



**PERPETUA: El *Whacking* como manifestación política en el espacio público de la
ciudad de Popayán**

Proyecto de Investigación-Creación

Valentina Zúñiga Mora

Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación Básica en Danza

Asesor

Juan Manuel Mosquera Rodríguez

Magister interdisciplinar en teatro y artes vivas

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Licenciatura en Educación Básica en Danza

Medellín, Antioquia, Colombia

2023

Cita

(Zúñiga Mora, 2023)

Referencia

Zúñiga Mora, V (2023). *PERPETUA: El Whacking como manifestación política en el espacio público de la ciudad de Popayán*. [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Estilo APA 7 (2020)



Centro de Documentación Artes

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

A Popayán, a la comunidad *Whacker* colombiana, a papá y mamá, a mis ancestros y amigos que hicieron esto posible.

Agradecimientos

A *Whack.inc*, Poli, Sac, Estefany, Jose, Javier, Balen, María José, Nata Alexandra, Pablo, Raiver, Los lindos payaneses y a todos los artistas patojos que hicieron posible este proyecto.

A Juan Mosquera por su paciencia y por la increíble asesoría e ideas aportadas a PERPETUA.

A mi familia, en especial a mis abuelos que me acompañan en vida y en espíritu, a mis padres y a mi tía Eli, por su apoyo incondicional durante toda mi vida en el camino del arte.

A Dios gracias, a la Medusa y al mismísimo Diablo por encarnar en mí.
Al *Whacking* como estilo de vida.

Tabla de contenido

| | |
|--|----|
| Índice de Imágenes y Fotografías | 8 |
| Resumen | 10 |
| Abstract..... | 11 |
| INTRODUCCIÓN..... | 14 |
| 1. MARCO DE REFERENCIA..... | 16 |
| 1.1 Antecedentes | 16 |
| Tania Bruguera..... | 17 |
| Lady Zunga | 19 |
| Nadia Granados | 23 |
| Viktor Manoel | 25 |
| 1.2 Justificación..... | 28 |
| Poder, identidad, política y protesta..... | 28 |
| 1.3 Pregunta de investigación..... | 34 |
| 1.4 Objetivos | 34 |
| 2. CONTEXTO..... | 35 |
| <i>Whacking</i> | 35 |
| Popayán, Cauca | 38 |
| 3. DESARROLLOS CONCEPTUALES..... | 45 |

| | |
|---|----|
| 3.1 PERFORMATIVIDAD..... | 46 |
| <i>Punking</i> | 48 |
| Emoción | 51 |
| Personajes..... | 52 |
| Mitología Personal | 61 |
| 3.2 PERFORMANCE Y PUESTA EN ESCENA | 68 |
| La calle es mi escenario, me interesa la no privacidad..... | 68 |
| Espacio Público | 69 |
| Habitar, confluir, caminar, observar, transitar, transgredir..... | 69 |
| 3.3 VIOLENCIA Y DESCOLONIZACIÓN | 73 |
| 4. DISEÑO METODOLÓGICO..... | 75 |
| 4.1 Primera Fase (Antecedente): | 75 |
| Creación de personajes | 75 |
| 4.1.1 Técnicas usadas en el Laboratorio <i>Whack.inc</i> | 77 |
| Recopilación de historias..... | 77 |
| Autorretrato fotográfico..... | 77 |
| Freestyle | 77 |
| 4.2 Segunda Fase (Videoarte): | 78 |
| Creación de PERPETUA | 78 |
| 4.2.1 Técnicas usadas en la creación del videoarte | 80 |

| | |
|--|-----|
| Vivencia de los personajes | 80 |
| Composición..... | 81 |
| 4.2.2 Tipo de Investigación, enfoque y estrategia..... | 82 |
| 5. PROPUESTA DE CREACIÓN..... | 85 |
| 5.1 ¡Eres tus personajes! | 86 |
| Triada Mitológica | 86 |
| 5.2 La ciudad blanca en un ¡Whack! | 94 |
| Elecciones Musicales..... | 94 |
| Vestuario, Peinado y Maquillaje | 94 |
| Grafiti | 97 |
| 5.3 PERFORMANCES..... | 98 |
| Reivindicación..... | 98 |
| Redención | 102 |
| ¡Digna Rabia! | 106 |
| Territorio Personal..... | 110 |
| 6. CONCLUSIONES | 114 |
| 7. CONSENTIMIENTO INFORMADO..... | 125 |
| BIBLIOGRAFÍA | 126 |
| ANEXOS | 129 |
| ANEXO 1: Obras de Bruguera: | 129 |

| | |
|---|-----|
| ANEXO 2 : Obras de Granados:..... | 129 |
| ANEXO 3: Acontecimiento Cenit | 129 |
| ANEXO 4: Recopilación de historias alrededor de la perspectiva de género. ... | 130 |
| ANEXO 5: Laboratorio Whack.inc – Medellín..... | 136 |
| ANEXO 6: Autorretratos | 136 |
| ANEXO 7: Freestyle..... | 140 |
| ANEXO 8: Registro fotográfico por María Paula Montoya..... | 141 |
| ANEXO 9: Traducciones de canciones | 142 |
| ANEXO 10: Performances Nevil, Zú y Cenit. | 145 |
| ANEXO 11: <i>Flyer</i> “No nacimos el día del temblor” | 145 |

Índice de Imágenes y Fotografías

| Imagen | Pp. |
|---|-------|
| Zúñiga, V. 2022. Collage 1: Perpetua. | 12 |
| Zúñiga, V. 2022. Collage 2: Perpetua. | 13 |
| Zúñiga, V. 2022. Collage 3: La mujer en el pedestal. | 15 |
| Cédula de Lady Zunga. | 19 |
| Zúñiga, V. 2022. Collage Lady Zunga. | 21 |
| Zúñiga, V. 2022. Collage Viktor Manoel | 26 |
| Chirimía como resistencia | 40-41 |
| Zúñiga, V. 2022. Collage 4: Hasta que la dignidad se haga costumbre. | 44 |
| “Four Fabulous Faces”. | 54 |
| Whack.inc. 2021. Collage 5: Performatividad. | 57 |
| Zúñiga, V. 2021. Collage 6: Dios. | 58 |
| Zúñiga, V. 2021. Collage 7: La Medusa. | 59 |
| Zúñiga, V. 2021. Collage 8: El Diablo. | 60 |
| Zúñiga, V. 2021. Collage 9: Onomatopeyas pensadas para los personajes. | 88 |
| Zúñiga, V. 2021. Retrato ficticio editado de Dios. | 89 |
| Zúñiga, V. 2021. Retrato ficticio editado de la Medusa. | 90 |
| Zúñiga, V. 2021. Retrato ficticio editado del Diablo. | 91 |
| Performatividad de los personajes. | 97 |
| Vestuario: Dios resignificando el Morro de Tulcán. | 99 |
| Vestuario: El cansancio de la Medusa. | 104 |
| Vestuario: El Diablo se asoma a la Ermita. | 107 |
| Vestuario: El cuerpo como víctima. | 111 |

Siglas, acrónimos y abreviaturas

A.K.A

Also Know as (Mejor conocido como).

O.Gs

Original Gangsters: (Pioneros de los estilos).

Resumen

PERPETUA es el nombre dado al videoarte que engloba este proyecto de grado, como resultado de una investigación/creación en torno a la multiplicidad de violencias y la danza como manifestación política, en la que confluye el performance, la performatividad y la improvisación por medio de la danza *Whacking* en el espacio público de la ciudad de Popayán. El lector encontrará en el escrito los conceptos teóricos y procesos investigativos que dieron paso a la creación y acción de tres personajes y cuatro performances, que se realizaron respectivamente como expresión política para manifestar y resignificar las cargas violentas adscritas en la contemporaneidad colombiana, específicamente en el contexto de la ciudad de Popayán. El texto le apuesta a una escritura creativa, ligada a la estética del *Whacking*, cuya intención es introducir al lector a la esencia y al porqué de esta danza.

Palabras clave: *Whacking*, performance, performatividad, re-significación, espacio público, mitología personal, multiplicidad de violencias, Popayán

Abstract

PERPETUA is the name given to video art that encompasses this degree project, as a result of research/creation around the multiplicity of violence and dance as a political manifestation, in which the performance, performativity and improvisation converges through Whacking dance in the public space of the city of Popayán. The reader will find in the writing the theoretical concepts and investigative processes that gave way to the creation and action of three characters and four performances, which were made respectively as a political expression to manifest and resignify the violent burdens ascribed in the Colombian contemporary, specifically in the context of the city of Popayán. The text is committed to creative writing, linked to the aesthetics of Whacking, whose intention is to introduce the reader to the essence and why of this dance.

Keywords: *Whacking, performance, performativity, re-signification, public space, personal mythology, multiplicity of violence, Popayán*

FIGCIÓN - REALIDAD - ESPACIO PÚBLICO - CUERPO EMOCIONAL - MITOLOGÍA PERSONAL -

TRANSITAR - TRANSFIGURAR HISTORIA - ACTUALIDAD - FUNKING -

CUERPO ANCESTRAL - TRANS - TRANSFORMACIÓN - TRANSGÉNERO



- ACCIÓN - AUTORRETRATO - VIDEO - LIBERTAD - IDENTIDAD - LENGUAJES -

Zúñiga, V. 2022.
Collage 1. Perpetua.

La imagen, la calle, el cuerpo y la danza como escritura.



Zúñiga, V. 2022.
Collage 2. Perpetua.

¡Whack!

INTRODUCCIÓN

“Mi arte es una declaración política”.

Tania Bruguera.

El proyecto parte de la construcción de una ficción¹ personal situada en la realidad, donde la danza acoge los conflictos del cuerpo físico y emocional, detonados por las múltiples violencias que se viven en la realidad social y que afectan directamente la salud mental del ser humano en el día a día. Se usa la danza *Whacking* como medio propicio para expresar dichos conflictos, para la transformación y re-significación de las experiencias violentas que los individuos afrontan internamente y en sociedad.

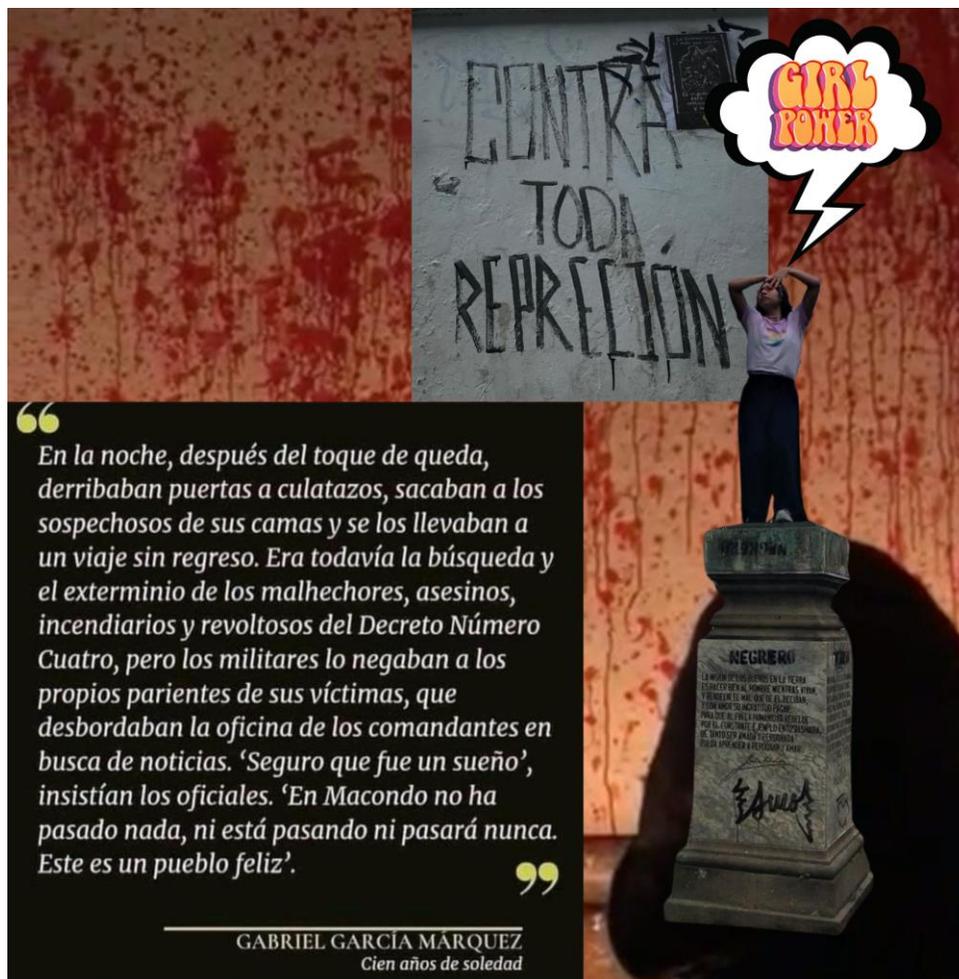
Uno de los conceptos que emergen en la investigación/creación es el término de cuerpo dancístico, entendido como la unión del cuerpo técnico, alrededor de una disciplina en específico, con el cuerpo creador; que usa la técnica como medio favorable para interpretar eficazmente lo que tiene por comunicar. En este caso el *Whacking*, visto como un lugar de posibilidades performáticas y performativas, cuya articulación facilita la composición de acciones y/o gestos simbólicos de carácter social y político en un espacio determinado. La investigación en el performance y la performatividad permite que el proyecto se desarrolle no solo con base en la interpretación convencional del *Whacking*, sino también, a la deconstrucción del mismo; creando un lenguaje único e identitario tanto para la artista como para el mismo *Whacking*.

El cuerpo, la danza, la identidad, el espacio público, la historia, la emoción, la ficción y la realidad convergen en tres grandes y simbólicos personajes: Dios, La Medusa, y El Diablo; quienes salen a la calle para manifestar y rechazar la perpetuación de las violencias que enmarcan la historia de la humanidad, asumiendo una postura política desde el accionar artístico.

¹ Se habla de ficción al momento de entender el origen del *Whacking* y los procesos a nivel de creación de personajes.

En dicho accionar se busca cumplir con la función vital del arte: sensibilizar y emocionar, y así mismo, asumir una de las funciones del arte político: incomodar; proveniente del deseo de protestar por lo injusto, despreciable y violento, que se in-visibiliza y/o se normaliza en la realidad. Arte y política como posibilidades inherentes, donde el artista manifiesta los diferentes malestares sociales e individuales que se perpetúan en la vida pública y privada; dando paso a diferentes escrituras y lecturas que se encuentran en los cuerpos, las paredes, la historia, la danza, las imágenes, la música, las acciones, el grafiti, las estatuas, la fotografía, las sonoridades y los versos.

PERPETUA como nombre de mujer, como concepto, como enemigo y como propulsor del arte político, al subir la imagen de una mujer en un pedestal y expresar los estados emocionales personales y actos de violencia/auto-violencia; al igual que conocer la historia, transgredir el sistema heteropatriarcal colombiano, alzar la voz y hacer arte.



Zúñiga, V. 2022.
Collage 3. La mujer en el Pedestal.

1. MARCO DE REFERENCIA

1.1 Antecedentes

La vida como un gesto artístico.

Retomando la postura de que lo político es inherente al arte, se expone que un gesto artístico a su vez es, un gesto poético y creativo detonado por la cotidianidad, que da cuenta de lo que sucede a nivel social y cultural, en la medida que una persona se reconoce y se conecta con su esencia e identidad y toma decisiones personales que potencian los ideales de su perspectiva de vida. Así la vida como un gesto artístico, hace referencia a la búsqueda constante de reflexión, introspección y comunicación de dichas acciones/decisiones personales, que implican siempre, una postura política frente a las dinámicas instauradas en el entorno y a las múltiples maneras de vivir.

Todos los días se producen y reproducen gestos/acciones para interactuar en el mundo, algunas producto de las costumbres y otras de la consciencia de querer cambiar estas mismas. La repetición de estas interacciones construye un estilo de vida, que puede considerarse auténtico arte; donde el rostro y el cuerpo son lienzos de identidad y la mente una caja de emociones, sentimientos, ideas y creación, que nos integran como seres humanos. El *Whacking* está cargado de gestos poderosos a nivel de cuerpo y mente, donde la manifestación política permite surgir y expresar de la manera más honesta, el verdadero ser de cada quien.

Por lo anterior se toma como referencia la vida de cuatro reconocidos artistas: Tania Bruguera, Lady Zunga, Nadia Granados y Viktor Manoel, que visibilizan y manifiestan su vida desde un quehacer artístico con perspectiva política, performativa y performática; conceptos que describen de manera asertiva, de qué se trata el *Whacking* y demuestran cómo las decisiones personales son elementos vitales para la construcción del arte y la necesidad de compartirlo. Así mismo, como la vida misma puede ser un estado constante y consciente de arte, y como la danza *Whacking*, es un medio propicio para el manifestar político.

Tania Bruguera

“Dentro de la revolución todo, contra la revolución nada”

Tania Bruguera nacida en La Habana, Cuba, es una artista, activista y performer conocida por producir acciones y espacios performáticos desde una mirada netamente política; detonados por las condiciones impartidas en el régimen de su país. Ella convoca a las personas a declarar política y públicamente a través del performance, priorizando la experiencia de lo sensible para el espectador, con el objetivo de hacerlo parte de la misma obra.

Escuchar el discurso que esta artista expone ante el mundo, fue la primera inspiración del proyecto para profundizar sobre las realidades sociales actuales de nuestro país. La entrevista realizada por el periodista Stephen Sackur a Bruguera ([Diario de Cuba, 2018](#)), da cuenta del papel político que cumple el arte para ella, siendo un medio para reclamar y exigir el cumplimiento de los derechos fundamentales; además funciona como un salvavidas para la protección de su integridad, donde se refiere a sus *acciones* como una obra de arte, de lo contrario sería condenada por traición a su país.

Tania es considerada una amenaza para la seguridad del sistema cubano, uno de los países más polémicos del continente americano por su historia política; su integridad y libertad se han visto afectadas ante las respuestas violentas por parte del poder del Estado y de algunos de los mismos residentes cubanos, en contra de su activismo. Su arte, “digno” de reclutamientos, prisión, amenazas, reclusión domiciliaria, críticas y enojos, ha hecho que Bruguera, a pesar de las situaciones de riesgo que ha vivido, traspase el miedo a un segundo plano; al igual que todas las personas partícipes de sus propuestas performáticas, principalmente en los espacios públicos.

Su discurso es potente y pertinente para este proyecto porque se inspira en la cruda verdad de su país, que vive constantemente la multiplicidad de violencias pasadas y perpetuadas hasta el presente. Bruguera se proclama “hija de la revolución”, donde entrelaza su vida artística del activismo y el papel político del arte como esencia de la función del

artista; haciendo del arte un dispositivo socialmente útil, cargado de constantes discursos, acciones, protestas y manifestaciones.

Al escuchar el siguiente discurso se reflexiona sobre los distintos grados de violencia que se estipulan y hacen parte de la sociedad cubana, el uso de la palabra “imagínate” hace que el oyente internalice, sienta y visualice las violentas situaciones producto de las diversas represiones del gobierno, resaltando que cualquier ciudadano está expuesto a padecerlas; como se señala en: “*Todo esto pasa en Cuba: dando un fuerte mensaje a la comunidad internacional*” (2021). (Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=va_3duy3fw8&t=1s&ab_channel=NoticiasCubanetCuba).

Sus reconocidas obras a nivel internacional (Véase Anexo 1) han hecho que Bruguera desafíe cada vez más al sistema, encontrando diversas maneras de generar experiencias emocionales y controversias. Algunas de estas no fueron bien recibidas, como “La empericada de Bruguera”, donde la artista decide repartir cocaína en un festival de performance en la ciudad de Bogotá, Colombia, durante un discurso sobre la violencia. Otra de carácter sensible como “La habitación del llanto”, sala de museo intervenida específicamente para cumplir con la acción de detonar llanto, relacionado con la empatía y la sensibilización por los inmigrantes. Y una de mayor riesgo como “Autosabotaje”, en la Bienal de Venecia (2009), donde la artista juega a la ruleta rusa en las pausas de su discurso, llevando a discutir sobre la seriedad del arte y del artista político, al poner en riesgo su vida.

La artista performa integrando detonantes que afecten los sentidos y las emociones de los espectadores, que también se disponen como participantes de sus obras; sirviendo de referencia para el proceso creativo de PERPETUA, que a pesar de que los objetivos audiovisuales tienen ciertos requerimientos estéticos con relación al cuerpo dancístico, se pretende respetar la experiencia performática por encima de estos; abriendo el campo de lo sensible y emocional para detonar las acciones y la danza.

Lady Zunga

El segundo referente artístico es una colombiana perteneciente a la comunidad LGBTIQ+, quien hizo de su vida y especialmente de su cuerpo, una obra de arte. “A Lady Zunga no le habría gustado que, para definirla, se refirieran a sus oficios. No le habría gustado que la definieras. Ser Dj, hacer performance o rediseñar elementos, solo eran cosas que Lady Zunga hacía para comunicar con el mundo lo que ella sabía que era: “una masa en construcción, algo mutante físicamente y psicológicamente” (Redacción Shock, 2017).

Nacida en Popayán, Cauca, Lady Zunga dedicó su vida a transgredir por medio del arte, del performance y de su performatividad corporal, impactando fuertemente en lo establecido como normal dentro de las dinámicas sociales colombianas. En el año 2011, en la búsqueda por *des-identificarse* y *des-generalizarse*² decide cambiar su nombre por ABCDEFG HIJKLMN OPQRST UVWXYZ, generando discordia en el personal de la registraduría, que pretendían imposibilitar el trámite. Sin embargo, Lady Zunga defendió su derecho a la identidad y gracias a la claridad de la constitución colombiana, lo logró.



Cédula Lady Zunga

² Hace referencia a la no identificación alrededor de un género en específico.

"Siempre me estaban clasificando con letras: que LGTB, que HC (*Hardcore*), BDSM, entonces quise que mi nombre significara que yo soy todo eso, pero a la vez soy nada", le dijo ABCDEFG a BBC Mundo (2015), quien antes de su cambio era conocida como "Lady Zunga". La colombiana que se llama ABCDEFG HIJKLMN OPQRST UVWXYZ. (2017) *Las Dos Orillas*. (Recuperado de: <https://www.las2orillas.co/la-colombiana-se-llama-abcdefg-hijklmn-opqrst-uvwxyz/>).

El cambio de nombre es solo uno de los tantos actos políticos, sociales y performativos que esta gran artista de las artes plásticas, de carácter iconoclasta, hizo en vida. Se decide recolectar a modo de collage las imágenes y fotografías más pertinentes de la artista, con el objetivo de tener un antecedente visual de la performatividad y posición política que Lady *Zunga* expuso en la sociedad.

En esta propuesta de creación resulta propicio el trabajo de Lady *Zunga*, por sus creaciones, acciones artísticas y la postura performativa que adoptó en su vida cotidiana, que refiere a la vida misma como un gesto artístico y político. Lo que acerca a la percepción del *Whacking* como un movimiento cultural que parte del acto de des-identificarse para identificarse de manera más consciente, permitiendo una de-construcción individual y social.

El performance donde Lady *Zunga* acciona en el espacio público es el principal detonante artístico para la composición de los performances a realizar, por la potencia del discurso y la performatividad del cuerpo que ABCDEFG adopta y su relación con el espectador.

“¿Cuánto cuesta ser mujer con pene? remota posibilidad de ingresar al mercado laboral, con trabajo, burlas todo el tiempo, trauma psicológico, desórdenes en el sistema nervioso, pérdida de amistades, pérdida de lazos familiares. ¿Cuánto cuesta ser?, ¿Cuánto cuesta tener caderas y nalgas sin procesos hormonales? entre 100 mil y 4 millones de pesos... Tiempo, dinero, esfuerzo, sacrificio para mantener un certificado de dismorfia de género, pero usted podrá tener maravillosas consecuencias, hermosas necrosis en las piernas... Ser, o no ser, esa es la cuestión. La otra cuestión es dejar ser”. ([Muestra performance ¿Cuánto cuesta ser? Lady zunga - Universidad Pedagógica Nacional, 2017](#)).

El cuerpo para ABCDEFG es el resultado de la búsqueda por des-etiquetarse, su cuerpo es un lienzo, donde se puede escribir y componer de manera no convencional, fuera de lo cotidiano y de lo establecido por la cultura. ABCDEFG fue más allá del género e incluso de lo humano, involucró su corporalidad con dispositivos electrónicos que le permitieron percibirse en múltiples facetas y/o identidades.

Esta percepción de identidad tiene su lugar en el encuentro con lo desconocido, en las diferentes búsquedas corporales y maneras de construirse, en las nuevas percepciones y gustos que puedan aparecer, más allá de lo convencional y *heteronormado*³, que probablemente cuando se exploren o se pongan en juego, llegan a ser dignos de identificación para cada quien. Somos lo que experimentamos y sentimos con nuestro cuerpo en un determinado espacio (contexto) que, sin duda, nos sitúa en una esfera sensible y emocional.

³ Que pone la heteronormatividad como única posibilidad correcta.

Nadia Granados

Este artista y activista de Bogotá ganador del premio Luis Caballero⁴ en 2022, desarrolla su trabajo performativo de manera interdisciplinaria alrededor del video performance, cine experimental y el *mass media*⁵. Su trabajo artístico abarca el papel político del arte en la sociedad colombiana, generando crítica y reflexión sobre las problemáticas sociopolíticas actuales. En sus obras “Colombianización” y “La Fulminante Cabaret” ([Véase Anexo 2](#)) critica de manera transgresora y directa como los cuerpos femeninos en Colombia se ven afectados a través de la violencia y las normas heteropatriarcales que rigen esta sociedad.

En estas dos obras visibiliza como la narco cultura procedente de los años 90, continúa permeando la vida actual, la cual hipersexualiza y cosifica el cuerpo femenino, mediante los medios de comunicación masivos comunes: pornografía, reggaetón, noticieros y redes sociales. Granados expone de manera cruda y jocosa la realidad de nuestra narco cultura y amplifica la naturalización de la misma.

En el texto “Las formas políticas del arte. El encuentro, el combate y la curación” (Rubiano, 2014). Se plantean dos maneras de hacer arte político: el encuentro y el combate. El primero como un método conciliador, que actúa directamente más no ataca, en donde confluye lo ético y lo contemplativo de una obra; y el segundo⁶ como medio agresivo y panfletario, en donde el artista trata de mostrar la estupidez del mundo y busca activar al público en cuanto a concientización y movilización. La forma combate parece ser más eficaz que la primera, cuando se hace referencia al arte político, sin embargo, en las dos formas se sostiene una postura política y un llamado a la acción. (Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/cienciapol/article/view/50143/51653>).

⁴ El premio Luis Caballero es creado en 1996, y actualmente es el premio más importante a nivel nacional dirigido a las artes plásticas y visuales.

⁵ Medios de comunicación masivos.

⁶ El autor del texto referencia las obras de Granados, como ejemplo de la forma combate de hacer arte político.

La forma combate es una explicación de la estética e identidad que Nadia Granados ha puesto en sus obras y en su quehacer performativo, encontrando maneras de llegar al público desde lugares ocultos, como el de la pornografía; que llama la atención del espectador, quien a primera impresión no espera dentro de ese formato de video, encontrarse con un manifiesto, una denuncia política, o un ataque al sistema nacional de parte de la protagonista.

En consecuencia y en relación con este proyecto de grado, el interés de este referente artístico y creativo, además de la inspiración de ser un agente político como Bruguera, interesan las formas y los métodos que Nadia usa para su producción artística. Se usan herramientas como la revisión de archivos, el performance y contenidos mediáticos para la composición video gráfica, situando su trabajo como un proyecto multidisciplinar, como se menciona a continuación:

“La fuente de mi trabajo es la producción audiovisual de canales masivos que difunden la ideología dominante. Mi interés es crear acciones, procesos e imágenes que cuestionan la idea de esa realidad construida por el medios de comunicación. El proceso de mi trabajo artístico se basa en una revisión integral de los archivos de mediación popular, para construir una respuesta a través de la docu-ficción y la performance, estableciendo relaciones entre contenidos mediáticos y su uso como herramientas de manipulación”. (Nadia Granados. Recuperado de <https://nadiagranados.com/inicio/statement-bio/>).

Por lo anterior se resalta lo multidisciplinario como esencia para la creación de PERPETUA, un videoarte cargado de actos reconciliadores (encuentro) pero también de acciones agresivas hacia los símbolos violentos de Popayán (combate); cuya composición sonora se carga de lo panfletario (Noticieros) y al mismo tiempo destaca la reconciliación y el perdón de las músicas tradicionales caucanas (Chirimía⁷). Así mismo, el *Whacking* es encuentro y combate a la vez, que desea llegar a ser un acto sanador en primer lugar a nivel individual y posteriormente a nivel colectivo.

⁷ La chirimía es tradición musical en el Cauca y en otros departamentos de Colombia como el Choco, sus sonoridades se dan gracias a los instrumentos de viento (flautas) y de percusión (tambores). Los chirimeros tocan en el espacio público, el accionar de la chirimía está en el caminar.

Viktor Manoel

“Convierte tu dolor en arte”.

Este último referente artístico de nacionalidad mexicana, es el último de los *O.Gs*⁸ que vive en la actualidad y que se ha dedicado a compartir, desde el re-surgimiento del *Whacking* en los años 2000, su vida como hombre gay y bailarín; su búsqueda personal en relación a su expresión de género y orientación sexual y a generar conocimiento sobre la historia del *Punking* y el *Whacking*.

