

CONSTRUCCIONES ESCÉNICAS DE LA OBRA DE DANZA Y MULTIMEDIA
“DISFLECTIVO”

LAURA MARÍA VARGAS AMAYA

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES ASAB
PROYECTO CURRICULAR ARTE DANZARIO
BOGOTÁ, COLOMBIA
2017

CONSTRUCCIONES ESCÉNICAS DE LA OBRA DE DANZA Y MULTIMEDIA

“DISFLECTIVO”

LAURA MARÍA VARGAS AMAYA

Trabajo de grado modalidad Creación

Docente tutor
CARLOS MARTINEZ

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES ASAB
PROYECTO CURRICULAR ARTE DANZARIO
BOGOTÁ, COLOMBIA
2017**

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
OBJETIVOS.....	8
ANTECEDENTES.....	9
METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA CREATIVA	
MOVIMIENTO CORPORAL DE LOS INTÉRPRETES	13
NOCIÓN DEL ESPACIO NO CONVENCIONAL	21
TRABAJO AUDIOVISUAL Y RELACIÓN CON LA LUZ	23
RESULTADOS ALCANZADOS	25
ANÁLISIS Y CONCLUSIONES.....	27
BIBLIOGRAFÍA.....	30

INDICE DE IMÁGENES

Proyección sobre cuerpo y captura fotográfica.....	5
Efecto de mapping y reflejo lumínico	8
Cuadro Las Meninas	11
Relación textura-cuerpo	13
Relación personajes /laboratorio alter/ego.....	14
Resultado compositivo momento Alter/ego	15
Interpretes/ creadores de movimiento	16/17
Exploración reflejo deformado	18
Imagen Gestualidad deformada	19
Masa/imagen en construcción.....	20
Movilidad del espectador en el espacio	21
Imagen Virtual y real en un mismo espacio	22
Laboratorios audiovisuales	23
Poliedro iluminación	24
Imagen audiovisual y proyección	25
Reflejo lumínico y cuerpo.....	29

Construcción de la obra de danza y nuevas tecnologías “DISFLECTIVO”

Autora: Laura María Vargas Amaya



(Proyección sobre cuerpo y captura fotográfica)

Introducción

El interés por hacer una obra de danza como “Disflectivo” nace de lo que alguna se consideró como lejano: la apropiación de nuevas tecnologías en pro de la creación de una obra artística de danza. Entender las lógicas de esas construcciones y poder empezar a explóralas y realizarlas desde el lugar de bailarina creadora; llegar al uso de los medios sin saber nada de estas

prácticas solo con el deseo de entenderlas para hacerlas tangibles y así empezar a demarcar un camino para seguir profundizando.

La mirada del campo en Colombia también es muy importante. Actualmente existen salas de exposiciones, instalaciones y laboratorios de creación entre arte y tecnología como: Voltaje en la universidad de los Andes; Mutante lab y festivales de artes vivas como Pliegues en el que se expone al performance en relación con nuevas tecnologías. Estos son algunos ejemplos de que en nuestro país las relaciones entre arte y nuevas tecnologías están cada vez más presentes en los procesos de creación. Ahora, ligar ese conocimiento a exploraciones con proyecciones audiovisuales y luz que aporten al símbolo y a la creación de la imagen para que la danza y los recursos tecnológicos estén claramente ligados en la obra, fueron parte de las intenciones de la creación de “Disflectivo”.

Con esto, surgen las siguientes directrices que serán el enfoque de la muestra del proceso de la obra. Como lo menciona el título, “construcciones escénicas...” se abordará lo más importante en la creación de la obra “Disflectivo” mostrando el proceso de cada una de las siguientes directrices.

1. la interpretación, creación y composición de la obra.
2. La propuesta de iluminación a partir del dialogo de lo que deseo en la obra, con una estudiante de la profundización de Arte Danzario en diseño escénico
3. La propuesta de video-proyección y sonido a partir del trabajo colaborativo con el proyecto independiente “Abduktion”

Analizando estas directrices se puede observar la intención interdisciplinar de la obra, por más de que la idea y la propuesta salga de un interés individual creativo, es gracias al trabajo colaborativo tanto de bailarines como de artistas de otras áreas que se puede dar el proyecto, que existe un trabajo en equipo que pone en marcha la creación con un objetivo previo y que más allá de la obra resuelta está el proceso, el poder de gestión de poner a trabajar las distintas áreas creativas para, por qué no, empezar a consolidar un colectivo de creación en danza, que sea un primer eslabón y darle relevancia desde la práctica universitaria a la consolidación de estos espacios que también se están pensando en la ciudad, en el país y en el mundo.

En el transcurso de mi carrera de pregrado en Arte Danzario, empecé a generar una atención sobre la danza en relación con las nuevas tecnologías, optando por llevar mi carrera y profundización en dirección coreográfica por este camino. Así, en asignaturas como dramaturgia de la imagen, composiciones aplicadas, investigación en contexto y difusión y circulación de espectáculos, se toma la decisión de encaminar estas materias hacia mi proyecto personal, además de estar en otros espacios académicos como el semillero circular: saberes y prácticas danzarias, donde tuve el primer acercamiento al mapping, una herramienta para crear relaciones entre la imagen audiovisual y la danza.

En estas asignaturas se empieza a trabajar la pregunta de mi investigación, mostrando conceptos claves por los que se tenía un interés: el primero fue el motor de la creación. El concepto del *reflejo*, naciendo de un interés visual relacionado con la óptica y después desde la pregunta sobre lo que este concepto implicaba en la creación, tanto en la parte escenográfica, como en la generación de movimiento. Por esta razón se tuvo como referente al coreógrafo Alwin Nikolais, el cual concibe la escenografía, la iluminación y los elementos plásticos igual de

importantes a los bailarines, llegando si se puede decir a una creación interdisciplinar. “Nikolais viewed the dancer not as an artist of self-expression, but as a talent who could investigate the properties of physical space and movement.” (PBS, 2015) Nikolais veía al bailarín no como un artista de la autoexpresión, sino como un talento que podía investigar las propiedades del espacio físico y el movimiento.

