



Universidad Nacional Autónoma de México

---

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

## LA DANZA DE LA CONTEMPLACIÓN

REPORTAJE SOBRE EL CRECIENTE FENÓMENO DE LA VIDEODANZA EN MÉXICO A  
TRAVÉS DE LAS VOCES DE SUS CREADORES

Tesina que para obtener el título de  
Licenciada en Ciencias de la Comunicación  
presenta

Martha Elena Mendoza Sánchez



Tutora: Mtra. Xóchitl Andrea Sen Santos

Ciudad Universitaria

Abril 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice

Introducción.....	2
I. Qué es la videodanza.....	8
I.I. Entender a la danza para comprender la videodanza.....	9
I.II. El lenguaje de la cámara.....	13
I.III. La coreografía de la mirada: el nacimiento de la videodanza...	18
II. Elementos claves en la historia de la videodanza.....	23
II.I Escenario internacional.....	26
II.II Videodanza en México.....	29
III. Videodanza en México: la mirada de sus creadores.....	39
III.I La danza de la contemplación.....	66
IV. La pluma en la danza de la contemplación.....	70
V. Glosario.....	74
VI. Fuentes.....	80

## Introducción

Nacida como la “hija no deseada del videoarte”, tal como lo afirmara el curador argentino Rodrigo Alonso en su texto *Video danza: otro bastardo en la familia*, la videodanza es una tendencia artística relativamente joven que ha encontrado un pequeño nicho en la comunidad de la danza en México, en donde un importante círculo de bailarines y coreógrafos la ha acogido con vigoroso entusiasmo, mientras que apenas ha logrado atraer el interés de unos cuantos integrantes de la comunidad del video, ámbito en donde no ha obtenido reconocimiento como disciplina autónoma.

Incubada en el seno de la comunidad experimental, la videodanza en México es un fenómeno reciente que ha sido relegado a un minúsculo círculo de actores involucrados que se acercaron a ella con el vivo interés de posicionarla como un nuevo género cuyas posibilidades expresivas son enormemente prolíficas.

Debido a su corta edad en la escena del arte contemporáneo en México, y a la sombra bajo la cual fue concebida, intenta distinguirse del videoarte, alejarse del encasillamiento del “registro coreográfico” (lo que definitivamente no se trata de videodanza) y ganarse la simpatía de la industria cinematográfica en aras de consolidarse como una expresión artística autónoma.

Esencialmente se trata de una manifestación artística, fruto de un accidente de laboratorio donde bailarines y coreógrafos, en su necesidad por registrar sus piezas coreográficas, buscaron el apoyo de videastas que colaboraron con ellos, quienes a su vez experimentaron el deseo de abordar la puesta en escena desde una óptica mucho más ágil y propositiva que comenzara a alejarse del estatismo y la linealidad del registro coreográfico tradicional.

Es así como, producto de esta colaboración fortuita, estos artistas interdisciplinarios descubrieron las posibilidades expresivas que les permitía el encuentro de la danza y el video, a lo que posteriormente se sumaría la importancia del montaje. Fue gracias a esta búsqueda expresiva que comenzaron a explorarse nuevas formas para comprender al cuerpo en movimiento a través del lenguaje audiovisual.

En este proceso de exploración se gestó el nacimiento de un nuevo género independiente nutrido por las cualidades estéticas del lenguaje de la danza y del lenguaje audiovisual, lo que terminó por transformar y resignificar los objetivos y las posibilidades creativas de ambos en una comunión que es la videodanza.

Este nacimiento dio como resultado una nueva expresión artística que se ha enfrentado a múltiples barreras durante nacimiento. No obstante, en la actualidad, existe una comunidad que ha conquistado hazañas significativas en este campo, logrando unificar esfuerzos individuales con el afán de expandir este fenómeno y atraer a integrantes de otras disciplinas; llevar esta expresión hacia otros terrenos de exhibición en donde puedan alcanzarse nuevos públicos; y mantener los esfuerzos conjuntos para generar talleres, charlas, muestras y conferencias.

Como resultado se ha logrado tener dos festivales de videodanza internacionales de manera paralela, de los que aún persiste uno, mismo que ha conseguido llegar a su sexta edición en 2014. Además de algunos ciclos y exhibiciones de los que se hablará más adelante.

Pese a los avances conquistados, la videodanza en México no se ha consolidado debido a que en torno a ésta giran algunos elementos e interrogantes que la comunidad involucrada no ha podido resolver, pues se trata de una colectividad joven y reducida que precisa la suma de nuevos integrantes y esfuerzos que aporten al trabajo conjunto que hasta ahora se han esforzado en perpetuar.

Para que esto sea viable deben sumarse voluntades desde diversos campos de acción, ya sea desde la creación, la producción, la difusión o la investigación sobre videodanza, lo que es posible lograr con la colaboración de diversas disciplinas.

En lo que respecta a las Ciencias de la Comunicación, no ha habido ningún tipo de acercamiento académico profundo (tesis o tesina), que se haya planteado a este fenómeno como objeto de estudio, por lo que no existe información documental que aporte datos para el estudio de esta expresión artística. No obstante, es posible realizar múltiples aportes significativos desde este campo: gestión cultural; análisis semiótico; producción y realización; publicidad social; o bien, periodismo cultural, que es la forma por la que se ha optado abordar el fenómeno de la videodanza en el presente estudio.

Se plantea la necesidad de abordar las certezas y las incertidumbres surgidas en el contexto actual que circunda a esta expresión artística y, desde la óptica del periodismo cultural, llevar a la luz una problemática inherente a una nueva manifestación del arte contemporáneo en México.

Se ha optado por presentar dicha problemática a través de un reportaje por ser éste el género periodístico que más se adecúa al objetivo que se persigue: brindar al lector un primer acercamiento que lo ayude a comprender la naturaleza, el contexto y las problemáticas arraigadas a la escena actual de la videodanza en México.

El reportaje no es una noticia, pero es su coyuntura. [...] Busca lo que hay detrás de la noticia (sus causas) y adelante (su proyección). Así, más que tratar un acontecimiento, estudia una situación, el hecho y su contexto. De ahí que en este género se haga una real investigación, que es social, porque su objeto de estudio es la realidad social con sus instituciones, grupos, comunidades, movimientos, patologías y las relaciones que establecen (conflictivas o no) de carácter político, económico, cultural, etc. Esta investigación, para ser profunda, es decir, para llegar al meollo de los sucesos, necesita usar imperiosamente, el mayor número de métodos y técnicas de indagación: la documentación, la observación, la entrevista, la encuesta, las cuales se entrelazan para sacar a flote un material abundante y rico en materia. (Del Río, 1991, p.52)

Para ello se planteó la necesidad de esbozar, primeramente, un breve escenario que provea al lector de la información necesaria para que éste comprenda la naturaleza de la videodanza, su historia, su desarrollo y las dificultades a las que se enfrenta, lo que le proporcionará un panorama sólido.

Esta aproximación se considera fundamental desde el campo de la comunicación escrita y, más específicamente, desde una perspectiva periodística, por una cuestión esencial: proporcionar al lector una primera aproximación que lo introduzca en el fenómeno de la videodanza en México pues, si nadie sabe qué es videodanza, no existirá un interés genuino por involucrarse y participar activamente en dicha práctica. Julio del Río Reynaga cita a Doménico de Gregorio en su obra *Teoría y práctica de los géneros periodísticos informativos* (Del Río, 1998, p.18):

Al difundir el conocimiento y, por tanto, la cultura en sentido lato, el periódico contribuye a convertir al lector, al ciudadano, en un elemento más participante cada vez en la vida de la sociedad en la que vive y actúa.

Por ello se considera primordial poner en la mira un tema de valor cultural que pueda despertar el interés del público interesado en el arte contemporáneo y, de ser posible, también de aquéllos que no están interesados en lo absoluto. Esto con el fin de dar a conocer un fenómeno y su problemática y, más ambiciosamente, conquistar voluntades que quieran sumar esfuerzos a la consolidación de este nuevo género.

Esto sólo representa un paso en el largo camino hacia el entendimiento de la videodanza, pero es con un paso como se empieza a caminar. Tanto en las ciencias exactas como en las ciencias sociales, una pregunta ha bastado para detonar teorías, e incluso leyes, por lo que el objetivo del presente reportaje es detonar el interés del lector/espectador a través de un primer cuestionamiento: ¿qué es la videodanza?

Esta labor periodística pretende invitar al lector a acercarse a conocerla, a entenderla y, por qué no, a incursionar en ella. Se ha decidido abordarla a través de un reportaje porque dicho género exige una investigación que se traduzca en una exposición detallada, a través de un lenguaje sencillo que permita al lector interesarse en dicho fenómeno. Sonia Parratt cita la definición de reportaje de Begoña Echeverría Llombart:

“... Es el texto periodístico fruto de una investigación profunda mediante la cual el periodista describe, explica, informa, relata, analiza, compara e interpreta [...] va más allá del clásico Qué ha sucedido y Quién lo ha protagonizado y se fija fundamentalmente en el Cómo y Por qué se ha producido un acontecimiento. Antecedentes, contextualización, análisis, reacciones e interpretaciones son esenciales en este género [...]. Si el lector encuentra en la noticia una fotografía de la realidad, el reportaje le aporta una radiografía de la misma, una posibilidad de diagnóstico sobre el origen y las causas de lo que ocurre y sus posibles repercusiones futuras”. (Parratt, 2003, p. 34)

De acuerdo con la tipología propuesta por Begoña Echeverría (Echeverría, 2011), el presente trabajo corresponde a un reportaje interpretativo, pues se trata de un trabajo de investigación que pretende profundizar sobre un tema que, aunque no es un hecho noticioso, se trata de una problemática más permanente, cuyo propósito es mostrar al lector un panorama lo más vasto posible.

En cuanto a sus características y estructura, se trata de un reportaje demostrativo, es decir, que aborda los problemas fundamentales del tema que nos atañe, profundizando en las causas. “Puede decirse que un reportaje de esta índole es un trabajo, es una

especie de ensayo, un estudio, en el que necesariamente abundarán cifras demostrativas y datos documentales. [...] Además, [...] exige entrevistas de opinión con personas autorizadas que ayuden a exponer y a comprender el problema abordado.” (Leñero y Marín, 1986, p. 218-219).

Pretende responder las preguntas fundamentales: qué es la videodanza, cuáles son las problemáticas más urgentes en torno, y quiénes son y desde dónde se encuentran los actores involucrados; señala y esclarece conceptos fundamentales con el fin de que el lector pueda dilucidar los elementos necesarios para dar respuesta a los cuestionamientos que le puedan surgir.

El tipo de discurso que prevalece es el expositivo, pues expone hechos y opiniones. “Su propósito es explicar la naturaleza de un objeto, una idea o un tema. [...] interpretar el sentido genuino del mismo, manifestar sus antecedentes, causas o datos necesarios para comprender su acción y desarrollo [...] se dirige más al intelecto que a las emociones” (González, 1999, p. 18).

Este enfoque persigue el firme objetivo de fungir como una fuente primera a la cual recurra el lector para conocer lo más esencial sobre la videodanza en México, teniendo como fuente principal las voces de los mismos actores que han protagonizado este fenómeno, quienes han sido entrevistados, y cuyas opiniones y experiencias se ven reflejadas en el tercer capítulo de este trabajo.

El objetivo principal es generar un puente entre las fuentes primarias y el lector, quien a su vez es un espectador, consumidor o realizador potencial. Generar esta clase de acercamiento en el plano cultural propicia el crecimiento de esta expresión artística ya que, si un fenómeno no se difunde no habrá interés por estudiarlo con mayor detenimiento.

Esta cadena de causas y consecuencias prolonga la carencia de conocimiento teórico en este campo, lo que a su vez provoca un desconocimiento general acerca de la naturaleza de este nuevo género y esto ocasiona que se confunda a la videodanza con una simple **coreografía** grabada en video, lo que implica una visión reduccionista que la concibe como un mero registro coreográfico en una cinta de video cuando en realidad sus posibilidades expresivas son mucho más hondas.

Esto es importante para comprender que se trata de un nuevo medio de expresión artística que surge a partir de dos lenguajes distintos<sup>1</sup>, por lo que las características de cada uno de ellos convergen en una nueva disciplina que adquiere características propias a partir de las similitudes y las diferencias de las dos expresiones que la conforman.

La exposición del presente trabajo se desarrolla en tres capítulos estructurados con la finalidad de introducir al lector de forma paulatina en la totalidad del fenómeno de esta expresión artística, llevándolo primeramente por un esclarecimiento conceptual que lo ayude a entender los conceptos esenciales del lenguaje audiovisual y del lenguaje dancístico.

En el segundo capítulo se hace un breve recorrido histórico de la videodanza, un acercamiento a los hechos y a los actores claves que han escrito esta historia que aún continúa, por lo que se introduce a sus protagonistas, cuyas opiniones y experiencias recaen en el tercer capítulo.

En el tercer apartado se aborda el fenómeno de la videodanza a través de la mirada de sus actores, algunos de los principales protagonistas que propiciaron y fortalecieron su práctica en México.

Con el fin de complementar algunos conceptos, se incluye también un glosario en donde se aclaran algunos puntos fundamentales de palabras que pueden resultar desconocidas o confusas. Las palabras que se encuentran dentro del glosario aparecen en negritas dentro del cuerpo del texto y no al pie de página.

Finalmente se comparten las conclusiones y experiencias personales que desembocaron en el desarrollo del presente reportaje.

---

<sup>1</sup> Rodrigo Alonso dice “la video danza [es] un encuentro casual, producto del curioso vínculo entre uno de los medios de expresión más antiguos del hombre y uno de los más contemporáneos [...]”Video danza: otro bastardo en la familia. (1995) *La Hoja del Rojas*, Año VIII, N° 63, Buenos Aires. Disponible en: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/bastardo.php> Consultado el Martes 23 de junio de 2014.

## I. Qué es la videodanza

Es comprensible que la primera idea que brota de la mente de todos aquellos que nunca han escuchado hablar de “videodanza” tenga que ver con una coreografía filmada en video, es decir, con un mero registro coreográfico.

A diferencia de artes como la pintura, la música o la literatura, las formas de arte recién incubadas son más difíciles de precisar en cuanto a una imagen mental común se refiere. Cuando hablamos de arte contemporáneo, y de conceptos como “instalación”, “videoarte” o “performance”, es difícil que los referentes de dos personas coincidan entre sí, pues se trata de géneros de arte que incorporan diferentes medios materiales para expresar una idea en particular, cualquiera que ésta sea. Este tejido de diferentes soportes y materiales del que se valen es lo que los hace particularmente imprecisos.

Algo similar ocurre con la videodanza. No se trata de grabar una coreografía de Pilar Rioja o de Nacho Duato de una forma estéticamente bella, pues al final seguirá siendo un mero registro de **danza**<sup>2</sup>, si no que va más allá de un video lineal sin propuesta audiovisual y sin una articulación real de los elementos de la danza y del video. Se trata de una nueva expresión artística que se nutre de las propiedades del lenguaje dancístico y del lenguaje audiovisual, y los reconfigura para crear un nuevo género de arte contemporáneo.

Esta naturaleza **híbrida** es justamente el seno de experimentación en donde se gesta su riqueza expresiva pues, al igual que sucede con el performance o con una instalación, es difícil que dos conceptos ocurran igual en la mente de dos personas distintas cuando éstas escuchan la palabra “videodanza”.