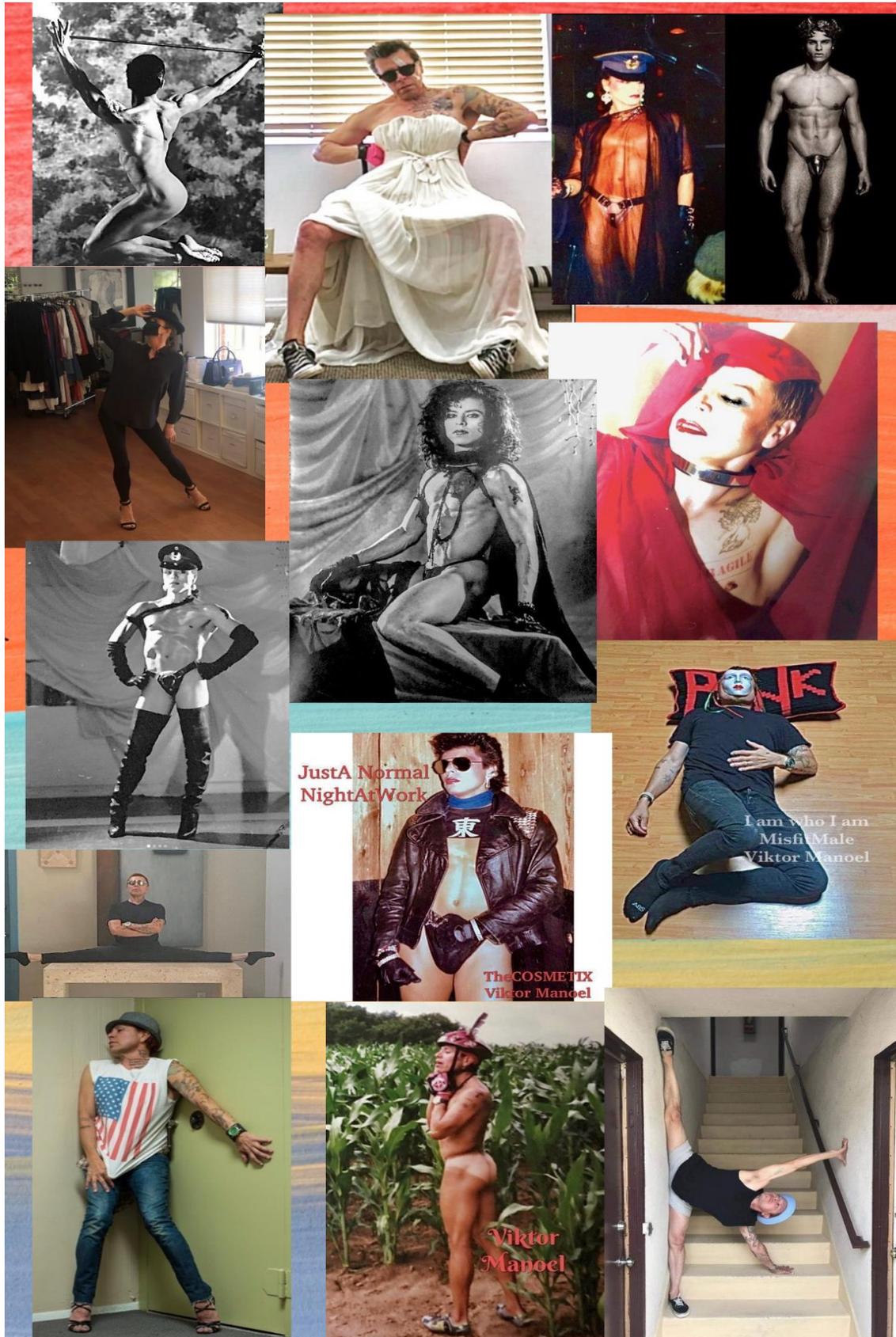
Al visitar la cuenta de Instagram de Viktor Manoel: [@viktormanoel](https://www.instagram.com/viktormanoel/) <https://www.instagram.com/viktormanoel/> se despierta el interés por abordar la identidad de género como parte esencial del trabajo del *Punker* y *Whacker*, por el aporte valioso de autodescubrimiento que deja, posteriormente para la interpretación del *Whacking*. La propuesta performativa de este *O.G*, en esta red social, se configura como un blog personal en el que comparte sus exploraciones corporales, autorretratos y pensamientos bajo conceptos como *#GenderSavage*⁹ y *#VomitingArt*¹⁰.

El siguiente collage realizado con las fotografías de la biografía de su Instagram, ejemplifica cómo explora estos términos, los cuales sirven de inspiración para llevar a cabo la preparación personal de este proyecto, donde se expone el componente performativo que transita entre lo masculino y lo femenino, y que desafía los estereotipos de género que se han adquirido socialmente a lo largo de la historia.

⁸ *Original Gangsters*: Pioneros de los estilos.

⁹ Traducción: *Género Salvaje*.

¹⁰ Traducción: *Vómitos de Arte*.



Zúñiga, V. 2022.
 Collage realizado con fotografías de la biografía de Instagram de Viktor Manoel
 Fotografías recuperadas de <https://www.instagram.com/viktormanoel/>

La performatividad de Viktor es el resultado de adoptar el *Whacking* como un estilo de vida, que supone la honestidad del *Punking*: llegar a la máxima expresión del ser, reconociendo los límites personales respecto a la identidad. ¿Cuáles son esos límites que la sociedad y la cultura han impuesto sobre el cuerpo/mente?, ¿Cómo sobrepasar dichos límites? y ¿Para qué? Las posibles respuestas a estas preguntas abren una gama de posibilidades y búsquedas subjetivas sobre el cómo actuar en el mundo, los posibles cambios que sin duda marcan un antes y un después en la aceptación de la diversidad de cuerpos e identidades que ya existen en la sociedad.

En un mundo que reprime e inhibe la máxima expresión de los cuerpos, siempre habrá artistas transgresores dispuestos a experimentar lo desconocido, lo “prohibido”, lo personal y lo político. Tal cual hicieron los *Whackers*¹¹, en el origen del estilo y en la actualidad, bailando sin miedo a salirse del estigma social. Tania Bruguera, Lady Zunga, Viktor Manoel, entre otros artistas performáticos, han dedicado su vida a manifestar por medio del arte, situando el acto de provocar como necesidad social, y el arte como constructor de sociedad.

¹¹ Bailarines y bailarinas de *Whacking*.

1.2 Justificación

Poder, identidad, política y protesta.

El acto de identificarse y presentarse ante la sociedad es un hecho performático regulado por el poder y las normas estipuladas bajo las esferas políticas y sociales que afectan lo público y lo privado. El arte en su búsqueda constante por expresar y comunicar, se dimensiona en su campo inherentemente político a modo de manifiesto, en la medida que reclama al sistema las inconformidades que afectan directa e indirectamente la realidad humana; cuyas injusticias y desequilibrios sociales son el reflejo de una sociedad que se le dificulta entender la diferencia, otorgando privilegios y desventajas a ciertos grupos de personas, debido a los factores socioeconómicos y maneras de expresión de una comunidad en específico.

Nuestro sistema social ha impuesto maneras de ser correspondientes a los estereotipos binarios de género: masculino y femenino, que encasillan a las personas en lo que está bien y lo que está mal, lo que se puede hacer y lo que no, a partir del sexo con el que se nace. En este sistema heteropatriarcal, donde se privilegia al hombre fuerte sobre la mujer débil, donde el cuerpo de los varones aún es visto como territorio de producción, y el de las mujeres como reproducción; los juegos de poder se aprovechan de los cuerpos, los géneros, el sexo y las etnias, donde unos mandan, otros obedecen y los *desadaptados*¹² corren peligro.

Colombia, país del tercer mundo con una historia impregnada de violencia y desigualdad social, ha sufrido diversas crisis, las cuales se potenciaron a raíz de la pandemia generada por el Covid 19 en el año 2020, causando revueltas y protestas sociales debido al inconformismo de sus habitantes ante la violencia ejecutada del poder político contra el pueblo. Estos hechos ocasionaron un despertar colectivo, donde los *desadaptados* que claman por un futuro mejor, son cada día más.

¹² Hace referencia a los que no encajan en el sistema, quienes se atreven a cuestionar lo normalizado y a tomar acciones coherentes y pertinentes a ello.

Los siguientes fragmentos de noticias, dan cuenta de las crisis que se generaron:

“Colombia ha sido uno de los países que peor parado ha salido sanitariamente y económicamente de la pandemia del covid-19. La economía de Colombia sufrió en 2020 una caída de 6,8%, la más profunda de su historia, según datos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). Además, desde que empezó la pandemia, se estima que han tenido que cerrar sus puertas cerca de 500.000 negocios en todo el país y un 17% de la población está en paro, incluso, en algunas ciudades registran un porcentaje mayor del 20%. Otros datos que reflejan el detrimento económico de la clase media del país es que 23 millones de familias solo se pueden permitir dos comidas al día o que el 19% de las familias no cuenta con ahorros para afrontar esta situación pandémica. En este contexto, la propuesta que lanzó el gobierno que afectaba principalmente a los propios ciudadanos ha supuesto un rechazo generalizado”. (Por qué está Colombia en Crisis (2021) *El Confidencial*. Recuperado de: https://www.elconfidencial.com/mundo/2021-05-07/por-que-esta-colombia-en-crisis_3068188/).

“Tras la crisis económica y social que desató la pandemia, así como la caída histórica de 6.8% del PIB el año pasado y las altas cifras de desempleo e informalidad en Colombia, el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (Dane) informó que el porcentaje de personas clasificadas como pobres respecto al total de la población nacional de 42.5%, lo que significó un aumento de 6.8 puntos porcentuales (pps) frente a la cifra de 2019 (35.7%)”. (Pobreza en Colombia aumentó al 42,5% de la población (2020) *El Economista*. Recuperado de: <https://www.economista.com.mx/economia/Pobreza-en-Colombia-aumento-al-42.5-de-la-poblacion-en-2020-20210429-0133.html>).

“Las protestas se realizaron a raíz del descontento de los ciudadanos frente a las políticas económicas, sociales y ambientales del gobierno, la problemática gestión por parte de las autoridades de los acuerdos de paz con las FARC-EP, el homicidio de líderes sociales y diversos casos de corrupción. Por tanto, se podría considerar que el estallido de esta crisis social no es un caso aislado sino un hecho gestándose durante más de un año”.

(Por qué está Colombia en Crisis (2021) *El Confidencial*. Recuperado de: https://www.elconfidencial.com/mundo/2021-05-07/por-que-esta-colombia-en-crisis_3068188/).

Las crisis actúan como actúa el *Whacking*, produciendo arte desde el dolor (Viktor Manoel), las protestas sociales fueron fructíferas y poderosas para proclamar, desde ese lugar, todo el inconformismo social de un pueblo que se cansó, que incluso llegó a perder el miedo a la muerte, tras el sufrimiento y el dolor que fueron necesarios para el cambio de un país. El arte se dio en su esencia política, dando paso a un estado constante de reflexión ante los acontecimientos injustos del diario vivir, para cuestionar y tomar acción sobre las desigualdades de la sociedad y hacer consciencia de la multiplicidad de violencias que se permean en la realidad.

Se denuncia, se señala y se hacen visibles los conflictos del Estado y del mismo pueblo, dando paso a un compromiso social, que se adquiere con valentía y amor a la vida, pero también con rabia e impotencia; así, el individuo y/o el artista ejerce un rol en la construcción de paz. Bailar *Whacking* fue un acto político que brindó la posibilidad a una comunidad de transgredir los juegos de poder y violencia de la época, permitió convertir la danza en identidad y llenó de valor la vida de los individuos, que encontraron en el *Punking*¹³ su verdadero ser. Lo político del arte implica una inmersión de la realidad, la protesta social busca un beneficio para una comunidad, abordando de manera explícita una postura referente a las dinámicas de violencia del poder:

“Afirma entonces Chantal Mouffe que lo político no puede contemplarse como si estuviera restringido a un cierto tipo de instituciones, o como si constituyera una esfera o un específico nivel de la sociedad. Más bien, se debe concebir como una dimensión inherente a todas las sociedades humanas que se origina en nuestra propia condición ontológica”. (González Cáceres, 2001. Pp. 3).

¹³ Primer nombre del estilo que actualmente se conoce como *Whacking/Waacking*.

PERPETUA defiende la protesta desde el lugar del arte, cuyas posturas políticas parten de una perspectiva de la realidad, la cual se puede describir como patriarcal, heteronormativa, hegemónica y capitalista; siendo la responsable de adoctrinar, atacar, violentar y limitar la expresión, la libertad y la identidad. El papel del arte en este caso, actúa para generar cambios en la psique de los individuos, por más mínimos que sean; pues sin el arte posiblemente, se hubiera perdido la esperanza de que algún día esa aparente utopía se construya. Esta creación cree en el poder que tiene el arte para manifestar y expresar, lo que se considera incorrecto y agobiante para la sociedad.

PERPETUA es una danza política porque da una perspectiva social como acto de manifiesto ciudadano, que no solo es un gesto que expone lo sublime de la danza, sino que la usa como medio para contar realidades. Es también otra forma de resistir por medio del arte, siendo una declaración política, explícita o no, como el grafiti, las marchas nacionales, los cacerolazos, los sancochos comunitarios, el cierre de las vías nacionales, las huelgas y las arengas. Por medio de cuatro performances que reivindican, transgreden y que de manera poética manifiestan la inconformidad de los distintos grados de violencia, que se reproducen en el tiempo, y se establecen en los espacios que habitamos en los ámbitos públicos y privados. También es la acción de la artista desde ese medio que la rodea, en este caso: Popayán, una de las ciudades más golpeadas en los enfrentamientos y disturbios del paro nacional, que sufrió ataques contra la integridad y la vida de sus habitantes, situando un grado de violencia y horror muy alto por los asesinatos de estudiantes universitarios, líderes y lideresas sociales, y de violaciones y atentados contra la vida, cometidos por parte del ESMAD¹⁴, dando de qué hablar a noticieros y periódicos locales y nacionales.

La ciudad resulta provocadora al abrir la gran puerta de la historia que dejó miles de cuerpos colonizados, que se pretenden des-colonizar por medio de la danza *Whacking* y el encuentro con las raíces patojas y caucanas; logrando enraizar una historia personal e identitaria con las búsquedas artísticas y luchas contemporáneas. La chirimía como resistencia, el grafiti como acto transgresor, los murales como escrituras re-significadoras, la danza y el performance como articuladores sociales y medios de protesta, la calle como punto

¹⁴ Escuadrón Móvil Antidisturbios.

de encuentro social y unión comunitaria, son algunos ejemplos de las experiencias artísticas que se detonaron en la capital caucana, en respuesta a los acontecimientos violentos.

A manera personal, se considera que el *Whacking* es un soporte para la vida, teorizar sobre este reafirma la esencia del trabajo que se requiere para bailar. En la medida que se profundiza en las cuestiones del ser, la danza cobra sentido. Ser, se convierte en un acto de valentía, mostrarse sin tapujos en la danza y en la vida es un camino de honestidad para uno mismo. De lo contrario, la cotidianidad puede llegar a ser una búsqueda constante de aprobación social, un camino inconsciente de obediencia, estereotipos y normalización de la violencia, que muchas veces es el camino que se toma e incluso puede acabar con la vida de una persona.

Reconocerse como individuo requiere del encuentro con las raíces, ¿De dónde vengo y para dónde voy?, ¿Quién soy?, ¿Por qué? y ¿Para qué? La búsqueda de identidad como nos recuerda Lady Zunga, es una cuestión de ser o no ser, porque la otra cuestión es dejar ser. Para entender que somos hay que entender de dónde venimos y que nos acontece como comunidad, empezar por la ciudad natal es el punto de partida para la búsqueda identitaria, en la conversación constante de los acontecimientos de un pueblo, que tiene sentido de pertenencia por el dolor ocasionado y se refleja en sus calles y en su gente.

El concepto *Zoon Politikon*, propuesto por Aristóteles¹⁵, que traduce animal político o animal cívico, hace referencia a la persona que le es imposible desligarse de su Polis¹⁶, donde hay dinámicas sociales, leyes, normas y luchas por el poder, que se establecen en cada contexto, las cuales determinan las maneras de actuar en el mundo; plasmadas en los hábitos, costumbres, estereotipos, doctrinas, convicciones, ideologías y patrones que identifican a una sociedad determinada. Esta identificación es primordial para la artista, en su experiencia personal de vivir el *Whacking*, puesto que no se puede de-construir estereotipos, ni romper con los patrones patriarcales, sin antes reconocer y descubrir las dinámicas del lugar en el

¹⁵ “Para Aristóteles, el hecho de ser ciudadano, es decir miembro perteneciente a la polis (animal político) era el grado más alto de la humanidad. Así, Aristóteles entendía que el hombre era animal político porque tenía logos y era precisamente el logos el que le capacitaba para distinguir no sólo lo verdadero de lo falso sino también lo justo de lo injusto”. (Salgado, S., 2012; p. 3).

¹⁶ En este caso Popayán.

que se forjaron. Esta creación le apuesta a la identidad patoja¹⁷, y a la conexión mítica de su historia.

PERPETUA expone el poder de la danza y de la diversidad de un pueblo, cuyas expresiones artísticas necesitan ser cada vez más fuertes y potentes, para re-significar una historia de violencia, injusticia y dolor de todo un proceso histórico. El poder del arte visibiliza, une y le da voz no solo a un o una artista, sino a todas las personas que no pudieron hablar en vida. El mundo necesita arte, necesita danza, posturas políticas y protesta.

¹⁷ Patojo: Gentilicio de los habitantes con sentido de pertenencia de la ciudad de Popayán. Payaneses es otro gentilicio, pero no necesariamente con sentido de pertenencia por la ciudad.

1.3 Pregunta de investigación

¿Cómo crear un videoarte por medio de la danza *Whacking* en el espacio público de la ciudad de Popayán, activando y actualizando el papel político de este estilo en la contemporaneidad colombiana, para resignificar los símbolos y cargas violentas adscritas en él?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Crear experiencias performáticas por medio del *Whacking* y la improvisación, en el espacio público de la ciudad de Popayán, activando y actualizando el papel político de este estilo en la contemporaneidad colombiana, resignificando los símbolos y cargas violentas adscritas en él, para la composición audiovisual.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar con el colectivo *Whack.inc*, tres personajes a partir de las experiencias personales y el estilo de danza *Whacking*.
- Seleccionar tres lugares simbólicos en la ciudad de Popayán, que den cuenta de las cargas violentas históricas y contemporáneas instauradas en el espacio público.
- Investigar e interpretar la historia y los símbolos de los lugares escogidos.
- Establecer un plan de acción para cada acto performático.
- Accionar y registrar de manera audiovisual las experiencias performáticas en el espacio público.
- Realizar un videoarte con los registros obtenidos.
- Estrenar el videoarte en diferentes espacios artísticos y culturales.

2. CONTEXTO

Whacking

Para entender la escena del *Whacking* y su trasfondo, es necesario dirigirse a su origen: el *Punking*. A inicios de los años 70's, en Los Ángeles, California, empieza a surgir este estilo contracultural por las personas que asistían a las discotecas *gays underground* (*Paradise Ballroom, Gino's, Gino's II*), a liberarse del estigma social que acogía su realidad al transgredir la heteronormatividad. La palabra *Punker* (marica) era una expresión despectiva para referirse a una persona dentro de esta comunidad; siendo una palabra importante que llega a ser motivo de identificación, gracias al *Dj Michael Ángel Harris*, quien empezó a llamar a los bailarines *Punkers o Punks*, transformando la ofensa en orgullo.

En la actualidad, la palabra *Punking* se define como “la máxima expresión del ser”, donde el drama, la interpretación y la puesta en escena son sus características principales. El *Punking* es la esencia del *Whacker*, de carácter performativo que permite exteriorizar un sentimiento, una idea, una historia, una sátira, etc., proveniente de una búsqueda personal y única. El *Punking* era el disfrute de la libertad de *ser* dentro de la prisión social de la época; puesto que en los años 70s en California, ser gay era un delito, y si además de ser homosexual eras una persona afroamericana, se generaba una doble estigmatización.

El *Whacking*, cuyo nombre proviene de las onomatopeyas del cómic de *Batman y Robin*, ¡*Pow!*, ¡*Whack!*, ¡*Bum!*, ¡*Puff!*, entre otras, significa golpear la música; en este caso la música disco, que era furor en la época y fue atacada por el racismo y la homofobia, al no tolerar la evidente influencia femenina que esta provocaba. Un 12 de julio de 1979, la música disco muere en el estadio Comiskey Park de Chicago, los siguientes fragmentos tomados del Libro *La Historia Secreta del Disco* de Peter Shapiro, llevan a entender mejor el contexto que se vivía y toda la euforia que la música disco provocó:

“La moda de destruir álbumes disco probablemente fue iniciada en el verano de 1978 por un DJ de San José, California, que se hacía llamar Dennis Eructus”...“A

Michael Veeck se le ocurrió la idea de presentar un "Disco Demolition Derby" [Derby de Destrucción del Disco] en el intervalo entre los dos partidos y que cada fan que viniera con un álbum disco para destruir entrara al estadio por noventa y ocho centavos de dólar"...“Luego de que los White Sox perdieran el primer partido, Dahl, vestido con uniforme militar y acompañado por Lorelei, una rubia explosiva que era una de sus secuaces, hizo su entrada triunfal al campo en un jeep. Procedió a encender una cantidad considerable de explosivos dentro de una caja que contenía 10.000 álbumes disco. Inmediatamente después del estallido, los fans comenzaron a saltar las paredes del campo de juego desde las gradas. Enseguida había cientos de ellos en el campo, armando hogueras en el jardín, destrozando el césped, robándose las bases, destruyendo la jaula de bateo, estropeando el montículo del lanzador y entregándose a la práctica del sexo oral en el home plate”. (Shapiro, P., 2017; pp. 335-336-337).

El *Whacking* surge de un contexto social abusivo, donde las discotecas eran el lugar seguro para bailar y expresarse sin ataduras, y la comunidad LGBTIQ+ fue subversiva, a pesar de la opresión y el rechazo público. Dicho movimiento cultural se violentaba debido a una ausencia de empatía y un desacuerdo por la de-construcción de la heteronormatividad por parte de las clases sociales altas y de las personas blancas. “Esto no se trata solo de que bailar sea un modo de sacarse la tristeza (lo que, por supuesto, también es cierto), sino de que el disco -esa música que ahora recuerda sobre todo a coloridas megafiestas y chicas bailando alrededor de sus bolsos- solo podría haber emergido de las oscuras profundidades de una sociedad tambaleándose al borde del colapso”. (Shapiro, P. 2017. p. 25).

El *Whacking*, como estilo de danza, revoluciona la época y el contexto de la ciudad de Los Ángeles, California y poco a poco se hace tendencia gracias a la cantante y actriz Diana Ross, quien contrató a los primeros bailarines y bailarinas del estilo para aparecer en su video de la canción *Love Hangover*, dando a conocer, por primera vez, este baile por fuera de lo *underground*. También a raíz del programa de televisión *Soul Train*, dirigido por Don Cornelius, que se transmitió desde el año 1971 a 2006 donde Tyron Proctor (Pionero del *Waacking* ¹⁸) se fue posicionando el estilo, haciendo que muchas más personas desearan

¹⁸ Manera distinta de escribir *Whacking*: sin h y con doble a por motivos de evolución del estilo.

aprender. Vale recalcar que la escena del *Whacking* en California estaba llena de latinos, y que la esencia y las influencias sobre todo mexicanas, hicieron esto posible.

En los años 80 's, el V.I.H/SIDA detona la desaparición del *Whacking*. El virus de la inmunodeficiencia emerge en esta comunidad, y se lleva consigo a muchos *Punkers/Whackers*, unos deciden desaparecer por su cuenta y otros mueren; los prejuicios sociales causaron que se les acuse de padecer un castigo divino. *El Whacking* revivió de nuevo después del año 2000, gracias a *Brian Green* (Bailarín de *House* y *Waacking*), quien empieza a reunir en la ciudad de Nueva York a todas las personas interesadas en el estilo; posteriormente reaparece Viktor Manoel, el único de los *OGs* que vive en la actualidad, quien transmite información valiosa sobre lo que significó el *Punking*, elemento primordial para este proyecto de investigación.

Entre tanta prohibición y opresión, la danza fue un lugar permitido para la expresión política. Cuando se evidencia la vida en el arte y entendemos que lo personal es político, nos acercamos a la vivencia del *Punking* en aquella época. El *Whacking* es un estilo que ha cobrado mucha fuerza a nivel internacional, siendo Colombia un país que le ha dado acogida desde hace más de una década, y que seguramente seguirá evolucionando gracias a la respuesta y la apropiación de la comunidad de danza urbana del país.

El *Whacking* es una cuestión de identidad que empieza siendo político en lo personal, es reconocer la fluidez y la construcción de la personalidad, como vimos en Viktor Manoel quien explora sus facetas y declara con orgullo todos sus posibles YO. El *Whacking* es un descubrimiento personal, en la medida que se ama lo que se es, se pierde el miedo y la vergüenza de compartirlo con los demás, el *Whacking* es confianza y seguridad.

Esta investigación además de actualizar el lenguaje y el carácter político del *Whacking* en el contexto de Popayán, se declara como una búsqueda identitaria que pone a la intérprete a reconocer su identidad en los tres personajes con los que se crea PERPETUA.

Popayán, Cauca

IV

Blancos, indios y negros una sola ilusión
Hijos de la misma tierra, frutos de la misma flor.

Himno al Cauca

Popayán es conocida como la ciudad blanca de Colombia, fundada por el conquistador Sebastián de Belalcázar en 1537, es reconocida por su turismo religioso y gastronómico, y por su arquitectura colonial española, que data de los siglos XVI, XVII y XVIII. Se resalta en la actualidad, la preservación de las paredes blancas en el centro histórico y las edificaciones coloniales y religiosas, que son precisamente, las protagonistas de la ciudad.

La capital caucana es una ciudad multiétnica y pluricultural, donde converge lo mestizo, lo indígena y lo afro, y que la historia colonizadora, ha tratado de invisibilizar. El proceso de mestizaje y el desarrollo de la economía dieron origen a la división de la sociedad colonial en grupos bien diferenciados por la riqueza, el trabajo y los privilegios.

“Los españoles ocuparon los altos cargos en el gobierno, controlaban todas las actividades productivas, poseían esclavos y tierras en las cuales trabajaban indígenas a cambio de evangelización. Vivían en casas amplias y bien amuebladas, celebraban suntuosas fiestas, siempre vestían con ropas importadas y usaban joyas de gran valor”.
(Vejarano Varona, 1983. p. 77).

La historiografía colonialista y heteropatriarcal que envuelve a la ciudad blanca de Colombia, es el punto de partida para entender la multiplicidad de violencias que se han desarrollado en la historia de Popayán, y así mismo en el Cauca, que es catalogado como uno de los departamentos colombianos más destrozados por la violencia armada, el desplazamiento del campesinado, las tomas de las tierras indígenas y las violaciones a los

derechos humanos fundamentales, por lo cual se expresa, simbólicamente para este proyecto, que las paredes blancas de la capital caucana esconden el color rojo de la sangre.

Popayán, ciudad donde los huecos llevan diez años en proceso de relleno, donde en el mes de diciembre del año 2021 ponen una pista de hielo en el parque Caldas, pero no hay dinero para arreglar el escenario del teatro Bolívar desde hace muchos años, ciudad donde dos policías piden refuerzos para requisar a los bailarines que desean aprovechar un espacio público para sus prácticas y les piden cesar sus actividades porque suponen que propician los disturbios sociales, mientras en la otra esquina la delincuencia procede sin problemas.

Ciudad de pocos espacios públicos para los artistas, donde quitan la electricidad y es imposible conectar un parlante para las prácticas, donde se pintan las paredes de blanco en temporada de turistas, donde hay talento, pero no hay apoyo, y donde casi todo el dinero para el arte y la cultura se destina a la celebración de la Semana Santa. El tiempo pasa más lento, las cosas llegan más tarde y el arte y la cultura quedan en segundo plano.

A pesar de lo anterior, Popayán y el Cauca son territorios de resistencia, donde los *desadaptados* empezaron a manifestarse desde el gran paro nacional que tuvo inicio el 28 de abril del 2021, generando un enorme impacto en los medios de comunicación. El arte fue la respuesta a los gases lacrimógenos por el constante tocar de la chirimía, que se encontraba en primera línea:

“Fueron 3 meses de resistencia en las calles, encabezada por la gente, por ciudadanos y ciudadanas, es que esto es bien interesante, porque no eran individuos, eran personas totalmente comprometidas con una causa política, ejerciendo la acción política en las calles; no eran individuos, no éramos individuos, éramos ciudadanos miembros de algo más grande... Un 13 de Mayo vi una escena que me marcará para toda la vida, músicos y músicas de chirimía poniendo el cuerpo ante una tanqueta... La chirimía evitó que estos jóvenes que estaban en la primera línea fueran masacrados”. (Soundcloud. *Relatos de resistencia*. Recuperado de: <https://soundcloud.com/relatosdelaresistencia/relatos-de-resistencia-nv-ep-4-juan-manuel-tobar>).



Fotografía Jota Morales, 2020
Movilización 13 de mayo.
Chirimía como resistencia



Fotografía Jota Morales, 2020
Movilización 13 de mayo.
Chirimía como resistencia



Fotografía Jota Morales, 2020
Movilización 13 de mayo.
Chirimía como resistencia

El lugar de la chirimía y el arte en Popayán se actualiza con la necesidad de la protesta social, en ese momento se trasladó el accionar identitario y tradicional del disfrute y el goce de los chirimeros y su diablo¹⁹ bailando y pidiendo monedas para beneficio de su arte; por ver a la chirimía en apoyo a los *desadaptados*/ciudadanos/artistas en un accionar político que muestra el arte de la no violencia, donde la unión hizo la fuerza; y aunque no fuera un performance planeado, como los de Bruguera, la reacción social que se obtuvo fue poderosa.

