse, observar el espacio, observar y bailar con su sombra.</i></p> <p><i>La duración y el cambio en la sonoridad: inicio de percusión.</i></p> <p><i>El cambio en la iluminación.</i></p>	<p><i>Objetivo de la intérprete:</i> <i>Reconocer el espacio presente y proyectar un espacio externo, irse, revelarse.</i></p> <p><i>La duración y el cambio en la sonoridad: ritmo armónico.</i></p> <p><i>El cambio en la iluminación:</i></p>
<p>Acción</p>	<p><i>Intensión de oposición a ése espacio reducido, necesidad de salir de ahí, cansancio, ira.</i></p>	<p><i>Contemplación, reconocimiento, toma conciencia de estar en la mitad del trayecto total de la pieza, estar entre dos polos, revelar que reconoce su cuerpo.</i></p>	<p><i>Emancipación, recorrer el espacio con autonomía, proyectar seguridad, desafiarse a ir a otros límites físicos e interpretativos, evocar la hechicería, la magia.</i></p>
<p>Iluminación</p>	<p><i>Cenital circular reducido que abarca solo la silueta del cuerpo.</i></p> <p><i>Énfasis de la iluminación: claro oscuro.</i></p>	<p><i>Cenital circular que abarca más que la kinosfera, tanto así que la intérprete puede desplazarse un poco más por el espacio y dar volumen al movimiento del cuerpo. Apoyos laterales para general un prisma en el suelo.</i></p> <p><i>Énfasis de la iluminación: sombras</i></p>	<p><i>Círculo cenital lo más amplio posible.</i></p> <p><i>Énfasis de la iluminación: delimitar el adentro y el afuera del círculo</i></p>

*Una vez **sistematizada toda la información**, construcción de cuerpo, movimiento coreografiado, espacio determinado, tiempo definido, acción e intención, vestuario, escala cromática (colores) se pasó a la etapa final, que daría como resultante la pieza para escenario o para ser grabada por la cámara.*

*Quedaba algo más, no menos importante pero solo posible de trabajar en ésta etapa y es la interpretación. A veces por tener todo claro y decidido se puede volver mecánico por el hecho de repetir el mismo esquema para perfeccionarlo. Si bien las conexiones, transiciones y matices en el cuerpo son claves para el trabajo de coreografía, es importante estudiar la veracidad de la **interpretación**, que sea verosímil lo que se hace. Para ello siempre se retomaban los conceptos hallados en la primera etapa del trabajo, hallazgos emocionales en los que la intérprete podía basarse para no caer en la repetición esquemática.*

Otras estrategias fueron darle a la estudiante diferentes estímulos visuales, imágenes mentales, referentes audiovisuales, la ideokinesis, hacer consciente el uso de la energía necesaria para el movimiento eficiente, revisar el uso óptimo de la técnica. Todo lo anterior con el objetivo de que la suma de todos los elementos nombrados le permitiera comunicar lo que desde el principio tenía como su motivación trasversal.

Cómo resultado pudo llevar a cabo la pieza en escenario bajo una estructura Aristotélica, con principio, medio y fin y hacer la filmación de la escena para incluirla en el videodanza.

*Dirección general de la escena 1 Panóptico
Videodanza maLeABLE.*

*Estudiante de la Licenciatura en danza Lucía Cano Gómez
Asesor coreográfico y conceptual
Juan Guillermo Velásquez
C.C 98.703.247*

Igualmente se invitó a Carolina Posada³, como asesora metodológica quien aceptó desde un principio cuando el proyecto solo era una idea incipiente de jugar con la cámara y recrear el movimiento en la