En este acercamiento resulta oportuno entender la naturaleza de la danza y el video para después concretar cuáles son los elementos convergentes en este nuevo género. Sería erróneo buscar cuál de los dos lenguajes predomina, pues no se trata de supeditar un lenguaje al otro, sino de una expresión, si no nueva, reciente, que aún se encuentra en una profunda búsqueda de autodescubrimiento, en la cual pretende incorporar las cualidades de ambos lenguajes en beneficio del fin expresivo.

---

<sup>2</sup> Los términos señalados en negritas se encuentran dentro del glosario anexo.

Esto no es un intento por limitar las manifestaciones artísticas que puedan cobrar formas futuras en videodanza, sino por entender su naturaleza y conocer los elementos que la conforman y la diferencian de otros productos audiovisuales que también se valen del video y de la danza, como el **videoclip**, por ejemplo.

## I.I Entender a la danza para comprender la videodanza

El movimiento es el aspecto más evidente dentro de la danza y el más elemental en la vida misma. Lo encontramos incluso en las formas más simples de vida, por lo que sabemos que es una constante en el acontecer cotidiano.

La palabra “movimiento” se refiere “a un cambio de peso o posición, que tiende a un fin y está siempre conectado mediante corrientes subyacentes con un dínamo de potencia central. [...] (Love, P. 1968, p.81). Se trata de una característica intrínseca a la vida y a los seres vivos en general, por lo que no es una condición exclusiva de la especie humana.

Sin embargo, “el movimiento de cualquier parte del cuerpo proviene del cuerpo como una totalidad; tiene función y acentos de significado y emoción” (Love, P. 1968, p.81). La danza es una de las actividades humanas que guarda una relación más evidente con este concepto, pues involucra el movimiento del cuerpo humano, pero sería una falacia asegurar que todo movimiento del cuerpo humano es danza.

La danza parte de la relación de oposición movimiento–inmovilidad (Dallal, 1988). Toda danza comienza forzosamente en un punto de inmovilidad y, hacia el final de su ejecución, tiende a retornar a este punto de inmovilidad. La danza parte de esta dicotomía movimiento – inmovilidad, pero no se trata de cualquier movimiento sino del movimiento del cuerpo humano, el cual a su vez responde a diferentes causas.

Marcel Mauss designa como “**técnicas** del cuerpo” a las diferentes “formas en que los hombres, en las distintas sociedades, utilizan, de acuerdo con la tradición, su propio

cuerpo” (Islas Comp., 2001, p.95). A propósito de Mauss, Ugo Volli establece una diferenciación esencial para entender la naturaleza del movimiento que le interesa a la danza. Retoma así el concepto de “técnicas del cuerpo” y las reclasifica en cotidianas y extra cotidianas (Islas Comp., 2001).

Las técnicas cotidianas se refieren a aquellas técnicas “simples” o “normales” que el ser humano realiza en el seno social. Estas técnicas son de cierta forma naturales, pues las llevamos a cabo sin reparar mucho en su acción; por ejemplo, al caminar no pensamos a cada instante cómo es que daremos nuestro siguiente paso o de qué manera colocaremos nuestro pie ni a qué distancia, sino que el acto de caminar es una acción que hemos aprehendido a fuerza de la repetición, y que realizamos de manera mecánica.

De acuerdo con Volli, las técnicas cotidianas están regidas por “la economía de esfuerzos y de la naturaleza: el efecto buscado sigue inmediatamente a la técnica que es su causa o su condición” (Islas Comp., 2001, p.83). Este uso cotidiano del cuerpo en realidad no es más que el impulso de movimiento, pues la vida es movimiento, por lo que el ser humano, al igual que los demás seres vivos, requiere de él para su supervivencia.

Rudolf Laban (1993) denomina “cuerpo máquina” a esta capacidad natural que tenemos los seres humanos para desplazarnos en el espacio, la cual es posible gracias al impulso del movimiento. El impulso de movimiento es congénito a la naturaleza del hombre, pero éste es capaz de desarrollar dicho impulso en mayor o menor medida de acuerdo con las necesidades de adaptación que le exija el medio en donde se encuentra.

Estas necesidades son, en un principio, biológicas, por lo que el movimiento se manifiesta en actividades básicas como la respiración, la alimentación y el desplazamiento. Una vez cubiertas estas necesidades primarias, el ser humano comienza a integrarse a un seno social, por lo que sus movimientos necesitan desarrollarse en otro sentido y de manera más compleja. Aquí se encuentran actividades como aplaudir, silbar o saludar.

Todas las técnicas de movimiento mencionadas hasta ahora son técnicas cotidianas y, aunque se debe tener en cuenta que dichas técnicas tienen que ver con el comportamiento social del individuo, y que pueden variar de acuerdo con las costumbres y tradiciones del grupo social al que pertenece cada persona, en general son prácticas que todos los seres humanos llevamos a cabo en un determinado momento y su realización no cambia el estatus de quienes las practican.

Las actividades extra cotidianas en cambio, aluden a aquellas técnicas que “están relacionadas con determinadas funciones públicas, requieren de un aprendizaje más o

menos formal, a menudo prolongado e influyen en el estatus de quien las practica” (Islas Comp., 2001, p.84).

Esto quiere decir que, al realizar una actividad extra cotidiana, la persona ya no se limita a usar su cuerpo de una manera convencional, por lo que poco a poco moldea y termina por modificar su propio cuerpo en aras de desempeñar una actividad corporal determinada. La realización de esta actividad corporal determinada brinda a esa persona una nueva condición, pues ya es capaz de controlar su cuerpo para desarrollar otras actividades que antes era incapaz de realizar.

Por ejemplo, cuando dormimos estamos realizando una técnica cotidiana, por lo que esto no nos coloca en algún sitio especial ni nos vale el título de “durmientes” o algún designio particular, ya que todos los seres humanos somos capaces de dormir. En cambio, si nos sometemos a un proceso de aprendizaje dancístico sí estaremos realizando una técnica extra cotidiana, lo que influirá directamente en nuestro estatus, reconociéndonos así como “bailarines” o “danzantes”.

La diferencia esencial no radica en que las técnicas extra cotidianas sean aprendidas mientras que las técnicas cotidianas resulten “innatas”, sino que las segundas se realizan para alcanzar fines prácticos y, a base de repetición, terminan por realizarse de manera casi autómata; las actividades extra cotidianas en cambio se erigen sobre una cultura del cuerpo.

En la danza se utiliza el movimiento del cuerpo para comunicar o expresar algo, y para ello se requiere un entrenamiento del mismo con el fin de que éste se eduque de tal manera que permita crear movimientos con una estética determinada: “en tanto que los movimientos de la vida cotidiana están dirigidos hacia la realización de tareas relacionadas con las necesidades prácticas de la existencia, en la danza este fin práctico retrocede hacia el trasfondo. En el primer caso la mente dirige el movimiento; en el otro, el movimiento estimula la actividad de la mente” (Laban, 1993, p.34).

Esto confirma que no todo movimiento es danza pues, a pesar de que la danza implica movimiento, ésta se erige como una técnica extra cotidiana que requiere del conocimiento y el trabajo del cuerpo, lo que deviene inevitablemente en una conciencia plena de lo que con él se puede realizar: Nora Crespo cita a José Luis Barrios para explicar que, “el cuerpo, dato irreductible de la presencia humana en el mundo, es

también territorio donde acontece la coincidencia de la exterioridad y la interioridad: 'exterioridad en cuanto a que la corporeidad está hecha de la misma materia del mundo, interioridad en cuanto a que esta materia tiene sus afectos y emociones que la definen como subjetividad'" (Crespo, N., 2003, p.21).

"Danzar, bailar significa mover el cuerpo en el espacio. Pero este movimiento no puede ser cualquier movimiento: para ser danza debe contener, además, significación: un hálito, un acento, una carga impuesta por el bailarín, por el danzante, por el artista, que diferenciará a este movimiento de todos aquellos que otros seres humanos y animales realizan, consciente e inconscientemente, para sobrevivir en la naturaleza" (Dallal, C., 2007, p.31).

El movimiento específico que la danza implica es posible gracias al desarrollo de un proceso previo de trabajo corporal empírico que va encaminado a un fin expresivo. Dicho fin tiene que ver con la naturaleza artística de la danza. Así el creador de toda obra artística objetiva algo que es meramente subjetivo, pues proyecta su sentir hacia el exterior a partir de una manifestación artística material. "Es solo cuando esos movimientos aleatorios, aunque expresivos, están sometidos a la influencia armonizadora del ritmo, y conscientemente dotados de una forma dada, que la danza nace como una forma de arte" (H'Doubler, 1889, p.56).

De acuerdo con Susan Langer, esta materialización es aquello que nuestros sentidos perciben como un "despliegue de fuerzas en interacción" (Islas Comp. 2001, p.286). Este despliegue de fuerzas se refiere a que tiene que haber una interrelación entre distintas fuerzas para que la danza sea posible y es justo de esta interrelación de donde nace una danza.

Estas fuerzas interactuantes son los distintos elementos que conforman la danza: la iluminación, el espacio, el cuerpo del bailarín y el movimiento que lleva al bailarín a desplazarse dentro del espacio. Cuando estos elementos son manipulados o bien, dirigidos, crean una percepción determinada en el público espectador; estos elementos son "realidades físicas (lugar, gravedad, cuerpo, control muscular, luz y sonido)" (Islas Comp. 2001, p.286), fuerzas materiales que convergen en un punto para que nazca una imagen dinámica, o bien, una danza.

La danza no es uno de todos estos elementos o fuerzas, ya que podemos encontrarlos a todos en diferentes actividades que poco o nada tienen que ver con ella. Si bien la danza involucra una relación entre el tiempo, espacio, cuerpo y movimiento, no se reduce a ser uno solo de esos elementos, ni la suma, sino la percepción final que se origina de esta interrelación; es la proyección que el bailarín o coreógrafo ha dado a una idea a través de un proceso creativo de naturaleza primordialmente interna, y que se exterioriza a partir de la interacción de los elementos que hacen posible su expresión para llegar al espectador como una imagen.

La danza es esa imagen dinámica que percibimos en la plena convergencia de todas estas realidades físicas, pues “todo cuanto un bailarín hace realmente sirve para crear lo que vemos efectivamente; pero lo que vemos efectivamente constituye una entidad virtual” (Islas Comp. 2001, p.286).

Para que esa entidad virtual sea posible es necesario que interactúen los diferentes elementos físicos e inmateriales de los que se vale la danza. Alberto Dallal define la danza como “el arte [que] consiste en mover el cuerpo guardando una relación consciente con el espacio e impregnando de significación al acto o acción que los movimientos ‘desatan’” (Dallal, 1988, p.12).

La definición que nos da Langer sirve para entender el resultado final, esa percepción que queda en el espectador cuando presencia un acto dancístico. La definición de Dallal en cambio es menos abstracta, pues ya habla del cuerpo y el espacio, elementos que este arte involucra.

Para profundizar acerca de los elementos que la danza implica, Dallal (1988) añade que, para que ésta sea posible, es necesario que converjan ocho elementos: el cuerpo humano, el espacio, el movimiento, el impulso del movimiento (sentido, significación), el tiempo (ritmo), la relación luz-oscuridad, la forma o apariencia y el espectador-participante.

## I.II El lenguaje de la cámara

Así como en danza hablamos de una imagen dinámica como resultado final, o bien, como el último estímulo que queda en la mente del espectador para ser interpretado, en el lenguaje audiovisual también es la imagen el fin último, pues ésta es la materia

prima que permite que el realizador comunique una idea al público a través de una secuencia articulada de imágenes en movimiento.

Es evidente que la imagen dinámica en el video atiende a una naturaleza distinta que la de la danza, pues en ésta última estamos ante una presencia física, mientras que en el lenguaje audiovisual se trata de una imagen de naturaleza electrónica, conformada por puntos, líneas y formas que sirven para representar o construir un espacio y un tiempo determinados, en aras de enunciar un discurso narrativo.

Aunque el sonido también es un componente substancial para el lenguaje audiovisual, la fuerza expresiva recae directamente sobre la imagen en movimiento, la cual funge el papel de **signo**. Por ejemplo, en el caso del cine, podrá haber una película muda, pero nunca una película que transcurra con la pantalla en negro.

Alejandro Cobo, que retoma a Pere Marqués, dice que el lenguaje audiovisual “es un sistema comunicacional multisensorial (visual y auditivo) con prevalencia de lo icónico sobre lo verbal; produce una movilidad de la sensibilidad por sobre la razón, proveyendo estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos y en un lenguaje de síntesis en el que sus elementos adquieren sentido si se consideran en conjunto” (Cobo, 2008, p.2).

El lenguaje audiovisual se conforma por una serie de elementos que, al igual que en la danza, se presentan en otras formas de expresión, pero cuando éstos ocurren en conjunto con la imagen en movimiento y, de acuerdo con la lógica interna del lenguaje audiovisual (lo que en el lenguaje oral se traduciría en gramática y sintaxis respectivamente), cobran un sentido unívoco.

Christian Metz, citado por Marcel Martin, afirma que “el cine es lenguaje [...] porque opera con la imagen de los objetos, no con los objetos mismos. La duplicación fotográfica [...] aleja del mutismo del mundo un fragmento de semirrealidad para hacer de éste un elemento de discurso. Las efigies del mundo, dispuestas de un modo distinto que en la vida, tramadas y reestructuradas en el curso de una intención narrativa se convierten en elementos de un enunciado” (Marcel, 2008, p.22).

Hablamos de lenguaje cinematográfico como término análogo al de “lenguaje audiovisual” no porque éstos signifiquen lo mismo, pues el lenguaje cinematográfico es sólo una de las formas que presenta el lenguaje audiovisual, el cual también abarca la

televisión y el video, pero es precisamente el lenguaje cinematográfico el que ha logrado una evolución más evidente en el uso empírico del lenguaje audiovisual, pues es sobre él que se ha teorizado más hondamente para entender aspectos fundamentales de los elementos audiovisuales que fungen como signos a la espera de ser interpretados.

El lenguaje cinematográfico, al igual que la fotografía, nace como un mero experimento en donde la lente de la cámara se limitaba a registrar un fragmento de realidad para, posteriormente, proyectarlo ante los ojos incrédulos de un público anonadado por la singular invención. Con el paso del tiempo, los operadores de las cámaras comenzaron a experimentar diferentes movimientos de cámara, distintos puntos de vista, añadieron color a las imágenes y, posteriormente, sonido.

La cámara dejó de ser un artefacto de registro para convertirse en una ventana capaz de guiar la mirada del espectador e introducirlo en un mundo con una narrativa, tiempo y espacio propios. “La imagen, pues, soporta, un coeficiente sensorial y emotivo que nace de las condiciones mismas en las que transcribe la realidad. En este nivel, exige ya el juicio de valor y no el juicio de hecho, es por cierto algo más que una simple representación” (Marcel, 2008, p. 31).

Al respecto cabe recordar a McLuhan cuando dice que, “los medios, al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de percibir el mundo. Cuando esas proporciones cambian, los hombres cambian” (McLuhan y Quentin, 1969, p. 41).

Marcel Martin afirma que “la imagen *reproduce* lo real y, en un segundo paso y eventualmente, *afecta* nuestros sentimientos y, en un tercer nivel y siempre de manera facultativa, toma un *significado* ideológico y moral” (Marcel, 2008, p. 34). Esto se traduce en tres niveles de realidad:

- a) *Una realidad material con valor figurativo*.- Es quizá la cualidad más evidente de la imagen. Este nivel se refiere a la imagen como una reproducción objetiva de la realidad, pues los elementos que vemos en la pantalla no son más que una copia fiel de fragmentos de realidad (es decir, lo que aparece en pantalla es una realidad efectiva en cuanto a que estuvo físicamente delante de la cámara). Capta momentos y cualidades específicas de la realidad en un momento determinado, y

siempre transcurre en el presente, ya que su reproducción y recepción ocurren, de manera simultánea, en el “ahora”.