Con la pregunta sobre este concepto, se desarrolla en la asignatura de Composición Aplicada vista en la UNA de Argentina, una inquietud hacia la movilidad y en especial la mirada del espectador. Con un ejercicio en un espacio no convencional (un baño con una ventana y en espejo) se observa cómo, dependiendo de donde este el espectador podría ver ciertas cosas de la pieza, la distancia a la que estaba, el ángulo y demás, para así empezar a incluir todas estas inquietudes en la propuesta creativa.



(Efecto de mapping y reflejo lumínico)

Objetivos de la propuesta creativa:

Objetivos ampliados:

1. Lograr un diálogo entre las artes del movimiento y las artes audiovisuales en pro a la creación de la obra “Disflectivo”
2. Encontrar un lenguaje de movimiento propio de la obra en relación con la temática del reflejo óptico

Objetivos específicos:

1. Explorar los diferentes fenómenos generados por la luz, en especial el reflejo para la creación de imagen
2. Evidenciar el proceso creativo desde la puesta visual en relación a la metodología propia de la obra
3. Generar en el espectador una presentación visual consciente de la utilización del fenómeno lumínico y la creación de imágenes escénicas

Antecedentes

Antes de mencionar el aspecto metodológico de la obra, es importante mencionar los siguientes antecedentes. Se proponen el desarrollo de algunos conceptos claves como: el reflejo, efectos visuales, imagen y danza.

A continuación se plantea la noción de reflejo en la creación artística a partir del artículo de la revista Javeriana de Colombia: *Espejos: Transparencia, Reflejo, Contradicción e Interacción* de Carlos Echeverri

En este artículo, el autor expone diferentes maneras en que ha sido puesto en el arte el concepto del reflejo o “espejos”; se enfoca en obras de arte como pinturas, música y algo de performance. En un principio, argumenta como el ojo (cuerpo) es el primer reflectante de luz, ya que capta la luz de afuera y genera una propia realidad en cada individuo. Ahí, vemos la importancia del cuerpo y el ser como generador de reflejos. Además, el humano desde sus principios ha tenido la curiosidad de verse reflejado, ya que usaba el agua como un primer espejo (mito de narciso) entonces, se podría decir que existe un principio humano en el deseo de verse reflejado, un deseo de ego,

o de necesidad y no solo en el sentido de verse “frente a un espejo” sino verse en el otro, ahí su principio de ser social “El ritual de contemplarse a sí mismo, el ser real que se observa cara a cara con su yo virtual” (Echeverri, 2011, pág. 7). Luego, el autor empieza a analizar obras a lo largo de la historia que han desarrollado este concepto y expone por ejemplo obras vanguardistas donde el reflejo genera un nuevo espacio y un nuevo *habitar* ese espacio, “El cristal divide espacios pero, al mismo tiempo, permite mirar de adentro a afuera, o de afuera hacia adentro, creando esa posibilidad de “estar” con la mirada, sin habitar y ocupar un lugar en concreto” (Echeverri, 2011, pág. 5). Como por ejemplo el trabajo creativo del grupo de la clase de composición vista en la Universidad Nacional de las Artes, en Buenos Aires. El espejo ubicado en el baño, le permite al espectador estar con la mirada desde afuera, y al mismo tiempo entrar a ser parte de la obra, generando así desde el reflejo un nuevo espacio, uno que es habitable desde otro punto, el cuerpo del espectador de alguna manera no está, pero si está, está con su mirada y en cómo su cuerpo se ve en el espejo pero no está al aparentemente estar fuera del espacio de la obra, en este caso el baño. Eso es lo llamativo y enriquecedor de este concepto del

reflejo, que tanto el artista como el espectador puede ser parte de un espacio en común a partir de su reflejo. Así, el espectador pasa también indirectamente a ser un espectador activo, a ser parte de algo, de esa obra, de ese espacio, de sí mismo. Con esto se plantea la interactividad de la obra como lo dice Echeverri cuando menciona que el espectador también puede verse así mismo en una obra, lo que la hace interactiva, lo que rompe un poco la división del espacio y pone al espectador a que también juegue y se sienta parte de la obra, ya que es natural esa interacción con su propia imagen reflejada además que, no solo sería un reflejo sino muchos reflejos que involucrarían más reacciones, más juegos, más interacciones, incorporando así no solo el sujeto que se ve reflejado sino todo un ambiente, un nuevo mundo.

Una obra interesante con respecto al tema del reflejo y el lugar del espectador es la obra famosa del pintor Diego Velázquez *Las Meninas*. En ella, luego de muchos análisis a lo largo de la historia, se ve como la mirada del espectador está dentro de la obra.