³ Carolina es Comunicadora social con énfasis en la producción audiovisual. Magíster en Historia y teoría del Arte de la Universidad de Antioquia con una tesis sobre videodanza. Entre otros estudios realizó un curso para elaboración de guiones para cine, en la Universidad de Antioquia. Fue docente en la Universidad de Antioquia en la Licenciatura de danza con los cursos de historia de la danza, videodanza y realización de guiones; y en la facultad de arte dictó Introducción al arte. Miembro de la Corporación Muevelopayá. Coinvestigadora en el Estado del arte de la danza en Medellín (2018-2019), y la Historia de la Danza en Medellín (2013), cuya investigadora principal fue Lina María Villegas. Miembro del Consejo Internacional de la Danza, CID, UNESCO. En el sector cultural, ha participado como gestora y organizadora de la bienal de videoarte del BID; jurado de

pantalla, ligado más a un trabajo experimental. Carolina se sumó humanamente para hacer parte de lo maleable, fue cómplice de cada texto 'maleabilizado' construido, enviado y revisado a distancia. Fue la guía clave en el proceso creativo para la ejecución de la E2 y E3, las cuales comprenden: creación de guión técnico, pietaje, ideas para la búsqueda de espacio para llevar a cabo la grabación, detalles técnicos para la grabación y dirección general en la E2 y E3.

Se transcribe lo que escribe a partir de la pregunta ¿Cuál fue el acompañamiento, desde el rol de dirección-guía, en el proyecto maLeAble:

Desde un comienzo, y como también lo asumo en mi proceso de docente, quizás por mi experiencia en video, me considero que planteo guiones, guías o rutas de lo que podría ser un proceso creativo específicamente en videodanza. Como todo guión, este se va acomodando a las realidades técnicas, pero sobre todo a los descubrimientos corporales que se van gestando en la exploración-comunicación entre el cuerpo y los dispositivos de cámara y equipo de edición.

Espero que mis exposiciones en las reuniones que tuvimos hayan sido esclarecedoras y sobre todo organizadoras de los conceptos creativos. El papel del guía para mi se trata más de dejar emerger lo que el creador tiene, pero que por estar en un proceso nuevo para él, necesite herramientas que le ayuden a llegar a su insumo interior. Creo en la creación que emerge pero que se nutre de una revisión exhaustiva bibliográfica y de referentes, que los lleve más allá de una compilación de copias referenciales, hacia propuestas personales innovadoras.

Espero que los atajos en aspectos logísticos de la producción y la postproducción hayan sido facilitadores del proceso tuyo en realización. Pero también creo que se aprende haciendo, por ello elegí acompañarte sin necesariamente solucionarte aspectos que tuviste que resolver de manera independiente. Allí radican mis ideas encontradas, pues pude aligerarte el proceso. En todo caso me queda la satisfacción de ver tu resultado, tu dedicación, esfuerzo y pasión.

Espero entonces haber sido esa guía que muestra el camino, provocadora de reflexiones y desencadenante de exploraciones.

Gracias por invitarme a estar en tu proceso.

muestras de videoarte y apoyo a artistas. Ha trabajado también en la realización de videos en formatos no convencionales; en la elaboración de guiones para espectáculos con énfasis en danza; y el desarrollo de contenidos escritos.

La música para la obra *maLeAbIE* tanto para configuración escénica del fragmento de la escena 1 (E2): panóptico como la del videodanza, fueron creaciones ajustadas para cada escena, en esta ocasión la música fue diseñada y construida bajo la dirección del músico y productor Mauro D'León⁴, artista sonoro, un gran improvisador de instrumentos convencionales y no convencionales para crear sonidos aleatorios y melodías que se apropian directamente a movimientos danzados. Mauro juega constantemente con sonidos del cuerpo y con diferentes instrumentos del mundo. Acompaña musicalmente al artista tanto en escena, espacios abiertos y en laboratorios de improvisación.

4.3.1. Escena 2_Auto-observación

Bauman nos incita a sopesar el paso desde esa modernidad sólida, definida, territorializada, nacionalizada, a esta modernidad no ya *post* sino líquida. *Líquido* es un adjetivo que refleja los efectos de la globalización, de las migraciones, el nomadismo, el turismo, internet, la telefonía móvil, etc. Un mundo y unas subjetividades que se redefinen interactuando con ese enorme y fascinante potencial que ofrecen las nuevas tecnologías de la información (Pollock, 2007, p. 32).