- b) *Una realidad estética con valor afectivo.*- Es el contenido emotivo que la composición de la imagen provoca en el espectador. Los estímulos sensoriales son motivados por los elementos constituyentes de la imagen para causar un impacto concreto en el espectador.
- c) *Una realidad intelectual con valor significativa.*- Toda imagen es polisémica, es decir, “implica, subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás” (Barthes, 1986, p.35). Aunque la imagen en sí misma es limitada y específica, pues representa algo concreto y no otra cosa, esa misma imagen puede ser interpretada de formas muy diversas, por lo que puede cobrar más de un sentido.

Es difícil que la imagen cinematográfica se quede en el mero nivel figurativo pues, en la mayoría de los casos, el lenguaje cinematográfico persigue la utilización de la representación de los objetos de la realidad con el fin de construir otra realidad narrativa (cualquiera que ésta sea): “todos los medios nos vapulean minuciosamente. Son tan penetrantes en sus consecuencias personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales, que no dejan parte alguna de nuestra persona intacta, inalterada, sin modificar. El medio es el mensaje. (...) todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica, o física”.

En cuanto a la realidad estética con valor afectivo, en la mayor parte de los casos existe una preocupación por la estética de la imagen dentro del cine, pues de ello depende la correcta estructuración del mensaje que se da al espectador. Podríamos decir que la imagen y el **montaje** son al cine lo que la palabra y el enunciado son a la lengua. Es decir que, si queremos enviar un mensaje correcto a nuestro interlocutor de forma hablada, debemos elegir las palabras adecuadas y ordenarlas de manera que se entienda lo que queremos expresar.

De igual manera, en el cine, para articular de manera asertiva un mensaje audiovisual es necesario seleccionar cuidadosamente los elementos que se

incluirán en la imagen (esto con base en las nociones básicas de composición de imagen que involucran color, iluminación y **encuadre**). Esto puede variar de acuerdo con la originalidad y el estilo de cada creador, pero deben tomarse en cuenta ciertos valores estéticos.

Por otra parte, no siempre se alcanza el tercer nivel, pues algunos espectadores se quedan en el nivel “sensorial y sentimental” (Barthes, 1986, p.34).

La imagen como copia fiel y objetiva no sirve al lenguaje cinematográfico más que para expresar algo que la trasciende, pues la imagen como testigo puro de la realidad no es sino apenas el primer peldaño de su capacidad expresiva, de la cual se sirve para construir un discurso más hondo articulado en una secuencia de imágenes capaces de reconstruir una época pasada, confeccionar una etapa futura, documentar un momento que transcurre en el presente, o bien, inventar realidades en aras de poder contar una historia real o ficticia.

El poder expresivo de la imagen involucra al espectador en un proceso intenso de recepción e interpretación en donde éste, de acuerdo con su contexto, tiene cierta libertad de interpretar lo que el realizador codificó con la disposición específica de los elementos audiovisuales que seleccionó previamente. De todos los aspectos que existen en la realidad, la cámara selecciona sólo aquéllos que le interesa mostrar al espectador, pues resultaría imposible mostrarlo todo.

Los límites que enmarcan a los elementos contenidos en la imagen conforman lo que se conoce como encuadre. El encuadre es la proporción dentro de la cual se organiza el fragmento de realidad capturado a través del objetivo de la cámara, mismo que será reproducido posteriormente ante un público espectador. “La composición interna del encuadre se configura al seleccionar el tamaño de lo representado, la proporción de espacio real que quedará inscrito dentro de los márgenes del marco. [...] Cada una de las posibilidades de encuadre según este criterio se denomina plano” (Valera, 2008, p.6).

Esta selección de elementos llevada a cabo por el realizador es justamente la condición subjetiva de la imagen, incubada en el proceso creativo en donde el creador dirige la lente de la cámara para mostrarnos lo que él desea que veamos en pantalla y no otra cosa. Más aún, para que lo veamos desde el punto de vista que él considera como el más apropiado (encuadre) y en el orden que él lo dispuso (montaje).

El lenguaje cinematográfico es capaz de trasladar al espectador a otro tiempo y espacio gracias a los recursos discursivos que se han desarrollado. Estos recursos pueden ser saltos en el tiempo (elipsis o flashbacks), sonoros (narración), enlaces y transiciones (cortes, barridos, aperturas o cortinillas).

### **I.III La coreografía de la mirada: el nacimiento de la videodanza**

La videodanza nace, al igual que el cine, como producto de un experimento fortuito. Es un género expresivo relativamente joven nacido de la intersección de los elementos de una de las artes más antañas, la danza, y de una de las invenciones más provechosas de concepción más o menos reciente, el video.

Nace a raíz de una búsqueda expresiva: comienza como un accidente provechoso y, a fuerza de la experimentación, crece y se desarrolla hasta convertirse en una expresión autónoma que ya no busca su razón en sus raíces, sino que apunta hacia el futuro en busca de expandirse y autorrealizarse de manera independiente.

Es cierto que parte de los principios básicos de la danza y del lenguaje audiovisual, pues son éstos los padres que la engendraron, por lo que está en su genética la naturaleza de los elementos constitutivos que éstos le heredaron, no obstante, su fin y sus cualidades expresivas comienzan a alejarse del lecho familiar.

En principio diremos que la videodanza es un género **híbrido** contemporáneo que conjuga el lenguaje audiovisual y el lenguaje coreográfico por igual. No es, en definitiva, el registro coreográfico de una puesta en escena y tampoco se reduce a una película que trata sobre danza, sino que es una expresión que conjuga ambos lenguajes sin privilegiar a uno o a otro, sino que retoma las cualidades expresivas de ambos, y también aquéllas que surgen en la intersección del punto en donde interactúan ambas disciplinas, y sólo son posibles en esa unión.

Douglas Rosenberg la define como una "danza para la pantalla", esto es, como "la construcción literal de una coreografía que sólo vive cuando está encarnada en un film, video o tecnologías digitales. Ni la danza ni los medios para manifestarla están al servicio uno de otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida" (García, 2002).

Existen varios puntos de convergencia entre ambos lenguajes, mismos que posibilitaron el nacimiento de la videodanza. Ya hemos visto antes que los principales son el movimiento y la imagen, pero también existen puntos de discordancia pues, aunque ambos lenguajes poseen estos elementos, cada uno de ellos se manifiesta de forma muy distinta en cada lenguaje.

La videodanza materializa a la danza, pues la danza escénica sólo es posible gracias a la presencia del bailarín ante un público espectador, cosa que no ocurre en la videodanza, pues en ésta la presencia física del bailarín se evapora para dejar paso a un soporte material que reproducirá sus movimientos de forma exacta todas las veces que ésta sea proyectada.

“La videodanza, no es ni video ni danza. Quizás podría ser la inauguración de una mirada que el video, como técnica, le asigna al cuerpo en movimiento” (Carrera, 2005, en línea). Esto ocurre así porque, mientras en la danza escénica el cuerpo humano es el soporte material que comunica, en la videodanza es el video el soporte último que comunica al espectador, mientras que el cuerpo del bailarín se transforma en una imagen captada por la cámara para ser proyectada ante un público que ya no estará ante la presencia física del bailarín.

Al ser el video el soporte final cambia también la realidad física del cuerpo del bailarín, pues ya no se trata de una danza presencial, sino que el cuerpo se convierte en una imagen electrónica que puede proyectarse sobre una pantalla, sobre un escenario o en la web. Esto, invariablemente, influye sobre otros factores, pues permite que una videodanza sea proyectada en cualquier parte del mundo y en cualquier momento, pues ya no se requiere la presencia física del espectador en un momento y un lugar determinados.

Esto a su vez desencadena una serie infinita de posibilidades en las que, mientras en la danza escénica el bailarín es el único que puede manipular su cuerpo, en la videodanza el realizador puede manipular la imagen del cuerpo del bailarín, primero, mediante la cámara y, en un segundo plano, a través del montaje.

Con esto, “el cuerpo en la videodanza no es más un cuerpo atado a las contingencias del mundo físico, ahora es un cuerpo imagen capaz de hacer todas las

proezas imaginables como resultado de las alteraciones que sufre la corporalidad a través de la intervención digital” (Lachino y Benhumea, 2012, p.61).

El cuerpo se convierte así en la imagen que el espectador ve en la pantalla, por lo que éste, en su condición de imagen, se somete a los designios de la edición de video, lo que le da un nuevo significado y una nueva acepción estética.

La danza y el lenguaje audiovisual comparten dos elementos fundamentales: el tiempo y el espacio, ambos indispensables para el desarrollo de ambos; sin embargo, ambos cobran características diferentes cuando la danza se fusiona con video. En la danza es necesario un espacio real, físico, único y estático, y el tiempo siempre ocurre en el presente; en el lenguaje audiovisual el espacio es una entidad virtual, puede involucrar uno o más escenarios, y no necesariamente tienen que ser reales, pues pueden ser ficticios.

Estas diferencias se diluyen cuando ocurre el encuentro de ambas disciplinas, pues la danza adquiere las características del audiovisual por ser éste el soporte último sobre el que se imprime la realidad dancística. Es decir, que la naturaleza escénica de la danza se desvanece para cobrar la forma de una entidad virtual que asume las características del soporte sobre el cual se suscribe. Así la danza se nutre de las posibilidades expresivas del audiovisual y la videodanza asume las características del tiempo y el espacio del video.

El tiempo en la videodanza no ocurre igual que lo hace en la danza escénica, pues en ésta última el acto performático siempre ocurre en el momento presente, es decir, en el ahora. En el video la noción del tiempo es una construcción confeccionada por el director a través de diversos referentes sonoros o visuales que saltan o retroceden en el tiempo, llevando al espectador a una esfera temporal paralela a la que le ocurre físicamente.

“El tiempo del video no es el mismo de la danza: cuando lo es (registros coreográficos) en general no hay video danza. Las honrosas excepciones, como siempre, confirmarán lo que ni siquiera es una regla. El video permite reunir acciones coreográficas registradas en diferentes momentos, eliminar los nexos que llevan de una postura corporal a otra, y, por efectos de la edición, repetir movimientos en forma idéntica o al revés, acelerar o dilatar acciones” (Alonso, 1995, en línea).

El espacio en danza es la materialidad física que la contiene, por lo que resulta indispensable para que ésta sea posible. El bailarín debe establecer una relación consciente con el espacio: debe explorarlo para que le sea posible medir su capacidad de acción; debe conocerlo para poder apropiarse de él y así transformarlo.

La naturaleza de la danza escénica es presencial, es decir, está creada para que el público espectador presencie una pieza coreográfica en un sitio y un tiempo determinados. Esto establece que el escenario sea uno solo, limitado y fijo, lo que dificulta que existan distintos escenarios, pues sería complicado que, a la mitad de una ejecución, se le pida al público trasladarse a otro lugar para que pueda ver el resto de la coreografía.

El espacio por sí mismo no es más que un lugar, un sitio inmóvil, una sede donde puede ocurrir cualquier cosa, pero cuando se trata del espacio escénico en danza hablamos de un lugar en donde se llevan a cabo las acciones dancísticas, las cuales tienen injerencia directa sobre él y lo transforman: “aún en la más plena inmovilidad, el espacio “ocurre”, está allí. Sus tres dimensiones son palpables, visualmente accesibles. Acompañan al cuerpo su “alto, su ancho, su fondo”, [y es ahí en donde] “se dan” [...] las combinaciones de los otros elementos de la danza” (Dallal, 1988, p.26).

En el lenguaje audiovisual el espacio también es fijo en cuanto a que requiere un sitio inamovible en donde el público espectador pueda presenciar la proyección. No obstante, el espacio en el video, es decir, dentro de su narrativa, constituye una entidad virtual autónoma, por lo que puede tratarse de uno o más escenarios, naturales o producidos, e incluso pueden proyectarse de manera simultánea en la pantalla.

A diferencia de la danza escénica, en la videodanza el espacio que vemos en la pantalla no es el mismo espacio que compartimos de forma presencial, sino que es un espacio creado especialmente para la pantalla, por lo que parece que la acción dancística proyectada en la pantalla ocurre en un espacio distinto.

En la videodanza podemos observar varios escenarios, intercambiables y muy distintos entre sí, mientras que en la danza escénica sólo podemos apreciar el escenario fijo e inmóvil que el bailarín explora delante de nosotros.

Esto da pie a otra observación no menos importante pues, mientras en la danza escénica es el espectador el que está al mando de su mirada, en la videodanza es el

realizador el que dirige la mirada del espectador a través de la cámara, y es a través de ésta que decide hacia dónde debe fijar la vista el espectador.

Por ejemplo, en la danza escénica el público es libre de dirigir la mirada hacia el aspecto de su elección, es decir, el bailarín se desplaza por el espacio escénico y, desde la perspectiva del espectador, éste puede dirigir su atención hacia el punto que más le apetezca. En la videodanza en cambio, la lente de la cámara precisa hacia dónde debe enfocar su mirada el público asistente, pues a través del encuadre, de los diferentes planos, ángulos de vista y movimientos de cámara, el creador dirige la mirada del público hacia aspectos muy específicos.

“La cámara no es un testigo neutral que sólo captura la danza que se presenta frente a ella, sino que le otorga valores estéticos propios al acontecimiento que tiene frente a sí, lo resignifica gracias a su emplazamiento, a su propia kinesis. Detrás de la cámara y la pantalla hay un creador cuya mirada personal sobre la danza se traduce en distintas formas de pensar el cuerpo, el movimiento, el espacio y el tiempo”, Lachino y Benhumea, 2012, p.31).

De esta forma, el espectador es llevado al mundo del bailarín, un mundo que tiene un espacio y un tiempo distintos a los que ocurren en su entorno inmediato, e incluso, es llevado a asumir una mirada que no es la suya. Así, la movilidad de la cámara se convierte en un elemento activo que modifica la mirada, pero que también la acerca de manera tal que crea un diálogo de interacción mucho más íntimo.

En la danza escénica resulta complicado que el espectador pueda apreciar los detalles gestuales o los movimientos mínimos del bailarín, mientras que en la videodanza es posible realizar acercamientos que muestren a detalle hasta el más mínimo gesto del (planos cerrados y close ups). La cámara traspasa la barrera del escenario fijo que separa al espectador en la puesta en escena y lo lleva al espacio vital del bailarín para introducirlo en su intimidad.

“El ojo de la cámara permite rescatar zonas, sectores que muchas veces son corporales y que otorgan una dimensión inusual al cuerpo como lugar a recorrer y/o habitar. Toda una estética del cuerpo como terreno a explorar subyace en los primeros planos o los detalles que el cuadro de la cámara recoge y la pantalla coloca a nuestra consideración” (Alonso, 1995, en línea).

Por último, existen aspectos comunes a ambas disciplinas que se mantienen, es decir, no se transforman. Estos aspectos son cuestiones físicas como la iluminación, la musicalización y el vestuario.

## II. Elementos claves en la historia de la videodanza

La videodanza emerge en el seno de una sociedad artística cuya constante búsqueda expresiva los llevó a explorar y apropiarse del contexto en el que se desenvolvían, lo que se tradujo en la adopción de herramientas tecnológicas que les permitieron cuestionar las formas de concebir el arte, y romper los paradigmas que hasta ese momento confinaban su exhibición a un museo, un escenario o una sala de cine.