El siguiente relato hace parte de una posterior movilización dada el 20 de Julio del 2021, siendo el claro ejemplo de lo que sucede en las calles, del encuentro popular por una misma causa y con un mismo sentido de pertenencia. Una defensa y honra de la identidad caucana, donde se encuentra el pueblo, se grita, se baila, se llora y se abraza.

¹⁹ El diablo es un personaje tradicional que acompaña a la chirimía y cumple la función de recoger dinero para todo el grupo, este es muy importante para este proyecto, dado que se actualiza desde otro lugar del arte; en PERPETUA, el diablo baila *Whacking*.

“Emprendemos la marcha, y se nos suma un grupo, aunque improvisado, bastante animado y alegre de baile, quienes danzan delante de la chirimía inspirad@s por la música. No se habla, no se acuerda nada, no se organiza nada, basta con que encontremos las miradas y empecemos a producir la música para empezar a generar dinámicas de apropiación del espacio público, y que a través de la música enfilamos voluntades para lograr un objetivo común. A medida que avanzamos entre bambucos y pasos de danza, nos es imposible no percibir cómo la música une y nos hace dar cuenta de que no estamos solos, que, a cada paso, a cada nota estos elementos “permiten la construcción de una identidad colectiva en oposición a una alteridad hegemónica, reforzando los lazos de solidaridad y resistencia entre los sectores populares” (Ortale. 2018. 15)”.

(Acción No Violenta. *Si gandhi fuera caucano tocaría en la chirimía*. Recuperado de: <https://accionnoviolenta.org/blog-si-gandhi-fuera-caucano/>).

Los anteriores relatos contextualizan el accionar artístico y político que surge en Popayán, cuya experiencia denota un ímpetu colectivo que forja ciudadanos y une masas en el encuentro social. Se escoge Popayán, no solo por el hecho de ser la ciudad natal y de residencia actual de la investigadora, sino por los lugares, símbolos e historias que son propicias de recordar y resignificar, a partir de responder políticamente ante las injusticias por las que el pueblo alza la voz; específicamente en uno de los territorios más violentos en la historia colombiana, como lo es el departamento del Cauca.

Los primeros acercamientos en el espacio público de Popayán, se dieron con la posibilidad de subirse a los pedestales que se encontraban solos, vacíos, disponibles a ser resignificados, después del momento histórico internacional que se vivió al tumbar las estatuas colonizadoras²⁰. Subirse en los pedestales de la ciudad se convierte en un reto performático y en una posibilidad corpórea que, desde la danza, invita a de-construir las estructuras de poder encarnadas en las imágenes que representan las heridas de un pueblo. En este caso la historia nos cuenta como el cementerio precolombino sagrado del pueblo Misak, ubicado en

²⁰ Estos hechos de carácter simbólico y de revolución, empiezan en Estados Unidos por el asesinato de George Floyd, un afroamericano que fue víctima de racismo por parte de un policía en Minneapolis el 25 de mayo de 2022; produciendo una reacción mediática en otros países como México y Colombia, donde se reprodujo la acción simbólica al tumbar las estatuas de los colonizadores.

el emblemático Morro de Tulcán, fue profanado al poner la estatua de Sebastián de Belalcázar, que posteriormente el día 16 de septiembre de 2020, este pueblo indígena se manifiesta con un acto simbólico, al derribar la estatua.

Lo anterior marca un antes y un después en las dinámicas que se llevan a cabo en este lugar, pues a partir de este acto de resistencia, los colectivos y las comunidades empiezan a apropiarse de esta re-significación por medio del muralismo, performance, música y ritual. Estos actos dieron paso a escoger este pedestal, como primer escenario de creación/acción para representar la imagen de Dios²¹ en forma de mujer, con el poder de curar por medio de la danza y del perdón; además de ser el pedestal más alto en toda la ciudad con una ubicación estratégica que permite visualizar todo Popayán, aportando a la experiencia performática.

El segundo lugar escogido es el puente del humilladero, sobre el cual se cuentan historias distintas del porqué de su nombre, unas hacen referencia a como los cuerpos que pasaban por ahí, se veían inclinados, de rodillas y con la cabeza abajo, debido al mal estado del terreno por el que se tenía que pasar para llegar al centro de la ciudad, antes de la construcción del puente en la época de la colonia; también se dice que los esclavos lo construyeron y que con su misma sangre pegaban los ladrillos. Otra versión cuenta de la existencia de un puente más pequeño por el que solo pasaban indígenas y esclavos, y por el puente más grande la nobleza, haciendo distinción de la lucha de clases.

Más allá de cual sea la verdadera historia, lo que interesa de este puente, es el mismo nombre; que enmarca la violencia simbólica de la ciudad colonial y se queda en la memoria de sus habitantes. Estructuralmente es un puente largo y ancho de ladrillo y piedra, caminarlo remite performáticamente y energéticamente, a las historias de violencia y esclavitud que se vivieron en el pasado. Este es el segundo escenario seleccionado para performar, donde aparece el segundo personaje: La Medusa.

El tercer y último lugar simbólico escogido, del espacio público, es la iglesia La Ermita, fue el primer cementerio de la ciudad y la más antigua de las capillas construida en 1617, donde se impartía la religión católica a los indígenas. Actualmente se conserva el

²¹ Primer personaje escogido para PERPETUA.

camino de piedra de la época colonial, lo que llamó la atención a nivel video gráfico, en la búsqueda de relación espacio/tiempo del pasado y el presente. Su fachada le hace honor a la ciudad blanca, este fue el lugar escogido para transgredir un símbolo religioso, generando contraste del color rojo con el blanco de la capilla, pues en este escenario el Diablo hace su aparición.

Los tres lugares escogidos, ubicados todos en el centro histórico de la ciudad, son de carácter emblemático: El Morro de Tulcán (Pedestal), El puente del humilladero y la iglesia La Ermita, son los escenarios para explorar por medio la danza *Whacking*, la simbología y energía que emana de las historias que los acompañan.



Zúñiga, V. 2022.
Hasta que la dignidad se haga
costumbre.

3. DESARROLLOS CONCEPTUALES

La limitación de las identidades es violenta, la heteronormatividad como única posibilidad es violenta, la prohibición del aborto es violenta, los piropos callejeros no pedidos son violentos, el sistema patriarcal es violento, los estereotipos son violentos, el precio del peso colombiano es violento, el salario mínimo en Colombia es violento, la política es violenta, los medios de comunicación son violentos, la soberanía alimentaria se violenta, la historia es violenta, los derechos humanos se violentan, los humanos se violentan, los animales se violentan, las industrias son violentas, los símbolos son violentos, el Estado es violento, la fuerza pública es violenta, el sistema educativo se violenta, el pasado fue violento, el presente es violento, el cuerpo se violenta, la violencia se perpetúa.

Los siguientes desarrollos conceptuales surgen de teorizar sobre los componentes de la danza *Whacking* y contextualizarlos en la línea investigativa de este proyecto, que es el arte político. Se abarcan los elementos del *Whacking* y se desarrollan desde dos grandes conceptos: Performatividad y Performance, al mismo tiempo que se transversaliza el concepto de violencia²² y sus diferentes grados de terror, en toda la investigación/creación.

²² La violencia es un fenómeno que ha estado presente en la historia de la humanidad y que se ha perpetuado por un periodo muy extenso, hasta el punto de considerarla como propia de una sociedad y de la cual, es imposible liberarse por completo. Según el libro “Colombia: Violencia y democracia” de la Comisión de estudios sobre la violencia, se entiende la violencia como “todas aquellas actuaciones de individuos o grupos que ocasionen la muerte de otros o lesionen su integridad física o moral”, acuñando el término de multiplicidad de violencias, como principal motor que despertó el interés de este proyecto.

3.1 PERFORMATIVIDAD

“Para que algo sea performativo tiene que producir una serie de efectos”

Judith Butler

El primer concepto vital con el que este proyecto de grado basa su investigación, es el de la *performatividad*, proveniente del filósofo del lenguaje John Langshaw Austin, quien definió las palabras performativas como realizativas y propuso el concepto de performatividad, que establecería una conexión entre lenguaje y acción. (Subtrama. *Abecedario Anagramático*. Recuperado de: <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/performatividad>). El lenguaje determina un antes y un después, por ejemplo; en las oraciones: “Los declaro marido y mujer”, “Te prometo amor eterno”, y “Queda sentenciado a 5 años de cárcel”; los verbos declarar, prometer y sentenciar, son denominados como realizativos (performativos), porque implican una acción después de comunicarse. Un ejemplo que acerca a la danza es el A.K.A ²³ o nombre artístico del bailarín urbano, en este caso del *Whacker*, que cuando se presenta o escucha su apodo, activa también su corporalidad, gracias a las historias y experiencias identitarias de las que se construye su nombre.

A principios de los años 90, la escritora, filósofa y activista post-estructuralista Judith Butler amplía este concepto a nivel de género, integrando la postura del filósofo Jacques Derrida, que nos dice que ser performativo produce o transforma una situación, cuyo accionar no es solo un ejercicio individual, sino que está supeditado a una convención social (Subtrama. *Abecedario Anagramático*. Recuperado de: <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/performatividad>).

Butler postula que el género y el cuerpo son constructos sociales, basados en una tradición cultural. Según esto, la oración “Los declaro marido y mujer” es realizativa/*performativa* porque indica un camino a seguir; en este caso, la pareja que contrae matrimonio, culturalmente, ya tiene unos roles sociales tradicionales establecidos, los cuales adoptar. Butler quien ha dedicado su vida a estudiar, construir y aportar en relación a los

²³ Traducción: A.K.A (Also Know As): Mejor conocido como.

estudios de género, siendo estos vitales para la investigación porque permiten ampliar la visión de la comunidad en la que nace el *Whacking* (LGBTIQ+), señala el género como performativo por el gran impacto que tiene en el mundo el solo hecho de identificarse y relacionarse con los demás. Sostiene la postura de que creamos nuestro género a partir del performance (actuación) y lo naturalizamos mediante la repetición (cotidianidad).

En el texto: *Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista* (1996), Butler dice que “El género es lo que uno asume, invariablemente, bajo coacción, a diario e incesantemente, con ansiedad y placer, pero tomar erróneamente este acto continuo por un dato natural o lingüístico es renunciar al poder de ampliar el campo cultural corporal con performances subversivas de diversas clases”. (p. 314). En otras palabras, el género se asume inconscientemente por los cánones estipulados, o se asume conscientemente por la experimentación del mismo. Dicho campo cultural al que se refiere Butler nos permite, como sociedad, darnos cuenta que los estereotipos de género nos limitan; está bien encajar con lo estipulado por la tradición, pero también, está bien no hacerlo.

Salir a la calle es una actuación donde cada quien toma decisiones sobre cómo caminar, cómo vestirse, cómo saludar, e incluso cómo hablar, estas decisiones suelen ser inconscientes la mayor parte del tiempo y han estado supeditadas a la educación, proveniente de un contexto estereotipado en el binarismo de género. Por lo que la consciencia en la decisión por lo diferente a dicha educación machista, es un acto transgresor para una sociedad que critica, impone y violenta lo que no está estipulado como “normal”, “correcto” y “permitido”. La comunidad LGBTIQ+ es la protagonista de esta discusión, se hace fuerte en la medida que va contra la norma y desobedece al binarismo como única posibilidad.

“El género es el elemento básico de la construcción de la cultura, el género marca la percepción cultural, las mujeres y los hombres son el resultado de una producción histórica y cultural, basada en el proceso de simbolización” (Bourdieu, 1997). La primera información identitaria que se forja en la infancia, empieza siendo una única realidad, cuando empiezan a aparecer realidades alternas a las que se conocen, el sujeto entra en conflicto con sí mismo y con los demás, dejando una sola cosa que hacer: decidir. Salir de la norma no es fácil, se

requiere de carácter en un mundo violento, cuestionar y aceptar la o las otras realidades posibles, es la acción que la comunidad LGBTIQ+ y el *Whacking* decidieron.

La performatividad de género es entonces, un performance diario, donde se cuestiona la realidad identitaria que en algún momento se consideró inmutable. ¿Por qué actuamos como actuamos y qué tanto de eso es verdaderamente propio o impuesto? Las posibles respuestas se dan en la experimentación, el autoconocimiento y el reconocimiento de todas las posibles facetas con las que un individuo se pueda identificar.

En el *Whacking* la performatividad es explícita. el cómo lucir no es indispensable para bailar, pero si hace la diferencia. Si el sentir es el de una diosa enaltecida; además, se luce como una, así la danza se potencia. La seguridad de verse y sentirse como se quiere, es parte de la experiencia del *Whacker*. Si bien este proyecto no adopta la performatividad de género como el objetivo principal al accionar, esta está intrínseca en la creación, por la importancia cultural que tiene en el origen y desarrollo del estilo. Además, se propone el concepto de performatividad como parte inherente del *Whacking*, logrando articular la experiencia identitaria del sujeto, con la construcción y vivencia de los personajes del mismo, lo que nos lleva a introducir el término *Punking*, como elemento primordial del estilo y de carácter performativo.

Punking

Sin performatividad no hay *Punking*

El término *Punking* es el componente principal y social del *Whacking*. Fue el primer nombre que se le dio al estilo y se le denominó como la máxima expresión del ser. El *Punking* es la esencia del *Whacker*, es un espacio seguro para explorarse y permitirse ser. Para precisar la definición de este término, vale citar al único OG, que aún vive en la actualidad, y que nos habla de lo que fue el *Punking* en los años 70s, en California:

²⁴ “Punking was a multicultural Gay Underground West Coast urban dance. Acting out from oppression, expressing beauty from ugly and creating art from the pain. When your existence is a crime and how you want to also express love, is not only against the law, but a sin, as it still is in some countries. It's not socially reacting; it is active action in physical artistry”. (Viktor Manoel, @punking_eif 2020, 30). Imagen de Instagram, recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CEg4Bq5Bctk/>.

Hablar de *Punking* es hablar de identidad, resaltar cómo la comunidad LGBTQ+ generó un ambiente significativo de expresión y libertad en los encuentros sociales, que se pueden describir como actos simbólicos artísticos de resistencia ante la violencia y opresión, del racismo, el clasismo, el machismo y la hegemonía de la época. Del *Punking* emergen los personajes, el elemento perfecto para la escritura corporal; con distintos deseos, pero siempre de carácter emocional y vivencial, que permitió y permite escapar de la realidad violenta en la pista de baile y “transformar el dolor en arte” (Viktor Manoel).

La integración de un personaje en la vida ayuda a descubrir que tanto se reconoce como propio y qué otras cosas se pueden llegar a reconocer; estas salen a flote gracias al deseo innato que tiene el ser humano por identificarse, y por muy ficticios que puedan parecer, siempre hay algo de realidad en ellos. El personaje o los personajes emergen de lo personal, desde los gustos más profundos y subjetivos que nos remiten, sin duda, a la performatividad. Nuestras acciones están sujetas al cómo nos sentimos en determinado tiempo y espacio, permaneciendo en una constante toma de decisiones en torno a la identificación y la representación.

Como nos expresa Savater “Nada de lo humano me resulta ajeno, sino también, nada de lo ajeno puedo dejar de reconocerlo como humano” (Savater, 1993, p. 27). Al referirse al *Punking*, se abren preguntas introspectivas e identitarias: ¿Cómo me siento?, ¿Cómo me veo?, ¿Cómo quiero que me vean? o incluso ¿Cómo me quiero sentir?; ¿Cómo interpreto la alegría o el miedo, la sorpresa, la ira, el asco o la tristeza? Infinitas preguntas y caminos para

²⁴ Traducción: “El *Punking* era un baile urbano multicultural gay de la costa oeste. Actuando desde la opresión, expresando belleza desde lo feo y creando arte desde el dolor. Cuando tu existencia es un crimen y como también quieres expresar amor, no es sólo ir contra la ley, es un pecado, como todavía lo es en algunos países. No es una reacción social, es una acción activa en el arte físico” (Viktor Manoel, 2020).

presentarnos ante el mundo, con la intención de encontrarnos en lo conocido y en lo desconocido de nosotros mismos.

La violencia está arraigada en su interés de no empatizar con la diferencia y a desconocer su historia y su importancia. En la lucha por la igualdad se pretende que el *tabú* persistente sobre las personas que se salen de los parámetros tradicionales se transforme y evolucione para un bien común. Por este tipo de reflexiones, el *Punking* cuestiona las tradiciones y estereotipos que rigen la sociedad heteronormativa y que bloquean la autopercepción de nuestra mente y cuerpo. Reafirma la importancia de de-construir esos pensamientos que se mantienen vigentes en la sociedad y propone un ejercicio político individual al hacer consciente dicha de-construcción, desde la danza.

Ahora, para hablar de *Punking* como baile, es preciso exponer sus influencias: el género, la música, la moda, la fiesta, las modelos de la época, el cine mudo, los cómics, las estrellas de Hollywood, el jazz, la acrobacia, las caricaturas, entre otras inspiraciones y búsquedas, forjaron la identidad del *Whacking*, aportándole drama a los distintos cuerpos danzantes que se movían, explosivamente, al beat de la música disco; y aunque ésta fuera una constante estética para los *Whackers* de la época; siempre hay intención en defender y sentir orgullo por mostrar una esencia propia, como podemos ver en el siguiente video a los original *Punkers*: *Punking/Whacking/Waacking Originators* by IHOAP. (Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=WsMrgIKJIBc&ab_channel=PiotrGJeziorowski).

En la actualidad y en el contexto latinoamericano y colombiano, la diversidad estética de los *Whackers* es sorprendente, denota búsquedas identitarias con lo que es propio y autóctono de los territorios, generando fusiones desde el vestuario, la música y las danzas tradicionales de cada país/región. Dichos bailarines se permitieron entender y entrenar el *Whacking* en su origen estadounidense, (aunque la historia del *Whacking* se diera con el aporte de la comunidad latinoamericana que vivía en California), pero también tomaron la decisión de encontrar y defender su propia estética de movimiento dentro del *Whacking*, que en muchos casos enaltece las raíces ancestrales e históricas de cada pueblo, y que representa una evolución.

Emoción

El día que quise aprender a bailar *Whacking*, fue porque me emocioné al verlo.

Sin lugar a dudas, somos seres emocionales cargados de historias que contar, que nos hacen sentir y actuar de determinadas maneras. Todo hecho repercute en nuestro estado de ánimo, pensamiento y corporalidad, dejándonos escrituras visibles e invisibles en el cuerpo y la memoria. Toda acción viene cargada de emoción, actuamos según lo que sentimos y cómo percibimos el entorno en el que vivimos.

En la experiencia de la danza es posible *transmutar* las emociones, en el mismo acto creativo, en la misma acción performática y en las mismas decisiones performativas. Lanzar un *Whack*²⁵ *transmutó* una *posible* ira o tristeza en una *posible* alegría o estado de confianza, de la persona que se atrevió a decir con un gesto “no me importa lo que opines sobre mí, habla con la mano”. O quien se puso falda, tacones o corbata, por primera vez, por la correspondencia de sus deseos, sin importar su sexo o su género.

El catedrático de psicobiología Ignacio Morgado Bernal, en su libro “Emociones e inteligencia social: una alianza entre los sentimientos y la razón” (2010), expone que “El cerebro emocional es mucho más antiguo que el cerebro racional, este empezó a formarse hace más de 200 millones de años en los primeros mamíferos, y la unión de estos dos cerebros nos hace *seres* humanos, ya que, aunque somos seres racionales es la emoción el motor de nuestros actos”. Dicho esto, se extrae la idea de que lo emocional es un factor inherente al ser humano, hace parte de las capacidades del mismo, ocupando un papel indispensable en el desarrollo y la evolución de los comportamientos.

Corporalmente hablando, es posible decir que, la unión del cerebro racional y el emocional es lo que permite vivenciar la experiencia de la danza, siendo el primer cerebro el que favorece al aprendizaje y la comprensión de los elementos técnicos y bases de alguna danza en particular, y el cerebro emocional el que afianza la percepción, introspección y

²⁵ El *Whack* es un elemento del *Whacking*, cuyo movimiento consiste en pegar con la mano abierta en determinado tiempo y espacio, dando protagonismo a los dedos y a las pausas; su traducción es golpe. Una posible historia simbólica del gesto *Whack* es la de decir: “Habla con la mano” como momento determinante para hacer caso omiso a los comentarios homofóbicos.

sensibilización de los seres humanos en y con el mundo. La unión de estos dos cerebros posibilita la experiencia humana. “No hay proceso cognitivo sin lo afectivo, y viceversa, la emoción es siempre conocimiento y acto” (Le Breton, 2012).

Retomando el concepto de cuerpo dancístico en este proyecto, podemos decir que, el cuerpo dancístico del *Whacking*, es entonces, el que ha integrado corporalmente la técnica y los insumos necesarios del estilo, para poder después, partir de la emoción sin que el cuerpo técnico desaparezca. En el *Whacking* el cerebro emocional está en un *pedestal*, así, sin emoción no hay *Punking*, y sin *Punking* no hay *Whacking*.

La emoción se aflora en la experiencia del *Punking* y los personajes, lo que la convierte en un elemento central y prioritario para la vivencia de este proyecto, es la primera afectada en el proceso del arte político, que enmarca la violencia y detona sensaciones, recuerdos, estados y gestos que emergen de la rabia, tristeza, melancolía, frustración y dolor. La emoción es el lugar de identificación de las violencias, el ardor en la llaga, el dolor de la lesión, que avisa y molesta cuando un acto violento sucede.

Personajes

“Punking”, “Posing”, Drama y Emoción.

Como se mencionó anteriormente en el contexto del *Whacking*, los personajes ocupan un papel indispensable en la historia y la vivencia del *Punking/Whacking*, gracias a las inspiraciones del cine mudo, modelos, cantantes, musicales, películas de acción, cómics, que inspiraron a los bailarines a apropiarse un carácter al momento de bailar.

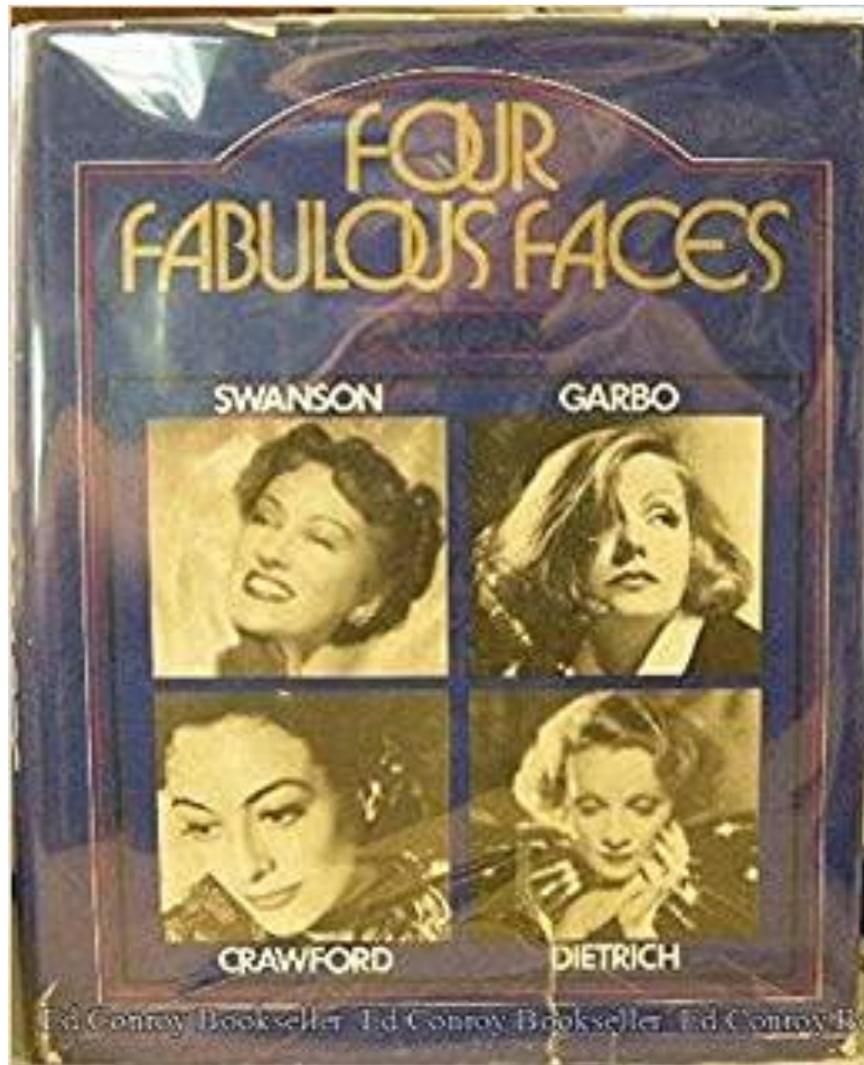
Algunas de las más grandes inspiraciones en el surgimiento del *Whacking* fueron: el programa de TV show de Batman y Robin de los años 60s, el libro “The Four Fabulous Faces” de Larry Carr, y el cine de oro o la era dorada de Hollywood; lo que le brindó al *Whacking* un componente muy teatral, en la medida que imitaban/representaban personajes y las historias llenas de glamour, acción, romance y drama.

A continuación, algunos ejemplos más característicos del *Whacking* para su nacimiento:

→ **Batman serie TV:** Canción oficial de la serie de Batman y Robin, que tuvo gran impacto sonoro en el estilo *Whacking* como ambiente sonoro para representar la acción. (Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=eWSobWrOp0I&list=PLnpOvKNppnIiiyv-RdWEdEn2kcC3xuCg&ab_channel=ligprosergio).

→ **Batman “1966” Fight Scenes-Season 3 (Pt.2):** Aparece por primera vez la onomatopeya *¡Whack!* en el segundo 00:35, en Batman Tv Show, que posteriormente se convertiría en el nombre del estilo al agregarle el “ing”. (Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=qpoxHvmWPfc&list=PLnpOvKNppnIiiyv-RdWEdEn2kcC3xuCg&index=3&ab_channel=samijeirandomvids).

→ **Libro “The four fabulous faces” por Larry Carr:** donde se encuentran las modelos Greta Garbo, Gloria Swanson, Joan Crawford y Marlene Dietrich, cuyas fotografías fueron de referencia para imitar y apropiarse de las sensaciones y poses de las modelos.



Portada del libro *Four Fabulous Faces*
Fotografía recuperada de: <https://www.amazon.com/-/es/Larry-Carr/dp/0883650444>

→ **El Hollywood de la época dorada:** el mundo del cine de la era dorada de Hollywood, siendo otra inspiración y dándole el carácter dramático al estilo. (1927 hasta mediados de los años 60s). (Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=1EtgNFJy3Cg&ab_channel=Danduja).

Dichos referentes son el ejemplo de que el *Whacking*, antes de tener bases de movimiento y técnica referente a lo dancístico (*Líneas, Rolls y Whack*), tiene sus bases en la

representación y la *teatralidad*. Siendo el *Posing*²⁶ y el *Punking* las herramientas conceptuales para desarrollarlo. Con la evolución en el tiempo los personajes, inspiraciones y representaciones se ampliaron, dando paso a que, en la contemporaneidad, los bailarines de *Whacking* abarquen personajes estrechamente relacionados con su experiencia de vida y su identidad, accediendo a un sinfín de arquetipos, imitaciones y conceptos de cualquier índole.

La primera búsqueda para abarcar el *Whacking* en este proyecto, y abrir el campo de la danza, es desde el desarrollo y vivencia de los personajes; ya que, estos son indispensables para encontrar el carácter y el sentido/proposito del cuerpo, de este estilo en particular. Los tres personajes protagonistas del videoarte Perpetua anteriormente mencionados: Dios, La Medusa y El Diablo, son fruto de la exploración y reflexión colectiva que tuvo origen en la ciudad de Medellín con el colectivo *Whack.inc*²⁷, como primera idea de investigación alrededor de la performatividad de género de Butler, intencionando el cuestionamiento y la construcción de identidad de sus tres integrantes: Daniel Quiroz A.K.A Nevil, Amy Atehortua A.K.A Cenit y Valentina Zúñiga A.K.A Zú.

Con intención a la emoción, las preguntas a responder a nivel individual y colectivo fueron: ¿Qué personaje/s me representa/n como individuo y/o quiero desarrollar en este momento de mi vida?, ¿Por qué? y ¿Para qué? Cada integrante tuvo la oportunidad de responderse esas preguntas a través de su experiencia de vida en relación a su identidad. Cenit puso el primer personaje: La Medusa, dado que ella, ya se había identificado con este personaje desde mucho tiempo atrás, por el carácter simbólico arraigado a la mujer violentada en el mito de la Medusa.

Después aparece el Diablo, desde la historia de vida de Zú, un personaje el cual ya había trabajado desde el *Whacking* y desde muy pequeña le había llamado la atención por el

²⁶ Se conoce el *Posing* como un elemento del *Whacking*. que consiste en posar o parar el movimiento en un determinado tiempo y espacio, para generar imágenes precisas, como si de una fotografía se tratara. También es un estado corporal fluido, dilatando el tiempo y el espacio entre cada imagen. Dichas imágenes pretenden cargarse de la esencia del bailarín, es el momento perfecto para intencionar un personaje, un estado de ánimo, o el *Storytelling*.

²⁷ Primer colectivo de *Whacking* de la ciudad de Medellín, integrado por los bailarines Nevil, Cenit y Zú.

programa *The PowerPuff Girls*²⁸, el cual era su favorito. *Him* es el nombre del diablo andrógino²⁹ que aparece en esta serie de dibujos animados.