⁴ Mauro D'León es Artista Sonoro, compositor, productor musical, diseñador de audio para video, animación y creación musical para escena, pedagogo, gestor cultural y multi-instrumentista. Realizó estudios de guitarra clásica y percusión sinfónica en la Universidad de Antioquia y Eafit. Más de 20 años de experiencia en docencia y reflexión pedagógica con diferentes entidades del sector público y privado, entre ellas el ministerio de cultura, la universidad de Antioquia y Comfama. Se ha desempeñado como percusionista de diferentes ensambles de música que abarcan un amplio mundo de lo sonoro, edad media, barroco temprano, renacimiento, world music, rock, jazz, música tradicional latinoamericana, entre otras. Ha representado al país en importantes festivales como, la Asamblea mundial de la danza Toronto Canadá 2006, Festival internacional de danza contemporánea Quito-Ecuador 2006, La 21 Feria Internacional del Libro de Guadalajara México (Colombia país invitado de honor en el 2007) y Festival La Mama Spoleto, Italia 2012. Actualmente gerencia su empresa de investigación y producción musical "Mauro D'León S.A.S" cuyo portafolio ofrece soluciones para la educación, producción, composición y proyección musical.



[Fotografía #23. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco. Foto original Diego Alejandro Pérez] Grabación 1 escena 2: auto-observación. Videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín. 2018) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #23 1

La cita inicial del Libro de Zygmunt Bauman, *Arte, ¿Líquido?*, alude a una globalización mutante, que se reinventa y se reinterpreta constantemente y migra a diferentes direcciones con amplias miradas. Una sociedad líquida puede resultar un tanto light-liviana y con sinfín de posibilidades, ahí entra nuevamente lo maleable, ¿Cómo afecta la consecuencia de lo “líquido” en nuestra cotidianidad? ¿Qué tanto nos dejamos afectar por lo que nos ofrecen las nuevas tecnologías? ¿Qué tanto nos dejamos afectar por los otros y lo que nos vende el sistema? ¿Cómo es cambiante una persona luego de hacer un estudio profundo, en conversación con alguien o simplemente observando el contexto? Si bien es cierto que lo maleable llega a estos cuestionamientos que atraviesan por la humanidad moderna, encasillada con propiedades no solo físicas sino mentales y con paradigmas altamente institucionalizados, también es cierto que todas las posibilidades generadas por esta modernidad, con sus afanes, permiten avanzar en la construcción y consolidación de un contexto con aspiraciones a una educación, pensamiento e ideales, para mejorar las circunstancias.

Todo lo anterior acota a simples preguntas que surgen en cómo se le da uso a las nuevas tecnologías teniendo presente el término ‘Líquido’. Es posible pensar en lo líquido como algo que fluye, que corre, que se manifiesta, que cambia, aún más; que tiene transformación. Entonces “[...] la palabra “líquido” sugiere la idea de fluidez de movimiento constante, de cambio”, asume Bryant (2007, p. 60). Y es justo pensar en algo que cambia, de lo sólido a lo líquido o de combinarlas a un estado compuesto para un resultado de evolución diferente fijado a un movimiento. Un movimiento que sigue otro movimiento, es

continuo, como la fluidez del agua, no se ve la costura, es un solo momento en movimiento. Este segundo momento y movimiento de lo maleable tiene que ver con eso, con algo que ya es transformado, sigue en reiterativo cambio y en camino prolongado.



[Fotografía #24. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco] Grabación 1 escena 2: auto-observación. Videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín. 2019) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #24 1

La Escena 2 (E2) denominada Auto-observación, en este proyecto, trae la cámara del plano cenital a un primer plano, ésta recorre el cuerpo de la intérprete de manera circular queriendo hacer contacto con el cuerpo, la idea es auto-retratar el movimiento y reproducirlo en la pantalla de los diferentes dispositivos: GoPro, Celular y espejo. Por ello esta escena se graba una sola vez con cada dispositivo, lo que invita a la improvisación, desde la idea de cadáver exquisito, para explorar con cada dispositivo y

como respuesta llegar a un movimiento diferente. Este concepto de auto-grabarse o realizar un auto-video fue explorada y compartida con el grupo focal de Bienestar Facultad de Artes, del programa de Práctica Docente del pregrado en Licenciatura en Danza.