Para Foucault, no importa tanto la designación de los personajes o situaciones de la escena sino la superposición de los mecanismos de representación, mediante la probabilidad del fenómeno de reflexión y el papel del espectador en el proceso: al contemplar la obra, el espectador suplanta los roles de los personajes reflejados en el espejo y, de alguna manera, se involucra en la profundidad espacial aparente del reflejo

(Echeverri, 2011, pág.11)



(Imagen 1) Las Meninas, Diego Velazques, 1636. Imagen descargada Museo Nacional del Prado. España. El día 20 de julio del año 2017

La obra físicamente es estática al estar plasmada en un lienzo pero evidentemente se vuelve móvil, el espectador la hace móvil, cada persona que se dispone a verla, la ve de diferente manera, según su personalidad, su gesto, su relación con el arte y como también se ve a través del espejo y crea numerosos espacios posibles, inclusive desde lo que aparentemente no se ve. En esta obra podríamos ver las diferentes nociones de reflejo: el autorretrato del autor, cómo se ve él y lo plasma en su obra, ese es su reflejo, el reflejo del espejo que en realidad nos muestra lo que pasa de nuestro lado que inclusive se podría pensar que nos están pintando a nosotros mismos y lo que sucede detrás del autor como si el tuviera un espejo o reflejo de lo que está sucediendo a su alrededor

Seguido a esto, se abordó el concepto de efecto visual e imagen, los cuales fueron estudiados para ser trabajados en una obra de danza. Así, aparecen los planteamientos de los siguientes autores: Para Girbés (2015) El EFECTO VISUAL es “cualquier ilusión producida en el sentido de la vista que nos lleva a percibir la realidad de una forma alterada” (pág.10). Con esto, gracias a su estado óptico-físico logra generar imágenes, pero que cada persona o comunidad, establece un significado de los símbolos

que genera la imagen percibida, “la imagen tiene significación porque hay personas que se preguntan sobre su significado. Una imagen de por sí no significa nada” (Vilches, 1997, pág. 14) Así, propongo la exploración de IMÁGENES escénicas como representaciones posibles de crear a través del cuerpo, el reflejo lumínico y el movimiento en un ámbito de representación artística.

Otra inquietud, que marcó el aspecto metodológico tiene que ver con las nuevas tecnologías aplicadas a ese fenómeno del reflejo, ¿cómo con las nuevas tecnologías se podrían abrir este tipo de puertas o espejos para volver al espectador un personaje activo a través de su reflejo?

Echeverri propone una instalación electrónica que se dio en la ciudad de Bogotá, en la que la cámara de video frontal es el espejo o reflejo del espectador. “*Por un lado, el espectador se ve a sí mismo, pero, a la vez, alcanza a observar el espacio que hay detrás del espejo, lo que lo lleva a acercarse a la pantalla y atravesarla, emulando la experiencia de inmersión total de la ficción*” (Echeverri, 2011, pág. 14) con esta simulación de “realidad atravesada” el espectador se ve y se “mete” a sí mismo,

atraviesa el espacio y se atraviesa a él, de alguna manera combina los dos mundos, el irreal y el real al poder moverse a través de los velos en lo que es proyectado, su reflejo. Una vez más se abre un mundo de posibilidades en los que el reflejo, crea y habita espacios, construye esta vez un nuevo ser, un ser virtual.

Se plantea ahora, la postura del cuerpo en relación con este nuevo mundo virtual, con los reflejos, con su propio reflejo, con lo que ve y lo que cree que ve, el cuerpo que por estímulos responde con un reflejo físico, el cuerpo que por necesidad desea verse, verse en sí mismo o verse en el otro, el cuerpo que constantemente se transforma y habita nuevos espacios reflejados como no reflejados, el cuerpo que con otros cuerpos construye nuevos espacios.

Este será el punto de partida, la indagación que se desea explorar el abrir espacios a través de efectos visuales, lugares caleidoscópicos, lugares que reflejen, lugares reales y no reales, cuerpos reflejados, movimiento a partir de estas consignas de reflejo.

Con estos antecedentes se llega a la pregunta de investigación-creación *¿Cómo se podrían generar efectos visuales a través del*

fenómeno del reflejo lumínico que aporten a la construcción de la imagen de la obra de danza “Disflectivo”?

Metodología de la propuesta creativa

Es a partir de todo lo mencionado anteriormente que empieza el proceso creativo de composición y de gestión, en diciembre del 2016 para presentar el resultado de esta creación en mayo del 2017.



(Relación textura-cuerpo)

El proceso de la obra, tuvo como directrices de creación, tres grandes ejes, los cuales fueron:

1. Movimiento corporal de los intérpretes de la obra
2. La noción del espacio no convencional.

3. El trabajo de la imagen visual en relación a la luz y las proyecciones.

1. Movimiento corporal de los intérpretes.

El proceso creativo con los intérpretes partió del concepto general de la obra, el reflejo. Así, desde la dirección, se aclaran tres momentos claves de la obra. Momento del reflejo superficial (a lo cual llamé alter-ego), reflejo deformado, y, un primer yo (aceptación personal). Teniendo estos tres momentos claves, todo se dio con características de movimiento, en un principio para cada momento que luego empezaría a crear una relación entre los intérpretes.

La improvisación fue un elemento clave para la creación de la obra



(Relación personajes)

Ya que, las pautas con un objetivo, fueron los que detonaron el lenguaje coreográfico. Para el primer momento de “alter ego” se exploró el movimiento desde lo que implicaba esa palabra: Mascara, superficialidad, incomodidad, coquetería, juego, saturación, fue lo que los intérpretes entendieron por alter ego entonces los movimientos salieron a partir de esas palabras, que denotaron más adelante en una relación entre ellos, desde la lucha de poder y jerarquías.



(Laboratorio alter/ego)



Es necesario resaltar en este proceso de creación, la importancia de la calidad de movimiento, enfocándose a un primer acercamiento y exploración de un dialogo entre el lenguaje de la danza contemporánea y la danza urbana, desde mi anteproyecto de investigación quise explorar este dialogo, aplicando las calidades de movimiento del genero urbano que en realidad pueden ser practicadas en cualquier otro género pero que en este estilo de danza se ve más y es el movimiento fraccionado y los estacatos para la creación de imágenes de movimiento muy precisas. Existe todo un estudio y técnica en cuanto al control y manipulación del tono muscular hecho aquí en Colombia por el maestro Andrés vargas, a partir del estudio de estilos de la danza urbana. Es así como también por el lenguaje previo de todos los intérpretes, que hacen danza urbana o la practicaron en algún momento de su carrera, existe un lenguaje parecido que puede jugar con todas esas pautas de improvisación mezclando los dos lenguajes en cuanto a calidades del movimiento.