La videodanza nace como un género híbrido cuya historia se remonta a la segunda mitad de los sesentas, en los inicios del videoarte, que fue una especie de padre que engendró a la videodanza en su camino hacia la experimentación artística, la cual consistía en la producción, manipulación y proyección de la imagen, valiéndose de herramientas tecnológicas como monitores, la videograbadora portátil y algunas herramientas de edición de imagen.

El videoarte surge con un par de artistas que, en su afán por alejarse de las formas convencionales en las que en ese tiempo se hacía televisión, encuentran en la comercialización de la cámara de video portátil una nueva plataforma para experimentar y crear con ello otras formas de explorar y comprender la imagen.

Los pioneros del videoarte fueron el coreano Nam June Paik (1932), considerado como “el padre del videoarte”, y el alemán Wolf Vostell (1932-1998), quienes, en palabras de Héctor Siluchi, en una colaboración con el blog de Hernán Mortecinos, lograron “reformular el discurso de la televisión tratando de romper con el torrente comercial de sus mensajes e imágenes banales, para definitivamente otorgarle a ésta un lugar como legítimo medio artístico”.

Implementaron el uso de monitores dentro de su proceso creativo; utilizaron al video como su estandarte para criticar las imperantes formas de manipulación para las que servía la televisión; y, con cámara en mano, salieron a grabar distintos momentos de la realidad cotidiana con el fin de perseguir una realidad subjetiva con fines estéticos, alejándose con ello del modo habitual en el que se hacía televisión, a la par que se acercaban a una expresión artística que estaba por revolucionar la forma de entender el arte y la tecnología.

Jorge Bravo cita *La madonna del futuro* del historiador de arte Arthur Dando, en donde éste cuenta la anécdota de cómo Nam June Paik, apenas teniendo en sus manos la primera cámara de video portátil, lanzada por la compañía Sony en 1965, salió a la

calle a hacer uso de ella: “había un embotellamiento provocado por el papa Pablo VI (que visitaba la catedral de San Patricio en Nueva York); Paik se subió a un taxi inmovilizado para filmar el paso de la caravana de vehículos. La cinta se mostró esa misma noche en una exposición (“Electronic Video Recorder”) en el Café à Go Go” (Bravo, 2006, [http://www.esteticas.unam.mx/revista\\_imagenes/rastros/ras\\_june12.html](http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html)).

De esta forma el padre del videoarte iniciaba una corriente artística cuya premisa era la interacción del arte con las nuevas tecnologías, lo que obligó al espectador a cambiar sus preconcepciones acerca de las formas en las que se exhibían obras de arte, y a cuestionar los soportes “tradicionales” existentes, obligándolo a cambiar su mirada y a reinventar lo que hasta ese momento entendía por arte.

Nam June Paik, en compañía del músico John Cage, también exploró la creación de sonidos provenientes de diversas fuentes y con sentidos completamente aleatorios, con lo que ambos artistas se integraron al naciente movimiento artístico Fluxus, que se trataba de un movimiento que, según la *Enciclopedia Itaú Cultural de Artes Visuales* (en línea):

Trataba de romper las barreras entre arte y no arte, dirigiendo la creación artística a las cosas del mundo, ya sea a la naturaleza, a la realidad urbana o al mundo de la tecnología. Además de la música experimental, las principales fuentes del movimiento pueden encontrarse en un cierto espíritu anárquico de contestación que caracteriza el dadaísmo, en los *readymades* de Marcel Duchamp (1887-1968) y en su crítica a la institucionalización del arte, y en *la action painting* de Jackson Pollock (1912-1956), con énfasis en el proceso de creación anclado en el gesto y en la acción.

Fluxus fue un movimiento efervescente que permitió la convergencia de habilidades, aptitudes, y deseos de múltiples artistas provenientes de diversas disciplinas, como el performance, la escultura, la pintura, la música, la danza, y las artes visuales. Se convirtió en un punto de confluencia que propició la interrelación de diferentes quehaceres artísticos, y fue así como performanceros, escultores, pintores y coreógrafos comenzaron a acercarse al video para replantear sus propias formas de hacer arte.

Un ejemplo es Joan Jonas, escultora neoyorquina ampliamente reconocida por su trabajo performático, que comenzó a utilizar la cámara de video como una herramienta

para reconfigurar algunos de sus performances, lo que le permitió explorar y mostrar su cuerpo de formas que hasta entonces no eran convencionales.

De la misma manera, la videoartista alemana Ulrike Rosenbach incursionó en el campo del arte del performance a través del video, campo fértil a través del cual abordó temas feministas, valiéndose de esta herramienta tecnológica (el video), en conjunto con la exploración del cuerpo ante la cámara.

Es cierto que la intersección entre el lenguaje audiovisual y la danza se dio mucho tiempo antes de la aparición del videoarte. Incluso desarrolló un papel fundamental desde 1927 con la aparición del cine sonoro, lo que a su vez favoreció el nacimiento del musical, género cinematográfico que encontró pleno apogeo de los años treinta hasta finales de los sesenta, y que dio luz a filmes como *Whoopee!* (1928) y *La calle 42* (1933), coreografiadas ambas por Busby Berkeley.

Berkeley se distinguió por repensar el lenguaje coreográfico, dejando de lado la frontalidad del lenguaje teatral y convirtiendo a la cámara como un participante activo dentro del filme, recreando coreografías pensadas para ser apreciadas desde diferentes ángulos y perspectivas. Esto introdujo un primer acercamiento íntimo de la danza y la cámara, sin embargo la presencia preponderante de la coreografía la convertía en la protagonista y el fin último de la cinta.

Está de más recordar la larga lista de musicales exitosos que desfilaron por la pantalla grande, pero lo que sí cabe destacar es la presencia de la danza en el séptimo arte desde mucho tiempo antes del nacimiento de la videodanza.

## II.I Videodanza: escenario internacional

La danza no fue únicamente una característica distintiva de un género cinematográfico, sino que también fue el mensaje mismo dentro del relato. La obra de Martha Graham en filmes como *Night Journey* (1947), *Appalachian Spring* (1944) y *Dancer's world* (1957) son un ejemplo de esto, pues en ellos vemos a la danza como la protagonista, el fin y el medio que aparece en el soporte material que es, en este caso, la cinta cinematográfica.

En la obra de Graham la danza es *per se* el relato de cada film, es decir, su presencia no se justifica a merced de narrar una historia cinematográfica, sino que es la misma coreografía el relato que nos cuenta el filme. En este caso la danza es el objeto de interés mientras que el video funge como soporte para un mero registro coreográfico con fines de registro pues, hasta este punto, la danza en un filme no se diferenciaba mucho de la danza escénica en cuanto a que se presentaba de manera lineal. Esto se aprecia en *Lamentation (1943)*, en donde la cámara fija se encuentra situada al centro del escenario, brindándonos una perspectiva de espectador físico, presente e inamovible, en el teatro en donde se desarrolla la pieza coreográfica.

Merce Cunningham, bailarín y coreógrafo estadounidense, y alumno de Graham, hizo lo propio en la década de los 70, en donde se inicia en los primeros pasos hacia la construcción de la videodanza en colaboración con Charles Atlas, un videoartista con el que trabajó en conjunto para documentar algunas de sus coreografías pero, al igual que en el caso de su tutora, hasta ese momento sus producciones tenían un carácter meramente documental aún, por lo que no se trataba propiamente de videodanza.

Más tarde Cunningham también colaboraría con Nam June Paik y John Cage para crear *Global groove*, una pieza de videoarte en donde la danza es el elemento principal en la composición del concepto de la imagen en movimiento, obra en la que comienzan a delinearse algunos aspectos que, más tarde, evolucionarían hasta ser lo que hoy denominamos “danza de la contemplación”.

Fue en la década de los ochenta cuando el papel del montaje comienza a cobrar mayor fuerza en el proceso de postproducción de productos audiovisuales, lo que abasteció al naciente género artístico de la videodanza de un extenso repertorio de herramientas narrativas, ayudándole así a posicionarse como una vertiente artística incubada en el desarrollo del videoarte, pero con un fin expresivo innovador y diametralmente distinto.

A partir de esta época la experimentación interdisciplinaria entre danza, performance y video cobra mayor fuerza, por lo que un mayor número de artistas comienzan a jugar con imágenes abstractas, música, voz y cualquier otro elemento que pudieran manipular, lo que trajo a la luz a artistas como Meredith Monk, compositora, cantante, artista de performance, cineasta y coreógrafa estadounidense, pionera del “performance interdisciplinario”.

Aunque el trabajo de Monk se destacó por la exploración de diversas técnicas vocales, gran parte de sus obras expresan una fuerte interrelación de diversos elementos, como la música y el movimiento, la imagen y el objeto, y la luz y el sonido, en una búsqueda por construir nuevos modos de percepción. Algunas de las obras en las que Monk imprime especial atención al cuerpo en presencia de la cámara se encuentran *16 Millimeter Earrings* (1980), *Paris* (1982) y *Turtle Dreams* (1983).

Con esto, la videodanza empieza a caracterizarse por ser cada vez más expresiva y propositiva, pues los artistas comienzan a incorporar elementos de danza, teatro, música y mímica para cualquier pieza. Un ejemplo de esto es *Le P'tit Bal* (1993), una obra de Philippe Decouflé, fruto de la interdisciplina ya que, además de ser bailarín y coreógrafo, Decouflé se formó en artes como el circo y la mímica (junto con Marcel Marceau).

Otro personaje clave es Lloyd Newson, director australiano de *DV8 Physical Theatre*, compañía de teatro físico y danza formada en 1986, que ha ganado más de 50 premios nacionales e internacionales, logrando un impacto dinámico en la danza contemporánea y el teatro. Coreografió *Enter Achilles* (1996), obra dirigida por Clara van Gool, que se destaca por una fuerte narrativa que mezcla realidad y fantasía a través del movimiento de la danza, el cual se ve reforzado por la interacción con la cámara y la edición. Otros de sus trabajos más destacados son *Dead Dreams of Monochrome Men* (1990) y *The Cost of Living* (2004), en donde mezcla danza, diálogo y teatro físico.

En 1999, el bailarín y coreógrafo, Bill T. Jones, colabora con Paul Kaiser y Shelley Eshkar en *After Ghostcatching*, lo que significó un enorme reto para éstos últimos pues, al pedirle a Jones que fuera parte de una obra digital, éste les aseguró que ningún producto audiovisual podía capturar mínimamente la belleza de la danza escénica porque, en sus palabras, "Dance is like water in your hand" (Wade, 2011), lo que le más tarde habría de inspirarlos para darle nombre a la obra.

*After Ghostcatching* es una pieza que exhibe una danza virtual en donde no hay nada realista: se aprecia una figura humana esbozada en líneas de tiza sobre un fondo negro. Poco a poco la figura comienza a moverse, a seguir una serie de poses y, mientras se desplaza, emergen de ésta otras figuras que nacen de sus extremidades, y que comienzan desprenderse y a moverse en un vacío aparente.

La lista de artistas que han aportado su talento y sus conocimientos alrededor de mundo para escribir esta historia es muy larga, pero hemos mencionado sólo algunos con el fin de destacar los elementos que contribuyeron a confeccionar lo que hoy denominamos videodanza.

## II.II Videodanza en México

En México el primer acercamiento a la videodanza surge apenas hace treinta y tres años con la pieza *Videodanza, viva, video danza* (1979) de Pola Weiss, la primera videasta mexicana que se atrevió a cuestionar los paradigmas acerca de la danza, la televisión y el arte en sí.

Con una cámara sobre los hombros, Pola Weiss se grabó a sí misma mientras bailaba frente a varios espejos y, sin preocuparse por mostrar la totalidad de su cuerpo, puso mayor énfasis en los detalles gestuales. Con esto, la mexicana se convirtió en pionera del videoarte en México, y sentó las bases para un redescubrimiento que cambiaría la forma de entender la danza.

Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la UNAM, Pola Weiss fue la primera estudiante en presentar su tesis en video, lo que importunó a algunos catedráticos de la época que no se habían encontrado con una situación semejante hasta antes del examen profesional de Pola.

Más tarde Weiss logró convertirse en profesora de la misma Facultad de donde había egresado y, de forma paralela con su profesión como docente, comenzó a trabajar de forma sistemática en la experimentación del video, el performance y la edición, convirtiéndose en pionera del videoarte, la videodanza y el videoperformance en México.

En la publicación en línea de *Etcétera*, “Pola Weiss: La videasta olvidada”, Jorge Carrasco nos cuenta cómo Froylán López Narváez, catedrático de la misma Facultad, relataba que, en el mundo de la producción de tele, los profesionales se asumían como técnicos o comunicadores “pero no como artistas ni creadores, y recalca que Pola Weiss tenía otra actitud y estima de la imagen televisiva. Las señales luminosas, la vastedad de una dinámica regida por el placer de la visión, el momento mismo de la

percepción de la iconografía, todo esto es el afán primero, la búsqueda de la comunicóloga mexicana" (Carrasco, 2000).

Más tarde, en el IX Encuentro Internacional de Videoarte, efectuado en el Museo Carrillo Gil de la ciudad de México en 1977, Pola conoce en persona a Nam June Paik y se produce un encuentro en donde el padre del videoarte reconoce y valora el trabajo de la artista mexicana, lo que ratifica y vigoriza el trabajo de la videasta.

A lo largo de su carrera Pola produjo poco más de cincuenta obras videográficas y, aunque en México no se reconocía su labor artística ni se difundía su trabajo, en Francia fue considerada "la videasta más importante de América Latina" en el Festival de Montpellier en 1987. También expuso su trabajo en Bélgica, Holanda, Estados Unidos, Italia y Venezuela.

En *Etcétera* el mismo Jorge Carrasco nos cuenta lo que el video significaba para Pola: "una expresión viva, [en donde] las sensaciones están presentes, y el trabajo es compartido con el público. No se trata de un cuadro colgado, sino de una serie de imágenes que buscan provocar al público, entablar una alianza con él, despertarlo con música, formas, color, danza y movimiento. Es como una síntesis en la que la idea que en cine se transmitiría en dos horas, aquí se logra en diez minutos" (Carrasco, 2000).

Estos fueron los precedentes que sentaron los inicios de la videodanza, y fue sin duda el experimento de Weiss lo que fundamentó las bases para la fusión de la danza y el video en México, unión que con el paso de los años evolucionaría hasta convertirse en un nuevo género del arte contemporáneo, híbrido y autónomo.

Pero no fue sino hasta después de los noventa cuando el fenómeno comenzó a verse como una novedosa propuesta audiovisual constituida por un lenguaje coreográfico (danza) y un lenguaje audiovisual (video), terreno fértil al que ya se han acercado a experimentar videastas, coreógrafos y bailarines.

Pese al poco o nulo reconocimiento que en ese tiempo se le otorgó al trabajo de Pola en México, su obra logró alcanzar a figuras que se sentirían inspiradas a realizar experimentos con la unión de estos dos lenguajes. Tal es el caso de Rocío Becerril, coreógrafa, bailarina, guionista y videasta que se cuenta entre las grandes precursoras de la videodanza de factura nacional.

A continuación se presentan breves semblanzas de las figuras de la escena actual del fenómeno de la videodanza en México, lo que ayudará al lector a tener una mirada más íntima a los hechos que fueron entretejiendo esta historia que hoy se cuenta.

Rocío Becerril estudió capacitación cinematográfica en 1985 y obtuvo el grado de maestra en danza contemporánea por la Universidad de Quebec, en Montreal, institución en donde formalizó sus estudios de videodanza, conocimiento que la llevaría a fundar el taller de videodanza en el CENART y Casa del lago en 1999.