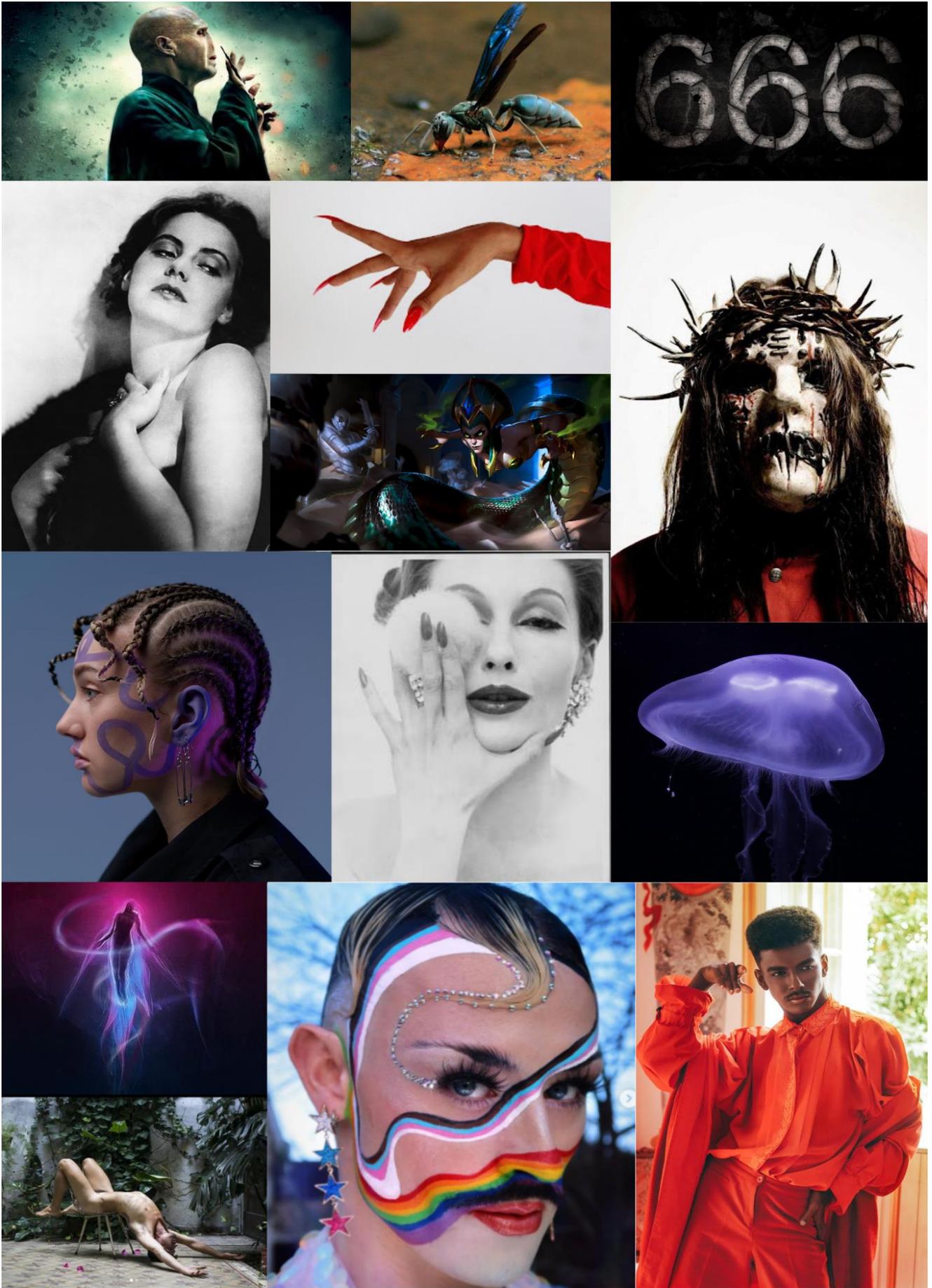
Por último, se llega al personaje de Dios, gracias a la perspectiva identitaria de Nevil, quien performativamente indagó en lo que él llamó la “No Forma”, para referirse a todas las posibles formas que podía encontrar de sí mismo, no solamente de características físicas, sino también energéticas. Esto lleva al personaje de Dios por dos motivos: el primero hace referencia al pensamiento de Nevil para nombrar lo tangible y lo intangible, en donde el concepto de Dios se percibe como una energía universal de la transformación; y el segundo, es el de relacionar a los tres personajes dentro de un mismo campo, abriendo el paso a la mitología griega y cristiana.

Los siguientes *collages*³⁰ hacen parte del proceso creativo, individual y colectivo, que se realizaron para plasmar visualmente los personajes mitológicos y la deconstrucción de los mismos, sirviendo además de inspiración para el *Punking* y el *Posing*.

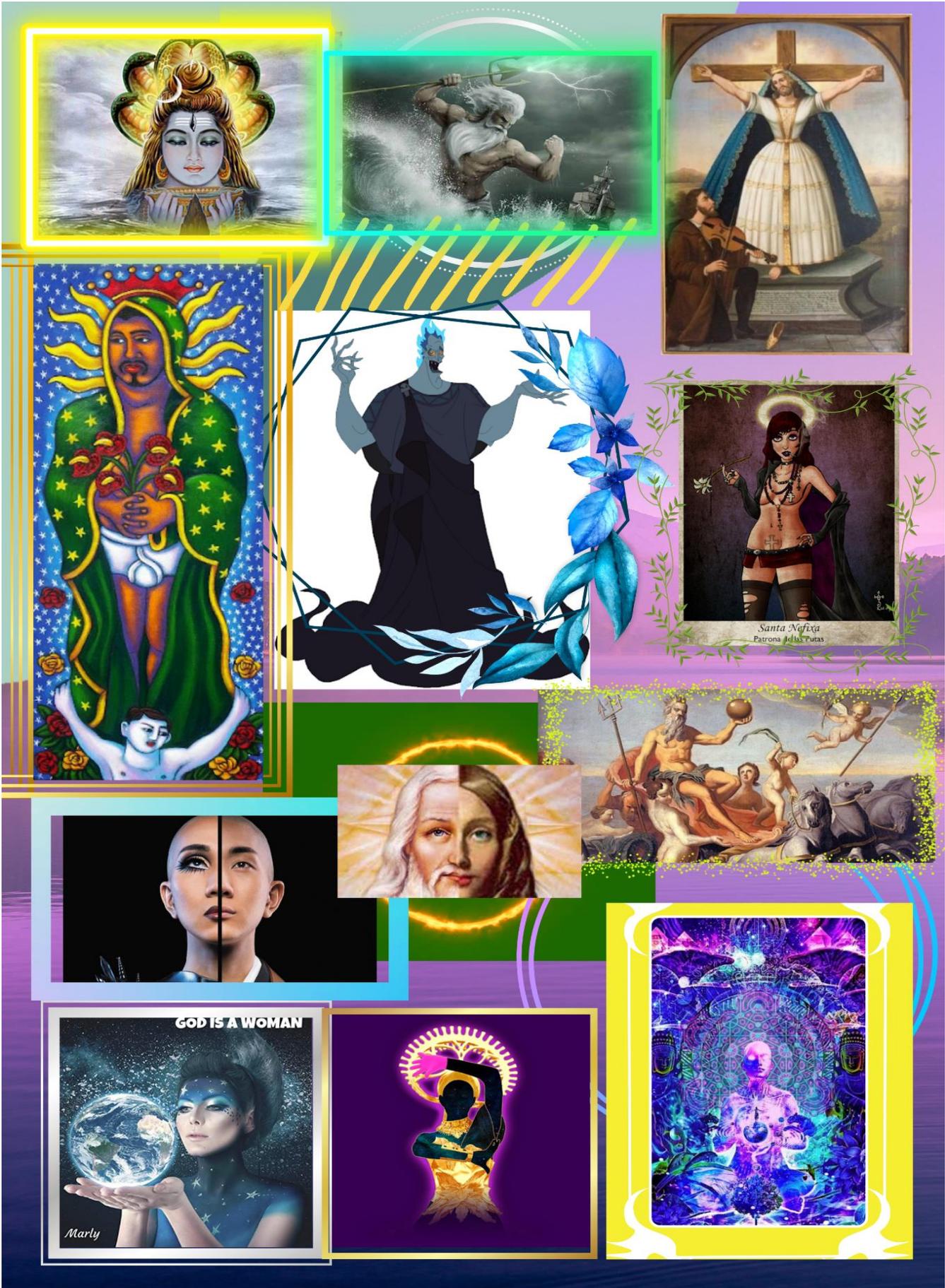
²⁸ Programa de televisión emitido por *Cartoon Network*. En español: Las Chicas Superpoderosas.

²⁹ Que tiene características femeninas y masculinas al mismo tiempo.

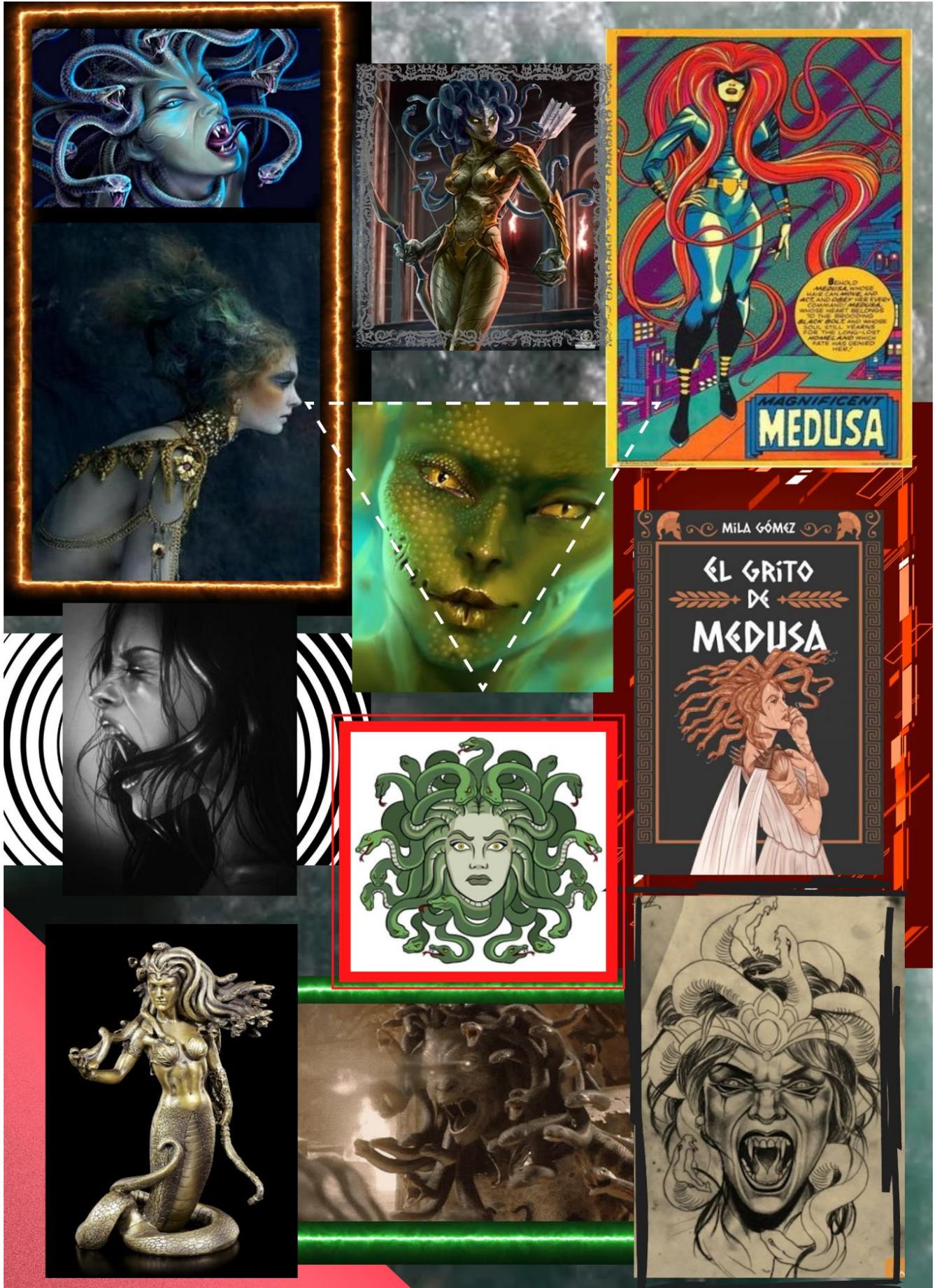
³⁰ El primer collage fue una composición en conjunto con los participantes de *Whack.inc* donde se añadieron imágenes en torno al concepto de performatividad, y los siguientes tres collages se componen de imágenes en referencia a Dios, la Medusa y el Diablo.



Whack.inc. 2021.
Collage 5: Performatividad.

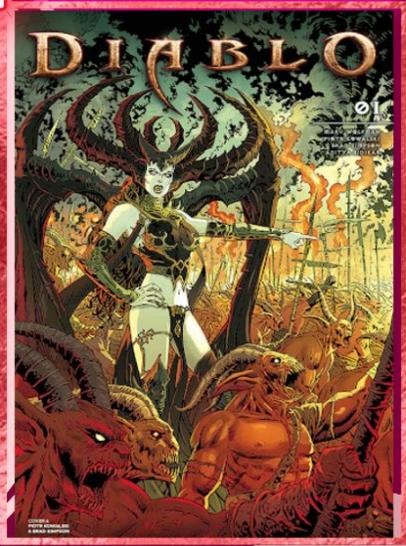


Zúñiga, V. 2021.
Collage 6: Dios.



Zúñiga, V. 2021.
Collage 7: La Medusa.

DONDE EL DIABLO
NO PUEDE IR MANDA
UNA MUJER



Zúñiga, V. 2021.
Collage 8: El Diablo.

Los personajes surgen del autoconocimiento, de las vivencias y aprendizajes de vida de cada persona, de las preguntas ¿Quién soy?, ¿Quién quiero ser? Y de las formas de resistencia y perspectivas subjetivas del mundo, que se construyen y se reafirman con el pasar del tiempo, tomando consistencia y forma por medio del *Punking/Whacking*. Los personajes son el medio energético para poner en marcha la emoción y contar historias, en ellos se aprende de lo desconocido, que termina siendo propio y característico de nuestro ser.

Parece pretencioso abarcar estos tres grandes personajes frutos de la historia de la humanidad; sin embargo, en el ejercicio de de-construir dichos personajes tan importantes, potentes y complejos para el imaginario cultural, es donde el *Whacking* cobra sentido como medio para expresar y articular la ficción con la realidad. Con Dios, La Medusa y El Diablo, protagonistas de esta investigación/creación, se abarca el concepto de Mitología personal como guía más específica para entrar en la psique humana y al inconsciente colectivo que la enmarca. Reconocerse en los mitos es una forma de conocerse a sí mismo y a los demás.

Es importante resaltar que el proceso con el colectivo *Whack.inc* en la ciudad de Medellín llega solo hasta el punto de seleccionar los personajes, de aquí en adelante todo lo que hace referencia a los modos y maneras de trabajar estas mitologías se traslada al proceso personal de la creadora, quien ahora además de ser el Diablo, es también la Medusa y Dios; dándole lugar al concepto de Mitología personal para el reconocimiento y el desarrollo de estos tres personajes en ella misma, sin olvidar la esencia y fuerza energética proveniente de Nevil y Cenit.

Mitología Personal

“El Mito es la entrada secreta a través de la cual las inextinguibles energías del cosmos penetran en las manifestaciones culturales humanas. La función principal de la mitología y del rito ha sido siempre la de proporcionar símbolos que hagan progresar al espíritu humano”.

Joseph Campbell

En la búsqueda constante de significados para la vida la sociedad ha creado mitos, siendo indispensables en la medida que confluyen creencias y tradiciones generacionales de una comunidad, que logran asociarse a la realidad desde los relatos orales y documentados. Así los mitos guardan las memorias colectivas e individuales que abarcan la idiosincrasia de los pueblos, provocan la relación de cada ser humano con su inconsciente y explican de manera ficcional los hechos, creencias y fenómenos.

Según el mitólogo Joseph Campbell, los mitos “son pistas del potencial espiritual de la vida humana, aquello que somos capaces de reconocer y de experimentar dentro de nosotros mismos” Campbell, Joseph. (Recuperado de *Joseph Campbell - “¿Qué son los mitos?:* https://www.youtube.com/watch?v=kW42dR6JqYE&ab_channel=ockkly). Son pistas porque se apropian de símbolos y significados, de historias que se actualizan permanentemente en el tiempo; son pistas porque hablan de los comportamientos humanos, de las paradojas, de las dualidades; son pistas en las que se pueden encontrar posibles respuestas sobre el quiénes somos, así como en el *Punking*.

El concepto de mitología personal se fue forjando desde las obras de Sigmund Freud, Carl Jung y Alfred Adler quienes encontraron en los mitos importancia para el desarrollo de la psique humana, asociados al inconsciente individual y colectivo. Los autores proponen por medio de sus investigaciones un proceso de descubrimiento personal y espiritual, englobado en las respuestas a preguntas como: ¿Quién soy?, ¿A dónde voy? y ¿Con qué motivo? En el libro “Mitología personal. historias de nuestro pasado, una inspiración para nuestro futuro” (2012), de los autores David Feinstein, Stanley Krippner y Carlos Tavares, se define la mitología personal como “La forma en que la conciencia humana refleja imágenes psicológicas profundas mientras simultáneamente es moldeada por la mitología de la cultura que la rodea” (p. 15).

La mitología personal se visualiza desde un área psicológica y espiritual, en un tiempo que requiere y que busca la conexión del ser humano consigo mismo; también, hace referencia a la capacidad que tiene la psique para producir desde lo introspectivo (pensamientos, ideas, imágenes) hacia lo externo (acción). Permitiendo articular los conceptos de identidad, realidad, ficción, historia, y la conocida frase de “conócete a ti

mismo”, para la creación del mito personal; en este caso, la creación y la vivencia de Dios, La Medusa y el Diablo. A continuación, se exponen las visiones y perspectivas mitológicas de estos tres personajes, que abren paso a la vivencia de la mitología personal para la creación del videoarte PERPETUA.

Dios

Este personaje nace a nivel personal, desde una perspectiva tradicional católica³¹ que se desea transformar, dando paso a la idea de Dios como energía todopoderosa, poseedora de un mayor entendimiento del mundo, que se refleja en el plano terrenal en conexión y sintonía con la naturaleza, los seres vivos, los humanos y las cosas. Dios es energía creativa y creadora, que busca ser escuchada a través de la encarnación en el cuerpo de una mujer (Zú).

Para la transformación de Dios en forma de mujer se toman las creencias indígenas para darle forma a un Dios personal, cuya perspectiva multicultural, presenta a Dios con cuerpo humano y femenino cargado de emociones y sentimientos, los cuales permean las acciones y gestos danzarios. Zú toma un rol de protectora, defensora y guerrera, cansada de las injusticias y del constante maltrato a la naturaleza y a sus semejantes, decide protestar y subirse encima del pedestal, como gesto audaz y arriesgado, para investirse de poder y fuerza cultural; proponiendo principalmente la forma –encuentro³²- para hacer arte político.

Dios no es imparcial o impersonal, posee y transforma la violencia contenida y vivida en una opinión fuerte y fundamentada acerca de la actualidad; es la expositora y mensajera del pasado en el presente, dando una declaración de inminente metamorfosis, dolorosa pero necesaria para la apertura de una sociedad más unida y empática. De esta manera, Dios se convierte en la voz/cuerpo de la protesta hacia el maltrato que han vivido durante muchos años quienes desean proteger y retomar los espacios que les fueron robados durante la conquista, como también de quienes vivieron en carne propia dichos actos de violencia por la opresión colonizadora.

³¹ Perspectiva que promueve la idea de un Dios castigador, la idea del infierno donde están los pecadores y la del cielo donde están los obedientes.

³² Véase Páginas 23 y 24 de este formato escrito.

Medusa

Es tomada de la mitología griega donde existen diversos relatos sobre su historia, se toma como principal aquel en que Medusa siendo una joven mortal, fue violada por Poseidón en el templo de la diosa Atenea, sufriendo la furia de la diosa por la profanación de su lugar sagrado. Como castigo transforma su cabello en serpientes y fija la maldición que todo aquel que la vea directamente a los ojos, se convierte en piedra, por tanto, Medusa es exiliada y repudiada por todos en la Antigua Grecia.

La historia de Medusa forma un paralelismo con la sociedad pasada y actual, que perpetua un trato injusto hacia las mujeres, quienes, a pesar de ser víctimas de diferentes tipos de abusos, son repudiadas, excluidas y acusadas de ser las provocadoras y culpables de su propia desgracia. Medusa es culpada por ser una mujer bella y haber provocado su abuso, no suficiente con las repercusiones físicas/psicológicas que una violación deja, es castigada por ello. Este es el mito de Medusa y la historia de todas las mujeres víctimas de abuso en sus diferentes grados; donde las mujeres que alzan la voz y se atreven a denunciar, son estigmatizadas y culpadas, e incluso señaladas de buscar algún beneficio a partir de ello.

Medusa representa a las mujeres que sufren en su diario vivir y declara la lucha constante por derrumbar las estructuras del sistema machista opresor. Activa el contraste entre fuerza y decadencia, porque se le reconoce como un ser monstruoso, peligroso, desalmado, solitario y privado de toda conexión con el mundo y quienes lo habitan; alimentando su tristeza y furia, que le recuerdan que es víctima de un sistema social injusto, controlado por quienes no logran comprenderla.

Ella se revela contra la sociedad que la considera una villana, recorre los caminos venciendo la humillación y el papel que le hicieron jugar dentro de la historia, alzándose y transmutando su figura simbólica al de una mujer fuerte y protectora, que resiste a causa de la inmensa tristeza que guarda en su interior. Es el grito desesperado y necesario de las mujeres cansadas de vivir en constante miedo y temor, de convertirse en la próxima víctima de un sistema que las repudia.

- Mito de La Medusa. (Recuperado de: <https://blocs.xtec.cat/mitosyfabulas/2016/07/16/la-leyenda-de-medusa/>).

Diablo

Es propio de la mitología cristiana en la que creció la autora dada su procedencia Popayán, donde la población es mayoritariamente católica y su principal tradición es la Semana Santa. Este personaje es un símbolo transgresor, que reclama a la iglesia los estereotipos inculcados que dividen el bien y el mal y las incongruencias existentes como institución alrededor del abuso de poder, principalmente la pederastia y los abusos sexuales.

Uno de los mitos del diablo³³ cuenta como Dios destierra del Cielo al infierno³⁴ a un hermoso ángel llamado Luzbel, quien en adelante se conoce como Lucifer por su traición y desobediencia. Un mito actualizado en torno a la perspectiva de género, cuenta que Dios estaba enamorado de este Ángel y decide deshacerse de él por el pecado que conlleva la homosexualidad. El diablo de PERPETUA es visto desde una perspectiva distinta a la figura del mal supremo de la religión católica, pasando de ser un rebelde sin causa a ser un personaje con justa causa, quien defiende la libertad de los ángeles y su libre albedrío, sobre la voluntad de quien ejerce opresión. La intérprete resalta la rabia generada por la violencia y la convierte en una causa digna de ser mostrada y escuchada, pues quienes se oponen al sistema son castigados y vistos como villanos (desadaptados), porque defienden sus ideales en búsqueda de la transformación a la igualdad.

Otra referencia que se adopta para trabajar este personaje, es el diablo chirimero, cuya historia narra la dura jornada de un grupo de chirimía³⁵ que sale a la plaza a tocar, para

³³ También conocido como Lucifer, Satanás, Leviatán, Samael y representado como un demonio rojo lleno de maldad en su interior. Cuyo propósito es dar miedo a los posibles pecadores.

³⁴ El infierno de Dante es el más conocido en el imaginario colectivo y equivale a un balance divino de la justicia, dado que después de la muerte existía la posibilidad de ir al infierno según tu comportamiento en vida, los siguientes son los lugares del infierno en su historia: El limbo, la lujuria, la gula, la codicia, la ira, la herejía, la violencia, el fraude y la traición. Un balance divino de la justicia.

³⁵ ³⁵ La chirimía fue una evolución de las bandas militares provenientes de España, sus instrumentos son las flautas, los tambores y el redoblante. Tradicionalmente salen por las calles del Cauca en festividades.

ganarse el sustento del día, pero como nadie daba un peso, el director del grupo exclamó que vendería su alma al diablo si de esa forma conseguía su objetivo, entonces el mismísimo diablo apareció bailando y por fin logró reunir dinero entre sus espectadores. Se dice que desde ese entonces no hay chirimía sin diablo en el Cauca, y que, para invocarlo, solo hace falta la música de la misma.

Mitos del Diablo:

- ¿Realmente conoces al diablo? YouTube: (Recuperado de:https://www.youtube.com/watch?v=arxT4gNNG5M&ab_channel=RaqueIdelaMorena).
- La chirimía y el diablo de Popayán: (Recuperado de: <https://hotelcamino.com.co/la-chirimia-y-el-diablo-de-popayan/#:~:text=La%20palabra%20chirim%C3%ADa%20viene%20del,ind%C3%ADgenas%20y%20mestizos%20de%20Guatemala%2C>).

Expuesto lo anterior, se reitera la pertinencia del concepto de mitología personal como guía sensible para la experiencia del *Punking*, siendo el punto de partida para abordar el género y la performatividad, para encontrar gestos y material de movimiento que ayudan a dar contexto y significado de vida a cada personaje y atreverse a experimentar distintas realidades desde la ficción. PERPETUA exalta la conexión de la intérprete con los personajes, que parten de la re-presentación, pero con la intención de poder ser (presentarse) estos mismos, como se explica en la siguiente cita:

“Entendemos como representación en danza, cuando tanto la escena, como los bailarines, quieren manifestar otro mundo, otros seres. Se pueden crear personajes o caracterizar sentimientos exaltados, disponiendo de unos elementos (historia, actores, vestuario, escenografía, luces) que relacionados traen a la escena una ilusión, otro mundo con sus propias reglas (...) Por presentación en cambio, entendemos una relación con el espectador, donde se hace evidente el presente, ese momento y ese espacio que habitan tanto el público como el bailarín. Además, los bailarines no están intentando representar personajes o un sentimiento en particular, sino que son ellos mismos, en continuo cambio, en transformación constante” (Revista La Tadeo, *Danza Contemporánea, Cuerpo y Universidad*. 2012, p.28).

Para lograr lo anterior, el acercamiento y estudio de los personajes es indispensable, así como también el descubrimiento y reflexión de la identidad propia. La creación le apuesta a la presentación, aunque no niega el carácter representativo existente en las decisiones performativas (vestuario, maquillaje, peinado) que hacen la diferencia entre un personaje y el otro; los personajes se empapan de subjetividad en la medida que la interprete logra sentirse y creerse un Dios, una Medusa y un Diablo.

3.2 PERFORMANCE Y PUESTA EN ESCENA

La calle es mi escenario, me interesa la no privacidad.

Los términos puesta en escena y *Performance*, si bien están arraigados entre sí, se diferencian el uno del otro por el fin y el para qué de su surgimiento dentro del arte. Para hablar de estos dos términos se toma como referencia el texto de Patris Davis (2008) “Puesta en escena, performance: ¿cuál es la diferencia?”, donde se expone la relación de la puesta en escena y el *performance* según la época y el lugar donde se han ido estableciendo distintas miradas, perspectivas y maneras de llevar a cabo un acto de *Performance*.

El término puesta en escena, de origen francés, hace referencia en el mundo del teatro al hecho de seguir un guion (del texto a la escena). La palabra *Performance* proviene del inglés y aunque traduce actuación, se centra principalmente en la producción de una acción; un acto que pueda ir más allá de la representación/imitación, dando paso a nuevas maneras de hacer y ver el teatro. Tal como Davis menciona: “Lo que parece *desaparecer*, *desdibujarse*, es la performance, esa alternativa a la puesta en escena”, refiriéndose a el *Performance* como una nueva noción, que surge en Inglaterra en los años 60s y que, sin duda, marca una ruptura en los parámetros tradicionales del actor/espectador.

Se puede deducir que la puesta en escena y el *Performance* comparten una producción, dependiendo del concepto artístico o la idea social y política que se quiera llevar a cabo, que influye en las decisiones que se toman en cuestión de vestuario, espacio, objetos, actos, maquillaje, etc., para representar el guion en el escenario, y/o crear una instalación performática. Dentro del *Whacking* como danza es importante resaltar que muchos de sus exponentes a nivel mundial utilizan el término *Performance* para referirse a las puestas en escena tipo *Showcase*³⁶, producidas de manera coreográfica y/o improvisada, de manera individual y/o grupal.

³⁶ Intervención artística danzada.

El *Whacking* es un estilo que hace énfasis en el *Performance*, gracias a su surgimiento en las discotecas de Los Angeles California, donde el Dj Michael Ángel premiaba a la persona que se hacía merecedora de ser la estrella de la noche, regalándole toda una canción de música disco *Underground* (quince a veinte minutos), para que durante ese tiempo se adueñara de la pista de baile; mientras los demás asistentes cumplían el papel de animar y ser espectadores. En la actualidad, dicha puesta en escena se mantiene vigente en algunos contextos, donde bailarines y bailarinas transmiten una idea, una historia, un concepto artístico, o simplemente se dejan llevar por la música, en el desarrollo de su *Performance*.

Para enmarcar el concepto de *Performance* en este proyecto, se resalta el carácter político que tiene el *Whacking* en su origen, desde la performatividad de género, y se actualiza en el año 2021 en el espacio público de la ciudad de Popayán; fijando las problemáticas del territorio como detonante de la danza y convirtiéndolo en el escenario para la creación y el desarrollo de los personajes establecidos. La calle es un escenario que permite salirse de la puesta en escena convencional, generando riesgos y experiencias para el momento presente del *Performance*.