(Resultado compositivo momento Alter/ego)

Teniendo ese lenguaje como referente para la exploración, cada uno de los intérpretes compuso una partitura de movimiento en relación a las palabras antes mencionadas, que fue generando un lenguaje propio de la obra.

Para esta primer momento, el laboratorio de creación de movimiento se dio con las palabras antes mencionadas, se dio como consigna, movimientos que no fueran cotidianos en ellos o que denotaran algún tipo de personalidad, para ello se hizo un laboratorio en el que se buscó las relaciones entre los intérpretes

por lo que se dieron estas luchas de poder, se establecieron situaciones como robar foco, molestar a la otra persona hasta el punto de fastidiarla, burlarse del público.

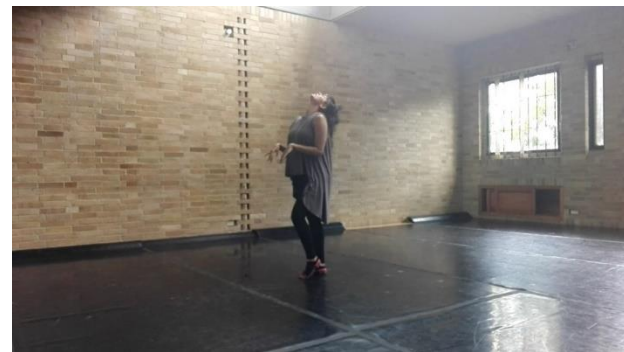
(Fase exploración alter-ego)

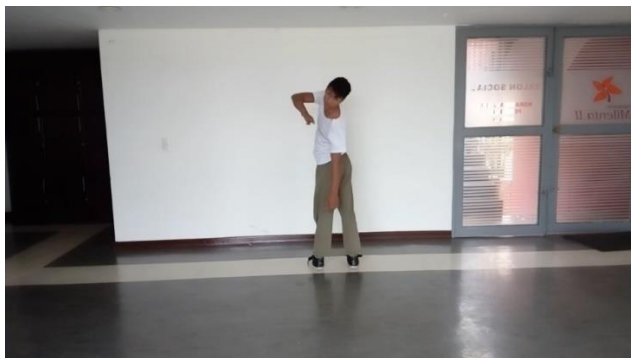


Finalmente cada bailarín creó su movimiento particular donde por ejemplo, existían cualidades de movimiento como muchas ondulaciones de brazos, saltos, contracciones musculares, gestualidad de risas y sensaciones de burla. Curiosamente se creó una coreografía pensada con estas consignas pero que al ser puesta en la composición de la obra, no encajaba por la uniformidad del movimiento lo que no permitía ver una

particularidad en el intérprete, así que la misma obra habló y propuso este momento coreográfico como punto de partida para ya luego ir desarrollando la creación coreográfica desde otros aspectos.

(Interpretes/Creadores de movimiento)





Texturas plásticas: se dispusieron en la obra, una tela licrada en forma de saco y unas láminas polarizadas con la característica de la reflexión de la luz que yo estaba buscando. Estas texturas denotaron un movimiento particular en la obra, convirtiendo esos materiales en imágenes poéticas y de sensaciones como por ejemplo el estar de los intérpretes dentro de la tela, dando una imagen simbólica de una placenta, capullo, que gracias al material con la que se hizo (escuba licrada) dio este tipo de imaginarios. Visualmente el manejo del material dio características como la densidad del movimiento, las oposiciones y la creación de figuras que generaban una imagen hacia el espectador. Con las láminas, la sensación fue desde la sonoridad y la imagen reflejada. Estas se dispusieron en modo de cubo en el espacio por lo que crearon un “portal” en la escena dando importancia a la creación del espacio, del que se hablará más adelante. En este apartado del movimiento, estas láminas colaboraron con la pauta para la creación del reflejo deformado. Esta pauta se desarrolló de la siguiente manera:

Enfrentados a un espejo, se dio la exploración de movimiento, desde la mirada y percibirse en esa imagen reflejada, luego de eso se dieron pautas de calidades de movimiento como la

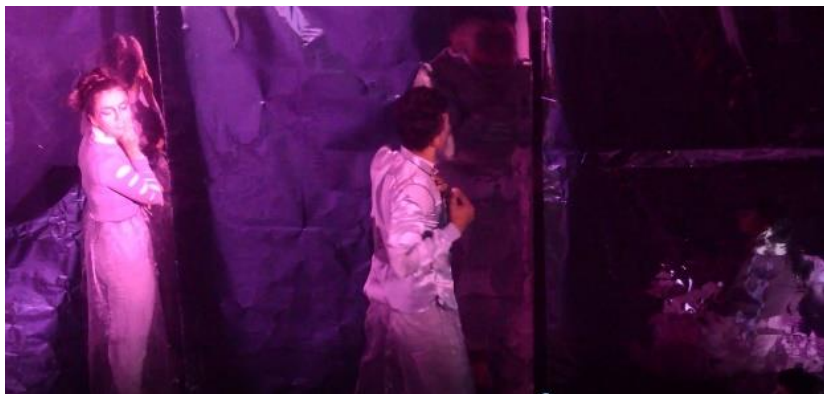
tensión, la fragmentación y movimientos muy articulados, la agresión y la gestualidad desde el imaginario de cuerpos deformes. Se les planteó en que momentos cotidianos se ve ese reflejo deformado, como por ejemplo enfermedades, la óptica, situaciones en las no se tiene un dominio del cuerpo, como convulsiones, desequilibrios, condiciones físicas que no pueden cambiarse o posturas corporales que se adquirieron por malos hábitos y se mencionó que no solo el cuerpo se deforma sino la mente o la personalidad también se puede deformar por hacer cosas que no se quieren.