[Fotografía #25. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco] Tomada del video escena 2: auto-observación. Videodanza *maLeAbIE* (Diciembre 17. Medellín. 2019) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #25 1

Auto-observación, auto-observarse, auto-retratarse, auto-grabarse o en últimas auto-verse a través de la pantalla, son primicias para la realización y ejecución del proyecto maLeAble. Inicialmente, se realizó el ejercicio para el grupo focal de estudiantes partiendo de la palabra en inglés “*Selfie*” que traduce “verse a sí mismo”, ésta cobró gran popularidad a raíz de la masificación de las nuevas tecnologías y las redes sociales. Se usó este término para llegar al contexto inmediato de los estudiantes universitarios, también fue utilizado en los ejercicios de improvisación con el fin de registrar la auto-observación individual y grupal. Es oportuno aclarar, durante la exploración de movimiento el concepto escogido fue pensado para *selfiar* el movimiento más no para ser posteo, ya que esta al parecer resulta efectiva como palabra clave o pauta para dar inicio a la búsqueda de movimiento. Al finalizar la exploración los estudiantes retroalimentaron la experiencia sobre lo que les generó el ejercicio de verse en la pantalla y el juego con el dispositivo, al respecto señalan lo siguiente:

- Cobra valor el movimiento más que la imagen.
- El movimiento no permite que se vea lindo o linda el cuerpo.
- Cambia el lugar de la belleza, se libera el cuerpo.
- Presión a moverse bien cuando se están grabando.
- Qué quiere el otro, qué ángulos quiere el otro.
- Se genera una comunicación no verbal, comunicación fluida.
- Qué es esa parte del otro que se destaca (mirada visual).
- Posibilidades de movimiento mío con relación a otro, con las limitantes del movimiento del otro.
- Conocer, sospechar la velocidad del otro.
- Enfocar lo que quiero que se vea y lo que no quiero mostrar.
- Conciencia de cómo me grabo.
- El celular aparta la imagen.
- Exponerse al público – MOSTRARME.
- Cómo me comunico sin perturbar al otro.
- Todos somos un espejo.
- Dejo de ser uno para convertirse en una unidad, en el ejercicio de componer la imagen grupal.
- Cómo me reconozco yo.
- El otro soy yo – mi propio juicio.
- Posición de espectador ¿Cómo se ubica y desde que punto se mira? No hay juicio, ejercicio de autoconocimiento, de disfrute.
- La mirada conversa y reconoce sin hablar.
- Qué me permite y me representa la danza.
- El escenario nos provoca.
- La *Selfie* permite reconocimiento, corporeidad, provocación, seducción al movimiento.

- Autoconocimiento, ¿Qué es lo que muestro? ¿Qué es lo que quiero mostrar?
- Cómo liberarse de la observación del otro.
- Concientizar el movimiento ¿Cómo juega el movimiento con esa cámara?
- Observar mejor – detallar.
- Seleccionar.

**Exploración de movimiento auto-observación,
Grupo focal estudiantes de práctica docente UdeA**

Código QR #1 Ejercicios de exploración auto-observación, estudiantes grupo focal de la práctica docente (Medellín. 2018) Facultad de Artes, Universidad de Antioquia.



Código QR #1 1

El ejercicio de auto-observación, metodología *Selfie*: concepto utilizado en la práctica docente, parte no solo de observarse a sí mismo, sino de observar al otro. Para el trabajo de práctica, el concepto estudiaba la imagen corporal en movimiento como símbolo de espejo y auto-observación; más no para recibir reconocimiento como acto banal y narcisista del exterior. Como se menciona en algunos análisis sobre la minería de datos en *selfie*.

La necesidad de reconocimiento es una necesidad humana ligada al bienestar psicológico y como todo, los seres humanos lo buscan entre sus pares de muchas formas. La constante necesidad de exponer la vida personal a través de autorretratos es una señal de baja autoestima e inseguridad que pone en evidencia la necesidad de ser aceptados por los demás (Gil, 2017, p. 76).