Se trabaja desde el *Performance* porque va más allá de mostrar la virtuosidad del *Whacking*, buscando que la esencia del *Punking* sea el medio para vivir la emoción, detonada por los símbolos e historias violentas que han marcado fuertemente la realidad en los últimos años, y el pasado histórico que se pretende resignificar, por medio de acciones poéticas, respuestas emocionales y decisiones que transgredan dichos sucesos. El *Whacking* se justifica como un escenario de reclamo y manifiesto para adoptar una actitud performativa antes y durante el *Performance*, en el espacio público.

Espacio Público

Habitar, confluir, caminar, observar, transitar, transgredir.
<https://zetayu.blogspot.com/2021/09/perspectivas.html>

Los lugares recorridos y observados a diario, dan cuenta de nuestra historia y de su constante actualización en el tiempo; el espacio público es un territorio donde confluyen pensamientos, símbolos e identidades que articulan a una sociedad. Es un lugar de pertenencia donde se vincula el concepto de espacio y significado, una visual de paisajes y diversos entornos que se usan para el disfrute y resultan indispensables para la vida; es el lugar en común de diferentes poblaciones.

Como se ha expresado anteriormente, el espacio que habitamos condiciona las acciones humanas debido a las normas que una sociedad debe cumplir: lo prohibido y lo permitido; reglas escritas y relaciones de poder que determinan formas normalizadas de actuar en un determinado contexto. El espacio público es un escenario constante donde se cumplen o incumplen las leyes, donde se vivencian multiplicidad de escenas en el transcurso del día; de la rutina, de lo inesperado, de lo laboral, del ocio, del paseo o del paso, y de la propia naturaleza.

El paseo reflexivo por las calles de la tradición, el miedo en el callejón oscuro, el afán de llegar a un lugar, los paisajes sonoros y visuales, la plaza o la iglesia donde coinciden los distintos estratos sociales, la familia desplazada pidiendo limosna, la chirimía tocando en el parque, los carros en hora pico, el accidente, los grafitis, los vendedores ambulantes, los perros callejeros y los turistas con sus cámaras; son solo algunas visualizaciones de la cantidad de historias que se generan en las calles, es en esa trama de relaciones donde el espacio público adquiere sentido como articulador social; como reflejo de una sociedad y como medio sensibilizador para el que quiera y pueda ver.

Todos los espacios hacen parte de un todo, en el que se producen y se activan dinámicas sociales que tienen relación directa e indirecta con la significación, lo que le ha brindado al espacio público desde tiempos antiguos, una carga simbólica a los territorios, donde cada ciudad o pueblo se compone en identidad y detalles; así mismo, el *transeúnte* se carga de ellos. “Es oportuno insistir en desmitificar la idea de que lo construido es neutro, siendo fundamental que comencemos a reconocer su capacidad para signar”: (Torrero, 2014 p. 2).

El interés de accionar en el espacio público de Popayán, nace del observar y percibir que los espacios tienen mucho por decir, desde el hueco que no ha sido taponado o la casa que está abandonada hasta las majestuosas catedrales o los grandes pedestales. El espacio público es un punto de encuentro; cuando las crisis políticas llegan, se convierte en el lugar más propicio para la rebelión, como en los paros nacionales con el accionar de las protestas y el activismo. Analizar lo político en el espacio público, prestar atención a las escrituras de diversas índoles que posibilitan dejar un mensaje y que pueden o no, perdurar en el tiempo.

Por consiguiente, esta cita ayuda a entender la no separación de lo político y el espacio público:

“El espacio público está constituido por esta doble dimensión, política y urbana. No es posible entender una sin la otra. La visión clásica o moderna del discurso político, no se comprende sin su correlato físico en la historia de la ciudad, mientras que los diversos relatos, no son legibles sin su vinculación al discurso político que los sustenta. En consecuencia, el modo en que organizamos y practicamos el espacio público urbano, es también el modo en que (des)construimos un discurso societal”. (Berroeta Torres & Vidal Moranta, 2012, p.3).

Para la creación fue de vital importancia abarcar el espacio público desde su componente político para la sensibilización del cuerpo, ante las dinámicas sociales que se forjan en los distintos espacios de la ciudad de Popayán. La apropiación del cuerpo en el espacio y del espacio mismo, la abstracción de las escrituras que se encuentran en las calles (grafitis y murales), la investigación de la historia, los mitos y los hechos actuales de los lugares tradicionales más relevantes, componen el gran marco de esta investigación, que nos dirige a ver desde la simbología del espacio público, como se construye Popayán como esfera social y cultural.

Esta poderosa simbología proveniente de la época colonizadora, exalta las prácticas religiosas y se estanca en el pasado, como un congelar en el tiempo que no permite el paso de nueva arquitectura; siendo este el principal atractivo de los turistas y demás personas que deciden visitar la ciudad blanca de Colombia. Siendo solo el centro histórico el que permanece pintado de blanco, se percibe una expansión de ese simbolismo hacia las fronteras,

como comenta el doctor en Antropología Felipe García Quintero, en su texto “La ciudad colonial y sus textualidades contemporáneas: El color blanco en Popayán. Un estudio de semiótica cultural urbana. (2013)

“La importancia de todo esto es señalar el procedimiento con el cual la ciudad expande la idea de centro de poder hacia sus fronteras, incorporando para sí otros territorios, con lo cual se fortalece aún más dicha hegemonía. Otro caso lo constituye la denominación lingüística de lo urbano reiterada en la palabra “colonial”. Algunas edificaciones nuevas son bautizadas con este apelativo que da continuidad al relato histórico hispano. Bajo este sema cultural el imaginario tradicional de la ciudad coloniza y anula, casi en su totalidad, cualquier atisbo de modernidad arquitectónica, incluso de aquellos lugares que efectivamente están dentro de una temporalidad y espacialidad distintas como lo es el Centro Comercial Campanario, cuyo nombre guarda una relación filial con el imaginario tradicional. A nivel de las prácticas rituales, la celebración de la Semana Santa es el caso emblemático de mayor afirmación del espíritu hispano occidental, con el cual la ciudad restaura y revitaliza su aura colonial de ciudad de tradiciones. (pg.5).

Así entonces, los símbolos de la ciudad blanca constituyen una cultura urbana arraigada a su pasado, cuyos signos y marcas se configuran bajo los efectos de poder y dominio, establecidos desde una jerarquía colonial. En ese mismo sentido el proposito de PERPETUA es el de alterar dichas jerarquías que se encuentran en los símbolos, como el color blanco de las paredes, que es tanto colonizador como sanador; las estatuas previamente transgredidas, que dejan un espacio vacío para la contemporaneidad; las placas y los escudos que cuentan sobre la vida y obra de los autores que se idolatran y los caminos de piedras de los puentes y replicas que se pueden caminar de manera distinta, danzando.

3.3 VIOLENCIA Y DESCOLONIZACIÓN

Hablar de violencia abre una brecha muy amplia y profunda, llena de aristas y problemáticas que parecen siempre haber estado presentes desde el comienzo de la historia. Los mitos, como ya sabemos, cuentan sobre el papel que adoptan los seres humanos en un tiempo determinado, donde mayoritariamente hay conflicto y las realidades actuales siguen siendo motor para reconocer la existencia de una violencia estructural, maquillada con eufemismos y discursos de manipulación y autoridad, sobre los diversos grupos sociales que se encuentran en Colombia.

Dicho lo anterior y recordando que el hilo conductor de la investigación/creación se basa en la multiplicidad de violencias encontradas en el espacio público de Popayán, es necesario hablar de violencia desde los efectos del eurocentrismo en la época de la colonia³⁷, que deja muchas heridas abiertas y latentes a nivel de Latinoamérica, dadas las jerarquías políticas, sociales, económicas, religiosas, raciales, de sexo género y epistemológicas que continúan vigentes en la actualidad y le otorgan poder al hombre blanco heterosexual, cisgenero y cristiano.

“La sociedad colonial, se organizó en clases muy diferenciadas. La primera era la clase alta, conformada por los ricos propietarios de tierras, descendentes directos de los conquistadores. Esta aristocracia se vio aumentada con los funcionarios que llegaban de España y se quedaban en América después de cumplir la función que les había sido encomendada. Los españoles menos afortunados en la posesión de bienes constituyeron la clase media, conformada principalmente por artesanos y comerciantes. Por su parte la clase baja estaba constituida, en un nivel alto, por los mestizos, y en un nivel bajo, por los indígenas. En medio de la dura esclavitud de los negros y de la sobreexplotación del indio, también fue posible el amor del amo y del esclavo, de la india y el negro, del español y del indio”. (Rodríguez, H. & Gil J. 2011, La colonia en Colombia. Recuperado de: <http://lacoloniaeci2006.blogspot.com/>).

³⁷ Periodo de tiempo infringido por Europa sobre América, África, Asia y Oceanía, durante los siglos XVIII Y XIX, con objetivos de dominación, política, social y cultural.

Las practicas patriarcales, clasistas, racistas, capitalistas son prácticas potenciadas por la colonización que necesitan ser cambiadas, a través del giro des-colonizador³⁸ “El giro descolonial se refiere pues al momento cuando la sospecha del esclavo queda ratificada y altera la conciencia del esclavo de forma global” (Maldonado-Torres, N. (2008). La descolonización y el giro des-colonial. *Tabula rasa*. pg.70). Logrando así una emancipación post-colonial, para enaltecer y conocer la cultura y proteger las tradiciones de nuestra verdadera historia ancestral y no la historia europea que se nos da a conocer como la universal. De esto Dussel (2018) comenta:

“La educación debe tomar como horizonte ese giro de-colonial. Giro de-colonial que piensa la modernidad desde la periferia que son el 90% de la humanidad, que lo piensa desde la China, la India, el mundo musulmán, el mundo Bantú y la América Latina originaria, ni siquiera está muy integrada a la modernidad. Desde ahí saldrán los recursos teóricos, prácticos, éticos para redefinir esta situación caótica en que se encuentra la humanidad. Por eso es que valdría la pena retomar esto muy en serio, para poder ir adelante en el descubrimiento de un nuevo tipo de ejercicio pedagógico, en vistas de esa nueva humanidad, muy diferente, que surgirá al fin de este siglo, al comienzo de la próxima, pero que hay que empezar a pensar las condiciones”.

Entrevista a Enrique Dussel: Decolonialidad y Educación. YouTube. (Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=ORjJRc1BWjs&ab_channel=CeciN%27Pue).

Así entonces, reconocer los hechos que a través de la historia han dejado marcas y heridas en el inconsciente colectivo de todo un país y de un continente, es lo que permite alzar la voz para proteger el porvenir. Las múltiples violencias logran ser identificadas a través del tiempo, bajo un despertar de consciencia individual y colectivo que puedan generar un cambio estructural, desde la percepción de la identidad, la intimidad, la cultura y el perdón/sanación de las heridas; también desde los procesos colectivos y pedagógicos que se lleven a las calles, como manifestación/protesta, a la familia como primera escuela y a las instituciones educativas como generadoras de conocimiento y forjadoras de mentalidad social.

³⁸ El giro de-colonial o descolonizador, hace referencia a cambiar la perspectiva de todo lo que conocemos bajo la mirada europea, la educación cumple un papel fundamental a la hora de transmitir la historia a las nuevas generaciones.

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Primera Fase (Antecedente):

Creación de personajes

El proceso de investigación-creación, antes de ser PERPETUA, como propuesta performática y video gráfica en el espacio público de Popayán, inicia con la idea de deconstruir estereotipos de género, bajo la premisa del concepto de performatividad de Butler, con los sujetos de estudio del colectivo *Whack.inc* en la ciudad de Medellín. Este proceso se decide finalizar después de establecer los tres personajes ya conocidos: Dios, La Medusa y el Diablo, debido a los tiempos y dificultades personales de sus integrantes, incluso alrededor de la violencia (Véase Anexo 3), y al gran Paro Nacional del 28 de abril de 2021³⁹, en la decisión de ser totalmente partícipe de las movilizaciones y actos performáticos/artísticos que se llevaron a cabo en este periodo.

Al no poder continuar con esta primera idea, se toma este antecedente para el desarrollo de la idea video-gráfica de PERPETUA que se construye posteriormente; pues los personajes y la Mitología Personal son el punto de partida para la creación. En esta primera fase se trabaja desde la investigación cualitativa y al método biográfico y autobiográfico-narrativo, basado en las historias de vida de tres sujetos de estudio, en torno a la performatividad de género y a las posibles violencias contra la identidad que experimentaron a lo largo de su vida. Resaltando la importancia de la vivencia de la experiencia personal, no solo al recordarla, sino al permitir su reflexión y construcción para el desarrollo de esta creación, que sitúa el proceso artístico como generador de conocimiento tanto para la persona, como para el mismo *Whacking*.

³⁹ Este paro nacional se da en oposición al gobierno de Duque y a la reforma tributaria planteada, que empobrecería mucho más a la clase media y baja colombiana. Las protestas que se llevaron a cabo por estudiantes, trabajadores, profesores y demás personas inconformes, frustradas y desadaptadas ante la situación, dejaron muchos heridos y muertos, por la respuesta violenta de parte del Estado y la fuerza pública; estas protestas duran alrededor de dos meses y medio.

Teniendo en cuenta la importancia histórica de los personajes en el *Whacking*, el objetivo de esta fase fue construir y apropiarse tres personajes que reflejan los procesos subjetivos y realidades de cada ser/intérprete. Se encuentra pertinente la perspectiva narrativa, que permitió el descubrimiento de los personajes desde la individualidad, gracias a la develación de la subjetividad que se da en el ejercicio narrativo, como se menciona a continuación:

“En este sentido, el ejercicio narrativo nos permite: generar estados de reflexión y de conciencia sobre las experiencias vividas, generar una práctica para el establecimiento del diálogo que nos lleva a la develación de subjetividades en conjunto e identificar aquellos genuinos procesos educativos desde donde se ha aprendido y construido el conocimiento.”. (Landin. Sanchez, 2019, p.229).

El ejercicio narrativo se recopila a modo de relato ([Véase Anexo 4](#)) como primera tarea del laboratorio creativo propuesto para el colectivo *Whack.inc Laboratorio Whack.inc* ([véase Anexo 5](#)), cuyo propósito fue la exploración corporal en relación al género y la identidad, usando la experiencia del *Punking* y *Posing* como principales herramientas corporales. El laboratorio tuvo sus bases en la improvisación, siendo una guía con tareas específicas, que implican la preparación de videos, autorretratos y performances individuales, abriendo también las posibilidades de narración desde otras prácticas. Frente a ello Hernández-Sampieri sugiere que:

“Los seres humanos utilizamos narrativas para expresar nuestras emociones, sentimientos y deseos. Narrativas diversas: escritas, verbales, no verbales y hasta artísticas, usando diversos medios, desde papel y lápiz hasta páginas en las redes sociales de internet. Ellas representan nuestras identidades personales y nos ayudan a organizar las experiencias. Los diseños cualitativos pueden capturar tales narrativas”.

4.1.1 Técnicas usadas en el Laboratorio *Whack.inc*

Recopilación de historias

Se propone esta actividad para recolectar las vivencias entorno a la identidad y percepción de género de cada participante, que en un posible orden cronológico (infancia - juventud - actualidad), puedan ser identificados los estereotipos binarios de género y las posibles limitaciones generadas por el contexto sociocultural de cada quien, que reflejan las maneras de actuar en el mundo. Se usa la entrevista autobiográfica narrativa como herramienta de diálogo para recordar anécdotas, vivencias e historias involucradas en el reconocimiento de la performatividad de género. Se defiende el colectivo *Whack.inc* y el *Whacking* como un espacio seguro, que permite el desahogo y la sanación de los acontecimientos fuertes que dejan heridas coloniales.

Autorretrato fotográfico

En este ejercicio, la pauta fue usar el autorretrato fotográfico como herramienta creativa y detonadora de subjetividad, se propone la indagación en los estereotipos binarios de género como punto compartido; no obstante, el reto principal fue apropiarse de la ropa del otro⁴⁰, no solo para el momento del registro fotográfico, sino como exploración del día a día. [Autorretratos Whack.inc \(Véase Anexo 6\)](#) Con el objetivo de conocerse en lo desconocido, para confrontar los estereotipos que inconscientemente se reproducen en nosotros y recordar que la performatividad/identidad no es estática, sino al contrario, fluye y cambia como la naturaleza.

Freestyle⁴¹

⁴⁰ Zú usó la ropa de Cenit, Nevil usó la ropa de Zú, Cenit debía usar la ropa de Nevil, pero le fue imposible realizar la actividad por su reciente cirugía.

⁴¹ Se usa el término “Freestyle” para referirse a la improvisación en la danza urbana, ya sea como exploración de movimiento en general o en un estilo en particular.

Esta herramienta es la más importante dentro del proceso de laboratorio, es la esencia de la que se origina el *Whacking*, proveniente del compartir y del disfrute en las discotecas. La improvisación en pro de las búsquedas identitarias, es un ejercicio de presencia que despliega posibilidades honestas y de conexión, con el cuerpo físico y emocional; los detonantes parten de generar entornos que faciliten los conceptos a explorar, como letras de canciones, ropa e historias de vida.

La coherencia de la improvisación radica en la experiencia introspectiva y la relación íntima con el cuerpo/mente, que, a partir de un detonante emocional, permite el movimiento de la forma más honesta posible y atiende a la presencia y al presente. El propósito potencial de la improvisación como ejercicio consciente permitirá, solo gracias a la práctica de esta experiencia, llegar a la máxima expresión del ser: el *Punking*. Cabe resaltar que el cuerpo dancístico del que se habla en esta investigación, es un cuerpo también formado en el *Freestyle/improvisación* y hace parte de la esencia del *Whacking*.

Se pide un registro de video para analizar y reflexionar sobre la experiencia de la improvisación, dada de manera individual y grupal⁴²; esta última en búsqueda de conectar con los sentires del otro y abrir la proyección en lo público: [Freestyle \(Véase Anexo 7\)](#).

4.2 Segunda Fase (Videoarte):

Creación de PERPETUA

El proceso que se alcanzó a realizar en la ciudad de Medellín fue el punto de partida para la investigación actual, que se vio obligada a cambiar de foco por la decisión de trasladar los personajes a la ciudad de Popayán⁴³; gracias a los intereses que aparecieron a raíz de dicha experiencia política vivida en Medellín, emergen reflexiones en torno al cuerpo del *Whacking*

⁴² En este momento del proceso Cenit ya no es participe en los ejercicios de movimiento, por la experiencia ya contada, sobre la negligencia médica.

⁴³ Ciudad natal de la autora de la investigación, en este punto ya se culminó el proceso con el colectivo *Whack.inc* y se adapta a un proceso individual de la creadora en la ciudad de Popayán.

en la intimidad, el cuerpo del *Whacking* en el espacio público, la violencia encontrada en los estereotipos de género, las búsquedas identitarias y el interés por reconocer y sanar las heridas coloniales. Entonces, la pregunta por el género se convirtió en una de las tantas aristas englobadas en las múltiples violencias que se potenciaron en ese periodo de protesta, generando especial interés y necesidad por hacer arte político y situando el objetivo creativo en la construcción de un videoarte.

En esta fase se conjuga un carácter etnográfico y etnológico, donde el foco es ahora la ciudad de Popayán, afectada de manera estructural tras el paro del 28 de abril de 2021, que parece haber invitado a la ciudadanía a comprometerse con el territorio y adueñarse de su espacio público; por lo cual, antes de escoger los tres lugares a performar: el pedestal del Morro de Tulcán, el puente del Humilladero y la iglesia La Ermita, se trabaja desde la improvisación de la danza *Whacking*, para el acercamiento y la experiencia de la interprete/creadora en la calle como su escenario.

En el siguiente blog se encuentran las experiencias compiladas a partir de imagen y vídeo, que fueron el registro de los pequeños laboratorios que se dieron en algunos lugares públicos de Popayán, donde se exploró el silencio, la escucha, la observación, el movimiento y la acción, a través del cuerpo dancístico y emocional del *Whacking*: <https://zetayu.blogspot.com/>. Después de dichas exploraciones, se escogen los tres lugares ya mencionados para el proyecto video gráfico, cuyo trabajo de campo consiste en la recolección de historias, mitos y datos sobre el pasado y el presente de estos sitios escogidos y laboratorios corporales y dancísticos; esta vez, para la apropiación del cuerpo en el espacio público y la vivencia de los tres personajes ya establecidos, en la rutina diaria de la intérprete⁴⁴.

⁴⁴ Aquí empieza a construirse PERPETUA, inicia el proceso de Zú y su experiencia con los tres personajes escogidos de la primera etapa.

4.2.1 Técnicas usadas en la creación del videoarte

Vivencia de los personajes

La vivencia de los personajes es una idea que viene de la práctica constante del *Whacking*, intenta dar respuesta a una verdadera inmersión de los estados emocionales que cada personaje detona. A manera personal se identifica un conflicto en el hacer y el sentir, una limitación que no es acorde con los propósitos del *Punking* y que los ejercicios creativos e interpretativos de este proyecto, partiendo de la Mitología Personal, han permitido evolucionar.

Se plantea entonces, un laboratorio consciente de los estados emocionales que se deciden experimentar para la interpretación. Para ello fue de vital importancia la comunicación de la interprete consigo misma; las páginas matutinas⁴⁵ y/o nocturnas propuestas en el laboratorio creativo de la primera fase de la investigación como provocación al inconsciente, que abre paso a los pensamientos ocultos y decisiones performativas y performáticas del día a día, cómo vestir de colores verdes y sentirse una Medusa, el encierro en la habitación para moverse desesperadamente en la intimidad como un Diablo, o la visualización de la energía y el calor de los dedos para sanar las dolencias corporales como un Dios.

Todos los días y en cada momento, los personajes están en un constante accionar en las acciones básicas de la interprete, que mantiene presencia y sensibilidad para poder interpretarlos y experimentarlos. Se piensa en el personaje y, a su vez, en los sentimientos, pensamientos y sensaciones que detonan: ¿Cómo piensa La Medusa?, ¿Qué ropa se quiere poner Dios?, ¿Cómo se controla el Diablo?, ¿Cómo bailan estos personajes?, ¿Cuál es el

⁴⁵ Las páginas matutinas son una herramienta que la interprete acoge a partir de un proceso terapéutico en el año 2020, cuya intención es escribir sin parar hasta completar tres hojas, se propone que la escritura de estas páginas sea lo primero que se haga apenas se despierte, puesto que es ahí donde el inconsciente sugiere más, además para que las experiencias oníricas no se olviden rápidamente. Posteriormente encuentra este mismo ejercicio planteado en el libro “El camino del artista” de la autora Julia Cameron. A pesar de que la constancia de las páginas disminuye, se enaltece el aporte introspectivo que estas dan.

primer personaje que emerge ante un comentario machista?, ¿Cuál es el primer personaje que se viene a la mente cuando se quiere dialogar?, o ¿Cuál es el primer personaje que se viene a la mente cuando se está sufriendo? Preguntas detonantes para la integración de los personajes en un mismo cuerpo sensorial.

Composición

Al momento de decidir la esencia de PERPETUA como composición dancística y creación en danza, se plantean los performances como una construcción de experiencias, sustentadas bajo el campo de la improvisación, para producir una composición instantánea o en tiempo real, fabricada de los grados de incertidumbre producidos, principalmente, por la infraestructura explorada y la guía sonora construida.

Saber escuchar es el gran reto de la improvisación, objetivo establecido y aplicado a diferentes mapeos, que permiten el estado de presencia e implican la consciencia del cuerpo en el aquí y en el ahora del bailarín, como el mapeo visual, el sonoro, el introspectivo y el del otro.

“Que toda percepción sea traducción, metamorfosis sensible, tal parece ser lo que Michael Bernard entiende cuando habla de quiasmas sensoriales o más bien del entrecruzamiento de los tres quiasmas: intra-sensorial: sentir y a la vez sentirse, inter-sensorial: el ojo escucha, y para-sensorial: entre el acto de enunciación y el acto de sensación”. (Bardet, 2012, p.117).

Expuesto lo anterior, es indispensable la disposición y la preparación previa tanto física como mental de quien es intérprete, para proceder con la improvisación, cuya construcción creativa se establece desde las elecciones sonoras, como conducto sensorial para el desarrollo del performance; además de lo ya expuesto en relación con la presencia y la representación/presentación de los personajes.

Trabajar desde la improvisación es fortuito para la experiencia personal, porque no hay movimiento predeterminado, más que el permitirse sentir y ser; haciendo que la improvisación sea entonces, “ese instante en el que la danza cuenta uno de sus desafíos: su

arte de composición en el hueco mismo de su “evanescencia” (Bardet, 2012, p.123) cuya característica sensible se aplica en un momento único y específico de espacio/tiempo, que nunca más se volverá a repetir, por más parecido que sea.

Para la producción del videoarte se realizan varias tomas⁴⁶ de cada uno de los performances, necesarias para captar la danza y los gestos en planos generales y específicos, logrando que la acción no sea captada desde el cómo desea verse en la producción del video, sino que se construya a partir de la experiencia de la instantaneidad.

La repetición se desarrolla como un acto sensible que potencia la emoción y los niveles de conexión, presencia e inmediatez. “Improvisar no es, entonces, expresar la esencia de mi naturaleza profunda, sino entrar en los movimientos de ese flujo cambiante que sería ese yo profundo” (Bardet, 2012, p. 130). No hay errores, se confía en el momento, en el cuerpo presente que hizo su respectivo acercamiento al espacio, a la música, al entorno, hacia sí mismo y hacia el espectador antes de performar “porque la mente cambia más fácilmente que las proporciones de las extremidades y la masa muscular”, como diría Steve Paxton en la entrevista “He vivido con cada sonido” (EL PAÍS).

4.2.2 Tipo de Investigación, enfoque y estrategia

La metodología de investigación/creación sostiene que la investigación misma, se construye a partir de los sucesos y tópicos que emergen de la experiencia constante, dando paso a una creación y/o producción artística con sentido y situando la investigación en artes⁴⁷ como un proceso de conocimiento “que no concluye en la presentación de un producto, sino en la adquisición de conocimiento a partir de la práctica”. (Sánchez Martínez, 2013 p.4). Se complementa con la siguiente cita en la que Suárez (2008) aclara:

“Las teorías son necesarias para abordar la práctica, porque sin teoría no hay comprensión de la realidad; pero la teoría no es más que una especie de mapa, una

⁴⁶ Se realizaron alrededor de siete tomas por cada performance propuesto (cuatro performances).

⁴⁷ Hace referencia a la investigación que se realiza gracias al previo conocimiento de un arte en específico, diferenciándolo de la investigación sobre el arte o con el arte.

guía, no una clausura de la realidad. Lo que debemos considerar es el uso que se da a la teoría. Esta, por sí misma, es inútil, del mismo modo que los métodos son inútiles si no hay un uso adecuado y contextualizado de los métodos y las teorías”.

La ruta de esta investigación cualitativa es el mismo *Whacking*. Teniendo en cuenta el conocimiento que se tiene del estilo, se vislumbran otras maneras de abordarlo y evolucionarlo en cuerpo (danza) y mente; haciendo uso del cuerpo dancístico para adentrarse en todas las posibles aristas que este desee. Por un lado está la evolución/creación/identificación de una estética corporal, a partir de una mirada integral al territorio caucano y la identidad patoja; de otro lado, está la introspección a partir del llamado del *Punking/personajes/emoción* para acceder a la máxima expresión del ser; también, está la perspectiva de enmarcar el *Whacking* en su quehacer político como medio de manifestación/provocación/acción; y por último surge la posibilidad de afianzar el *Whacking* en el entorno académico, por medio de los términos conceptuales en los que se basa la investigación: *Performatividad y Performance*.

El proceso creativo se da entonces, en la medida que los fundamentos del *Whacking* cobran sentido en un determinado contexto y con una determinada intención, el cuerpo dancístico del *Whacking* hace uso del *Punking*, el *Posing*, el *Whack* y demás elementos técnicos como las Líneas, *Overheads*⁴⁸ y *Rolls*, para indagar sensorialmente en la ficción y la realidad, la violencia estructural, lo público y lo privado, lo político del arte, la performatividad de género, el espacio público, los gestos, las corporeidades, la descolonización y la de-construcción de identidad; así, al entrelazar las diferentes aristas, que se enmarcan siempre políticamente desde lo personal y colectivo, se toman decisiones para la creación de los cuatro performances que componen PERPETUA. A continuación, se exponen las cinco etapas que soportan la investigación:

La primera etapa hace referencia al antecedente anteriormente expuesto, donde se trabaja con el colectivo *Whack.inc* en Medellín, desde el diseño narrativo de tipo biográfico

⁴⁸ Significa por encima de la cabeza, y se ejecuta en tres pasos: La posición inicial de este movimiento son las manos en el pecho y los codos a las diagonales arriba, la transición son los brazos extendidos hacia arriba al lado de las orejas, posteriormente los codos se quedan fijos en el espacio y se flexionan para tocar la espalda con las manos.

y autobiográfico, para recolectar historias de vida que dieron paso a la creación de los personajes. La segunda etapa se trabaja en Popayán desde el diseño fenomenológico, que aporta a la investigación experiencias y perspectivas respecto al fenómeno de la violencia, nutriendo el desarrollo de los personajes a nivel emotivo y sensorial para su accionar en el espacio público. La tercera etapa comprende el proceso de creación de los performances, que, en un principio, se piensan como único resultado del proyecto, pero que durante el camino genera una necesidad por perdurar en el tiempo, desencadenando el proceso a nivel audiovisual. La cuarta etapa es la creación/producción de PERPETUA como videoarte; y la quinta etapa, da lugar a las reflexiones, perspectivas, ideas y diálogos que se dan después de estrenar este videoarte, en la comunidad Patoja y la comunidad *Whacker* colombiana.