(Exploración reflejo deformado)



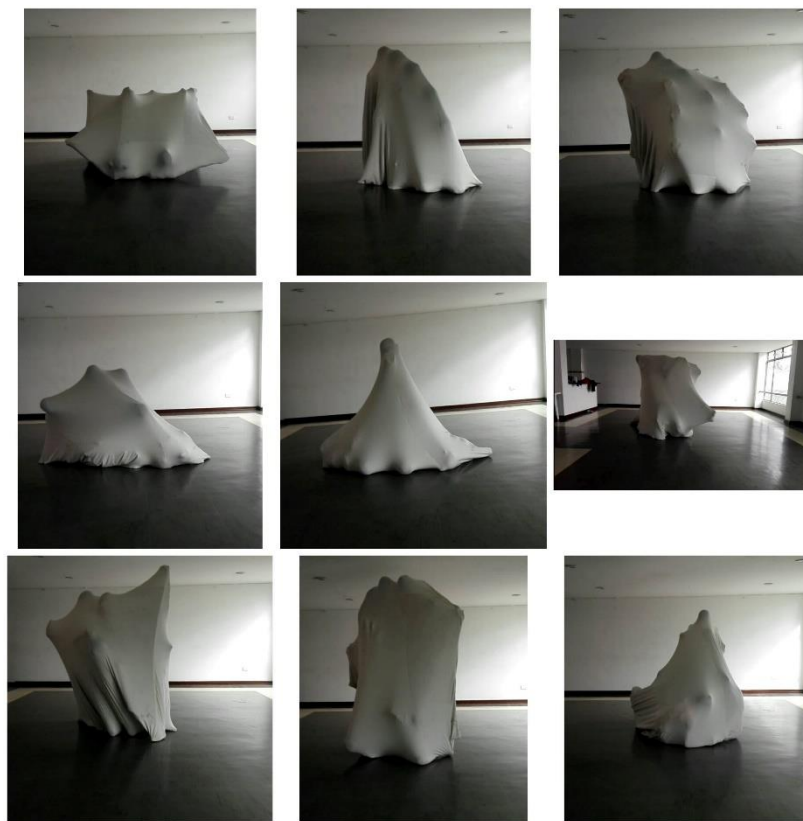
Con esta racionalización del concepto de la deformidad en relación a las calidades de movimiento mencionadas, se hizo un ejercicio de laboratorio, donde se limitaba el movimiento de los intérpretes, desde una manipulación excesiva o alguna pauta de inmovilidad. El rostro también fue muy importante, ya que estas gestualidades eran las que denotaban una intención de verse en su reflejo que se iba deformando. La imagen que yo tuve de pauta, fue la clásica novela del retrato de Dorian Grey, en la que el reflejo del protagonista es el que se va envejeciendo y deformando mientras que la imagen “real” del sujeto se mantiene o parece intacta y joven.



(Gestualidad deformada)

Por último, una característica de la obra muy importante, es el movimiento dentro de la tela, la secuencia final, es de una atención y escucha muy presente debido a los movimientos y el elemento sorpresa de entrar a la tela sin que el espectador se cuenta de cómo se logró. Así que la escucha de los intérpretes al estar dentro de la tela fue fundamental para estar pendiente de que lo que hicieran adentro no afectara lo que se veía afuera.

Como resultado después del estreno, se enfatizó en la parte inicial de la obra y se estudió y analizó más coreográficamente y en transiciones para que el movimiento de la tela no quedara solo en sensación sino también en creación de coreografía, en relación a la imagen proyectada



(Masa/imagen en construcción)



2. Noción del espacio no convencional.

Ésta nació por el interés y la pregunta que se tenía sobre la mirada del espectador. Desde ejercicios de composición anteriores, se observaba como dependiendo de donde el espectador estuviera ubicado podía ver ciertas cosas y otras no. Además de un trabajo de campo que se realizó, al grabar una obra en espacio no convencional como prueba de una entrevista no directiva, el resultado fue sorprendente, la grabación fue mi recorrido por la obra por lo que fue un reflejo de mi “yo” como espectadora viviendo esa experiencia, así que esa grabación no

fue de la obra como tal sino que termino siendo mi recorrido por la pieza y lo que yo quería ver, grabar, vivir.

Con este antecedente experiencial se decide, que la obra podría establecerse de ese modo, a través del espacio no convencional, movilizand al espectador por un espacio y que ese mismo espacio fuera el que también diera un sentido a la obra. El espacio escogido fue Artestudio, un teatro no convencional situado en la localidad de Chapinero en Bogotá, pensado para exposiciones, performances y diálogos entre las artes.

Por la forma del espacio y la temática que se tenía, se estableció en la obra, una relación de espacio-tiempo de forma cíclica, en la que el recorrido de la obra se dio de esa manera optimizado por la disposición del espacio, el espectador en un comienzo ve la obra de manera frontal luego se rompe esa cuarta pared y entra al espacio de la obra dónde empieza a ver lo que sucede a su alrededor. Para llegar a esta decisión final se pasaron por muchas opciones y cuestionamientos míos desde la dirección, ¿cómo movilizar al espectador? ¿Qué códigos podrían existir para la movilidad del espectador? ¿Cómo se piensa la obra para que el espectador no se perdiera ningún momento de la obra?