Una *selfie* consiste en tomarse una foto a uno mismo, un autorretrato, este término inglés ha tomado

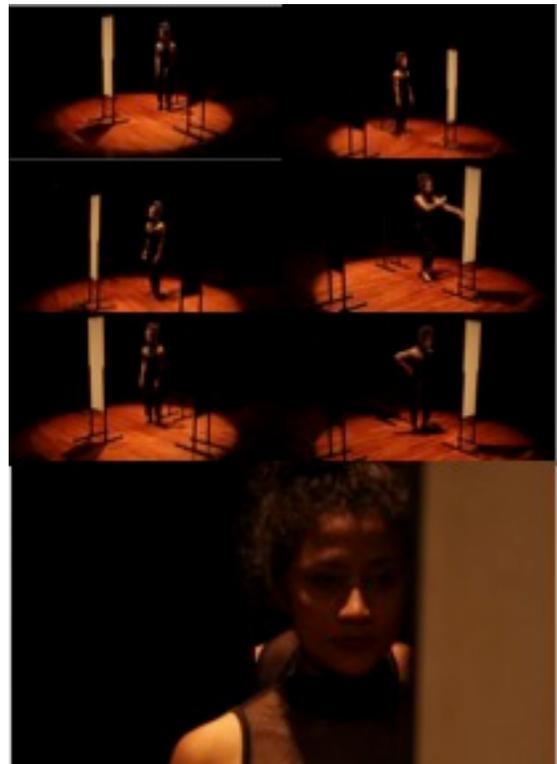
popularidad en la actualidad gracias a las tecnologías móviles y redes sociales. El interés de trabajar sobre ella, aplicada al video, es usarla como un método creativo para la grabación de un video más que recurso fotográfico listo para postear.

La exploración enfocada principalmente en recorrer el cuerpo, detalla múltiples miradas de sí mismo como un estado de reconocimiento de sí, de descubrir y confirmar la identidad, de reconocer un espacio corporal individual y en colectivo, ser movido y dejarse mover por el otro, jugar con el cuerpo, el tiempo y el espacio. Esta idea de auto-observarse hace referencia a los autorretratos y aquí es preciso invitar a Kettenmann, quien relaciona los autorretratos a la vida de Frida Kahlo: “Los autorretratos la ayudaron a hacerse una idea de su propia persona y a crearla de nuevo tanto en el arte como en la vida, al objeto de encontrar una nueva identidad” (1999, p. 20).

Crear en el arte y en la vida son indicios de *auto-biografiar-se*, registrar algún momento en movimiento, atravesado por la experiencia y grabarlo, posiblemente y con el tiempo la identidad terminará por construirse a base de cada momento experiencial que en suma une el arte y la vida.

[Fotografía #26. Collage archivo personal Claudia L-F Castiblanco] Tomada del video, grabación 1 escena 3: reflejos. Videodanza *maLeAbLe* (Diciembre 17. Medellín. 2019) Teatro Macondo, Parque Biblioteca Gabriel García Márquez.

Fotografía #26 1



Este método de auto-observación, se implementa con el celular como herramienta para la producción y reproducción de las capturas en el proceso del diario de campo. Se efectuarán varios tipos de planos, lentes, ángulos y enfoques. El lente, que a su vez es espectador, hace las veces de figón para devolver la mirada al punto, espacio y tiempo precisos.

4.4.1 Escena 3_ Reflejos

La E3 denominada *Reflejos*, fue creada y reinterpretada a partir de la obra *Los dos solos, recreación coreográfica de la intimidad* Coreografía del maestro Luis Viana, docente de la Licenciatura en Danza de la Universidad de Antioquia. Obra interpretada por dos elencos en el año 2018: Hermann Ramírez y Lucía Cano / María Alejandra Escobar y Carlos Iral. La propuesta interpreta lo que nos hace sujetos de la particularidad. Su muestra se orienta por la intimidad como la vivencia de sí; por la premisa fundante para la creación e interpretación gestual. La obra, compuesta por un dúo y un solo femenino y masculino, recrea la historia de Narciso y la Rusalka, (más conocida como la sirenita).

Para la escena 3 de maLeAbIE, se hizo una reinterpretación del solo de la Rusalka, al respecto el maestro Luis Viana expone:

Lo primero que hice fue básicamente partir de una motivación derrotero 1: visualizar el proceso como un proceso de creación y 2: indagar sobre el enfoque investigación-creación. El interés es sistematizar lo que se ha hecho en la creación.