Trabajó durante 16 años en Televisión Universitaria, en donde fungió como asistente de producción y guionista. Este espacio le permitió proveerse de las herramientas necesarias para insertar a la danza en la televisión de una manera que no había sido pensada hasta entonces.

Durante su estancia en Tv UNAM gestionó la realización de proyectos documentales sobre danza y, una vez que logró el permiso para ello, tuvo la sagacidad de incrustar en ellos fragmentos coreográficos ficcionados con una estética visual que se asemejaba a la del videoarte. De esta manera logró maquillar su aspiración real de hacer videodanza en tele, y así conseguir la aprobación para que su proyecto saliera al aire.

El éxito obtenido con su serie documental le permitió exigir a los productores la realización del proyecto que realmente tenía en mente, que era hacer videodanza. Fue así como, pese a que los productores del canal aún sentían cierta desconfianza hacia este poco explorado género, le fue concedido un programa piloto de 27 minutos, tiempo que Becerril aprovechó ingeniosamente para transmitir dos piezas de 13 minutos que creó en colaboración con el coreógrafo Raúl Parrao.

En 1997 fundó la compañía de danza “R+R Arte y Movimiento” junto con el artista plástico Rodrigo Flores, propuesta interdisciplinaria que conjuga la esencia de la danza y de las artes visuales con el fin único de confeccionar un espacio de estudio, investigación, creación y realización que se encuentre en la intersección entre el cine y la danza.

En 2012 su compañía obtiene el apoyo del Centro de Producción de Danza Contemporánea (CEPRODAC) para conformar un laboratorio de investigación de coreografía y cámara, y con ello dar a luz a una serie de tres cortometrajes titulada *La libreta verde de Nellie*, pieza inspirada en la vida de la escritora y coreógrafa mexicana Nellie Campobello y en su obra *Cartucho*.

La compañía de Becerril y Flores también ha recibido apoyos por parte de FONCA, CENART, INBA, CONACULTA, Fundación Bancomer y la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México.

La trayectoria de Rocío Becerril respalda la importancia que su papel ha significado para el mundo de la videodanza, mérito que también puede apreciarse en la calidad de sus obras, lo que le ha valido la mención honorífica en el XI Gran Premio Internacional de Videodanza en París, Francia por su pieza *Todos la mirábamos* (2003).

Octavio Iturbe es otro caso aislado de artistas que incursionaron en la producción de videodanza, y cuyo trabajo lo respalda internacionalmente. El videasta mexicano ha trabajado para compañías de Bélgica, Inglaterra y España; y ha impartido talleres de video en Bélgica, Brasil, España y Argentina.

Iturbe se inició en la videodanza en Madrid en 1990 en compañía del coreógrafo belga Wim Vandekeybus, con quien trabajó durante muchos años registrando las coreografías de su compañía de danza. En esta primera etapa Octavio no tenía idea de qué era la videodanza, pero ya empezaba a explorar con la cámara algunos movimientos alternos para darle un giro a los registros coreográficos que hasta entonces había venido grabando.

Según nos cuenta Hayde Lachino en *Historia intermitente de la videodanza*, es también con Wim con quien Octavio grabó su primer videodanza, *Roseland*, pieza que los hizo acreedores del "Dance Screen Award 1991" y el "Prague d'Or".

En *Roseland* Octavio y Wim graban y coreografían a la compañía de danza "Última vez" en un teatro abandonado, y es aquí donde Iturbe comienza a jugar con los ángulos de cámara y con el ritmo de la edición, mostrando así aspectos coreográficos poco convencionales y difíciles de apreciar en las ejecuciones presenciales.

A partir de ahí Octavio continúa su carrera profesional experimentando con aspectos fundamentales de la edición, y enfocándose en el ritmo primordialmente, aspecto distintivo que puede apreciarse en sus obras *Caída en invierno* (1994) y *Montevideoaki* (2005).

Esta cualidad aparece lógica una vez que entendemos que su formación es meramente audiovisual, es decir, su profesión inicial es la de editor, no la de coreógrafo ni

la de bailarín, por lo que su proceso creativo se desarrolló más en este sentido, dejando un poco de lado los aspectos kinésicos en sus obras.

El caso opuesto lo vemos con Mauricio Nava, coreógrafo, bailarín, docente y videasta que dirige la compañía profesional de danza contemporánea SteicH Danza Multidisciplinaria en la ciudad de Guanajuato; creador de la técnica NAPP; y premio Nacional de Danza Guillermo Arriaga 2014 por mejor coreografía con su pieza *Dos pasos*.

Su primer acercamiento a la videodanza se dio en un viaje fortuito a Portugal en compañía del coreógrafo Miguel Ángel Díaz quien, como él mismo nos cuenta, lo introdujo en el mundo de la videodanza: “fue en 2008, mientras estaba estudiando la Licenciatura en Coreografía en la Escuela Nacional de Danza, que Miguel Ángel Díaz, director de la compañía Asalto Diario A.C., me invitó a sumarme a su equipo, con el que viajaría a Lisboa. Trabajamos juntos seis meses, y recorrimos varios países de Europa central con una videocámara. A veces yo grababa y él bailaba o al revés. En ese material grabamos una videodanza con fragmentos de varios países. Ese fue mi primer acercamiento y desde ahí quedé fascinado”.

Más tarde reafirmaría su afición por la videodanza en su retorno a la Escuela Nacional de Danza, pues en ese tiempo Rocío Becerril ya había fundado el taller de videodanza, logrando incorporarlo al plan de estudios del CENART.

Contrario a lo que ocurre con Octavio Iturbe, el trabajo de Mauricio Nava ha sido principalmente coreográfico, pues su aprendizaje en el uso de la cámara y la edición fue empírico más que formal, aspecto que se refleja en los efectos improvisados que aparecen en su obra *Tres detrás de la puerta*, pieza en donde logró un efecto visual rudimentario a base de jugar y experimentar con la cámara.

Así logró crear una especie de ruido visual en forma de líneas horizontales que atraviesan la pantalla incesantemente, lo que provee al video de una especie de textura porosa, efecto logrado de un modo amateur en el que su ingenio lo llevó a grabar sobre lo ya grabado, es decir, tomó la cámara y grabó el video mientras éste se estaba reproduciendo en la pantalla, y fueron las cualidades del barrido electrónico que aparecían en ese momento en el monitor las que le dieron el efecto final.

Estos dos casos particulares denotan que la producción de videodanza en México se ha venido haciendo de forma experimental, y que su historia se ha hilado a través del

clásico “prueba y error”, lo que nos muestra que la videodanza es, en efecto, un fenómeno muy reciente que apenas comienza a delinearse.

Esto explica algunas de las carencias en la producción de las piezas audiovisuales, consecuencia lógica de la ausencia de investigación, teoría, sistematización y difusión de un conocimiento integral respecto a esta nueva expresión, lo que se ve reflejado en producciones con deficiencias técnicas o sesgadas que privilegian las características de un lenguaje por encima del otro.

Lo anterior es perfectamente entendible si recordamos que los realizadores poseen una formación meramente audiovisual o bien, meramente dancística, pero no debemos perder de vista que estas insuficiencias surgen de forma adyacente al nacimiento de un nuevo género que, al igual que todo movimiento artístico, se incuba con muchas interrogantes que se van resolviendo en el devenir del quehacer empírico.

Un ejemplo de la maduración de este proceso es el trabajo conjunto que hoy se aprecia en los procesos creativos de los implicados en el tema, para quienes resulta sumamente normal trabajar con un director de imagen, que es quien atiende los aspectos fundamentales de la cámara y de la edición y, de manera paralela, con un coreógrafo, que es quien dirige y supervisa los pormenores respecto a las cuestiones corporales.

Esta manera de trabajar es una rutina habitual para videastas como Alfredo Salomón, comunicólogo por la UDLA-Puebla que se aventuró en el terreno de la creación videodancística desde 1998. En entrevista con Hayde Lachino y Nayeli Benhumea, en *De la escena a la pantalla*, el mismo videasta mexicano relata que esta forma de trabajo ocurrió a raíz de su encuentro con el coreógrafo Raúl Parrao, con quien entendió “nuevas formas de hacer imagen basadas en la metodología que usa la danza para la creación de sus piezas coreográficas”.

En materia de difusión - aunque aún queda mucho por hacer - existen esfuerzos importantes, como es el caso del primer reality show mexicano sobre videodanza *Video + danza*, producido por la Dirección de danza de la UNAM en 2012. En él participaron diez equipos conformados por estudiantes de diversas disciplinas que, supervisados y apoyados por un equipo interdisciplinario de profesionales consagrados al cine, la danza, el video, la fotografía, la dirección, la música, la iluminación y la escenografía, dieron a luz 52 piezas de videodanza.

Además, México cuenta con uno de los más de 44 festivales de videodanza a nivel internacional, el Festival Itinerante de videodanza *Agite y Sirva* que, de acuerdo con lo publicado en su sitio web, se asume como una “red de difusión, producción y reflexión en torno a los cruces entre las artes del movimiento y las artes audio-visuales, [en donde se enmarca] el/la videodanza, [que] toma forma en la exploración del movimiento en una pantalla, representando a través de diversas estéticas, recursos y concepciones, todo lo que transita”.

Ximena Monroy, Comunicóloga y con formación en danza contemporánea en México y Argentina, es directora y fundadora de *Agite y Sirva*. En entrevista, nos cuenta que, durante su estancia en Buenos Aires, en donde vivió tres años, participó en el taller de Videodanza del Centro Cultural Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires, el cual era impartido por Silvina Szperling, directora del Festival VideoDanzaBA, y con quien, al poco tiempo de conocerse, comenzó a trabajar como asistente en la gestión de dicho Festival.

De 2006 a 2008 trabajó en la 6ª, 7ª y 8ª edición de *VideoDanzaBA*, el festival más antiguo de Latinoamérica, en donde tuvo la oportunidad de ser parte de la gestión del Primer Foro Latinoamericano de Videodanza en 2006. También colaboró en la gestión de la Residencia de Creación de Videodanza Argentina-Reino Unido en 2007. Estos acercamientos le detonaron la idea de instituir e impulsar un festival en México.

Es así como Ximena Monroy funda el Festival *Agite y Sirva*, el cual tuvo su primera edición en 2009, visitando 7 ciudades en México y 3 en Sudamérica, época en la que se unió al equipo Paulina Rucarba. Durante los últimos años el Festival ha crecido considerablemente, pues de 27 obras mexicanas recibidas en 2009, en 2014 se recibieron 113 obras mexicanas de un total de 283 obras provenientes de 37 países.

En la 6ª emisión del Festival se lanzó por primera vez el Primer Premio Nacional de Videodanza con el apoyo de la Coordinación Nacional de Danza del INBA y de la Red Nacional de Festivales de Danza, a través del cual ofrecieron 26,000 pesos en premios a creadores mexicanos. Desde su fundación en 2008, *Agite y Sirva* ha logrado consolidar una red de intercambio y colaboración, estableciendo lazos con más de 30 festivales de danza, cine, videodanza, arte electrónico y escénico en 18 países de América y Europa.

Ximena Monroy añade que, también ha sido invitada, junto con Paulina Rucarba, para curar programas especiales de sus selecciones dentro del Festival de Cine de Lima, Perú y de la Feria Mundial del Cine en México en 2013; además, han colaborado como jurado y como curadoras de videodanza en los festivales SurReal-Plataforma Berlin (DE), International Screendance Festival y EnRoute Festival (US), Festival FIVER (ES) y Festival Danzalborde (CH).

En lo que respecta al campo teórico, con el apoyo de la Dirección de danza de la UNAM, en 2012 se publicó *Videodanza. De la escena a la pantalla*, el primer libro electrónico que aborda el fenómeno de la videodanza, su historia y sus aspectos formales. Sus autoras, Hayde Lachino y Nayeli Benhumea, son reconocidas figuras dentro del pequeño círculo de creadores e investigadores de videodanza en México.

Hayde Lachino es crítica de danza, productora, investigadora y gestora cultural. Ha realizado documentales, cortometrajes y piezas de videoarte; y se ha desempeñado como jurado en diversos concursos de danza y coreografía.

Lachino se formó como coreógrafa en el Centro de Investigación Coreográfico (CICO) pero, de manera paralela a sus estudios en danza, colaboraba en producciones de Tv UNAM, por lo que estaba muy ligada a procesos de producción de cine y televisión. Esto la convirtió en una candidata ideal ante los ojos de Gustavo Lara, con quien trabajó de forma conjunta en la gestión de muestras en donde se exhibían registros coreográficos. La segunda muestra que realizaron de forma conjunta fue en la Cineteca Nacional, en donde alguien se acercó a ella para mostrarle el trabajo de Octavio Iturbe, lo que la inspiró a acercarse a explorar la videodanza.

Lachino fue Co-directora del Festival de Danza y Medios Electrónicos (FEDAME), un festival que duró seis años durante los cuales participó como directora, gestora y curadora. Según lo publicado en su sitio web, FEDAME era un “festival independiente que buscaba promover y difundir la danza en su intersección con lenguajes tales como el cine, video y otros medios tecnológicos, con la intención de llevar a un extenso público el arte coreográfico de una manera nueva y atractiva”.

La labor del festival fue sumamente importante en materia de difusión de videodanza en México, pues el festival intentaba llevar las proyecciones de videodanza a lugares no convencionales en donde la gente se reunía de manera natural, por lo que se organizaban

proyecciones en plazas públicas como Coyoacán, Tlalpan o la Alameda Central. Esto con el fin de sacar la danza de los lugares convencionales de exhibición, y llevarla a nuevos públicos que, probablemente, no estaban acostumbrados a consumir danza.

En entrevista, Hayde Lachino nos cuenta que, las convocatorias internacionales que se hacían en FEDAME, así como los debates que se establecían en torno a la curaduría de por qué se elegía una pieza y no otra, dejaban en ella una sensación de que no existían elementos teóricos suficientes que fundamentaran una posición estética, preocupación que fue aumentando al darse cuenta de que no sólo no existían fundamentos teóricos sólidos, sino que tampoco había con quien debatir al respecto.

Esta inconformidad cobró mayor fuerza en una ocasión cuando, en una plática con el director de Danza de la UNAM, el Mtro. Cuauhtémoc Nájera Ruiz, surgió la idea de hacer un libro de videodanza y, una vez consolidada esa idea, durante el proceso de escritura, cayó en cuenta de que existía muy poca bibliografía al respecto. Fue en ese momento cuando decidió que el libro se realizara a través de una coautoría, por lo que invitó a Nayeli Benhumea, que había sido su alumna en el Centro de Investigación Coreográfica (CICO).

Tras dos años de entrevistas con el pequeño círculo de creadores de videodanza en México, y de investigación documental, Benhumea y Lachino deciden hacer un libro digital con el fin de compartir el material de entrevistas que se tenía recabado, incluir piezas de videodanza de los creadores entrevistados y, por supuesto, con el fin de abaratar costos de producción. Gracias a esta decisión el libro ha logrado alcanzar a 10 mil lectores aproximadamente, lo que, en opinión de Lachino, habría sido imposible de lograr si se tratara de un libro impreso.

Por su parte, Nayeli Benhumea estudió coreografía en el CICO, en donde tomó una clase de videodanza con Hayde Lachino; en esa clase comenzó a sentirse atraída por la videodanza, aunque, confiesa, “en ese entonces no entendía nada sobre cuestiones y de video pero me gustó mucho editar”. Benhumea continuó haciendo danza y, poco después, ingresó a la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) para estudiar la carrera de Diseño Gráfico, en donde encontró los fundamentos teóricos que necesitaba, por lo que empezó a enfocar sus ejercicios creativos hacia la danza.