Se pensó en un principio movilizar la obra por toda la casa de Artestudio, pero no coincidía lo que se quería mostrar en la obra con esta disposición del espacio y el espectador. Finalmente, ya con escenas que se habían empezado a ver, la obra por sí misma tomó un rumbo por la casa y se logra concluir la disposición del espacio como se quería con base a la narrativa de la obra.



(Movilidad del espectador en el espacio)

Además de la movilidad del espectador por un espacio real, que era la casa de Artestudio, se deciden crear otros espacios, a través del video, las láminas reflectoras y la tela, la siguiente imagen

muestra cómo se mezclan los dos momentos de la obra en un mismo lugar, el espacio real de la casa mientras es proyectado un video, los dos momentos con la misma intérprete, mostrando dos espacios al mismo tiempo, uno real y uno virtual en el que el espectador lo está vivenciando al mismo tiempo.



(Imagen Virtual y real en un mismo espacio)

El espacio también dio una característica fuerte para la interpretación, ya que, al no haber ningún tipo de tras escena, el cuerpo del intérprete siempre tuvo que estar activo, presente y en relación con el espectador, para esto, se realizaron ejercicios de cuerpo presente desde la danza urbana, en la que, desde la improvisación con este género se logra que el cuerpo este presente, activo y cercano a los espectadores.



(Laboratorio reflejo real)

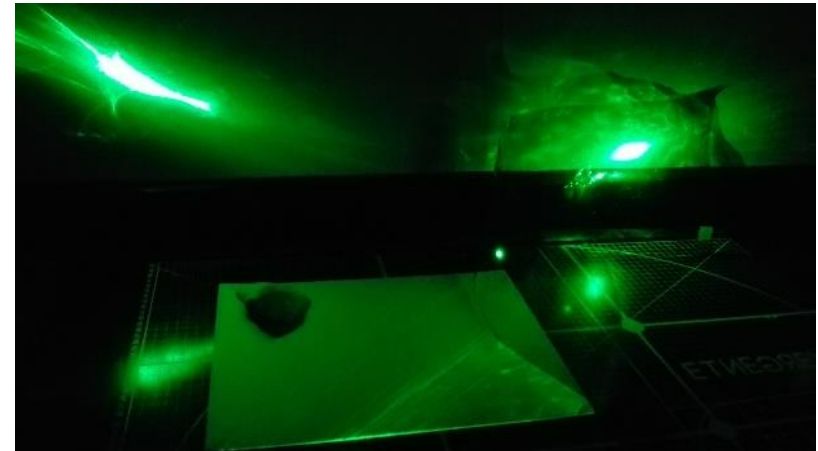
3. Trabajo audiovisual y relación con luz.

Este fue otro punto de partida de la investigación, la pregunta sobre el reflejo óptico, el interés por la relación entre tecnología y arte, en este caso, artes audiovisuales y danza. Lo primero fue encontrar y crear un equipo de trabajo con un artista visual y una diseñadora de iluminación para así entrar en dialogo y ver todas las posibilidades tanto técnicas como creativas de la composición de Disflectivo. Así en las primeras semanas del proceso, se empezaron a probar proyecciones sobre la tela para ver qué efectos lograba.

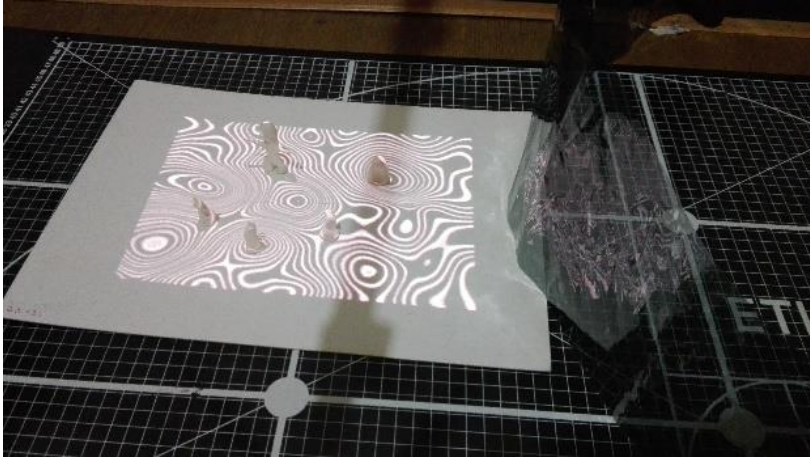
La parte técnica fue un estudio fundamental, para comprender que elementos eran necesarios para posibilitar las proyecciones. El artista audiovisual contaba con lo siguiente para el desarrollo de las proyecciones y video mapping:

- Computador mac pro.
- Programa Module8 para mapping.
- Programa madmapper.
- Videobeam para las proyecciones.

Se trabajó con maquetas a escala del espacio para probar como podría ser la iluminación, el tamaño y calidad de la proyección.



(Laboratorios audiovisuales)



Otro punto importante fue la creación de un poliedro en forma de godo que dio la atmosfera de una de las escenas de la obra, este con líneas curvas representando esa transformación y deformidad dentro de la misma perfección y simetría. Así solo con dos pares de linternas que focalizaban el diseño del poliedro una estática y la otra en movimiento, se logró un efecto visual dentro de un espacio reducido que gracias a los ventanales, el espectador pudo apreciar, fragmentada mente,