Los dos solos, recreación coreográfica de la intimidad nombra a un proyecto de investigación que en clave de sistematización de una creación coreográfica nace de la voluntad de docentes de dos centros de estudios: (Universidad de Antioquia y IUPA, Instituto Universitario Patagónico de las Artes, General Roca, Argentina). Para el instituto y las maestras Argentinas (Intérpretes), la propuesta del maestro Luis Viana serviría como un derrotero para formar el proceso de investigación en su contexto y el de sistematizar un proceso de creación.

Una faceta inicial entre las que se expusieron relaciones entre las instituciones participantes y en las que se deslumbra un impacto y una creación coreográfica con artistas u equipo artístico proponente construidas del enfoque de investigación-creación.

Sin embargo hay otros que parten de la investigación biográfica narrativa y artógrafa: (Artista, investigador, creador).

Para esta fase, el mencionado docente propone una obra que sería interpretada por dos bailarines aduciendo la factibilidad de llevar a escena una producción de pequeño formato. Posteriormente en una segunda fase la propuesta en marcha del proyecto de investigación será documentado a la propuesta metodológica del maestro Viana y sobre la sistematización del proceso de creación. La tercera fase final sería la puesta en escena.

Otro procesos que se capitalizó fue el diplomado Cuerpo recreado.

Además de la producción de la obra coreográfica titulada Los dos solos, el objetivo de esta investigación es sistematizar la producción gestual como recurso metodológico que a través de estrategias como la improvisación y organización compositiva, principalmente, fomenta la creación de nuevo conocimiento, la documentación de la creación de una obra de danza que genera la práctica de lo sensible como lenguaje que hace viva la tradición y la innovación.

Siendo la experimentación gestual fundada en el cuerpo una expresión del espacio, lugar que se inventa, ocupa y termina asimilando así como también esa expresión de tiempo, la duración, la pausa, la espontaneidad de los acontecimientos que lo originan nos preguntamos: ¿cómo se configuran los pilares de la expresión escénica, espacio, tiempo y cuerpo en una creación como dispositivo de subjetivación?"

También está involucrado el tema de la intimidad, que es distinto a los procesos de subjevatización , cómo configura el sujeto. Este sujeto que termina siendo objeto de investigación, este sujeto es la creación de su propio ser, como intérprete y como creador.

La presente propuesta de investigación se encamina a considerar la danza como sujeto de expresión gesto-sujeto, una idea encarnada en presente continuo que como en cinta de mohebios desorienta los recorridos en la misma superficie si los soportes mediales somos la danza que creamos e interpretación que la atraviesa para converger".

Video fragmento 'Solo de la Rusalka' – Obra Los dos solos

Código QR #2 Fragmento 'Solo de la Rusalka' obra *Los dos solos*, coreografía de Luis Viana, música: Antonín Dvořák: *Aria Canción a la luna*, de la ópera *Rusalka*. Interpretada en 1977 por la soprano Leontyne Price. (S.F Medellín. 2018) Teatro Camilo Torres Restrepo, Universidad de Antioquia.



Código QR #2 1

5.1. Videodanza maLeAbIE

Las capas que constituyen *maLeAbIE* surgen a partir de un solo coreográfico creado, interpretado y producido por la aspirante al título de Licenciada en Danza, Lucía Cano, quien decide invitar a otros tres asesores para sumar al proyecto desde miradas internas y externas.

Ser creador, realizador e intérprete de una obra de creación tanto para la puesta en escena como para la ejecución del videodanza, donde se asocian varios elementos: movimiento, imagen, luces, cámaras, música, escenografía, vestuario, maquillaje, espacio-escenario, requiere, sin duda, de un grupo humano amplio, para llevar a cabo la propuesta. A este punto, es claro que el presente trabajo comprende la observación como eje principal, por tal motivo es importante y coherente con el concepto planteado, contar con la mirada del otro, de los otros, claramente, es compartir el panóptico como una mirada holística hacia otros, todo con el fin de concluir con la estructura y composición del proyecto, como espejo que metafóricamente y literalmente devuelve la mirada tanto al intérprete como al espectador.