5. PROPUESTA DE CREACIÓN

PERPETUA se compone de triadas: *Whacking*, *Punking* y *Posing*; emoción, mitología, personajes; Dios, Medusa, Diablo; Performance, performatividad, arte político; Popayán, espacio público, territorio personal; Morro de Tulcán, Puente del humilladero, Iglesia la Ermita; faldas, trenzas, *crop tops*; improvisación, pautas, riesgos; caminar, posar, accionar; reivindicación, redención, rabia.

La emoción e intención de este proyecto, es detonada por los conflictos sociales, las sonoridades caucanas, la vivencia de los personajes ficticios en la realidad, los hechos vividos antes, durante y después de cada performance, las descargas oníricas violentas de la interprete y el camino de la improvisación para la construcción honesta de lo corpóreo. Se desarrolla a partir del *Whacking* con un cuerpo/mente que fluye entre personajes, historias, sentimientos, sensaciones, emociones, recuerdos, sueños, experimentaciones, mitos, realidades, dolores, técnicas, gestos, lugares, lecturas y convicciones, cuyo principal objetivo radica en vivir el *Punking*; a la vez que se manifiesta en y para la sociedad.

Aunque los personajes de PERPETUA se piensan desde la representación colectiva de un mismo territorio, el proceso creativo es catártico dentro de la individualidad, donde la intérprete percibe cada personaje como un autorretrato de ella misma, en sus distintas facetas. La elección del *Whacking* en este proyecto de grado proviene de un reto personal alrededor del cuestionamiento de la identidad, aproximadamente cinco años atrás, desde los primeros acercamientos con el estilo que fueron desde el apreciar; se apreciaba algo que se anhelaba internamente... Un estado de libertad.

5.1 ¡Eres tus personajes!

Triada Mitológica

*Cuerpo físico, cuerpo emocional, cuerpo mental, cuerpo trascendente, cuerpo cultural, cuerpo mágico y cuerpo inconsciente*⁴⁹.

Como se conoce, los personajes de este proyecto surgen del proceso creativo con los integrantes del colectivo *Whack.inc*, Nevil, Cenit y Zú, profundizando en la performatividad de género y el *Posing*, para la creación de los personajes que dieron paso al campo mitológico. Se decide trabajar con *Whack.inc* por la experiencia de los intérpretes, quienes han dedicado su carrera artística, principalmente, al estudio integral de esta danza, desde la práctica de los fundamentos del estilo y la identificación de la cultura; siendo los sujetos más adecuados para aprovechar el poder dancístico del *Whacking*,

Al trasladar el proyecto a la ciudad de Popayán, se decide empezar desde el deseo latente, personal, por la improvisación en el espacio público, que más adelante evolucionaría con la intervención de los personajes, donde los laboratorios realizados muestran diversas maneras de acción y movimiento para Dios, la Medusa y el Diablo, en lo público y lo privado, a través del cuerpo de Zú.

Los tres personajes se plantean como medio de manifestación, de la mitología personal en acción y consolidan una intención y un propósito para cada uno de ellos. Deconstruir a Dios, proclamar que es un cuerpo, es el sol, es la luna, es la lluvia y sale a la calle para pedir perdón y permiso a la madre naturaleza, resignificando un espacio que nunca le perteneció al violento colonizador, sino a la identidad indígena. La Medusa, que es el cuerpo violentado por el patriarcado, humillado, violado, demacrado y destruido a costa de las mentes perversas, que también son víctimas de este sistema. Y el Diablo que impone su maldad porque está furioso de vivir en la injusticia; y así como Dios no es castigador, el Diablo tampoco te lleva al infierno, porque el mismísimo infierno lo hemos construido aquí en la tierra.

⁴⁹ Estos siete cuerpos componen la corporeidad de una persona y se desarrollan antes, durante y después de la improvisación.

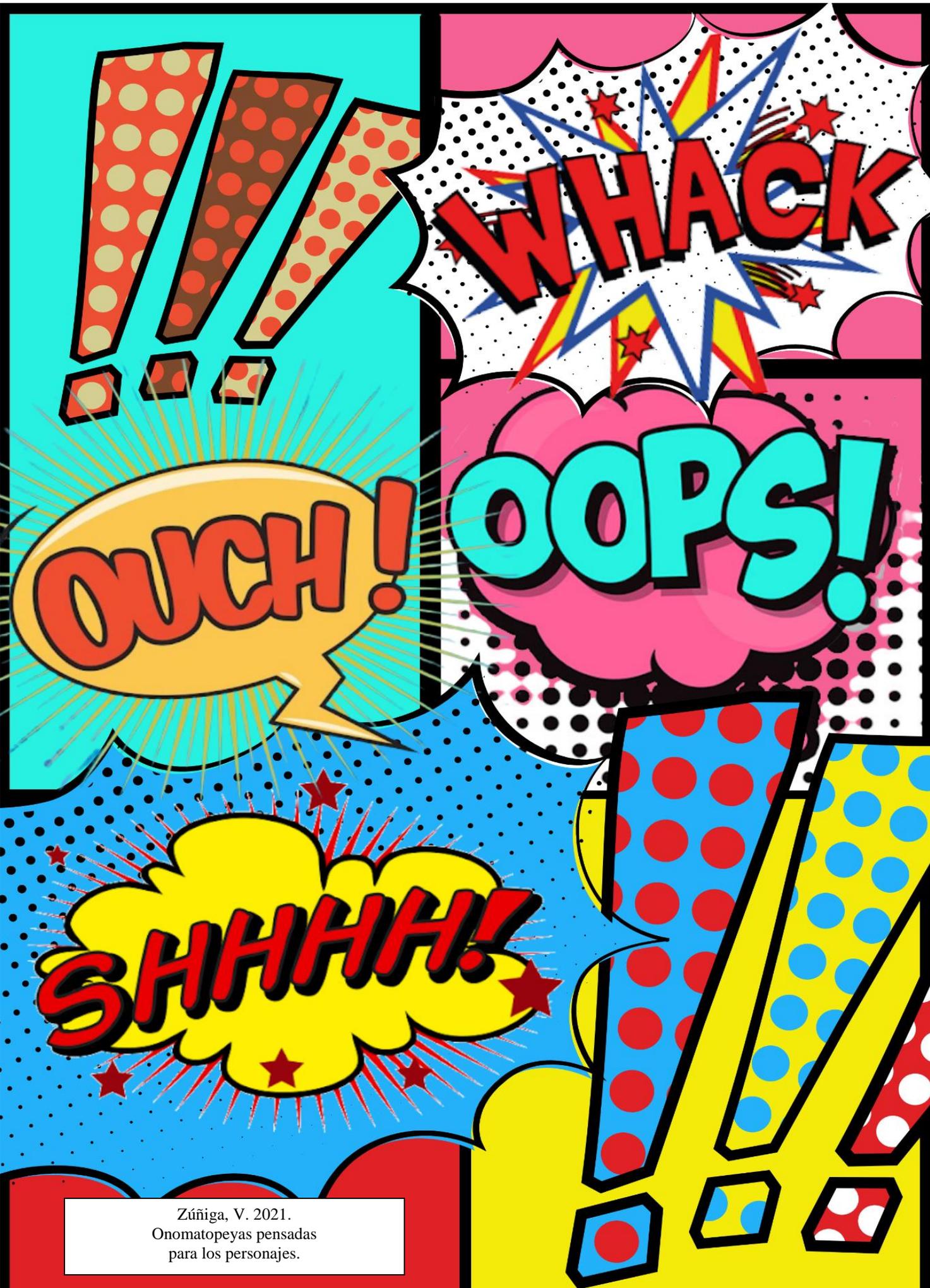
A continuación, se muestran las imágenes y retratos que se pensaron como parte del proceso de creación en cuanto a esencia del estilo *Whacking*, que más adelante Zú usa en Popayán para encarnar dichos personajes:

Collage 6 Collage de onomatopeyas pensadas para los personajes

Collage 7 Retrato ficticio editado de la Deidad.

Collage 8 Retrato ficticio editado de la Medusa.

Collage 9 Retrato ficticio editado del Diablo.



Zúñiga, V. 2021.
Onomatopeyas pensadas
para los personajes.

Zúñiga, V. 2021.
Retrato ficticio
editado de Dios.

IN THIS
GODDAMN
WORLD

OOOPS!

Dios
Fotografía: María Paula Montoya
Edición: Sebastián Agredo Cobo (2021)

Zúñiga, V. 2021.
Retrato ficticio
editado de la Medusa.



DON'T
PANIC

SHHH!

La Medusa
Fotografía: María Paula Montoya
Edición: Sebastián Agredo Cobo (2021)

Zúñiga, V. 2021.
Retrato ficticio
editado del Diablo.

MY
DEVIL'S
GUN

AAARGH!

El Diablo
Fotografía: María Paula Montoya
Edición: Sebastián Agredo Cobo (2021)

Los retratos parten de la exploración del *Punking* y el *Posing*, con inspiración sonora se lleva a cabo un set fotográfico por medio del *Freestyle*, (Véase Anexo 8) donde las poses no fueron pensadas en forma, sino que surgieron de la acción del momento. Para la edición de los retratos se busca que los personajes adquieran una versión mitológica y ficticia con relación al género y al *Whacking*, para ello se escoge una paleta de colores, una onomatopeya, y una frase de canción disco que le otorgó contexto a cada composición. Letras de canciones (Véase Anexo 9) Para los personajes mitológicos fueron importantes tres performances que, individualmente cada sujeto de estudio trabajó a manera de *Showcase* dentro de sus procesos personales. *Performances* (Véase Anexo 10).

Dios

- **Onomatopeya:** OOPS!
- **Canción:** It's Raining Men - The Weather Girls.

https://www.youtube.com/watch?v=l5aZJBLAu1E&ab_channel=TheWeatherGirls
VEVO

- **Frase:** God bless mother nature.⁵⁰

Cuando hablo de Dios pienso en todo lo que se puede admirar, el cielo, el mar, los animales, la naturaleza, la mujer soltera que se menciona en la canción, y cualquier cosa en la que se refleja Dios como energía creativa, de paz y amor, y también de revolución.

La Medusa

- **Onomatopeya:** SHHH!
- **Canción:** Don't panic - Liquid gold.

⁵⁰ Traducción: Dios bendice a la madre naturaleza.

https://www.youtube.com/watch?v=eUBcY3qMknI&ab_channel=AngelCicccone

- **Frase:** Don't panic⁵¹

La Medusa como personaje violentado, y violento a causa de la violencia, donde solo queda la expresión ¡DON'T PANIC! Sé fuerte y sana tu dolor. ¡DON'T PANIC! Solo mírame y te convertirás en piedra. La Medusa somos todas las mujeres.

El Diablo

- **Onomatopeya:** AAARGH!
- **Canción:** Devil's gun – C.J. & Co.

https://www.youtube.com/watch?v=Qon305OynVU&ab_channel=souledowntheriv

[er](#)

- **Frase:** My devil's gun⁵²

El diablo también tiene forma de mujer, y está armada, cansada de la injusticia y ansiosa por performar y transgredir. No subestimes el poder de una mujer, ni de lo femenino, pues mujer y feminidad no son lo mismo y aquí está el para agredir cuando sea necesario.

⁵¹ Traducción: ¡No entres en pánico!

⁵² Traducción: Mis armas del diablo: pezones descubiertos, esas son las armas.

5.2 La ciudad blanca en un ¡Whack!

La música es el tejido conectivo entre protesta, rebelión, violencia, conciencia sexual y comunidad.

Lydia Lunch

Elecciones Musicales

Para PERPETUA y el *Whacking* la música cumple un papel fundamental en la experiencia sensible. Si bien el estilo de danza *Whacking* emerge de la música disco, se decide actualizar en la ciudad de Popayán e impregnarlo de sonoridades caucanas que hacen de la danza un ritual de reconocimiento cultural con identidad. En ese sentido, surge como potenciador de la experiencia y como símbolo de resistencia la chirimía.

El proyecto le apuesta a integrar el pasado con el presente y los orígenes del estilo con la tradición patoja. Fortuitamente se cuenta con el aporte musical del grupo chirimero “Los Lindos Payaneses”, oriundos de Popayán y sus alrededores caucanos, escogiendo su versión de “La marcha del macizo” para el ritual de Dios. La Medusa performa con electrónicos y flautas caucanas gracias a las búsquedas creativas y la composición inédita del músico Pablo Tobar, titulada “Meditaciones en Chirimía”. Y el Diablo se sale un poco de la música disco y escoge la evolución: la música *House*, como perfecto detonante para su manifestación.

Vestuario, Peinado y Maquillaje

Estas decisiones performativas se piensan desde la subjetividad de la intérprete: Zú como sujeto de estudio en su individualidad y en respuesta a la pregunta ¿Cómo llevar cada personaje de la ficción a la realidad? Donde se resuelve la performatividad mediante elementos afines a ella, haciendo énfasis en características propias de lo femenino en la actualidad contemporánea: Faldas y crop tops.

Aunque los personajes surgen de un proceso performativo de género, que evidenciaba una ruptura de los estereotipos binarios, se encuentra importante en el transcurso de la

investigación, mostrar el cuerpo femenino como símbolo transgresor y de poder, aceptando la ausencia de los dos sujetos de estudio (Nevil y Cenit) y potenciando la perspectiva feminista con la que se abarca la investigación.

Independientemente de la apariencia de los personajes, se reitera que defender los derechos de la comunidad LGBTIQ+ y el cambio de paradigma en la sociedad por la diferencia, es una de las luchas que más impacto tienen en este proyecto, siendo el Diablo quien las manifiesta con su ¡Digna Rabia!

Cada personaje suscita un carácter particular, la Medusa llega a ser una mujer triste, agobiada y melancólica, víctima de la violencia de género, por lo que la decisión de maquillaje radica en no ponerse y aceptar el rostro cansado de tranocho y machismo que casualmente Zú había adoptado la noche anterior; para Dios se piensa en un maquillaje no presuntuoso, que entra en sincronía con la naturaleza de la intérprete, por lo que se decide usar sombras doradas en los ojos, un poco de pestañina, base y rubor, solo para resaltar la belleza; y para el Diablo se decide un maquillaje llamativo, difícil que pase desapercibido, tanto para espectadores durante el performance, como para el sentir de la interpretación, se usan técnicas *drag*⁵³ para las cejas, y color negro para la profundidad.

Con relación al peinado, se hacen dos trenzas al lado del rostro para Dios, como ejercicio consciente de tejer camino al trenzarlas y referenciando el mito de que el dolor queda atrapado en estas; así mismo, se tejen muchas más trenzas en representación de las serpientes que la Medusa lleva en su cabeza; y se decide cambiar los cachos por bolas negras de cabello para el Diablo.

En la experiencia de Territorio Personal⁵⁴ se usan tres maquillajes, cada uno en relación a los personajes ya descritos; como vestuario se plantea ropa interior clara, para usar el resto del cuerpo desnudo como lienzo durante el performance, plasmando palabras en el cuerpo, como el grafiti en la pared.

⁵³ Exageración de las características físicas femeninas y/o masculinas, a manera de performance.

⁵⁴ Después de plantear los tres personajes con sus tres escenarios en el espacio público y sus tres performances, se plantea la idea de territorio personal como articulador de todo el videoarte, donde se manifiesta el cuerpo como territorio violentado desde lo privado y la intimidad.



Zúñiga, V. 2022.
Performatividad de los personajes.

Grafiti

Uno de los elementos que más influencia tiene en la creación, es el grafiti como expresión visual y medio de comunicación, el cual funciona como una intervención en el espacio público para dar a conocer una situación en particular. Los grafitis que se encuentran en la ciudad de Popayán fueron detonantes clave para la toma de decisiones, por ejemplo, el performance del Diablo, se llamó ¡Digna Rabia! Gracias a un grafiti escrito en rojo que se apreció dentro de muchos otros grafitis, que manifestaban alrededor de la violencia contra la educación, también se conecta con el coincidental mural de un hombre en caballo con una cabeza de Medusa degollada, al lado del puente del Humilladero, donde performa Medusa.

Además, se resalta la importancia de la re-significación de los espacios con el arte, ya que después de la caída de la estatua de Belalcázar en el Morro de Tulcán, el pedestal empezó a ser intervenido con distintos murales que resaltan las luchas sociales, dejando un mensaje sociocultural distinto al de la violencia.

5.3 PERFORMANCES

Los cuatro performances se plantean desde el propósito de acción de cada personaje, cada uno depende del lugar en el que se decide performar, teniendo en cuenta las historias de dichos lugares que enmarcan las problemáticas sociales, los símbolos violentos o violentados, las perspectivas y paisajes visuales y las energías que cada lugar transmite, para la toma de decisiones a nivel de vestuario, pautas y gestos danzados en estrecha relación con lo sonoro.

En primera instancia se plantea solamente la experiencia performática en tiempo real, posteriormente se considera pertinente el registro de dichas experiencias para su persistencia en el tiempo, que pueda seguir cumpliendo la labor política en sus posibles futuras visualizaciones, sin que se vea afectada dicha experiencia performática de la interprete (Zú), antes de la labor video gráfica. Por lo que se decide repetir los performances las veces que sean necesarias, para obtener registros desde distintos ángulos y así, la interprete no fuera interrumpida en su accionar; así como improvisar, PERPETUA se construye de los registros obtenidos, cual rompecabezas que hay que armar, no se sabía lo que iba a ser, las piezas encajaron después.

Reivindicación

Para descolonizar los cuerpos se necesita indagar en las raíces de nuestras
ancestralidades.

→ **Lugar:** Pedestal del Morro / El morro de Tulcán

Sobre la pirámide del Morro⁵⁵ se ha afirmado que fue un cementerio precolombino que podría llegar a haber existido quinientos años antes de que los europeos vinieran a América; era un templo sagrado donde los pueblos indígenas le rezaban a sus dioses: El sol, la luna, las estrellas y la lluvia. “Estos símbolos pisotean la memoria histórica de los pueblos

⁵⁵ El morro de Tulcán es una pirámide artificial que se encuentra ubicada en el barrio Caldas de la ciudad de Popayán. Actualmente cumple una función turística, en su cúspide se encontraba la estatua de Sebastián de Belalcázar, de la que ahora solo queda el pedestal.

indígenas, pero también de los afros, ¿a ustedes les gustaría que encima de sus muertos les pongan una estatua del asesino? Luis Eduardo Calambas (Representante del pueblo Misak⁵⁶)

→ **Personaje:** Dios.

→ **Música:** La marcha del macizo - Los lindos payaneses.

https://www.youtube.com/watch?v=bqlfFwCNKDQ&ab_channel=LosLindosPayaneses%26almacaucana%26chir%C3%ADmiadelr%C3%ADonapi-Topic.

→ **Vestuario:**



Dios resignificando el Morro de Tulcán
Fotografía Jose Girón, 2021

⁵⁶ Los Misak son un pueblo indígena originario del Cauca, también son conocidos como guambianos.

→ **Puesta en escena:**

En cursiva habla el personaje, sin cursiva habla Zú.

Salgo en forma de mujer en el barrio Las Américas de la ciudad de Popayán, voy tarde y aún resuelvo cómo peinarme en el día de mi performance. Me maquillo un poco los ojos con sombra dorada, un labial nude mate y pestañina, solo para no verme tan trasnochada.

Salgo de la casa y estoy un poco nerviosa, la última vez que me subí a un pedestal me bajaron los policías a los dos minutos, con advertencia de multa; pero bueno, es el Morro, de allá no me pueden bajar, después del 16 de septiembre de 2020⁵⁷ el espacio es un poco más del pueblo y un poco menos del orden público.

Hago una lista mental de las cosas que necesito: parlante, maquillaje, cambio de vestuario, agua, seguridad, emoción, propósito, la música en el celular, solo faltan las dos trenzas al lado de la cara con las que me identifico y conseguir una moto hasta el pueblito patojo. Escucho la pista, que yo misma terminé la noche anterior, todo el camino; la voz de la Cabal me sigue molestando, las palabras de Feliciano me dan propósito, la marcha del macizo me conmueve como nunca antes lo había hecho.

⁵⁷ Día en que el pueblo Misak decide tumbar la estatua de Sebastián de Belalcázar en la ciudad de Popayán, ubicada en el Morro de Tulcán, como acto simbólico y lucha por exigir el respeto a los pueblos originarios. La estatua ecuestre de Belalcázar, elaborada por el artista español Victorio Macho se pondría en otro lugar de la ciudad, sin embargo, se pone en el pedestal del Morro en 1937 en lugar de la estatua en honor al cacique Payan.

En el camino tengo miedo, no estoy acostumbrada a la prisa de los mototaxistas, ni a usar falda. por lo general solo soy una energía. Llego al pueblito y empiezo a peinarme mientras espero, también me echo base en el rostro para tapar un poco el grano que me salió el día anterior, ¡perfecta para la grabación!

Me encuentro junto a Tefa y Jose hablando de lo que procede, los tres tenemos expectativas e intriga del material que se va a recoger, estamos resolviendo la subida al pedestal, que es un poco más alto que el anterior, entonces llamó a mis amigos altos bailarines que viven cerca. Estoy escalando el pedestal por una de sus esquinas, y con ayuda logro subir, recordando la sensación de agarrarme a la vida porque en definitiva caer no es una opción.

Me motiva la sensación de libertad que experimenté la última vez, como el viento pretendía tumbarme y los carros que transcurrían la glorieta me pitaban; pero en ese momento solo me importaba la perspectiva visual tan asombrosa que tenía, combinada con bastante dopamina. Llega el momento, estoy arriba, un pequeño cambio de blusa, cámara fija, go pro, parlante, celular, bluetooth y Pose.

He decidido anteriormente que haré mi performance las veces que sean necesarias para obtener tomas de distintos ángulos sin que mi ritual se vea sacrificado. Espero en Posing, Tefa da la señal y Jose pone la pista; hay público y se escucha una voz que parece salir de un canal de noticias: “Indígenas de la cultura Misak, Nasa y Pijao, derribaron la emblemática estatua de Sebastián de Belalcázar ubicada en un sitio estratégico de la

ciudad de Popayán, esto causó por un lado indignación y preocupación entre los habitantes”. Así que procedo a danzar.

Redención

Medusa: una víctima de violación convertida en monstruo

Christobel Hastings

→ **Lugar:** Puente del Humilladero

El puente del Humilladero es otro lugar turístico emblemático en Popayán, se escoge porque arquitectónicamente remite a la idea del paso, del caminar y recoger cada andar de las personas que vivieron distintas violencias en ese espacio. La historia más común del porqué de su nombre, es la de que antes de que fuera construido este puente, el terreno era demasiado inclinado para llegar al centro de la ciudad y las personas al subirlo se veían como si fuesen andando de rodillas, lo que simbólicamente nos remite al período esclavista colonial y a la humillación con que las élites miraban al pueblo llano.

→ **Personaje:** La Medusa.

→ **Música:** Meditaciones en chirimía - Pablo Tobar Manzo.

“This work is based on the traditional rhythms of flute and drum music from the Andean zone of Colombia in South America. This work is composed for electronics and solo flute made of Carrizo wood that utilizes a traditional tuning system of the Yanacuna - an indigenous tribe from the Cauca region. The whole work is a mixture of different flutes, drums, and traditional rhythmic instruments with synthesizers, samplers, and sound effects. The only two spoken phrases at the beginning of the piece are in Nasa Yuwe - an indigenous language spoken by the Nasa tribe of the Cauca region- that translates to "I want to be buried, in the same way as my ancestors" referencing the strong connection the piece has with the territory, the roots, and is a way to acknowledge the past musicians of the genre that this piece is based on, called

Chirimía Caucana. The harmonies used in the piece are based on how the sound is built by the musicians playing flutes at the same time in Chirimía genre, creating natural harmonies. Most of the rhythms are sampled from traditional instruments with the sound modified electronically and placed in different musical contexts and playing the traditional rhythm called Bambuco. The melodies are based on contemporary ways to work with the sound of the Carrizo wood flute”⁵⁸. Tobar (2021). (Video. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ns8on-gNuS8&ab_channel=PabloTobar).

⁵⁸ Traducción: Esta obra se basa en los ritmos tradicionales, de música de flauta y tambores, de la zona andina de Colombia en Suramérica. Esta obra está compuesta para electrónica y flauta solista, de madera de Carrizo, que utiliza un sistema de afinación tradicional de los Yanacuna, una tribu indígena de la región del Cauca. Todo el trabajo es una mezcla de diferentes flautas, tambores e instrumentos rítmicos tradicionales con sintetizadores, samplers y efectos de sonido. Las únicas dos frases habladas al comienzo de la pieza están en nasa yuwe -una lengua indígena hablada por la tribu nasa de la región del Cauca- que se traduce como "Quiero ser enterrado, como mis antepasados" haciendo referencia a la fuerte conexión que tiene la pieza con el territorio, las raíces, y es una manera de reconocer a los músicos del pasado del género en el que se basa esta pieza, llamado Chirimía Caucana. Las armonías utilizadas en la pieza se basan en cómo los músicos construyen el sonido tocando flautas, y al mismo tiempo integrando la música de Chirimía, que crea armonías naturales. La mayoría de los ritmos son sampleados de instrumentos tradicionales con el sonido modificado electrónicamente y colocados en diferentes contextos musicales, y tocando un ritmo tradicional llamado Bambuco. Las melodías se basan en formas contemporáneas de trabajar con el sonido de la flauta de madera Carrizo.

→ **Vestuario:**



El cansancio de la Medusa.
Fotografía Estephany Lozano, 2021

→ **Puesta en escena:**

Son las 8 de la noche del día 30 de septiembre del 2021, está presente en mi cabeza que debo descansar para convertirme en la Medusa al día siguiente en el puente del humilladero, pero decido convertirme en la Medusa dos horas después, sin descanso, sin dormir; conflictos mentales emergen en la larga noche; llego a mi casa corriendo a las 8 de la mañana y mi desayuno es un café,

me encuentro pálida y enojada, escondiendo los problemas en mi corazón, pero para usarlos a favor.

Me estoy trenzando el cabello, y mi mamá me está ayudando, tengo mi falda verde, mi croptop negro y mis tenis Nike negros de siempre, al fin y al cabo, soy una medusa contemporánea y mi realidad es mi ficción. Me gusta verme al espejo y ver mis serpientes simbólicas y mis ojos tristes, me remite a la infancia y me da carga para bailar. ¡Qué bonito bailar las penas, qué aliciente el que da!

Cojo una moto como ya es costumbre por estos días, me coloco los audífonos para repasar entradas y salidas musicales y solo preocuparme por la acción. Cada sonido es perfecto para mi cuerpo y para mis sentimientos, en el camino reflexiono, identifico en mi realidad las violencias que me he permitido durante mucho tiempo, y me propongo afrontarlas. *Estoy llegando al puente a alzar mi voz.*

Es un día soleado, en el puente se está preparando un evento, están colocando una tarima y hay más gente de lo usual a las 9 y media de la mañana, se preparan las cámaras, Jose y Tefa vuelven a escuchar la composición, se prende el parlante y acción.

(Suena la flauta caucana)

Caminar y Caminar, le busco la mirada a los hombres, unos me rechazan, otros me miran, otros se quitan de mi camino; qué locura ver a estas madres venezolanas

sentadas en este puente con sus hijos, mi sentimiento es por ellas, por todas. Siento mi vientre y mi cansancio, recuerdo los dolores, las incomodidades, siento el machismo y el patriarcado, y lo visualizo en las piedras cargadas de historia que estoy pisando. Recuerdo todas las veces que rechacé mi cuerpo y me creía insuficiente, recuerdo cada lagrима y cada llanto. Ya casi es el momento, la música llega a su punto álgido, me quito el turbante para sacar a mis serpientes y... me libero.

¡Digna Rabia!

Un baile es la procesión del diablo, y aquel que entra en un baile, entra en su posesión.

San Francisco de Sales

→ **Lugar:** Iglesia la Ermita

Se escoge a la Ermita por su infraestructura y su ubicación estratégica que facilita la grabación; en este sentido el Diablo pudo haber performado en cualquier iglesia, dándole un sentido transgresor a esta institución, pero también interesa el camino de piedras que es el único que perdura en la actualidad en Popayán.

→ **Personaje:** El Diablo.

→ **Música:** Vacaciones en Chile - Ilario Alicante.

https://www.youtube.com/watch?v=3U_U5A9U-qE&ab_channel=Techmu

→ **Vestuario:**



El Diablo se asoma a la Ermita.
Fotografía Jose Giron, 2021

→ **PUESTA EN ESCENA:**

La diabla que habita en mí estaba ansiosa de salir, hice prueba de maquillaje y vestuario antes del 19 de noviembre del 2021, me puse la falda y los guantes que mi amiga *Tuti* confeccionó en pleno paro nacional del 2021 y

me mandó desde Medellín para que mi diabla la pudiera usar, También mandé a estampar el famoso ¡DIGNA RABIA! en un top negro, y pensé en mis pies descalzos en esas piedras de la iglesia donde iba a bailar.

La performatividad de mi Diablo fue el mayor detonante para mi interpretación, quería verme como uno para sentirme como uno. También pensaba en que era una actualización del diablo chirimero, que con mucho respeto abarcaba desde el *Whacking* para transgredir una institución que ha sido tan controversial y poderosa en el mundo entero.

Eran las 8 pm del 18 de noviembre y empezamos a hacer las tomas de Territorio Personal, que más adelante podrán conocer, quería que el diablo saliera al amanecer, por eso pasamos derecho, aunque nos cogió la tarde.