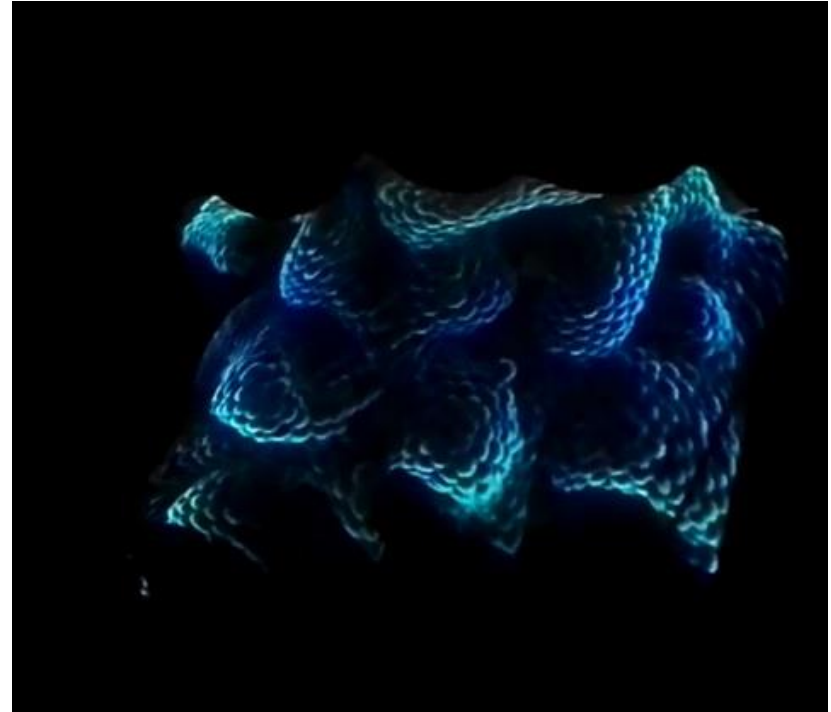


(Poliedro iluminación)



Un inconveniente grande que se tuvo, fue lo grande del espacio, siempre se trabajó con un solo proyector, por lo que se veía muy oscuro en los ensayos, luego se logró conseguir un elemento llamado splitter que hizo un puente para conectar dos proyectores y emitir la misma imagen desde el computador posibilitando una mayor amplitud en la proyección. Al final se hizo un tipo de videobeam-seguidor con un trípode profesional, se colgó el proyector y un técnico dirigió la imagen hacia la obra, movilizándolo el videobeam en el caso de cuando se movía la tela/masa por el espacio.

Para lograr un efecto de mapping sobre la tela, se direccionó la proyección en un plano contrapicado, para que la imagen se desdibujara en el piso de linóleo negro.



(Imagen audiovisual y proyección)

Resultados alcanzados

A continuación se presentan los resultados alcanzados durante el proceso del trabajo de grado.

1. El proceso creativo permitió entender lógicas de creación entre herramientas audiovisuales y la danza, logrando evidenciar esta inquietud artística generada en la carrera

para al fin exponerla en el montaje de grado. Así, se comprenden las lógicas de esas proyecciones desde la tecnicidad, la ubicación de bailarines y objetos en relación a esa luz, la refracción que se generaba con las láminas, la imagen conceptual que se proyectaba, dándole una narrativa también a esa imagen, pasando de texturas literales liquidas (agua, reflejo) a texturas más abstractas que evocaban transformación, simbiosis, nacimiento.

2. La creación de un equipo de trabajo interdisciplinar entre bailarines, realizador audiovisual, diseñadora de iluminación en pro de un trabajo consciente basado en una premisa que desarrolló todos los ejes creativos de la obra. Como se mencionó anteriormente, cada uno fue vital en la construcción de la obra, aportando desde sus saberes que focalizados lograron los resultados esperados.
3. La materialización de una idea que alguna vez se pensó difícil de alcanzar pero que logró un primer acercamiento a la creación de una obra de danza y multimedia. Claramente este es el inicio de mi énfasis profesional, el

poder haber conocido, manejado, explorado los diferentes elementos propios de la obra, hizo que viera más tangible la producción de obras de este estilo y sé que aunque el camino es de muchos más conocimientos, esta se puede decir que es la base para seguir construyendo en relación a este modo de creación en danza.

4. El ejercicio real de la dirección coreográfica, teniendo el reto del manejo grupal, el liderazgo y el cumplimiento y desarrollo de cada una de las actividades que se tenían pensadas. Considero que hasta este montaje de grado puso a prueba lo aprendido en la carrera y la practica misma generó logros tanto de dirección como de interpretación, llegar con ideas claras a los intérpretes, organizar los ensayos y permitirse el laboratorio de movimiento para poder encontrar un movimiento propio de la obra. Observar y analizar cada escena, cada transición, cada tarea del equipo creativo. Cabe mencionar que también en la primera temporada estuve en la parte de interpretación lo que me ayudó a llegar con ideas claras a los demás intérpretes, explorar los

conceptos que yo quería en mi cuerpo antes o en el momento de la creación con ellos. Me pareció una labor compleja por no poder estar cien por ciento de observadora pero enriquecedora para mi ejercicio de interpretación.

5. La gestión y promoción de la obra en la ciudad de Bogotá, teniendo un primer acercamiento al desarrollo distrital de la danza, convocando a espacios y teatros por fuera de la universidad. Es importante poder hacer este primer ejercicio de gestión y difusión en la ciudad con la obra, puesto que, consolidó el equipo de trabajo, se generó un compromiso y sentido de pertenencia desde también un ámbito laboral, hubo un acercamiento al emprendimiento y gestión desde la movida cultural en Bogotá, se entablaron conversaciones, presentaron convocatorias, se generó publicidad a través de redes sociales y estrategias de mercadeo para que la obra tuviera un mayor número de público, alcanzado los resultados de promoción esperados.

Análisis y conclusiones

A partir de los resultados obtenidos en comparación con los objetivos planteados en la pregunta de investigación, se realizó un análisis comparativo desde estos dos aspectos de lo que se logró y no en el proceso creativo de la obra.

