

CUERPO, DANZA Y PANTALLA: NUEVAS PRACTICAS AUDIOVISUALES EN TORNO A LOS ESPECTÁCULOS DE DANZA.

AUTORES

Ana Sedeño-Valdellós

Universidad de Málaga (España)

valdellos@uma.es

Isabel Garnelo-Díaz

Universidad de Málaga (España)

isgadiluna@uma.es

Desde las primeras prácticas de interrelación entre audiovisual y danza se ha escrito mucho sobre la especificidad de la videodanza como modalidad de la videocreación o videoarte y han surgido diversas exploraciones artísticas en las que el cuerpo, los parámetros musicales y la imagen secuencial en movimiento se integran. Si bien esto viene ocurriendo desde los años setenta, los procesos de digitalización y de convergencia han devuelto el interés a las fórmulas de hibridación entre estos medios. De hecho, en la teorización última sobre las modalidades escénicas interactivas, la danza no ha quedado atrás y parecen conformar un cuerpo permanente de innovación donde se trabaja sobre el concepto de danza remediada: los bailarines y coreógrafos han encontrado en la tecnología muchas posibilidades de exploración creativa, habiéndose generado una importante corriente de interés en torno al cuerpo en danza o movimiento.

Objetivos de la investigación

El trabajo trata de realizar una revisión de las últimas modalidades de interrelación entre la creación audiovisual y los espectáculos de danza, donde vídeo y técnicas digitales, cuerpo en movimiento, espacio y música se complementan para conformar nuevos territorios artísticos y creativos. Estas modalidades o géneros son los siguientes:

- 1 Tecnología móvil y propuestas de creación online en danza: net.dance, hipercoreografía, flash mobs colectivos..., como formatos o propuestas novedosas.
- 2 Escenografía multimedia: Técnicas de creación de video en tiempo real y videomapping aplicadas a las artes del espectáculo, especialmente a la danza. Se trata de revisar las prácticas que emplean el audiovisual y el arte digital en escenografías interactivas con bailarines en espectáculos de danza, etc.
- 3 Realidad virtual y aumentada: prácticas que exploran nuevas formas de presencialidad que permite el trabajo en red y colaborativo sin limitaciones de espacio y tiempo.

Estas líneas prioritarias, a modo de ramas de investigación, nos parecen interesantes para definir un nuevo panorama del audiovisual en torno al cuerpo y permite realizar un catálogo de técnicas para cada una de las modalidades planteadas, localizar el software de creación específico y conocer algunos de los grupos españoles que experimentan en cada una de ellas.

Palabras Clave: Cuerpo en artes audiovisuales - Nuevas prácticas artísticas - Audiovisual digital - Videodanza - Video de creación

Bibliografía

- Almahano Martin, L. Danza contemporánea y nuevas tecnologías. *Danzaratte. Revista del conservatorio de danza de Málaga*, 2011; 5.
- Auslander, P. *Liveness: performance in a Mediatized culture*. London, Routledge, 2008.
- Birringer, J. Dance and Interactivity. *Dance Research Journal*, 2004, 36 (01): 88-111.
- Boj, C., D. Diaz, C y otros. Free network visible network. En: *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*, ACM Press, Valencia, 2005.
- Boj, C. y Diaz, D. La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro. *Revista Digital Universitaria*, 2007; 8 Número 6. Disponible en http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf
- Bolter, J. D. y Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Ceriani, C. Espacio digital y cuerpo expresivo. Disponible en http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40944/Documento_completo.pdf?sequence=1
- García, E. Danza y tecnología II. Videodanza. *Luciérnaga, cuerpo y arte artículos, 2001..* Disponible en http://www.luciernaga-clap.com.ar/articulosrevistas/9_danza.htm el 09/03/2105
- Giannetti, C. Metaformance/El Sujeto-Proyecto. En: *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Valencia, IVAM Centre Julio Gonzalez, 3-4, catálogo de la exposición, 1997.
- Jones, CA. *Sensorium. Embodied experience, Technology, and Contemporary Art*, Massachusetts, Institute of Technology, 2006.
- Jorgi, S.. Troika Ranch: Midi triggered Mac-based dance troupe. Disponible en: <http://www.apple.com/hotnews/articles/2003/03/troikaranch>.
- Krakauer, S. *La fotografía y otros ensayos: el ornamento de la masa I*. Barcelona, Gedisa, 2008.
- Martín Prada, J. *Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales*. Madrid, Akal, 2012.
- Martinez Pimentel, L. La coreografía digital interactiva. Universidad Federal de Bahía, Programa de Postgrado en Danza, Grupo de Investigación en Ciberdanza, Laboratorio de Investigaciones del Cuerpo (LaPAC), Salvador, Bahía. Brasil, 2008.
- Merlos, L.B. y Saenz, M.L. “Técnicas, procedimientos coreográficos y Expresión en la danza espectacular de occidente”, dictado por la Prof. Laura Papa, en el marco de la Especialización en Danza de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, 2013.
- Mesa, S. *Animación y danza: territorio expandido en La investigación en Danza en España*, 2014. Valencia, Mahali Ediciones, 2014.
- Monroy, X. y Gonzalez, L. Danza y performance audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial en Carrera, Diego: Con-Fig, 2011.
- Popat, S. *Invisible Connections: Dance, Choreography and Internet Communities*. Nueva York, Routledge, 2006.

Popat, S y Smith-Autard, J. Dance-Making on the Internet: Can on-line choreographic projects foster creativity in the User-Participant. *Leonard Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology*, 2002; 35, (1): 31-36.

Posada Restrepo, C. *La transparencia del video dentro del cuerpo danzante*. Trabajo de investigación para Magister en Historia del Arte. Medellin, Facultad de Artes-Universidad de Antioquía 2010.

Rosenberg, D. Video Space: A Site for Choreography. *Leonardo* 2000; 33(4): 275-80.

Rosenberg, D. *Essay on Screen Dance, First presented February, Dance For the Camera Symposium*. Madison, Wisconsin, 2000.

Rueb, T. *The Choreography of Everyday Movement*. 2004. Disponible en <http://www.terirueb.net/choreograph/index.html>

Sedeño, A. Videoperformance: límites, modalidades y prácticas del cuerpo en la imagen en movimiento. *Contratexto: revista de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima*, 2013; 21, 129-138.

Sprague, T. Screendance: Aesthetics of Media and Consumer Visual Culture. *The International Journal of Screendance*, 2012; 2: 61 -65.

Villar Onrubia, D. (2007). *La imagen en movimiento y el movimiento del cuerpo: intersecciones entre danza y audiovisual. Escrito sobre danza*. Recuperado de <http://www.zemos98.org/spip.php?article115>

Wechsler, R. Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide. En: Broadhurst, S y Josefine Machon (ed.). *Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2006.