Benhumea es realizadora de videodanza y documentales. Colaboró como videasta con el grupo Diversidad Cuerpos SIN Fronteras y con el proyecto DanceAbility México. En 2005 comenzó el proyecto DANZAPERRA, el que dirigió en compañía del artista visual Jorge Ortiz Leroux, un proyecto de “experimentación visual de la danza”, en donde se intentaba explorar las distintas posibilidades creativas de la danza en su conjunción con medios electrónicos, video y *streaming*. El trabajo colectivo de Benhumea se ha expuesto en festivales Internacionales de Ecuador, Cuba, Argentina y Guatemala.

Como vemos, este breve repaso histórico del fenómeno de la videodanza en México revela la forma particular en la que se ha ido entrelazando esta historia, pues han sido encuentros y casualidades particulares lo que ha llevado a los protagonistas de la escena de la videodanza en México a establecer plataformas, abrir espacios, crear obras e impulsar su difusión.

Ha sido una red de esfuerzos particulares lo que ha logrado impulsar un fenómeno hasta hace poco desconocido y, aunque aún el círculo de creadores y gestores que se dedican de forma íntegra a la videodanza es muy reducido, se han logrado despertar el interés de particulares a través de estos esfuerzos que los propios involucrados nos relatan.

La historia de la videodanza en México es un fenómeno que apenas comienza a escribirse.

### III. Videodanza en México: la mirada de sus creadores

La videodanza en México es un género joven que atraviesa por una etapa de consolidación en la que es necesario dar el primer paso hacia su reafirmación como disciplina: el esclarecimiento conceptual de qué es videodanza. La unificación de este primer acuerdo consensual resultaría útil para establecer y delimitar los elementos que la constituyen y los diferentes subgéneros en los que puede manifestarse.

La proclama de este consenso no pretende limitar las capacidades expresivas ni los encuentros creativos que surjan, sino que persigue el objetivo de poder nombrar lo que es la videodanza con el fin de diferenciarla de aquello que no lo es. Insistimos, no para restringir las posibilidades de exploración y experimentación de los creativos, actividades necesarias en cualquier disciplina, sino para establecer a qué se refiere concretamente y, en función de esto, generar debates interdisciplinarios capaces de enunciar lo esencial: sus elementos formales, sus subgéneros y sus posibilidades expresivas.

En el capítulo ya se han expuesto los acontecimientos más importantes que suscitaron las condiciones propicias para el nacimiento de la videodanza en México con el fin de que este recorrido resulte útil para el lector, proveyéndolo de un panorama suficientemente vasto que le permita vislumbrar los factores que han sido clave y aquellos aspectos que aún quedan inconclusos en la historia de un fenómeno que continúa escribiéndose.

Aunque joven, esta expresión artística ha ganado terreno en algunos círculos que han representado un enorme esfuerzo para los involucrados, pues ha sido el fruto del trabajo personal de casos aislados en los que el fenómeno de la videodanza ha llegado a tocar la puerta de algunos cuantos artistas audiovisuales, bailarines e investigadores, inspirando a unos, intrigando a otros, pero despertando siempre una curiosidad pueril que los ha llevado a todos ellos a enfocar su conocimiento, esfuerzo y aptitudes en proyectos y obras particulares, gracias a las cuales hoy puede contarse esta historia.

Es gracias a esta suma de esfuerzos individuales ejercidos desde distintos campos de acción (concepción, dirección, producción y difusión) que se ha logrado posicionar a la videodanza en un nicho que, aunque aún es muy reducido, no deja de ser fundamental para la edificación futura de una disciplina ya fortalecida y consolidada en aspectos esenciales, muchos de los cuales actualmente se encuentran inacabados.

Algunos de estos aspectos pendientes son el estudio formal y sistematizado de elementos formales de videodanza; investigación y postulados teóricos; posicionamiento de la videodanza en un nicho comercial; reconocimiento e interés por parte de la industria cinematográfica; y la captación de recursos económicos significativos. Éstas son sólo algunas de las problemáticas más urgentes.

Para entender a fondo el escenario, con sus certidumbres y con sus problemáticas, no existe mejor mirada para comprender esta danza de la contemplación que la de los protagonistas de la escena actual de videodanza en México. Por ello se realizaron entrevistas a cinco de las personalidades más importantes en el ámbito de la videodanza para el desarrollo del presente capítulo. Todos ellos personajes que se han involucrado ampliamente desde que la videodanza comenzó a confeccionarse dentro del arte contemporáneo en México.

A manera de acotación, es importante destacar que se realizaron algunas preguntas generales a todos los entrevistados con el fin de exponer si sus perspectivas coincidían o bien, divergían. En todo caso se revelaron ambas situaciones a lo largo del cuestionario en distintas temáticas, por lo que el lector podrá apreciar los distintos puntos de vista en función de la labor propia del entrevistado, o bien, los puntos de encuentro en los que se mantienen apreciaciones comunes sin importar a qué disciplina pertenece cada uno de ellos.

Los entrevistados fueron Alfredo Salomón, Hayde Lachino, Mauricio Nava, Nayeli Benhumea y Ximena Monroy, a quienes ya se ha presentado sucintamente en la parte final del Capítulo II. La elección de los entrevistados persigue el fin particular de congregar diferentes figuras que se encuentran ampliamente involucradas en la escena actual de videodanza, pero todos ellos desde los diferentes campos de acción de ésta: desde las ciencias de la comunicación (Alfredo Salomón), desde el campo de la investigación y la curaduría (Hayde Lachino), desde las artes escénicas (Mauricio Nava), desde las artes visuales (Nayeli Benhumea) y desde la curaduría y la gestión cultural (Ximena Monroy). Habiendo aclarado esto, es preciso comenzar por el inicio: su primer acercamiento a la videodanza.

En el relato de los creadores de videodanza a quienes se les preguntó acerca de su primer contacto con esta forma expresiva, se revela que, en la mayoría de los casos (cuatro de cinco entrevistados), fue su praxis dancística la que, en su afán por retratar el

trabajo coreográfico propio o ajeno, los condujo al terreno de la exploración del cuerpo a través de la lente, lo que eventualmente también los llevó a la búsqueda de una forma más evolucionada y compleja de entender esta relación cuerpo-movimiento-video: la videodanza.

Este dato resulta más revelador que curioso, pues denota el interés genuino proveniente del ámbito de la danza, disciplina que ha resultado ser un semillero provechoso para cosechar creadores de videodanza, pues ha acogido a esta expresión artística con más entusiasmo que el que ésta ha recibido por parte del ámbito del video, y mucho más aún que el nulo reconocimiento obtenido por parte de la industria cinematográfica.

El primer acercamiento de Hayde Lachino con la videodanza surge durante sus estudios coreográficos en el CICO, en donde surge en ella una necesidad de documentar el trabajo coreográfico de Gustavo Lara, quien por ese entonces era su compañero de trabajo. En el caso de Mauricio Nava y Nayeli Benhumea, ambos tuvieron un acercamiento formal a la videodanza durante su formación dancística.

En el caso de Nava, él entra en contacto con la videodanza a raíz de una invitación que le hace el coreógrafo Miguel Ángel Díaz, con quien trabajó de forma conjunta en la realización de un videodanza grabado en varios países de Europa en 2008, acto en el que se despierta su interés por la videodanza. Pero este interés se vería reforzado con la materia de videodanza que más tarde cursaría como alumno de Rocío Becerril en el CENART. Nayeli Benhumea por su parte, comienza con este acercamiento formal gracias a Hayde Lachino, quien impartía la materia de videodanza en el Centro de Investigación Coreográfica (CICO), donde Benhumea cursaba la especialidad en Coreografía.

Fue también la danza la que encaminó a Ximena Monroy hacia la videodanza, pero su aproximación fue mucho más directa, pues fue durante su estancia en la Universidad de Buenos Aires, Argentina, en donde tuvo la oportunidad de asistir al taller de videodanza que impartía Silvina Szperling, con quien poco tiempo después, de 2006 a 2008, comenzó a trabajar como asistente en la gestión del Festival VideoDanzaBA que, al día de hoy, se cuenta como uno de los festivales más importantes de la escena internacional.

El único de los entrevistados que nunca ejerció danza y que no estudió nada relacionado con las artes escénicas es Alfredo Salomón, proveniente de una formación

audiovisual y uno de los pocos videoartistas que se dedican de manera constante a la creación de videodanza. Salomón se formó como comunicólogo, y fue hacia el final de su carrera cuando su gusto por la danza lo llevó a licenciarse con un trabajo de videodanza titulado *Reflejo español*, tesis que aborda el trabajo de la maestra Pilar Rioja, bailarina mexicana reconocida por su destacada trayectoria en la danza española.

En los cuatro casos iniciales existe una clara vinculación entre la danza como conductor directo hacia una necesidad casi espontánea por explorar el cuerpo en movimiento a través del video. En todos ellos existe una implicación directa que involucra a los participantes como actores efectivos de la práctica dancística, y fue durante su formación cuando comenzaron a plantearse la posibilidad de incursionar en la videodanza, pero el fin primero no tenía nada que ver con iniciarse en el lenguaje audiovisual, sino con potenciar sus capacidades expresivas a través del cuerpo en movimiento o de la coreografía en general, utilizando al video como mera herramienta.

En el caso de Alfredo en cambio, vemos que no existe tal conductor, sino que fue el gusto apreciativo que Salomón tenía hacia la danza lo que lo llevó a explorar sus posibilidades creativas, pero siempre desde el terreno del video, y abordando al cuerpo en movimiento y a la coreografía desde esta trinchera, no al revés.

Esta introducción sirve para entender las diferencias subyacentes a las acepciones que cada uno de los creadores tiene acerca de la videodanza, pues ninguno la define de la misma forma que otro.

De manera llana, Nayeli Benhumea opta por una definición abierta que le permite expresar su capacidad creativa en la práctica sin ningún tipo de limitante, por lo que entiende a la videodanza como “el encuentro entre la danza y el video, un género híbrido que continúa en experimentación y que explora las posibilidades del cuerpo a través del video”.

De igual forma, Alfredo Salomón coincide en que la videodanza “tiene que ver con la exploración del cuerpo y el movimiento mediante el uso de una cámara de video” y, añade, “esta imbricación se encuentra en una relación directa en la que convergen dos disciplinas que coinciden y proponen sumar los elementos y la narrativa propias de cada una de ellas”.

En oposición a estas definiciones en donde ambos creadores asumen que la danza se encuentra con el video, Mauricio Nava afirma lo contrario, pues asegura que “se trata más bien una coreografía para la pantalla, en donde el acto coreográfico recae realmente en el proceso de edición y no en una coreografía en el sentido tácito de la palabra” pues, asegura, que “es el montaje el que permite estructurar una videodanza”.

Desde una perspectiva más incluyente, la definición de Hayde Lachino no privilegia el papel de la danza ni del video, sino que la define como “un encuentro creativo entre el movimiento, la cámara y la edición”. A esto añade que “no tiene que ver sólo con la relación cuerpo-cámara sino que también involucra otras nociones de narrativa, representación y entendimiento del cuerpo, las cuales ocurren cuando las imágenes capturadas por la cámara son alteradas en un proceso de edición y post producción”.

Ximena Monroy por su parte opta por citar al curador argentino Rodrigo Alonso, quien definió la videodanza como “el diseño coreográfico más el diseño de la mirada que lo recorrerá, hablando por lo tanto de una coreografía de la mirada” y, añade:

El audiovisual y la danza comparten como elementos fundamentales el tiempo, el espacio, la puesta en escena y la composición de movimiento y, en la contaminación de las diversas perspectivas disciplinares de cada uno, se promueve el replanteamiento de su concepción en un diferente campo creativo: el videodanza. Cada uno de estos dos lenguajes aportan elementos propios con los que complementa al otro: la danza aporta la composición coreográfica, las calidades de movimiento, la narrativa corporal, los imaginarios corporales y el análisis de movimiento; y por su parte, el audiovisual aporta el punto de vista, el encuadre, el extra-campo, el espacio-tiempo fílmico y la postproducción. Estos elementos complementarios constituyen en sus hibridaciones, lo que podría considerarse la gramática del videodanza.

En esta última definición observamos una concepción amplia que valora los elementos y la presencia del lenguaje de la danza y del lenguaje audiovisual de forma equitativa, y se detiene para señalar los elementos que cada uno de ellos aporta, lo que da como resultado una intersección en donde convergen las cualidades y las diferencias de cada lenguaje: la videodanza.

Con este sumario de breves definiciones podemos ver que no existe un concepto común para los creadores de videodanza, sino que cada quien lo aborda de acuerdo con sus conocimientos, trayectoria y necesidades artísticas, prestando especial atención en

las herramientas del lenguaje que les aporta más posibilidades expresivas, ya sea de la danza o del video, según sea el caso.

Lo anterior resulta completamente válido si consideramos que cada creador aborda una disciplina desde su postura creativa y su experiencia de vida, pero es necesario que exista un acuerdo más o menos unificado, al menos en las cuestiones fundamentales, pues son estas delimitaciones las que precisan de qué se trata una tendencia artística; son sus características inherentes las que la diferencian de las demás disciplinas, y es ahí donde emerge su verdadero valor.

En este comparativo saltan muchos elementos a destacar, como es el hecho de que algunos hablan de video, otros de cámara, y otros más de lenguaje audiovisual; o de danza, movimiento y coreografía. Esto revela que no existe un criterio generalizado acerca de la naturaleza de la videodanza ni de los elementos formales que la definen, pues las diferencias existentes entre los significados de un concepto y otro son enormes. Por ejemplo, no podemos decir que todo movimiento es danza, o que toda la danza se escenifica en una coreografía, y mucho menos que todo movimiento es una coreografía.

La danza no es lo mismo que la gimnasia porque sus elementos la oponen a esta disciplina y, aunque ambas se expresan a través del entrenamiento del cuerpo humano, la definición del fin propio y los elementos estéticos que cada una posee las diferencian de la otra. Lo mismo debe ocurrir con la videodanza: tiene que conquistar una postura que la defina, no con el fin de confinarla a una actividad cerrada, sino con el objetivo de posicionarla como una nueva tendencia artística.

Lo mismo en el caso del video, pues si hablamos de “danza para la cámara” estamos dejando fuera el proceso de la edición; si nos referimos al video, estamos hablando de una sola manifestación del lenguaje audiovisual, el cual también abarca el cine y la televisión. En este sentido, el término “lenguaje audiovisual” es el más incluyente de todos los mencionados anteriormente.

Esta indefinición conceptual ha sumergido a la comunidad de videodanza en un debate sobre la naturaleza de este género, discusión en la que se asumen dos posturas: la primera habla del encuentro de la danza y el video, concepto que implica la presencia forzosa del cuerpo humano en movimiento en una relación de exploración a través de la cámara; la segunda tiene que ver con el encuentro entre dos lenguajes: el lenguaje

audiovisual y el lenguaje coreográfico, en donde se consideran como fundamentales las herramientas que aporta el lenguaje audiovisual a la creación, por lo que el peso del lenguaje coreográfico recae sobre el montaje, lo que da cabida a piezas que no necesariamente incluyan cuerpos en movimiento.

Otro inconveniente terminológico tiene que ver con el doble uso del artículo genérico – el/la- pues, mientras algunos autores se refieren a “la videodanza” (como es el caso del presente trabajo de investigación), otros prefieren utilizar el término “el videodanza”.

A esto, Ximena declara que “éste es uno de los rasgos de apertura que rodean e identifican a la videodanza”. Desde su punto de vista “es irrelevante elegir usar uno u otro”, pues no está de acuerdo con la perspectiva de que utilizar el término “el videodanza” tenga que ver con que se le dé mayor importancia a las artes visuales o, en el caso opuesto, que se privilegie a la danza cuando se opta por decir “la videodanza”.