4 am... Ya soy un Diablo, me empiezan a maquillar y ya tengo mi traje, estoy cansada y pasmada, las tomas del cuerpo me dejaron extraña, pienso en lo que vendrá, parece que va a llover, es más ya está lloviendo, esperé este día por mucho tiempo, y además lo pospuse muchas veces por el clima, pero ya no hay más opción, es hoy o nunca. La vida misma quiso que este Diablo se mojara, y si así está el clima lo aprovecharé.

5 am y aun no salimos, corremos porque se nos va el amanecer, afortunadamente estamos cerca de la Ermita, así

que nos subimos en el carro con todas las cosas y que se vaya el afán. Empezamos en 3, 2, 1, acción.

(Suena el House guarachero)

El momento tan esperado es este instante, pasan muchas cosas por mi mente, y hay tanto material en mi cabeza y en mi sentir, que no es difícil para mí el accionar, es más, ya es una necesidad. Debo seguir sacándolo todo con este personaje que tanta historia tiene para mí y tanto poder tiene en la universalidad. La música es tan repetitiva que mis detonantes principales son la arquitectura y los acontecimientos violentos que enmarcaron a Popayán de una manera violenta.

Acciono por los asesinatos, las violaciones, la homofobia, el racismo, el machismo, el patriarcado...tengo rabia, mucha rabia, es una digna rabia y estoy aquí para que me miren, no quiero pasar desapercibida nunca más, quiero darme mi lugar aquí y en cualquier lado. Quiero que las mujeres algún día podamos salir a la calle sin sentir miedo, quiero muchas cosas que son un caos en este momento y solo me queda bailar.

Todos podemos ser diablos cuando nos cansamos del mal, y esta diabla estaba muy cansada. La lluvia me llegaba al rostro y sentía como me daba vida, mis pies se ensuciaban, la falda me pesaba, mi corazón se alteraba, la furia llegaba. Después de 1 hora terminamos de grabar.

Territorio Personal

Mi *Punking*, Mi ser.

Se llega a la idea del territorio personal, al percibir que faltaba un componente más real y más cercano a las individualidades humanas, pues es el cuerpo en la intimidad, el que experimenta con todo fulgor las cargas violentas del día a día. Es el cuerpo en la privacidad el que se permite llorar, bailar, cantar y hablar sin vergüenza, el que se castiga o se ama, es la privacidad detonante de melancolía, de pensamientos, deseos y pesares, Algunas intimidades son más seguras que otras, hay otras intimidades que no existen y otras que son públicas. El territorio personal es el cuerpo y el cuerpo es quien carga con todas las dolencias del alma. Esta apertura pretende atravesar y conectar los tres performances ya expuestos y provocar una mirada más íntima de lo que pretende ser privado (cuerpo).

→ **Lugar:** Academia de danza Patojos GetDown.

El lugar se escoge por la amplitud del espacio para colocar los equipos y las luces. Se oscurece el entorno para producir varios ambientes neones, con el objetivo de que no se viera a nivel video gráfico un espacio en particular.

→ **Personajes:** El cuerpo.

→ **Música:** Se usan las tres pistas sonoras/musicales ya existentes de los tres performances de Dios, la Medusa y el Diablo.

→ **Vestuario:** Ropa interior.



El cuerpo como víctima
Fotografía Jose Girón, 2021

→ **Puesta en escena:**

Autoviolentarse... muchas maneras de hacerlo. Comiendo demasiado, por ejemplo, y aunque no me siento cómoda plasmando las ideas que pasaron por mi cabeza y que realicé como preparación para esto, el propósito fue

confrontarlo. 8 pm, 18 de noviembre de 2021, me siento triste, recuerdo las experiencias oníricas violentas que he tenido durante estos tres meses de proceso creativo, soy consciente de la fortuna de no haberlos vivido realmente, y también soy consciente de que no estoy exenta de que me sucedan. Ahí por ejemplo radica la violencia contenida en nuestro país.

Llamé a algunos amigos a que fueran parte de esta experiencia, tenía tres sombras detrás de mí, a las cuales les dije que tenían total control sobre mí cuerpo, el cual ya no me pertenecía y que podían manejarlo como quisieran. Le dije a Storm que me graffiteara, le dije a Jose que me maquillara, Todo siempre fue un placer ficticio que el Pinking me brindó. 3, 2, 1, ACCIÓN!

Estoy sintiendo demasiado las sonoridades que me abarcan, hoy no tengo que mostrar, hoy estoy sintiendo para adentro. Y aunque el objetivo nunca fue contar la historia de Zú, ahí está latente. No retengo el llanto, me abrazo fuerte.

La unión de estos tres performances en el espacio público, junto al performance en la intimidad, dan apertura a PERPETUA como cortometraje de videoarte; nombre que se le asigna por su duración (veinte minutos) y su contenido dado a partir de diferentes expresiones artísticas desde el trabajo multidisciplinar, donde el *Whacking* se proyecta para contar historias y la música, los símbolos, el grafiti y las diversas escrituras hacen que cobre sentido y potencie el gesto danzario a nivel audiovisual. A continuación, algunas de las pautas y decisiones que primaron en la creación de PERPETUA:

1. **La improvisación como medio:** PERPETUA no nace de un guion fijo, este se fue construyendo en la medida que se ejecutan los performances y sus respectivas grabaciones, se otorga a la creación un estado constante de descubrimiento para todos los del equipo de trabajo.
2. **Perspectiva del espectador y perspectiva personal subjetiva:** Se disponen dos focos de grabación, la primera se lleva a cabo por el equipo de registro audiovisual que cumple el objetivo de captar los performances, el cuerpo dancístico y la interpretación emocional desde una mirada externa, y la segunda que depende de la visión subjetiva de la interprete para grabar las perspectivas de la ciudad durante y por fuera del momento performático, desde los registros del espacio público como material de apoyo, hasta el día de cada performance; logrando escenas que muestran la ciudad y el cuerpo de la interprete en acción, y acercando al espectador a la subjetividad de la creadora; para ello se usa una GoPro, que facilita las grabaciones en movimiento.
3. **El vestuario fue escogido por la interprete cuya pauta decisiva se basa en decir:** ¡Me siento como una diosa!, ¡Soy una Medusa contemporánea!, ¡Me encanta ser una diablo! Lo importante es que la interprete logra sentirse como sus personajes, que conectara con su performatividad.
4. **La música es un ritual:** La composición musical como el detonante principal para el performance, la interprete la describe como un viaje ancestral y un desfogue de lo emocional.

Aquí el link de visualización de PERPETUA (YouTube):
https://www.youtube.com/watch?v=jrrGesvPFiM&t=20s&ab_channel=Z%C3%9A.

6. CONCLUSIONES

→ Más allá de un resultado final de creación, PERPETUA, es el nombre que abarca toda la experiencia investigativa alrededor del *Whacking*; permite que el componente social y político del estilo, que surge en los años 70s en Los Ángeles, California, se actualice en el contexto colombiano en el año 2022; atiende al llamado de lo contemporáneo, donde Agamben (2008) sostiene que, “La contemporaneidad es, entonces, una singular relación con el propio tiempo, que adhiere a él y, a la vez, toma distancia; más precisamente, es aquella relación con el tiempo que adhiere a él a través de un desfase y un anacronismo. Aquellos que coinciden demasiado plenamente con la época, que encajan en cada punto perfectamente con ella, no son contemporáneos porque, justamente por ello, no logran verla”. (*¿Qué es lo contemporáneo?* p. 2).

Así el proceso investigativo de PERPETUA se expone como una experiencia contemporánea que refleja el pasado, en el presente del cual se está hablando y en el que experimenta el permanente anacronismo psicológico de no encajar socialmente (presente); como tampoco encajaron los *Punkers* en su tiempo (pasado). PERPETUA se refleja como arte contemporáneo, en forma de luz en medio de la oscuridad, donde se sabe que la luz es la carencia del presente y es solo un deseo y un reclamo para el futuro.

La creación invita a preguntarse por el papel político del artista, específicamente en la escena de la danza urbana, desea dejar a la comunidad colombiana de *Whacking* y a la comunidad de bailarines Patojos la pregunta: ¿De qué manera estoy aportando a mi comunidad? Pretende inspirar y motivar las puestas en escena y creaciones de carácter social/político y no solo de entretenimiento; que invite a reconocernos como ciudadanos y agentes activos de un territorio, para forjar un futuro mejor.

→ Tras un largo proceso creativo/investigativo que se divide en cinco etapas, PERPETUA deja resultados en cada una de ellas. La primera es la decisión

de escoger el *Whacking* como punto de partida y medio investigativo, llevando la atención a la propuesta intrínseca de mirar el *Whacking* como un estilo de vida. En esta etapa, la investigación intenciona la mirada a la importancia de preguntarse por la identidad de género, en los actuales bailarines de *Whacking*. Pues si bien, no todos los bailarines y bailarinas de *Whacking* pertenecen a la comunidad LGBTIQ+, se encuentra necesario este acercamiento identitario, para comprender de dónde y cómo nace el *Whacking*.

La segunda etapa consistió, entonces, en abordar la identidad de género desde el *Whacking*, como experiencia central para la creación, recordando que en este momento se trabaja con los integrantes del colectivo *Whack.inc* y que, por situaciones de vida, no se logran los objetivos a futuro planteados; pero si, se cosechan frutos de esta experimentación en forma de personajes: Dios, La Medusa y El Diablo. En este punto aparece una nueva postura para la investigación, dadas las experiencias que el país estaba viviendo a raíz de la pandemia y el paro nacional, que no se separa completamente de la primera idea, pero que transforma las rutas, para lograrlo: la violencia.

En la tercera etapa se da contexto a la Triada Mitológica; en donde el foco por la identidad se complementa con la investigación en el territorio caucano y le da sentido al cuerpo dancístico del *Whacking*, en su búsqueda descolonizadora. La ciudad de Popayán remite a la toma de decisiones para un segundo resultado creativo, esta vez en forma de *Performances*: Reivindicación, Redención, ¡Digna Rabia!, Territorio Personal.

En la cuarta etapa se baila, se vivencia, y se registra de manera audiovisual, la experiencia de PERPETUA como *Performance*. Para danzar PERPETUA se enlazaron campos del conocimiento, cuerpo, política, *Whacking*, *performance*, territorio, danza; que de manera integral generan un cuerpo dancístico lleno de poder, con muchas historias que contar tanto individuales como colectivas; en las cuales, la interprete se conecta con su pasado y su presente, el de sus ancestros y semejantes. En la quinta etapa se estrena el videoarte PERPETUA, que genera diálogos multidisciplinares, provenientes

de la experiencia de quienes ven el cortometraje y desarrollan un comentario y/o postura frente a este.

- Los resultados de esta investigación/creación se miden desde el proceso académico investigativo, que requiere todo el tiempo la experiencia de la danza *Whacking* para abarcar distintos campos del conocimiento, pero que van de la mano con el propósito político del mismo. Otros resultados salieron a flote en espacios personales y contextos de la danza: batallas de danza urbana⁵⁹; donde la experiencia de PERPETUA logra potenciar el cuerpo/mente de la interprete en la escena, la cual es vista a nivel personal como instrumento de seguridad y confianza.

- Los hallazgos más significativos se dan a partir de teorizar sobre la práctica ya existente, abriendo paso a dos conceptos centrales y fundamentales, que se encuentran pertinentes para describir al *Whacking*, *Performatividad* y *Performance*; los cuales ayudan a explicar lo dancístico de este estilo de la danza urbana y aportan al campo investigativo de la misma en Colombia. El *Whacking* se confirma como un medio acertado para profundizar en el accionar performático, partiendo desde la improvisación como un constante estado de reto y de apertura a lo desconocido; no solo desde el movimiento, sino desde las decisiones performativas, que remitieron siempre a una búsqueda de identidad. Dichas decisiones performativas y performáticas dirigen a la inmersión en el cuerpo emocional desde el cuerpo físico, donde cada gesto y pautas planteadas cobran potencia en la medida que la intérprete se apodera de su cuerpo dancístico y encuentra en el *Whacking* un camino de autoconocimiento.

⁵⁹ ZÚ le atribuye a la experiencia como intérprete de PERPETUA, dos de sus logros conseguidos en el año 2022 en batallas de danza urbana: Primer lugar *Daskool Battles* en Medellín y segundo lugar *Bombotown DaBattles Vol 2*. en Cali, defendiendo el estilo *Whacking*.

→ Hablar de PERPETUA como experiencia es un reto personal, una salida de la zona de confort del lugar establecido del *Whacking* y un encuentro con los miedos y limitaciones del inconsciente, que no le habían permitido a la interprete mostrar al mundo su *Punking*; incluso ella misma, en su intimidad, no sabía todo lo que no se había permitido explorar. Indagar en la performatividad de género abre infinitud de posibilidades respecto a todo lo que significa ser. Descubrir y poner tu esencia en el mundo, es exponerse, para ello se escoge el *Whacking* como estilo de vida, que, con el paso del tiempo y la práctica de un lenguaje corporal, se traduce en un estado mental consciente de coraje y seguridad; sin tener miedo a ser, ni al qué dirán.

Lo anterior, dirigido a la investigación de PERPETUA, sitúa a la interprete en un estado mental constante de violencia, identificando esta individual y colectivamente. La danza se convierte en un medio terapéutico de descarga emocional, para transformar todas las cargas violentas que emergen en este proceso; también dan cuenta de las múltiples etapas de preparación física y psicológica que implica la construcción y apropiación de elementos corporales para la re-presentación/presentación de personajes, en este caso Dios, La Medusa y el Diablo. Cuyo objetivo enfoca la ritualización de cada performance a modo de fuga emocional, resaltando que el proceso de PERPETUA, se visualiza como un mapa de descarga, un camino de menor a mayor intensidad, en el que, el paso por cada personaje concentra e intensifica la emoción; siendo Dios el punto de partida, pasando por La Medusa y el Diablo, hasta desfogar el todo, en Territorio Personal.

→ El uso de personajes para la danza, fija y pauta caminos para la exploración corporal y sensorial, encarnar personajes a través del movimiento hace parte de las acciones humanas naturalizadas, donde la mitología personal es un conducto que enseña sobre la condición humana, proveniente de las cargas históricas del pasado, que se reflejan en el presente y nos compete como individuos/ciudadanos. Por tanto, PERPETUA inquiera en las situaciones de

injusticia colectiva, que representan a una determinada sociedad; re-pensando el sentido político de los cuerpos que la habitan, con cada performance diario. Atender la búsqueda performativa de los cuerpos es, por una parte, un privilegio posible solo después de la represión social, siendo un terreno con grandes aristas por explorar, y por otra, una apuesta renovadora que busca resarcir las brechas que históricamente han limitado a algunos cuerpos frente a otros; la investigación/creación a partir de experimentar el *Whacking*, se plantea como una herramienta sumamente poderosa que permite reconocer algunas de las cargas de violencia implícita, a partir del conocimiento e indagación del territorio caucano; haciendo de la danza en un ejercicio de reconciliación.

→ Durante el proceso de la investigación/creación, el cual nunca tuvo un punto fijo de llegada, sino que se fue tejiendo a lo largo del proceso, se encuentra fortuita la evolución personal adquirida, donde la interprete/creadora logra agrupar y dar sentido a la esencia de su cuerpo dancístico del *Whacking*, a través del reconocimiento de sus raíces Caucanas y Patojas, en el acto consciente de autorretratarse con cada personaje y en cada *Performance*, que posteriormente permite consolidar la integralidad de la obra.

También se reconoce el poder del *Whacking* y el de la mujer en el arte, que posiciona esta creación como un acto feminista, de libertad, diversidad y rechaza la opresión y la hegemonía. Desde las referentes mujeres tomadas para la investigación del proyecto, hasta el logro de poner el cuerpo femenino como símbolo de revolución, en una ciudad con símbolos y perspectivas heteropatriarcales y coloniales.

→ PERPETUA se posiciona como el primer cortometraje de videoarte en Colombia que se crea a partir del *Whacking* en el campo del arte político. Este tiene tres estrenos en el año 2022: el 25 de junio en la ciudad de Popayán, el 3 de julio en Mulaló, Valle, y el 27 de agosto, de manera virtual por la plataforma YouTube. El primer estreno presencial se dio dentro de la

programación del segundo campamento nacional e internacional de *Whacking* llamado “Esencia Punk”, en el que la interprete/creadora hizo parte del panel de jurados de batallas, y de las talleristas. El segundo estreno presencial tuvo lugar en “Papa con Yuca”⁶⁰ ([Véase Anexo 11](#)), sitio donde se realizó un evento en conjunto con dos artistas caucanos, de la mano de la música y la poesía.

Los tres espacios de estreno fueron importantes para culminar el proceso de investigación/creación en la medida que espectadores(a) bailarines(a) y no bailarines(a), lograron conocer y apreciar el *Whacking* y la danza, más allá de lo convencional, siendo una propuesta nueva, inédita y osada, para la ciudad de Popayán. Genera diálogos sobre la necesidad del registro video-gráfico en estos tiempos donde el uso de las redes sociales es masivo; la responsabilidad de los creadores a la hora de transversalizar culturas y estilos; la inspiración generada en los bailarines y artistas de otros campos, que manifestaron su sensibilidad después de ver el corto; y la importancia de generar espacios de conversación sobre lo que sucede en el arte y en la danza en Popayán y en Colombia. A continuación, algunos de las perspectivas, comentarios y puntos de vista que detonó PERPETUA en algunos de los espectadores:

- “Valen comenzó su discurso en el estreno del corto resaltando que el *Whacking* es una danza política. Y lo es, nació en los 70's en la comunidad LGTBIQ como un medio de resistencia frente a la violencia sistémica que sufría la comunidad en Estados Unidos en esa época.

PERPETUA ocurre en Popayán, una ciudad colonial detenida en el tiempo, con una mentalidad tradicional y conservadora. Mentalidad que suele ser enemiga de la diversidad sexual, el arte y la vida.

PERPETUA ocurre en el marco del paro de 2021, contexto en el cual muchos jóvenes que salieron a marchar perdieron la vida. Y muchas mujeres fueron abusadas por policías o 'compañeros' de marcha, entre ellas Alison, quien el

⁶⁰ Este evento nace de la amistad y la juntanza artística colectiva de tres artistas patojos, entre esos Zú, que se unieron por la excusa del compartir sus más recientes proyectos, en un café bar al estilo Payanés.

13 de mayo de 2021 en Popayán Cauca decidió poner fin a su vida. Al día siguiente la URI y la ciudad ardieron.

Viktor Manuel, uno de los pioneros del Whacking dice 'nosotros no teníamos voz el movimiento era nuestra voz', esto nos da una idea de cómo opera la resistencia que ofrece el Whacking; esta danza es un medio de expresión, una voz para los que no se les permite hablar.

PERPETUA no genera esta expresión desde la particularidad, sino que retoma arquetipos (el diablo, la Medusa, una diosa/estatua) para expresar así un sentir del colectivo. El cuerpo danzante en cada una de sus formas dialoga con el espacio, de forma que absorbe la historia de ese mismo espacio y emite una respuesta a esta historia.

Como payanesa (me otorgo ese título honoris causa) me siento profundamente tocada por el corto, porque conozco el dolor que atraviesa la ciudad, y como mencioné antes PERPETUA tiene la capacidad de transmitir cuestiones que están en el inconsciente colectivo.

PERPETUA habla sobre las cosas que permanecen, los círculos viciosos que llevan a que Popayán no cambie. Y este estancamiento en el tiempo es también doloroso porque llevan a que 'la violencia se perpetúe'".

Helena Sofía Díaz - A.K.A Troya.

- “Usar el arte y más la danza como herramienta de protesta me parece sumamente increíble, es algo que impregna e impacta a quien lo ve ya que se puede entender lo que es una respuesta a la situación actual del país, donde las personas suelen juzgar a los protestantes limitándose a no querer entender los motivos. La propuesta de transformación que se vive a través del video interpreta muy bien las diferentes etapas de lo que podría ser un duelo por parte de alguien que protesta y es incomprendido y mal llamado vándalo al querer proteger sus raíces en este caso indígenas”.

Amy Atehortua - A.K.A Cenit (integrante del colectivo *Whack.inc*)

- Experiencia hablada:
<https://drive.google.com/file/d/1EJMGTC5f6l8fIJ1DAykTL3vxoNAaO-sp/view?usp=sharing>

Daniel Quiroz – A.K.A Nevil (integrante del colectivo *Whack.inc*)

- “Perpetua es la muestra de intimidad de la ciudad blanca
Es la vista desde la montaña donde se siente el frío de las tumbas
Es el reconocimiento de la dignidad humana
Es la urbe trastocada en el cuerpo de una mujer
Es la lucha de una cultura que sigue siendo subestimada
Es el escalofrío de realidad
Es el retorcido rostro de miles de protestas internas
Es el diablo convertido en chirimía
Es la pared en movimiento
Es la campana de medusa
Es la urbe en la que pasa poco y se silencia mucho
Es el escalofrío de realidad y el escape para navegar sin un mapa...”

Paula Andrea Méndez Chamorro

- “Este cortometraje ilustra el inmenso poder que tiene el arte y en específico la danza como medio de manifestación y representación de la realidad, que a veces es tan cruda y nos cuesta mirar a los ojos, a través de Dios, medusa y el diablo hacemos precisamente eso, mirar a los ojos la opresión, el hambre, el dolor y la desigualdad que vive el pueblo colombiano. Valentina se apodera de los pedestales que por años han sido el reflejo de la pleitesía rendida a la figura de poder y jerarquía, sostenida por la ignorancia y el desconocimiento de la historia y las raíces; a través de la danza Zú reclama dichos pedestales y se los devuelve a un pueblo que está cansado de la injusticia perpetuada”.

Juliana Acevedo

- “Perpetua es un grito de lucha convertido en arte, representa en cada personaje y escena una parte de la mujer diferente que va transformando su ser y su esencia a lo largo del cortometraje, empieza en el pedestal con un ser etéreo que poco a poco se va convirtiendo en guerrera y pasa a la medusa donde destapa esta furia causada por las violencias vividas y por último llega la diabla con un clímax representando a la digna rabia y desfogando poder y energía.

Muestra el cuerpo femenino como territorio de lucha, donde cada parte de él puede contar una historia y cargarse de significados distintos pero entrelazados entre sí. La mujer resiste dentro de la resistencia y es algo que se muestra en perpetua, evoca a una de las épocas más difíciles de la ciudad, el paro nacional del 2021 donde cada día se cometían actos en contra de los derechos humanos, pero eran aún más los que iban en contra de las mujeres quienes en las protestas sufrían violencias incluso por parte de sus compañeros de lucha.

Es capaz de transmitir tanto que mantiene la atención de quien lo ve en cada segundo, puesto que cada imagen está llena de poder, a la vez que juega un papel importante en el mensaje que se hace llegar. Las imágenes entre cada escena y personaje lejos de distraer refuerzan el significado de cada una, te muestran una perspectiva diferente, acercándote al dolor detrás de ella y que finalmente lleva a los performances como parte de un discurso que es necesario dar.

Carolina Rivera

- “Cuando se inició a reproducir el video de “Perpetua” lo primero que sentí fue como un cosquilleo en la piel, como eso que te produce el tener la piel de gallina. La combinación de sonidos, imágenes y el claro contexto social y político me comunico inmediatamente, que lo que seguía, iba a estar envuelto en un conjunto de historia, fantasía y un montón de sentimientos. Cada uno de los tres personajes que se expusieron dentro del video, tienen un tono emocional muy marcado, lo cual, combinado con el movimiento, generan en el espectador un deseo de comprensión e identificación con las figuras que se presentan.

Para mí, perpetua es una obra maestra, una obra que retrata una realidad de una manera brillante, con matices de ficción y conservando siempre ese componente emocional que le da la danza y la interpretación, el cual es tan importante y distinguible”.

Isabel Álvarez.

- “Es visible en un primer momento a la representación de un ser de alma pura, sin odio, sin rabia, portando dentro de sí lo que podría nombrarse un “ágape”

hacia los pueblos indígenas, aquellas comunidades guerreras quienes bajo su cosmogonía dan vida a aquel ser cambiante y moldeable, y que toma fuerza de los gritos aguerridos de quienes luchan por una causa digna. Ante dicho ser (a quien llamaremos Perpetua) quien se muestra como el vigía en lo alto de su fuerte, se presentan los demonios que con sus palabras atosigantes, irascibles y penetrantes van dando forma a la digna rabia que surge como un pequeño cúmulo de colores inversos y que se alimenta con cada frase hiriente, hipócrita y cargada de ignorancia que surge de las fauces de aquellos demonios, los cuales crecen con voz gutural, creando una escena dantesca donde Perpetua despierta y empieza a resonar bajo percusiones y vientos con una melodía llena de misterio, esencia andina, distorsión y que evoca en cada nota la valentía y la fuerza de quienes no permiten el ultraje de su ser; presentando por primera vez los trazos fríos de una Perpetua impregnada con la aversión de las voces guturales a las que se vio presente. Perpetua con su alma pura y llena de humanidad, ante tal acometida, desfigura su ágape, llevándolo hacia su forma más pasional, el eros, permitiendo el desborde emotivo que conlleva la carga de aquella digna rabia que poco a poco se apodera de cada gota de su ser. Es visible entonces su presencia en un trozo de historia, una parte remota del alma manchada de aquella ciudad, donde aún es posible escuchar las cadenas y las voces de aquellos que en sumisión e impotencia desataban su digna rabia ante la presencia de los altos mandos de quienes entonces ejercían el poder. Perpetua aparece mostrando una dualidad: una guerrera valiente e inconforme, y una madre llena del amor hacia sus hijos, que ante tal distorsión de colores inversos y melodías alteradas, presenta una lucha interna de dicha dicotomía, mostrándose en el recorrido de una cotidianidad ante miradas curiosas y llenas de admiración, donde finalmente termina venciendo la fusión de ambas partes, que se ven representadas en la aparición imprevista de las formas de su cabello y el agigantado desborde de energía en cada movimiento, en cada sonido, en cada fotograma, que sin embargo fue entrando en calma, buscando cada vez más la inmersión y el descenso hacia el acto final, donde aquella impregnación de frialdad que inició con demonios y fue in crescendo, toma su forma, mostrándose finalmente como un ser totalmente diferente.

En esa presentación final se ve a Perpetua nuevamente en una constante lucha interna, siendo su exterior aquel ser maquiavélico y sediento de justicia, en cuya presencia se puede notar la vehemencia de su actuar; su mirada, sus movimientos y expresiones, la melodía tras sus pasos, muestran un semblante distinto, aquella madre amorosa y guerrera se transformó, mezclando desde el eros toda su digna rabia junto a su pureza y humanidad. Su interior por contraparte muestra la resistencia a tales características, siendo Perpetua manipulada por el eros, y queriendo avanzar hacia la calma, hacia una digna rabia y pureza por fuera de lo pasional. Esa lucha interna se evidencia al notar los movimientos de Perpetua, los cuales cambian entre una densa calma y una fuerza e impotencia, que se estimulan al exteriorizar la violencia en la cual se ve envuelta, la que desea con fuerza terminar y desde la cual surgen aquellos demonios cuyas palabras de odio e ignorancia logran plasmar el sosiego de una comunidad violentada”.

Daniel Ruano

7. CONSENTIMIENTO INFORMADO

Este proyecto se proclama como feminista en un país/mundo que necesita seguir deconstruyendo estereotipos y conductas heteropatriarcales. Se reconoce especialmente a la comunidad LGBTIQ+ por ser la creadora del *Whacking*, a todos los artistas que en la actualidad me inspiraron a investigar desde la identidad Caucana y que también hicieron parte de este proyecto, como los amigos músicos. A los grafiteros que plasmaron las luchas sociales en las calles, a los fotógrafos que capturaron momentos en las marchas nacionales, a los desadaptados que salieron a protestar. A los bailarines y bailarinas que alguna vez fueron mis referentes y me motivaron a ser *Whacker*. A mi colectivo *Whack.inc* que me abrió las puertas para ser lo que soy ahora, además de ser los sujetos que me brindaron la *Triada Mitológica*, A los aportes e ideas de mi asesor de tesis que se evidencian en la experiencia de la creación y, a todos los involucrados en el proceso de investigación/creación de *Perpetua*.

Este proyecto de grado no habría sido posible sin las creaciones, ya existentes, de los artistas que aceptaron aportar a este proyecto, a los cuales se les brindan sus créditos correspondientes en el cortometraje.

FIRMAS COLECTIVO WHACK.INC

CENIT – AMY ATEHORTUA



NEVIL – DANIEL QUIROZ



BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, G. (2008). *¿Qué es lo contemporáneo?*
- Bardet, M. (2012). *Pensar con mover: Un encuentro entre danza y filosofía*, Occursus.
- Batman 1966 fight scenes season 3.* (s.f.). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=qpoXHvmWPfc&list=PLnpOvKNppnIliiyv-RdWEdEn2kcC3xuCg&index=3&ab_channel=samijeirandomvids
- Berroeta Torres, H. &. (2012). La noción de espacio público y la configuración de la ciudad. *Polis*, 57 - 80.
- Butler, J. (1996). Aspectos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista. *Debate Feminista* (18). doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/cieg.2594066xe.1998.18.526>
- Canción oficial de Batman y robín.* (s.f.). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=eWSoBwrOp0I&list=PLnpOvKNppnIliiyv-RdWEdEn2kcC3xuCg&ab_channel=ligprosergio
- Confidencial, E. (2021). *Por qué está Colombia en Crisis*. Obtenido de El Confidencial: https://www.elconfidencial.com/mundo/2021-05-07/por-que-esta-colombia-en-crisis_3068188/
- El Hollywood de la época dorada.* (s.f.). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=1EtgNFJy3Cg&ab_channel=Danduja
- Feinstein, D., Krippner, S., & Adrián., H. T. (2012). *Mitología personal: historias de nuestro pasado, una inspiración para nuestro futuro*. San Francisco, California.: Editorial Author House.
- González Cáceres, M. M. (2001). El arte como medio de expresión política. *Revista Papel Político* (13), 39 – 58.
- González, S. S. (2012). La filosofía de Aristóteles. *Madrid: Serie historia de la filosofía*, 12.