En el contexto dancístico y puntualmente en nuestro contexto cultural, Medellín, es común que los intérpretes sean convocados por los maestros de Danza para crear o ser coreografiados, en este punto es importante mencionar, que tanto la preparación, como el montaje y la presentación son ideadas por quien dirige. Es decir, los directores materializan la idea general, basados en algún referente, contexto, sensación, de allí la trasladan a una puesta en escena con todo lo que a ella, la compone: planteamiento conceptual, intérpretes, creación de movimiento, coreografía, espacio, escenografía, iluminación, vestuario, maquillaje, peinado, música, entre otros.



[Fotografía #27. Andrés Molina] Interpretación del solo de la Rusalka por Lucía Cano. (S.F. Medellín. 2018) Teatro Camilo Torres, Universidad de Antioquia.

Fotografía #27 1

El intérprete solo prepara la pieza teniendo en cuenta los elementos asesorados por el maestro. Lo anterior se expone para hacer la siguiente reflexión: cuando el creador, es el realizador, intérprete, coreógrafo productor, es decir, asume todos los roles dentro de una obra, difícilmente puede verse desde afuera, es ahí donde se necesita la mirada de los otros para darle otros puntos de vista críticos a la obra.

Videodanza maLeAbIE



Código QR #3 Videodanza *maLeAbIE*, una investigación – creación (S.F. Medellín. 2018-2019) Intérprete, Lucía Cano.

Código QR #3 1

Video socialización de resultados

Código QR #4 Socialización de resultados propuesta de investigación-creación videodanza maLeAble (Agosto 14. Medellín. 2019) Registro visual por Andrés Molina, asistente al evento.

Código QR #4 1



Video presentación escénica fragmento E1 Panóptico



Código QR #5 fragmento E1 Panóptico del videodanza *maLeAble*, Socialización de resultados. (Agosto 14. Medellín. 2019). Teatro Camilo Torres Restrepo.

Código QR #5 1

REFLEXIONES

Todo proyecto de investigación, sea de creación, monográfico o proyecto pedagógico, expone y comparte algo esencial del individuo como protagonista y autor de la obra. Desde este punto de vista, la importancia recae en escribir un proceso creativo que trasversaliza la experiencia y memoria del cuerpo, las vivencias y anécdotas afectivas, donde se evidencie, de alguna manera, el proceso de formación adquirido tanto en espacios de ciudad y durante la carrera en Danza, procesos que conciben la interpretación y composición coreográfica. Desde luego, narrar a partir de una experiencia concreta permite, además, entender la subjetividad de la realidad y poner al sujeto en el centro como un todo. Al respecto, expresa Rivas: “Las voces propias de los sujetos son el objeto y el instrumento de la investigación, portadoras de sentido y con valor epistemológico” (2011, p. 82).

La investigación/creación como dinamizadora de procesos artísticos en la ciudad, pretende vincularse a discursos creativos, conceptuales y contemporáneos a partir de la conjugación con los elementos del entorno, de esta manera, según Daza “[...] el arte de nuestra época tiene la capacidad de producir no solo emociones, o generar interpretaciones, más bien genera nuevos acontecimientos tanto para quien lo crea como para quien lo presencia” (2009, p. 89). Teniendo en cuenta que la investigación/creación en artes aún no se concibe como un método y el concepto como tal sigue siendo nuevo en el campo de la investigación, se vincula para generar y ampliar el conocimiento, a partir de nuevas imágenes, ambientes sonoros transformados en nuevas realidades artísticas.

Para agregar a la investigación desde la óptica de pre-producción, producción y post-producción, cada proceso artístico se convierte en un proceso colectivo; es decir, hacer equipo y confiar en las ideas de los otros que aportan y suman positivamente al proyecto. Dejar a un lado la idea que el artista es un sujeto individual y por esta razón se le dificulta crear comunidad académica y artística. Lo maelable, finalmente, acoge un cuerpo, un estado, un pensamiento, un movimiento, es todo aquello que produce un cambio y se encuentra en permanente transformación, nos maleamos y dejamos que lo otro, el otro sea maleabilizado. En ese sentido, el nombre de este proyecto hace alusión también a la planeación,

ejecución y proyección, que traduce a la pre-producción, producción y post-producción del videodanza, en otras palabras, fue un proyecto maleable de inicio a fin.