Opina que esta disyuntiva “es una mera cuestión de comodidad o preferencia, un derecho de cada interlocutor pues, independientemente del artículo, se entiende que se hace referencia a un mismo término, un campo que es abierto, y que no se limita a un género ni a una única definición, sino que se adapta a cada persona, ya sea creador, teórico, gestor o espectador”.

No obstante, podría pensarse que la adopción de un término u otro tiene que ver más bien con una preferencia directa por el género al que se privilegia, es decir, si hablamos de “la videodanza” le estaríamos dando mayor énfasis al papel que desempeña la danza en esta unión y, por lo contrario, si optamos por “el videodanza” entonces destacaríamos el papel del video como soporte final.

Quizá esto pueda parecer un aspecto menor pero la oposición de los artículos de cada término representa un inconveniente verdaderamente importante en esta etapa en la que no se ha logrado una elucidación conceptual, ya no completa, sino mínima.

En cuanto a la naturaleza de la videodanza, los creadores entrevistados coinciden en que no se trata de un nuevo lenguaje, sino de una mera expresión artística contemporánea, lo que se acerca más a un género en sí mismo.

Salomón defiende que la videodanza no es un nuevo lenguaje, sino un subgénero del lenguaje del discurso audiovisual: “el encuentro de la danza con el video, no del video con

la danza, pues el lenguaje que argumenta al final es el del audiovisual. Es decir, al final, lo que vemos es un video, no una coreografía”.

Benhumea coincide en que no se trata de un lenguaje, aunque acepta que, antes, cuando se encontraba en una búsqueda de asentamiento y esclarecimiento teórico durante su etapa como investigadora, lo consideraba como tal, pero hoy prefiere optar por una mayor apertura. Para ella “la videodanza es, en realidad, una posibilidad para el cuerpo y para la danza de expandirse hacia el video, gracias a lo cual sus elementos y posibilidades expresivas se ven potencializadas”. Nayeli ve en esta unión “una oportunidad de transformar el cuerpo dentro del video, pues éste, al igual que el espacio, puede fragmentarse”.

Nava nos cuenta que, para él, la videodanza “es un género que se deriva de otros antecesores, así como el video del cine, y el videoarte del video”. Considera a la videodanza como “un conjunto de disciplinas que, hoy por hoy, es capaz de mantenerse de manera sólida como género”. No le preocupa que se le ponga la etiqueta de videoarte, porque cree que “también es eso: es un arte en video, con la diferencia de que la videodanza remite a un juego coreográfico (más que dancístico), que se lleva a la pantalla”. Incluso propone que sería interesante definirla como “videocoreografía en vez de videodanza, lo que daría mayor apertura para incluir ejercicios artísticos en los que no se usen cuerpos humanos forzosamente, por ejemplo: una coreografía en la que no haya cuerpos, sino automóviles, y en donde el ritmo esté dado por estos elementos”.

Lachino opina que “en la actualidad la videodanza es ya una práctica artística validada, con su propio campo disciplinar, sus propios circuitos de circulación, sus propias formulaciones teóricas y sus propios ámbitos de reconocimiento”. Sin embargo, objeta que está consciente de que, de manera paralela, “existe una tendencia a la supresión disciplinar, por lo que cada vez es más difícil afirmar con puntualidad si una obra es videoarte o videodanza, pues los lenguajes cada vez tienden a mezclarse más”.

Esta serie de disyuntivas terminológicas deviene en complicaciones posteriores, como la dificultad de esclarecer los subgéneros que puedan surgir dentro de la videodanza pues, cuando se les solicitó a los entrevistados que enunciaran los subgéneros en videodanza, se observó que ninguna de las respuestas coincidía con otra, sino que las cinco respuestas divergían en gran medida.

No existe un acuerdo en el que se estipulen los subgéneros en videodanza porque ni siquiera se han delimitado sus elementos estéticos, lo que mantiene a los creadores al margen de un entendimiento real acerca de sus posibilidades creativas, y de una completa indefinición de su trabajo, lo que los inhabilita para buscar el espacio propicio en donde sus obras se ajusten a alguna de las categorías de los diferentes festivales.

En el único aspecto en lo que todos coincidieron fue en la categoría de “documental de danza”, un género que era propio del cine, y que existió incluso antes del propio nacimiento de la videodanza, pero que hoy se contempla como una posibilidad creativa entre las filas de los creadores de videodanza.

Los subgéneros que postularon fueron los siguientes: adaptación de danza para la pantalla, registro y documental; largometraje, cortometraje y documental; ficción, experimental y documental; y, por último, documental, intergeneracional, estudio de objeto, re-montaje para cámara, experimento técnico, narrativo, animación y trabajo metafórico.

Monroy concluye que “la descripción estandarizada de cada uno de estos subgéneros, así como la posible suma de otros, es un trabajo pendiente y en proceso”, pero quizá sea preciso ir más allá de esto y se deba plantear la necesidad de estandarizar, no sólo la descripción de cada subgénero, sino la postulación de los mismos ya que, como es visible, no existe un acuerdo unificado a la hora de intentar enunciarlos.

Esta indefinición conceptual es el resultado de la falta de delimitación de los elementos formales de la videodanza, lo que se ve reflejado en esta discrepancia de opiniones en las que la videodanza asume una acepción distinta en función de quién la aborda, desde qué disciplina y con qué fin.

Vale la pena acotar que es plenamente válido que existan diversos intereses y percepciones en torno a la práctica de la videodanza, simplemente se considera oportuno plantear una interrogante acerca de la naturaleza y delimitación de esta práctica pues, en palabras del profesor, escritor, crítico y teórico de la literatura y de la cultura, George Steiner, a propósito de su interés por la filosofía del lenguaje, “lo que no se nombra no existe” (París, 23 de abril de 1929).

La preocupación primera tendría que girar en torno a un esfuerzo conjunto por adoptar una postura fija, capaz de enunciar qué es videodanza y qué no, pues esto

representa el primer escalón en el largo ascenso que debe recorrer toda disciplina que pretenda consolidarse como tal.

Ante esta problemática existen dos posturas opuestas en torno a una cuestión fundamental: ¿es necesario o no enunciar los elementos formales de la videodanza?

Como videasta, Salomón opina que se trata de un proceso normal en el que los festivales, las muestras, la discusión y la crítica, van decantando el término:

Al principio la videodanza era entendida como todo, como ocurrió con el videoarte, que al principio era muy abierto y lleno de posibilidades, pero las galerías, los festivales y la discusión en torno de él lo fueron encasillando. Creo que esto también sucederá con la videodanza, y llegará un momento en el que ésta llegue a definirse puntualmente, y que haya puntos muy claros que precisen qué es videodanza y qué no, pero mientras eso no suceda la videodanza seguirá siendo un espacio muy abierto para la exploración, porque realmente no está definida. Eso es lo que me atrajo más, porque encontré en ella la posibilidad generosa de experimentar. A mí no me interesa definir en la teoría sino en la práctica.

Benhumea coincide con Salomón desde su experiencia como artista visual, pero también nos cuenta su visión como investigadora:

Siempre se establecen elementos formales, pues son esos elementos los que hacen que no te salgas hacia otros lugares. Creo que para mí antes era necesario acotar qué era la videodanza, así como la definición de sus elementos, y así lo hice mucho tiempo mientras escribía *De la escena a la pantalla* con Hayde, pues tenía la necesidad de establecer parámetros. Pero, ahora que ya concluí esa búsqueda como investigadora, más que tratar de entender, estoy comenzando a experimentar. Creo que es el momento de construir esos elementos, no de definirlos, y saber así hacia dónde se va. Como investigadora fue un trabajo que necesitaba hacer pero, como creadora, intentar definir qué es y qué no es videodanza limita mi proceso creativo, pues me parece que existen otros caminos que no he experimentado y que también son videodanza.

Nava en cambio, desde su formación como bailarín y videoartista, se declara a favor de buscar herramientas formales, técnicas y estructuras, pues considera que esto servirá de base para que después el creador pueda apropiarse de estas herramientas y pueda utilizarlas como lo considere:

Considero que se tiene que dar información concreta para que cada creador tenga la opción de romper con los límites, o bien, actuar dentro de éstos; de llevar un proceso formal, o no. Es como si entramos a estudiar danza contemporánea y, como es súper libre, nos dicen: "tú sólo muévete". Me parece que no es lo ideal, que se necesitan bases, una estructura técnica-formal para tener la opción de romperla después, si eso es lo que se quiere. Lo mismo con la videodanza.

La libertad de creación en la pantalla a través de la danza es infinita, se tienen muchas más posibilidades que en la danza escénica, por ejemplo, gracias a la videocámara se puede dirigir el ojo del espectador, y el creador decide qué es lo que el espectador va a ver, y en la edición decide cómo lo va a ver y por cuánto tiempo. Esto necesita forzosamente un aprendizaje formal, cuestiones técnicas, de encuadre, de enfoque, manejo del software, nociones de musicalización y un conocimiento de los géneros que se pueden crear.

Este sería el primer paso, ya después pasaríamos a una segunda parte, que sería la decisión del videasta: cómo se van a utilizar esos elementos y qué se va a crear. Me parece que ese tendría que ser el orden, porque a lo mejor estamos orillando a los creadores de videodanza a tener un abanico muy grande de posibilidades de experimentación pero sin bases sustentables, y luego nos encontramos con trabajos visuales sin estructura, sin guion o sin una idea mínima de cuál es el efecto que se busca generar.

De manera similar, Lachino coincide en la necesidad real de establecer y delimitar los elementos formales de la videodanza:

No sólo es un problema de videodanza, sino de la formación dancística en México, la cual supone que el artista debe racionalizar poco y atender únicamente a su sensibilidad y a su capacidad creativa pero, si bien el arte no es un pensamiento científico, sí es necesario reflexionar en torno a éste.

Es un mal entendido que presume que el bailarín sólo debe preocuparse por la técnica y por bailar bonito, olvidándose de formular pensamiento con relación a su oficio. Me parece que es un problema serio porque, cuando no hay un pensamiento propio con relación al oficio, tampoco existe pensamiento crítico respecto al contexto circundante. Lo mismo ocurre con la videodanza.

Hace falta fomentar la producción teórica porque, un país que no genera formulación teórica con relación a su propia práctica artística, es un país condenado a estar al

margen de las propuestas estéticas, diálogos y debates que se están llevando a cabo en la escena internacional actual.

Ximena Monroy confiesa que, en cuanto al ámbito académico y teórico, “la videodanza se encuentra en una etapa naciente de consolidación y desarrollo de un corpus teórico a nivel internacional”:

Me parece que el futuro de esta forma artística depende del desarrollo académico y teórico que pueda llegar a tenerse pero, a diferencia del ámbito de la producción en videodanza, que cada año se define más a través de obras provenientes de todo el mundo, el ámbito teórico ha sido relegado por la misma comunidad de videodanza. A pesar de esto, existen esfuerzos gigantescos por parte de instituciones y artistas que han generado y nutrido estos campos, programas profesionales de estudios universitarios de videodanza y muy diversos simposios y congresos en este tema, principalmente en América y Europa. Aunque en México es verdad que aún nos falta un largo camino por recorrer en este sentido.

Esta aversión hacia la teorización, que nace en el mismo núcleo de la comunidad de sus creadores, suscribe una problemática que no es menor en el proceso de afirmación que persigue la videodanza, pues la raíz del debate se sostiene sobre dos posturas completamente opuestas. Mientras unos apelan a su derecho de libre expresión creativa, en un afán por repeler todo intento de censura artística; otros, por su parte, juzgan indispensable defender esta búsqueda por enunciar formulaciones estructurales, formales, estéticas y, en suma, teóricas, plateándolo como una necesidad para el crecimiento y el fortalecimiento de este nuevo género.

Esta vaguedad conceptual es la consecuencia de la falta de una serie de debates teóricos profundos y constantes en aras de generar acuerdos comunes que provean los elementos sólidos necesarios para la edificación de una base teórica, de lo contrario será imposible dilucidar un esclarecimiento paulatino acerca de la naturaleza de la videodanza, que es el primer y mayor obstáculo que imposibilita generar avances reales hacia la construcción de un terreno fértil sobre el cual se pueda reafirmar esta nueva tendencia artística.

La falta de esta base inhabilita el poder transmitir efectivamente la esencia y las posibilidades expresivas de la videodanza a otros actores ajenos a esta práctica, lo que a

su vez representa un problema para atraer voluntades que se interesen en dicha disciplina.

La aversión a los intentos por definir conceptualmente este fenómeno, así como a la investigación y la generación de conocimiento teórico en torno, representan una enorme barrera que tiene que derribarse, pues la investigación y teorización de una disciplina artística es parte fundamental en el desarrollo y porvenir de la misma.

Esta imprecisión conceptual añade una dificultad generalizada en la curaduría de los festivales, pues cada uno de ellos evalúa las piezas que recibe durante su convocatoria de acuerdo con sus propios criterios y condiciones, los cuales suelen variar mucho de un festival a otro.

Alfredo Salomón entiende que “la diversidad de los criterios curatoriales tiene que ver con la indefinición del término videodanza”, y que “las categorías se definirán claramente sólo cuando dicho término se esclarezca”.

Apunta también que los criterios de selección y premiación son muy diversos porque “cada uno de los festivales va descartando lo que, a su consideración, no figura como una videodanza”. Nos cuenta que incluso existen festivales que toman en cuenta piezas en los que no necesariamente aparecen cuerpos humanos frente a la cámara porque, en esos casos en particular, el tratamiento coreográfico está dado a través de otros elementos.

Nava señala que sería importante para los creadores de videodanza conocer los lugares en dónde se pueda exhibir su trabajo, pero acepta que “esto no ocurre en México porque la videodanza es un género que apenas se está posicionando, por lo que se está viviendo un proceso de consolidación bastante normal, proceso que ya fue superado en países como Argentina, Canadá y Estados Unidos, en donde la videodanza ya es un género definido y especializado”.

No obstante, asegura que “es saludable que los criterios curatoriales varíen entre un festival y otro y, de hecho, es bastante natural, pues el director artístico de un festival tiene la libertad de elegir la línea y el estilo que persigue, ya que será el estilo que éste asuma lo que definirá la tendencia del festival y esto es justamente lo que le da una identidad particular a cada festival”.

Hayde Lachino nos cuenta los criterios que regían la curaduría del Festival Internacional de danza y medios electrónicos (FEDAME). Nos dice que “la elección de las piezas dependía, principalmente, de que existiera una clara vinculación del lenguaje de la danza con el lenguaje del video, esto implicaba que no se tratara de un mero registro coreográfico, que el uso de la cámara estuviera justificado en relación con lo que se quería construir coreográficamente, y que la imbricación de estos dos lenguajes fuera coherente con el discurso y la posición estética que el creador asumía. Otro criterio era la calidad de la producción (iluminación, imagen y audio)”.

Ximena Monroy por su parte, nos comparte que los criterios artísticos/estéticos en la curaduría del Festival Agite y Sirva, “apelan a una apertura en la disciplina de la videodanza que intenta llegar a un programa extenso en cuanto a sus diferentes manifestaciones, por lo que se incluyen piezas con animación y arte digital, danza contemporánea, danzas populares, circo, arte sonoro, arquitectura, diseño, entre otros”.

En el mismo sentido, asegura que procuran “integrar obras que ofrezcan sumar elementos, en lo posible no usados con anterioridad, al videodanza como lenguaje”. Coincide con Lachino cuando dice que buscan piezas que “muestren una clara relación y justificación del uso de los dos lenguajes video/cine y danza/movimiento”.