Hernández-Sampieri, R. (s.f.). Diseños del proceso de investigación cualitativa, *Diseños de teoría fundamentada*.

Joseph Campbell – Conferencia ¿Qué son los mitos? (s.f.). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=kw42dR6JqYE&ab_channel=oekckly

Landín Miranda, M. d., & Sánchez Trejo, S. I. (2018). El método biográfico-narrativo. Una herramienta para la investigación educativa. *Educación*, 54(XXVIII), 227-242. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v28n54/a11v28n54.pdf>

Le Breton, D. (2012). Por una antropología de las emociones. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, Vol. 4. (Núm. 10.).

Maldonado-Torres, N. (2008). La descolonización y el giro des-colonial. *Tabula rasa*, (9), 61-72.

Millan. A. (2015). *ABCDEFGH, la mujer colombiana que se llama con el abecedario*. Obtenido de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/02/150219_sociedad_nombre_ladyzunga_amv

Morgado, I. (2010). *Emociones e inteligencia emocional: las claves para una alianza entre los sentimientos y la razón*. España: Editorial Ariel.

Muestra performance ¿Cuánto cuesta ser? Lady zunga - Universidad Pedagógica Nacional. (2017). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=kugArBTJQgI>.

Pozo, R. V. (s.f.). *Subtrama. Abecedario Anagramático*. Obtenido de <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/performatividad>

Quintero, F. G. (2013). La ciudad colonial y sus textualidades contemporáneas: El color blanco en Popayán. Un estudio de semiótica cultural urbana. *Nexus*.

Rubiano, E. (2014). Las formas políticas del arte. El encuentro, el combate y la curación.

Sánchez Martínez, J. A. (2016). In-definiciones. El campo abierto de la investigación en artes. *Artes La Revista*, 12(19), 36–51.

Savater, F. (1993). *Ética para amador*.

Shapiro, P. (2017). *Historia secreta del disco. Sexualidad e integración racial en la pista de baile*. Caja Negra Editora.

Shock, R. (16 de noviembre de 2017). *Homenaje a Lady Zunga, la reina de las mil identidades*. Obtenido de <https://www.shock.co/cultura-pop/homenaje-a-lady-zunga-la-reina-de-las-mil-identidades>

Tania Bruguera “*Todo esto pasa en Cuba*”: el duro mensaje de Tania Bruguera a la comunidad internacional. (s.f.). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=va_-duy3fw8&ab_channel=NoticiasCubanetCuba

Tania Bruguera: ‘*Mi arte es una declaración política*’. (s.f.). Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=QIBeVCz4oTs&list=RDCMUCyKai_zh_qY0g4cZEEneJDg&start_radio=1&t=682s

Torrero, A. (2014). *Resignificar la ciudad. Espacios para la memoria*.

U Tadeo. (2012). Danza Contemporánea, Cuerpo y Universidad. *Revista La Tadeo.*, Vol. 77.

Vejarano Varona, J. (1983). *Popayán, ciudad única: pasado, presente y futuro*.

Viktor Manoel, @. (2020). *Instagram*. Obtenido de <https://www.instagram.com/p/CEg4Bq5Bctk/>

ANEXOS

ANEXO 1: Obras de Bruguera:

- “La empericada de Tania Bruguera” (2012). [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=l4axx4u_mW8&t=1s&ab_channel=jepe nuela](https://www.youtube.com/watch?v=l4axx4u_mW8&t=1s&ab_channel=jepe+nuela)
- “La habitación del llanto” (Al rojo vivo, 2018) [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=jplj521yL30&ab_channel=AlRojoVivo
- “Autosabotaje” (2009). [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/estudiobruguera>
- Otras de sus obras: (Estudio Bruguera). [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/estudiobruguera>

ANEXO 2 : Obras de Granados:

- “Colombianización” (2022) [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/user93687738>
- “La Fulminante Cabaret” (2014). [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/315663597>
- “La Fulminante” [Proyecto Multimedia]. Página Web. <https://nadiagranados.com/inicio/fulminante/#>

ANEXO 3: Acontecimiento Cenit

Historia violenta que le acontece a “Cenit” durante el proceso de laboratorio, situación difícil de llevar, que recalcó la importancia de este proyecto, y llenó de emoción el personaje de la Medusa. Amy Diana Atehortua (20 de noviembre de 2021). [Video]. [Actualización de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/Amy.Atehortua/videos/260140359473781>

Nota: Redirigirse a los links de la descripción del video.

ANEXO 4: Recopilación de historias alrededor de la perspectiva de género.

que eras gay o algo así, mi pensar siempre fue y si lo fuese que tuviese de malo, acaso una persona de la comunidad LGBTI+ te dice: ¡ay! yo pensaba que eras hetero, wtf, eso no pasa, pero así es la sociedad sin sentimiento alguno y claramente afecto en un momento, llegando entonces las dudas sobre mi y mi género, sobre mi esencia, mi energía, lo que hacía y emanaba frente a otros seres, pero también entendí después de ir a mi y encontrarme conmigo mismo, que yo era así y que mi ser no estaba prediseñado para esta sociedad, si no que estaba diseñado para darle un cambio a esta, que me podían gustar las chicas, pero no el fútbol, que me gustaba hablar con ellas y no de ellas con otros hombres, que me gustaba la moda clásica, el street wear y el styling, que si me gustara algún chico no habría lio, que aprecio la belleza de los seres y no de un género en específico, en sí un hombre totalmente versátil y diferente desde su energía y pensamientos, por eso después de entenderme a mi, entendí también que muchos de esos pensamientos, frases y tipos de crianza machistas a los que son sometidos muchos niños son pura sht.

Muchas de esas cosas son inconscientes debido a la sociedad en la que crecemos, pero si es nuestro, mi deber cambiar esas perspectivas o miradas frente al género o comportamiento de lo que es un “hombre y una mujer” que no es negro y blanco nada más, que hay miles de colores en los que se puede percibir la vida y amarla en infinitud de formas.

Por lo ya comentado anteriormente fue que me enamoré aún más del Whacking ya no solo como estilo de danza, si no como estilo de vida, fue este el que expandió mi pensamiento y me hizo amarme y mostrarme al mundo como soy, ¿cómo y cuándo sucedió?, no sé exactamente, solo sé que de ahí en adelante ya es cuento de NEVIL.

Hola, soy naturaleza, soy la esencia veraz de lo intrínseco y lo levantisco en Daniel, soy: NEVIL, no soy terrenal, soy mental, no tengo una forma, soy un poco egocéntrico y la verdad todo aquello que Danielito no logra ser capaz, por eso me construyó, por eso hoy estoy aquí hablándoles, porque vivo en el ser de él, en su cuerpo, pero yo soy la otra cara de la moneda y felizmente soy todo aquello que Daniel quisiera ser en diversos momentos, por eso existo, doy vida a esa parte desconocida en él y tan conocida para tantos, soy el ying de este ser, no considero eso malo, considero que soy la oportunidad más necesaria para Daniel en ciertos momentos, Daniel es el yang y juntos somos la oda más hermosa que en un cuerpo pueda existir, todo esto se refleja a través del movimiento más ingenuo y sincero que puede haber, aquel llamado Whacking, ya no se trata de género, de gustos sexuales, etc, etc, dejo de ser eso, los llamados estereotipos, para representar a través de este estilo de vida la belleza auténtica de dos seres en un cuerpo, whacking es la libertad de ser lo que quieras y lo que sientas que debes de ser.

Oigan y perdón, se me olvido decirles que mi color favorito es el morado. También soy un poco olvidadizo de tantas cosas que tengo en mi mente, sorry.

Daniel Quiroz - NEVIL

Hola... soy Daniel, la verdad un poco intenso con todo, apresurado y con muchas ganas de vivir la vida de una forma amena, perdón, tan ansioso estoy de contarles mi vida que ni me presente, bueno soy Daniel Quiroz un chico nada del otro mundo que nació en pleno siglo 21, pura generación Z, nací el 19 de noviembre del 2001, bien lejitos en el calendario, aunque eso me gusta, me hace esperar siempre con anhelo los últimos meses del año y como dice el dicho, lo bueno se hace esperar, jaja, en tal, les contaré un poquito de mi vida, empiezo: mi niñez simplemente fue hermosa, he sido el niño de la casa, el mimado, al que todos le corren, aunque eso sigue siendo aún así, recuerdo siempre las mejores navidades con mi familia en casa y disfrutando de la alegría que cada uno de ellos emana, la verdad somos bastantes, ahí se los dejo pa que adivinen cuantos somos, en mi adolescencia fui el joven más sano del colegio, ni rumba, ni trago, ni salidas tarde, era el niño bueno, eso si, aun lo soy, no tanto como antes pero si.

Encontré la danza hace unos 4 años creo, todo por querer ser el mejor de la escuela y la verdad lo fui, mi grupo también lo fue en su momento, así que me enamore del sentimiento de ser el mejor en eso, pero duró muy poco y tristemente deje la danza por un año en el que me enamore de miles de cosas más entre ellas mi carrera, la publicidad, pero bueno, aunque la amo, no viene mucho al caso, eso si es uno de mis grandes soportes y pasiones.

En sí regrese a la danza hace 2 años, dos años en los que de verdad descubrí que era la danza para mí, esto era todo lo que yo representaba y dejó de ser mi hobby para convertirse en una de mis profesiones, era mi mejor grito para decirle a la gente cual era mi esencia y mi sello, al principio amaba el hip hop, nunca me imagine siendo Whacker, para mi era un estilo demasiado femenino y que simplemente no se vería bien en un hombre, pues debido a la sociedad que crecí, el machismo siempre estuvo en mi mente recalcando muchas cosas como: un hombre no llora, el hombre es fuerte, no se maquille, no se pinte esas uñas, jummm ahí si parece una mujer, ¿es que usted es marica o que? (frases que también me han dicho), además, ¿cómo iba a bailar yo un estilo que fue impulsado por la comunidad lgbti+?, si ni me identificaba con ellos, pero como dicen: la lengua es el mejor azote del culo y si, dicho y hecho termine enamorándome del whacking, después de empezar a realizarlo, sin demora alguna los rumores respecto a mi género crecieron, mi familia la verdad siempre ha sido muy abierta al arte y a mi expresión entonces no han tenido problema alguno con mi ser interprete, aunque no siempre es así pues sus frases arraigadas al machismo y la cultura heteronormada salen a veces, pero, el resto de la sociedad si es más cruda y a espaldas, empecé a darme cuenta que se juzgaba sobre mi masculinidad, chismes y la fracesita que siempre salía cuando hablaba con alguien: ¡ay! yo pensaba

Amy Diana Atehortua - CENIT

Mi nacimiento es el 08 de septiembre del año 1996, así es... una virgo más para el mundo que si bien no creo en los astros en ocasiones es más fácil pretender que algo te identifica o que perteneces a un conjunto. Mi niñez fue una mierda porque no podía ser la niña que siempre he sido; crecí sabiendo que era una mujer a los 5 años aproximadamente pensé que mi cuerpo tenía una malformación ya que al ver el cuerpo femenino vi que mi cuerpo no correspondía y que quizá por eso no veían que era una niña como todas las demás, a los 6 años vi por primera vez el cuerpo masculino y es allí cuando tu mundo se cae.

Al cumplir 12 años conté a mi familia que era una mujer transexual (si no conocen la diferencia entre los términos consulten, no lo pienso explicar), no es una historia deprimente en realidad porque mi familia lo aceptó sin problemas aunque fue difícil al principio, habían dudas, preguntas van y vienen, etc. En la edad de los 13 años caminando por el centro de Medellín luego de visitar a mis primas en bello, fui agredida por 2 hombres adultos hasta quedar inconsciente, no hubo un porque y la gente que pasaba cerca tampoco se inmuto en ayudarme, al llegar a casa me dijeron que en parte lo merecía porque "yo decidí ser quien trans" así que tuve que ir a que me cocieran sola, a pesar de ser algo triste no sientan lastima detesto que la gente crea que necesito sus palabras de aliento o apoyo.

El evento mencionado en el párrafo anterior causo en mí 2 cosas: Ira contra la sociedad y un deseo indescriptible por sentir que soy mejor que los demás. La ira se convirtió en psicopatía y necesidad de hacer daño a otros física o mentalmente, o el mejor de los casos ambas; entrene artes marciales a esa edad para aprender a defenderme y la mejor forma de hacer mucho daño a otros, me sacaron luego de que se dieran cuenta que era una persona muy violenta. No encontraba donde canalizar mi ira hasta que encontré la danza a la edad de 16 años, viendo un video emotivamente artístico supe que en realidad lo que necesitaba era expresar todo lo que no había podido pues no tenía amigos a quien contárselos y claramente mi familia no lo entendía.

Inicie en un grupo básico del cual no aprendí mucho porque el líder es un idiota y luego termine en una agrupación llamada Jungle que es donde todo comenzó. Cabe aclarar que a esa misma edad (16 años) empecé a consumir hormonas y es como mi transición inició, mi danza y mi cuerpo iban juntos en armonía. Carlos Cuesta el director de Jungle me mostró el estilo Waacking aclarando que tenía potencial para hacerlo y hacerlo bien, era primera vez que alguien me decía que era buena en algo... Siendo mayor de edad y con un estilo particular en todo sentido, mi vida se volcó en una bola de nieve de muchísimas cosas personales, mi forma de vestir, quien era como persona, la danza, mi familia y demás. Supe que debía estudiar para desarrollarme así que aprendí inglés por mi cuenta para poder ver documentales sobre este estilo de danza ya que nadie más en la ciudad lo practicaba y también información concreta sobre temas de sexualidad, identidad y las leyes que acompañan la disforia de género, ya que mi orgullo en ambas no me permitia preguntarle a nadie.

Cuando tu cuerpo no te identifica no saben la sensación eufórica que causa cuando notas que los cambios físicos empiezan a notarse, sin embargo, siempre habrá quienes sin preguntarles dan su opinión pública, clara y alto volumen para que puedas escucharlos y recordarte que eres una puta mierda sin valor. Es falsa la idea de que "lo que digan resbala" somos seres sociales por evolución, así que quien diga que no le importa ser aceptado socialmente es un imbécil ignorante (change my mind). Los varones en mi familia tienen rasgos muy marcados y siempre tuve que lidiar con ello, aprendí a maquillarme, leyes que me permitieran hacer lo que necesitaba en mi cuerpo sin demasiado gasto ya que era muy pobre, saber cuántas mujeres trans admirables existían y que no eran putas, y encontrar una danza basada en conflictos sociales que tenían que ver conmigo, mi vida en ese momento dio un giro, sabía que tenía que hacer, como, porque, cuando, donde y en qué momento, creo que por primera vez fui feliz. Recuerdo que una conversación con una gran bailarina llamada Laura Ávila, fue la que me enseñó que el Waacking lleva más que solo contexto social, lleva la construcción de una escena, personajes y sobre todo tus emociones fluyendo con tu cuerpo y la música. Siempre que algo en mi vida sucede recurro a ese lugar feliz llamado música y que mi cuerpo deje fluir todo esto, es un éxtasis indescriptible.

El suceso por el cual inicio la creación de CENIT fue un sentimiento no correspondido. Conocí a alguien de otro lugar fuera del país quien vamos a llamar el mal nacido. El mal nacido y yo nos conocimos en redes sociales luego de yo empezar a publicar mi destreza con el maquillaje, éramos solo amigos que se llevaban muy bien, sentí que alguien quería entenderme y saber de mí lo cual me conmovió, así fue durante 1 año hasta que el viaje a la ciudad de vacaciones y me vio personalmente, dijo que me veía muy diferente en las fotos (cabe aclarar que en el momento del encuentro no tenía maquillaje pero no entraré en detalles porque) y que le daba pena que la gente lo viera conmigo y se fue, es allí cuando encontré la gran paradoja mundial "la meta una mujer trans es no parecer trans".

Como sea me obsesione con la idea de ser hermosa así que mi danza también, estudie mi cuerpo más que el Waacking en sí para poder crear movimientos y destreza corporal que siguiera una misma estética, lleve cada célula de mi cuerpo al índice que perfección y sutileza que yo considero, inspirándome de Medusa y su historia, la maravillosa perfección corporal de los insectos, la precisión de las serpientes, la hechicería, los súcubos, el canto demoníaco de las sirenas, el sexo, el deseo, la sodomía y la lujuria, todo esto en un solo movimiento... delicado, preciso, letal, único, sutil, armonioso... PERFECTO.

Mi danza me ha permitido ser yo y ser yo me ha permitido avanzar en mi danza, ambas coexisten y se desarrollan, nutro mi vida con el arte y el arte con mi vida. Sin la danza posiblemente habría tomado decisiones muy distintas ya que me brinda autoestima y seguridad y era algo que en mi vida normalmente no tenía, me dio una voz, me permite expresarme, incluso me dio la capacidad de liderar y debido a mi desarrollo de vida me permite además escuchar a otros. No pretendo ser el ejemplo de alguien sino de mí misma, de todo lo que puedo lograr.

VALENTINA ZÚÑIGA - ZÚ

En estos días he tenido la suerte de verme en videos de cuando era niña con 3-4-5 años, añoro y celebró quien era, una ternura sin miedo al qué dirán, porque en mis cálculos desde los 9 o 10 años empecé a tomar decisiones que me alejaron de mí misma, aclaro que era muy feliz dentro de mi inconsciencia y deje de ponerme ropa colorida y llamativa porque mis amigas del colegio me preguntaban que por qué me vestía así; y de pronto una que otra se burlaba de mí, entonces pasé a ponerme jeans y blusas básicas como las demás mujeres a mi alrededor. También cambié de zapatos de diario del colegio, después de usar plataformas toda la primaria me cambie a unos bajitos porque me empezaron a joder e inmediatamente le dije a mi mamá que ya no me gustaban, fue un acto muy difícil porque no entendía cuál era el problema, yo amaba la sensación de ponerme esos zapatos y sentirme un poquito más alta de lo que era, además de hacer el amague de pisar a alguien porque seguramente le iba a doler mucho, era muy recochera.

En Popayán todo criticaban, no era solo a mí, si usted existía le iban a ser chanzas por ser como fuera. Claro, había cuerpos y posturas estándar las cuales eran prototipos para llegar a la fácil aceptación social. Con el tiempo me volví una tremenda critica de la ropa extravagante y de los colores fosforescentes sobre todo si los veía en una mujer, siempre que algo se salía del molde que la sociedad me había ayudado a construir, me repetía que yo estaba mejor, así como era. La verdad no confiaba en nadie más que en mí y claro que me permitía ser YO en mi casa: mi habitación era mi lugar seguro.

De mi familia tengo recuerdos e historias muy machistas que ni yo misma me creía cuando estas salieron a la luz, un poco de violencia que, al día de hoy y justo al hacer este proyecto, me doy cuenta de las aún existentes actitudes provenientes de los hombres a las mujeres. Siempre me dio mucha rabia e impotencia por lo que también tomé la decisión de irme alejando poco a poco, me sentía fuera de lugar, no encajaba. Hasta ahora lo pienso, creo que no puedo compartir mucho tiempo con mi familia porque me estreso, es como una barrera imaginaria que me impide muchas cosas. Me decían revolucha, mi arte siempre estuvo presente, y con ello mi manera de mirar la vida, a lo cual, cuando algo me parecía injusto yo no me quedaba callada.

La anécdota que más tengo presente es con mis primos pequeños, yo tenía 14 y ellos 12 y 11, les dije que nos íbamos a cambiar de rol (al final les dejo la foto) entonces yo me vestí de hombre y me pinte así bien nea, y a ellos les puse mis vestidos y los maquille, jaja la verdad es que estaban felices y se estaban gozando su rol de mujeres hasta que llegó mi tío y le dije a mi primo que se quitara eso ¡ya! que se iba a volver

marica. Yo creo que no me quede callada, por lo menos alguna indirecta desde la otra habitación me debí haber tirado.

Creo que siempre he querido llevar la contraria por puro placer, por demostrar que las cosas cambian, que no podemos seguir con el mismo pensamiento de nuestros papás, por demostrarle a mi familia que se equivocan en muchas cosas y que desconocen aún más. Actualmente quiero ser todo lo que no me he permitido ser, me gusta cuestionar lo que hago, me gusta indagar, revelarme y llamar la atención, me gustan los colores fosforescentes y combinar más de 3 colores al tiempo y aunque mi imagen aun no sea tan 100% yo, si soy la oveja artista de mi familia y estoy orgullosa de ello.

El whacking llega a mi vida en el momento justo donde me ocupo por mi identidad, es el lugar que agarro para decirme a mí misma que puedo ser lo que deseo ser. Que no hay error. Me reconozco como Z ú, que es mi parte creativa, performática, a la que le gusta meterse en problemas y en personajes, porque ella es la versión más honesta de mi misma, la valí pequeña, loca, aventurera, la extrovertida, la que no teme, la que sabe que es especial y talentosa desde hace mucho tiempo, la que evoluciona y se cultivan todos los días desde sus acciones.

Nota 1: a mis 20 años me enteré que algunos hombres me llegaron a decir Frankenstein por mis zapatos jajaja, lo admito tenía la plataforma más alta de todo el colegio Champagnat.

Nota 2: Mis primos y yo disfrutamos el posing del momento.

Nota 3: Mis personajes favoritos son "El" el diablo de las chicas superpoderosas y Morticia Adams.



ANEXO 5: Laboratorio Whack.inc – Medellín

Laboratorio realizado en la primera fase de la investigación con el colectivo *Whack.inc*: https://docs.google.com/document/d/1ohJxQeWkwSHAf-dJQfraWKBOMUQ5_y-Zs7I3URnY0JU/edit?usp=sharing

ANEXO 6: Autorretratos



NEVIL
Autorretrato 2021



NEVIL
Autorretrato 2021



Video autorretrato Cenit: <https://drive.google.com/file/d/1etH9Tq94cQ-D2ErVKrOLYjyWyT5mpiWK/view?usp=sharing>



CENIT
Autorretrato 2021



ZÚ
Autorretrato 2021



ZÚ
Autorretrato 2021

Video autorretrato Zú:

<https://drive.google.com/file/d/1PlMXCe0rp4a6tGNgMnC3Z0IbzbwEejP1/view?usp=sharing>

ANEXO 7: Freestyle.

1. Freestyle Nevil:

https://drive.google.com/file/d/1K51eS7mXjyTqtL_veZSQvgLZqLv6Lz6E/view?usp=sharing

Freestyle grupal en el espacio Público de la ciudad de Medellín:

1. Freestyle Zú y Nevil #1:

<https://drive.google.com/file/d/1IqisDa5uZQnXK9sbjp4gTisctsOgiO-9/view?usp=sharing>

2. Freestyle Zú y Nevil #2:

<https://drive.google.com/file/d/1y1R4QDopSAm2FwIggKdeGrHAMQ0lJANm/view?usp=sharing>

3. Freestyle Zú y Nevil #3: Exploración con música Disco:

<https://drive.google.com/file/d/1oGUIbEJr0nDKFTHvN-uvva2sCY9bT5Kra/view?usp=sharing>

ANEXO 8: Registro fotográfico por María Paula Montoya



ANEXO 9: Traducciones de canciones

INTRODUCCIÓN

INTRO

Hola, hola, somos tus chicas del tiempo.

Hi, hi we're your weather girls

Ajá

Ah-huh

Y tenemos noticias para ustedes

And have we got news for you

es mejor que escuchen

You better listen

Prepárense, todas ustedes chicas solitarias

Get ready, all you lonely girls

Y deja esos paraguas en casa

And leave those umbrellas at home

Bien

Alright

I

La humedad está subiendo (uh subiendo), el
barómetro está bajando (oh bajo, niña)

**Humidity is rising (uh rising), barometer's
getting low (oh low, girl)**

Según todas las fuentes (qué fuentes ahora)

According to all sources (what sources now)

La calle es el lugar para ir (mejor nos damos prisa)

**The street's the place to go (we better hurry
up)**

Porque esta noche por primera vez (primera vez)

'Cause tonight for the first time (first time)

Casi las diez y media (las diez y media)

Just about half-past ten (half past ten)

Por primera vez en la historia

For the first time in history

Va a empezar a llover hombres (empezar a llover
hombres)

It's gonna start raining men (start raining men)

CORO

CHORUS

Están lloviendo hombres, aleluya, están lloviendo
hombres, amén

**It's raining men, hallelujah, it's raining men,
amen**

Voy a salir a correr y dejarme llevar

I'm gonna go out to run and let myself get

Absolutamente empapado

Absolutely soaking wet

Esta lloviendo hombres, aleluya

It's raining men, hallelujah

Está lloviendo hombres, cada espécimen

It's raining men, every specimen

Alto, rubio, moreno y delgado.

Tall, blonde, dark and lean

Áspero y duro y fuerte y malo

Rough and tough and strong and mean

II

Dios bendiga a la madre naturaleza, ella también es
una mujer soltera.

**God bless mother nature, she's a single woman
too**

Se fue al cielo e hizo lo que tenía que hacer

**She took off to heaven and she did what she had
to do**

Ella le enseñó a cada ángel que reorganizó el cielo

She taught every angel she rearranged the sky

Para que todas y cada una de las mujeres puedan
encontrar a su chico perfecto.

**So that each and every woman could find her
perfect guy**

oh, están lloviendo hombres, sí!

Oh! It's raining men, yeah!

Están lloviendo hombres.

It's Raining Men - The Weather Girls.

I

No! No entres en pánico
INO! Don't panic!

Estoy tan perdida y confundida
I'm so lost and confused

Es un sentimiento que no puede continuar
It's a feeling that I can't go on

Cuando el me dijo adiós
When he told me goodbye

Yo creí en una mentira
I believed in a lie

Ahora el se fue, se fue, se fue
Now he's gone, gone, gone

No! No entres en pánico
Oh! Don't panic!

Tengo tiempo de mi lado
I've got time on my side

Pero se que necesitaré un poco de ayuda
But I know I'm gonna need some help

Con mis ojos puedo ver
With my eyes I can see

Puedo escuchar
I can hear

Puedo respirar
I can breathe

Pero no puedo vivir por mi misma
But I can't live by myself

CORO
CHORUS

No entres en pánico
Don't panic!

Solo contrólate
Just control yourself

Lo intento baby
I keep trying, baby

No! No entres en pánico
Oh! Don't panic!

Puedes ayudarte a ti misma
You can help yourself

Pero estoy llorando baby
But I'm crying, baby

II

Oh, se terminó
Oh, it's over

Me mantengo diciendome
I keep telling myself

Todo lo que necesito es autocontrol
All I need's a little self control

Estaba loca por el
I was crazy for him

Que tonta debí haber sido
What a fool I've been

Oh, debo seguir diciendo no, no
Oh I must keep saying no, no

III

No! No entres en pánico
Don't panic!

Es una vergüenza que nuestro amor deba morir
It's a shame that our love should die

Sin darle una oportunidad
Without a given chance

Tan triste para una chica
So sad for a girl

En este maldito mundo
In this god damn world

Eres llevado por el romance
You'll be taken by romance

CORO
CHORUS

No entres en pánico
Don't panic - Liquid Gold

CORO
CHORUS

Tarifa por fumar
Fee fie fo fum

Estamos mirando por el cañon
We're looking down the barrel

De la pistola del diablo
Of the devil's gun

No hay donde correr
Nowhere to run

Tenemos que hacer soporte
We've gotta make the stand

Contra el arma del diablo
Against the devil's gun

I

Mejor hacer un movimiento ahora
Better make a move now

Bueno, bueno, ya sabes que
Well, well you know there

No hay tiempo que perder ahora
An't no time to lose now

Oh bueno, su dedo está en el gatillo
Oh well, his finger's on the trigger

Él está esperando para entregar
He's waiting to deliver

¿Podemos averiguar la manera de
Can we ever figure out the way

Hacer que la gente grite?
To make the people shout

CORO
CHORUS

II

Bueno, bueno, bueno, otra resurrección.
Well, well, well another resurrection

Bueno, ahora no esperes vacilar
Well now don't wait hesitate

O será demasiado tarde
Or it's gonna be too late

Las llamas son cada vez más altas
Flames are getting higher

Tengo que saltar del fuego
Got to jump out of the fire

III

Él nos está viendo arder
He's watching us burn

Él nos está viendo arder
He's watching us burn

Un día aprenderemos
One day we'll learn

Un día aprenderemos
One day we'll learn

Cuota por fumar
Fee fie fo fum
oh ah
Ooh ahh

CORO
CHORUS

Arma del diablo.
DEVILS GUN - C.J. & Co.

ANEXO 10: Performances Nevil, Zú y Cenit.

1. Zú: <https://drive.google.com/file/d/1Z83NBA5afQeJd4G2kijwpPWzj-yZGAI9/view?usp=sharing>
2. Nevil: https://drive.google.com/file/d/1649Hqhyh-ripchD_adobf1I1Jw7dX4D7/view?usp=sharing
3. Cenit: <https://drive.google.com/file/d/1xbNI57yXIk9ROm97uBisSpmJOF-uFYz1/view>

ANEXO 11: Flyer “No nacimos el día del temblor”



(Recuperado de: José Rengifo Delgado. [Video]. [Actualización de estado]. Facebook <https://www.facebook.com/segundo.arrocero1214/posts/pfbid02Dv55sbZYan43opH7e3gMGrLwEAbjnkhtckdpXoNaA7WszYhb93URjqAicjXFkD95l>).