Se lograron los objetivos planteados, independientemente de la manera en que se ejecutaron, por ejemplo, al explorar los efectos visuales y las proyecciones en la obra, por cuestiones técnicas y de espacio, no hubo un proyector que cubriera casi todo el espacio, pero se logró “puentear” dos proyectores por medio de un cable VGA para que proyectaran la misma imagen y agrandar la proyección.

No se pudo hacer un estudio propio de la herramienta del mapping sobre la tela debido al movimiento tan constante que tenía y al ser una forma maleable, los vértices para mapear eran inconstantes pero se logró con un trípode de un muy buen tamaño. Colocar el proyector y seguir el movimiento de la tela con la proyección, direccionar la proyección y lograr que muy poco campo por fuera de la tela se cubriera con esa proyección, en varias ocasiones como se ve en las fotos se logró un efecto

muy parecido al mapping sobre la tela, otras veces se salió demasiado la proyección de la tela, en todo caso fueron soluciones muy artesanales pero que visualmente dieron buenos resultados, además, lograr entender procesos de elaboración de esta técnica al no poder usarla, se conocieron maneras de cómo se puede usarla y usa otras técnicas de programación y multimedia para estudiar a futuro.

El lenguaje corporal de la obra se logró con los intérpretes, luego de muchos cuestionamientos, de exploraciones, de preguntas sobre el movimiento, se logró que cada frase de movimiento tuviera una intención en cada escena y generara sensaciones con el público. El lenguaje interdisciplinar se logró, aplicando las texturas plásticas de la obra en pro a la creación de movimiento.

A continuación se exponen la opinión de los intérpretes, la diseñadora de iluminación y el artista audiovisual sobre el proceso de la obra, conclusiones, inquietudes y demás. Luego, la visión de algunos espectadores al momento de ver la obra:

“por mi parte aproveche el proceso para encontrar algunas metodologías para la dirección de un montaje. Es de resaltar la buena gestión con la que contamos, la cual nos proporcionó un

espacio fijo de ensayo y un acompañamiento técnico de excelente calidad tanto en la parte musical, como visual” Nicole Laverde (intérprete)

“Disflectivo permitió generar más inquietudes que supuestos, un proceso que se atreve a explorar más allá del objeto, la luz y la ambientación sonora y pone el cuerpo en total interacción con los elementos que intervienen el espacio, resignificándolos y convirtiéndolos también en cuerpos en movimiento.” Carlos Ortiz (intérprete)

“fue bueno mezclar las disciplinas y el resultado realmente fue la experimentación total con todo” Juan Poveda (visuales)

“la temática propuesta desde la obra **“DISFLECTIVO”** es gran de interés, planteando así laboratorio casero, dentro de exploración visual, sensitiva, semiótica-comunicativa, dentro del diseño del mapeo en conjunto con la iluminación y el cuerpo.

Dentro de los primeros puros de experimentación de la obra, es una fortuna concebir con un espacio en el cual se pueda experimentar, a pesar de los pocos recursos lumínicos. Por lo cual diseñar la iluminación desde otros recursos como el diseño de interior que tiene la casa *ARTE ESTUDIO*, propone un reto

para la composición lumínica de la obra, ya que las luces de la casa no logran concebir los efectos que una luz de escena sí. Sin embargo, por fortuna existe el recurso de cuatro par led los cuales posibilitan potenciar la atmosfera en conjunto con los bombillos de la casa y el video beam que se utilizan para la proyección” Paula Román (Iluminación)

“Bueno la visión que yo tengo de Disflectivo es que vi una obra futurista. Donde las emociones y sentimientos del ser humano pasan a un segundo plano y el cuerpo mecánico es el mayor foco. Una visión futurista donde el ser humano vuelve a la forma más básica como es una bacteria, una célula, un microorganismo y todo esto se logra a través de la proyección. Me generó también una visión de la danza donde en la actualidad el cuerpo está acompañado de varios elementos para generar diferentes efectos, en este caso fue la proyección la que generó el mayor foco por la razón que convirtió los cuerpos en formas uniformes” Jhon Briñez (espectador)

Claramente este fue un primer acercamiento a la danza y multimedia, considero que trate de ser lo más congruente posible en relación al trabajo de la imagen y la danza, cada elemento de

la obra estuvo en pro al concepto del reflejo y el efecto visual, las texturas de las telas de los vestuarios, la iluminación, en cuanto a diseño, densidad y dirección de la luz, las texturas a lo largo de la obra, se logró la apropiación del concepto para la creación de una obra de danza.

La danza al ser un arte escénico, tiene mucho o casi todo que ver con el concepto de la imagen, así cada obra se enriquece desde lo que el creador o director quiere plasmar en esas imágenes, de lo que se ve, de cómo se ve. La definición de la imagen en el trabajo dancístico no solo parte desde la creación de un símbolo hacia el espectador sino también desde la creación de movimiento que puede generar sensaciones o expresar más allá de la representación de algo determinado.

(Reflejo lumínico y cuerpo)



Bibliografía.

1. Echeverri, C. (2011). Espejos: transparencia, reflejo, contradicción e interacción. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 6, 65-80.
2. Girbés, G. H. (2015). EFECTOS VISUALES: Desarrollo y evolución a lo largo de la historia del cine. En G. H. Girbés, *EFECTOS VISUALES: Desarrollo y evolución a lo largo de la historia del cine* (pág. 10). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
3. PBS. (12 de Marzo de 2015). Obtenido de PBS: <http://www.pbs.org/wnet/americanmasters/alwin-nikolais-about-alwin-nikolais/674/>
4. Vilches, L. (1997). La lectura de la imagen. En L. Vilches, *La lectura de la imagen* (pág. 14). Barcelona: Paidós.