Por otro lado, al hablar de investigar y crear es relevante mencionar el compartir, no solo como simple evidencia sino de extender la información a la comunidad académica universitaria, jurados y demás espectadores de la ciudad de Medellín como un hecho de socializar y crear argumentos propios con el fin de expresar por medio de la palabra y la proyección escénica el proceso que dió lugar a la Investigación/creación.

El proyecto *maLeAbIE* una investigación/creación en videodanza fue ganador del Fondo de apoyo a trabajos de grado y pequeños proyectos, cofinanciado por la Facultad de Artes y el CODI de la convocatoria 2018-1 para llevar a cabo una idea y materializarla. En lo posible, éste, pretende evolucionar y continuar circulando por la escena virtual, del mismo modo trascenderá a la creación de un solo coreográfico el cual fue presentado, como primera idea, el día de la Socialización del proyecto de grado en el Teatro Camilo Torres el pasado 14 de Agosto de 2019. Ver: Código QR #4 1



De izquierda a derecha: Lucía
Cano/Intérprete y creadora;
Claudia L-F Castiblanco/Asesora
académica; Carolina
Posada/Asesora metodológica

[Fotografía #28. Juan Esteban
Alzate] Socialización de resultados
Videodanza *maLeAbIE* (Agosto 14.
Medellín. 2019) Teatro Camilo
Torres, Universidad de Antioquia.

Fotografía #28 1

BIBLIOGRAFÍA

Daza, S. (2009). *Investigación - creación un acercamiento a la investigación en las artes*. Tesis de maestría. Universidad de Caldas, Manizales.

Gil, V. (2017). *Necesidad de reconocimiento y síndrome de Selfie: un análisis relacional basado en minería de datos*, Ingenierías USBMed. 8 (1), p, 76. Recuperado de <http://revistas.usb.edu.co/index.php/IngUSBmed/article/view/2835/2504>

Lachino, H. & Benhumea, N. (2012). *VIDEODANZA: De la escena a la pantalla*. Recuperado de [https://www.academia.edu/9964953/Videodanza de la escena a la pantalla](https://www.academia.edu/9964953/Videodanza_de_la_escena_a_la_pantalla)

López, Felipe, (2011). *Videodanza, el movimiento en el cuerpo múltiple. Un estado del arte*. Medellín. Tesis de grado. Universidad de Antioquia.

Ossott, H. (2006). *Memoria en ausencia de imagen. Memoria del cuerpo*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.

Paredes, M. (Mayo, 2008). *Merleau-Ponty y la fenomenología*. Daimon, revista de filosofía (44), p. 29-43.

Posada, Carolina, (2010). *La transparencia del videodanza dentro del cuerpo danzante*. Medellín. Tesis de Maestría. Universidad de Antioquia.

Rivas, José. (2011). *La investigación biográfica y narrativa. El sujeto en el centro*. Universidad de Málaga.

Szperling, S. Temperley, S (2010). *Terpsícore en ceros y unos*. ENSAYOS DE VIDEODANZA. Buenos Aires: Guadalquivir.

Szperling, S. Temperley, S (2010). *Terpsícore en ceros y unos*. ENSAYOS DE VIDEODANZA. Buenos Aires: Guadalquivir.

Tamayo, A. (2013). *Pensar (y escribir) con el cuerpo*. Artes, la revista. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/artesudea/article/view/26286/20779522>

Verano, L. (Mayo, 2008). *Sentido encarnado y expresión en Merleau-Ponty*. Daimon, revista de filosofía (44), p. 105-115.

Han, Byung-Chul (2013). *La sociedad de la transparencia*. Alemania: Herder Editorial.

Kettenmann, Andrea. (1999). *FRIDA KALHO, dolor y pasión*. Germany: © 1999 Benedikt Taschen Verlag GmbH

Foucault, Michel. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. -1, ed-Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.