Además, revela que, en cuanto a los criterios geo-políticos de la curaduría del Festival, se inclinan a incluir un mayor número de obras mexicanas en su Selección Oficial con el objetivo de incentivar la producción nacional.

Es notable que los criterios de ambos festivales coincidan en los aspectos más elementales, lo que configura una dirección clara para la escena de la videodanza en México. Por otro lado, también resulta innegable reparar en que algunos de los criterios (como el encontrar una clara relación que justifique el uso del video y de la danza) están teñidos por un carácter apreciativo altamente subjetivo.

En su recuento acerca de las características de las obras que recibe, Ximena nos cuenta que éstas son muchas y muy diversas, y que “van desde trabajos con poco presupuesto realizados por estudiantes, hasta producciones grandes y especializadas. Las temáticas también suelen ser muy variadas, pero con una marcada tendencia en el trabajo de danza moderna y contemporánea”.

La preponderancia de la danza contemporánea en la videodanza es un signo común que se encuentra en las piezas de creadores de todo el mundo. Esta relación resulta obvia para Mauricio Nava, quien cuenta con una formación en danza contemporánea y entiende esta correspondencia como algo natural, pues afirma que, “desde sus inicios, la danza contemporánea buscó romper las formalidades de la danza clásica, y es justamente esto por lo que se ha posicionado como puntero en el campo de la experimentación, que es algo que también se persigue en la videodanza”.

Con esto no quiere decir que la videodanza se vale única y exclusivamente de la danza contemporánea, pero para Mauricio no hay duda de que “ha sido la necesidad de expresión de la danza contemporánea lo que la ha conducido hacia una comunión con el audiovisual, que es el lenguaje que la ha cobijado y en donde ha encontrado mayores posibilidades de amplificarse”. Este encuentro nace por un aspecto en común: la libertad creadora que ambas disciplinas permiten.

Mientras la videodanza busca nuevas formas de explorar el movimiento a través al lenguaje audiovisual, la danza contemporánea se caracteriza por una constante experimentación con el cuerpo y el espacio, en donde el primero funge como un vehículo de expresión emocional, alejándose de la estricta rigidez de los movimientos y las posiciones del ballet clásico. Este aspecto en común posibilita que el encuentro entre ambas prácticas se haya dado de manera casi natural.

Salomón sostiene que la danza contemporánea no es exclusiva de la videodanza, pues conoce algunas obras que se valen del folclor, pero concuerda con Mauricio Nava en que ésta es la más cercana a los lugares en donde el video experimental se maneja. Considera que la danza contemporánea está más abierta, y sus intérpretes están más dispuestos a este juego en el que dos disciplinas tratan de proponer y sumar sus propios elementos, lo que podría quedarle más lejano al bailarín o coreógrafo de danza clásica”.

Hayde conviene en que “la danza contemporánea en sí misma se ha caracterizado por una investigación y exploración permanentes, por lo que no resulta casual que un coreógrafo de danza contemporánea recurra a la videodanza como otra posibilidad de experimentación, lo que sería más difícil de encontrar en ámbitos como el ballet o el folclor, pues éstos tienden a moverse muy poco afuera de los cánones establecidos. En cambio en la danza contemporánea siempre se buscan nuevos ámbitos, moverse de las

zonas conocidas a las desconocidas, e investigar nuevos territorios y formas de experimentación”.

Al igual que Nava y Salomón, Lachino asegura que existen videodanzas en donde el lenguaje dancístico tiene que ver con la danza popular o la danza clásica, y señala puntualmente el trabajo de Eduard Locke quien, aunque utiliza una técnica de ballet contemporáneo ya definida, mantiene y proyecta algunos elementos propios del ballet. Esta correspondencia no resulta fortuita, pues la constante búsqueda expresiva de la danza contemporánea es precisamente una característica que la une a la videodanza, ya que ambas prácticas persiguen experimentar con el movimiento del cuerpo y su interacción con el espacio.

La especial efusividad con que la comunidad de la danza ha acogido a la videodanza se debe en gran medida a que ésta última busca explorar el movimiento del cuerpo en diferentes escenarios, pues las herramientas inherentes al lenguaje audiovisual permiten amplificar y transformar las cualidades de danza y proveen al cuerpo de características que serían imposibles de alcanzar en la danza escénica: el cuerpo se convierte en un cuerpo-imagen, atemporal y provisto de dos dimensiones.

Gracias a la cámara y al montaje se puede alargar la duración de un movimiento, o bien, éste puede repetirse indefinidamente; el cuerpo puede fragmentarse, desplegarse o multiplicarse; la mirada del espectador puede ser dirigida a través de la lente de la cámara a través de un recorrido subjetivo y mucho más íntimo que el que permite el espacio físico de la danza escénica; y el ritmo coreográfico puede estar dado por los elementos individuales, o bien, por el montaje.

Esta simpatía que manifiesta la danza no se ha conseguido por parte de la gente de las artes visuales pues, aunque en la escena de creadores de videodanza en México se cuentan importantes videastas, la realidad es que la comunidad de las artes visuales se acerca muy poco a explorar este nuevo género y, buena parte de este rechazo tiene que ver con que lo entienden como una forma más de hacer videoarte.

Esta aversión de la comunidad del audiovisual ha relegado a la videodanza al campo experimental, un campo muy rico en cuanto a posibilidades expresivas, pero endeble en lo concerniente a la captación de presupuestos. Esto desencadena un segundo inconveniente pues, al no lograr reconocimiento en el nicho del video, resulta aún más

difícil propiciar una aproximación natural con la industria cinematográfica, lo que resultaría provechoso para el crecimiento y expansión de esta nueva expresión artística.

Las excepciones las hemos anotado antes con el trabajo de Octavio Iturbe y Alfredo Salomón, y sin duda quedan varios pendientes por recordar pero, en estos casos, ha sido la cercanía del trabajo de estos videastas con la labor de algunos coreógrafos con los que colaboraron, o bien, su especial, pero muy personal, afición por la danza, lo que los llevó a incursionar en este reciente género audiovisual.

La comunidad videodancística acepta y entiende este fenómeno en el que existe poco interés y aceptación por parte de la comunidad del video, pero todos coinciden en que es necesario buscar caminos que acerquen la videodanza a la práctica diaria de los videastas y acaso de la gente de la industria cinematográfica, lo que posibilitaría una mayor y mejor producción, y mucho más fructífera, pues la visión del audiovisual aportaría nuevas perspectivas y formas de abordar a la videodanza en México.

Ximena entiende esta problemática desde la perspectiva audiovisual, “comunidad para la que la videodanza muchas veces ofrece narrativas no convencionales que pueden generar rechazo en su público, esto debido a que hace uso de códigos muy distintos a los del audiovisual tradicional y comercial, por lo que resulta que los trabajos de videodanza ‘exitosos’, en el sentido de un gusto general, apelan a un equilibrio entre la ruptura de los elementos más convencionales del cine o la televisión, y la función comunicativa con un público no especializado”.

Este planteamiento permite dilucidar que el rechazo hacia la videodanza tiene que ver, en buena parte, con que no existe un acercamiento real hacia ésta, lo que fomenta un desconocimiento total acerca de la existencia de esta práctica audiovisual contemporánea. Un caso similar ocurre con el llamado “cine de arte”, que no suele ser suficientemente impulsado o difundido, y es consumido por un círculo bastante reducido y, en gran medida, especializado.

Benhumea, quien inicialmente comenzó su carrera cursando una especialidad en creación coreográfica, años después decidió iniciar una licenciatura en el diseño de comunicación gráfica, lo que la habilita para observar la misma problemática desde su experiencia activa en ambos campos (las artes escénicas y las artes visuales) y, confiesa

que, de hecho, éste ha sido uno de los más grandes problemas con los que se ha encontrado durante su quehacer artístico.

Nayeli nos cuenta que, mientras cursaba la licenciatura, se encontraba frecuentemente con que “los estudiantes del ámbito audiovisual, ajenos a las artes escénicas, no tomaban en serio a la videodanza porque la consideraban videoarte, por lo que no entendían bien cuál era la finalidad de ésta y no la reconocían como un género independiente”. Admite que, en este sentido, la imprecisión conceptual en torno a la videodanza sí representa un problema, pues significa un obstáculo para poder debatir sobre videodanza con personas que provienen de otras disciplinas.

En opinión de Salomón, la videodanza aún es una disciplina un poco satanizada, que no ha logrado el interés del mundo del video, pues afirma que tiene muy pocos colegas que se sienten cautivados con la idea de explorar la danza a través del video, sin embargo resulta ser un punto de atracción cada vez mayor para la gente que hace danza. Atribuye esto al hecho de que “en danza existe una atracción natural por el registro coreográfico de ciertas piezas, lo que brinda al coreógrafo la posibilidad de perpetuar su trabajo. Ésto, aunado a la dificultad de conseguir espacios en donde se pueda presentar una obra escénica, hace del video una gran oportunidad para garantizar que una pieza coreográfica pueda exhibirse en cualquier lugar del globo terráqueo y en cualquier momento”.

Nos cuenta que, de acuerdo con su experiencia en festivales extranjeros, en donde ven a la videodanza como una expresión innovadora y potencialmente exitosa en el terreno artístico, destinan a ésta grandes sumas de dinero provenientes de la industria cinematográfica, cosa que aún no ocurre en México, puesto que aquí no ha ganado siquiera un reconocimiento real por parte del cine.

Esto representa una barrera para obtener un financiamiento considerable para hacer videodanza, lo que obstaculiza un crecimiento real y evidente en la calidad de la producción. Plantea que uno de los problemas es que “la videodanza en México ha tenido más repercusión con la gente que trabaja en el ámbito experimental, mientras que no se ha logrado la atención del cine, y es justo en la industria cinematográfica donde existe una capacidad efectiva de financiamiento, pues es ahí en donde se manejan grandes presupuestos, lo que no ocurre en el campo experimental. De hecho, en México se le conoce como videodanza porque ésta ha encontrado nicho en el ámbito del video y no en

la pantalla grande, como sucede en países como Estados Unidos y Canadá, donde se le conoce como *dance film* o *screendance*".

Esto revela, una vez más, la importancia de "nombrar" a las cosas y "definir" sus elementos, pues el uso de un término u otro repercute directamente en la manera en que un concepto sea percibido socialmente.

Salomón nos narra su deseo de incursionar en el terreno de la cinematografía en aras de posicionar a la videodanza en este sólido terreno:

"Yo llevo tres años tratando de conseguir que el IMCINE apoye un proyecto de videodanza y, la última vez, unos colegas me aconsejaron que dejara de usar el término "videodanza" porque así nunca me darían la beca. Me propusieron que empezara a hablar de musical, porque sólo así tendría posibilidades reales de que tomaran en cuenta mi trabajo.

En México tenemos mucho que decir, sólo hace falta presupuesto para que las piezas se difundan. Es cierto que los festivales han hecho su parte, pero la producción también crece teniendo recursos, pero ese es un proceso en el que tenemos que conjuntar esfuerzos desde la creación, o bien desde la gestión, pero habría que encontrar un sistema más efectivo que nos ayude a obtener el apoyo de la industria cinematográfica.

El cine no acepta a la videodanza por la forma en la que están planteadas las convocatorias. En cine te piden un guion, y basan la selección de las obras ganadoras en la evaluación de éste, entonces el problema se reduce a una cuestión: ¿cómo plantear un trabajo de videodanza a través de un guion de cine? No se trata de una dificultad menor, pues es muy difícil hacer entender a un jurado qué es lo que se quiere hacer con un grupo bailarines mediante un guion, pues esto es un ejercicio que tiene que ver más con la estética y experimentación del lenguaje audiovisual, y con la exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo, que con una historia.

La mayoría de las convocatorias no están planteadas para aceptar experimentos, quieren estar seguros de que no sea una cosa mal hecha, y para ellos lo "bien hecho" es algo que cuenta una historia, y muchas veces en la videodanza no se cuenta una historia. Más que querer contar una historia lo que se intenta es crear sensaciones. Creo que el verdadero problema detrás de estos intentos de acercamiento con el cine es que la cinematografía en México aún tiene una narrativa muy tradicional", concluye Alfredo Salomón.

Mauricio Nava sospecha que este rechazo por parte de la comunidad audiovisual tiene que ver con rencillas relacionadas con el recelo de la propia profesión, es decir, que “la comunidad del cine y del video entienden a la videodanza como una especie de intromisión en la que la comunidad de danza participa de manera amateur, y cuya mera finalidad es llevar a la danza a otros campos, sin una búsqueda y una aportación real para el lenguaje audiovisual”.

Este recelo profesional que pudieran sentir las comunidades del video experimental y del cine deja ver la lejanía con la que es percibida la danza, desde una concepción que la distingue como ajena e insuficiente para considerarla un lenguaje capaz de aportar elementos de comunicación a través de su interacción con el video; y un nulo acercamiento hacia la exploración meramente corporal como medio narrativo. Esto parece traducirse en un preocupante desdén en el que las comunidades del audiovisual parecen relegar la importancia de la interdisciplina, olvidando que, es justo la intersección de las artes lo que ha incubado el nacimiento de géneros cinematográficos como el musical, o bien, productos audiovisuales como el videoclip.

En este mismo sentido, Mauricio Nava considera que “la videodanza en México ya ha recorrido un tramo importante en cuestiones de temporalidad, por lo que a estas alturas ya debería existir un espacio dentro de la industria cinematográfica destinado para la videodanza, pues en esencia se trata de un producto audiovisual que bien puede planearse y producirse bajo los parámetros y estándares técnicos que estipula el cine, y exponerse así en los lugares destinados para obras cinematográficas”.

Añade que, en México son los festivales de danza los que utilizan a la videodanza como “telonera”, y han sido éstos los que la han albergado principalmente: “por lo regular siempre es un festival escénico el que abre un espacio para exponer videodanza dentro de su programación, pero ésta por sí misma aún no tiene la capacidad de captación de un público propio como para que la gente asista a ver videodanza durante una semana completa”.

Esto conduce a sospechar que aún no se ha consolidado un público que consuma propiamente videodanza, a lo que existen opiniones diversas entre quienes se dedican principalmente a realizar videodanza, como es el caso de Benhumea, Nava y Salomón, que afirman que aún no existe un público real y asiduo que consuma videodanza (y que no esté involucrado en la danza), y Monroy y Lachino, quienes, en su experiencia como

curadoras y gestoras culturales de los únicos dos festivales de videodanza en México, aseveran que sí existe un público de videodanza y que éste se conforma por gente proveniente de diversas disciplinas que no necesariamente son de las artes escénicas o visuales.

Nayeli Benhumea cree que, “la mayor parte del tiempo, es la misma gente que hace danza y su público (quienes, a su vez, muchas veces son los mismos actores involucrados en el ámbito dancístico) la que acude a talleres, discusiones, muestras y festivales de videodanza”. Considera necesario que la videodanza retome lo que hacía el FEDAME bajo la dirección de Lachino, que era llevar las obras de videodanza a plazas públicas, cafés, restaurantes y, en suma, a los lugares comunes a donde asiste la gente en sus ratos libres, pues está convencida de que ésta es la solución para que la gente comience a acercarse a esta práctica.

Salomón ratifica que, desde su experiencia, “la gente que consume videodanza es gente primordialmente de danza”, pero señala una cuestión interesante acerca de las cualidades inherentes a la videodanza, y que tiene que ver con su cualidad de material digital, lo que lo habilita para compartirse en la web. Esta ventaja facilita su distribución en línea, y potencia su alcance, ya que una pieza puede darse a conocer en cualquier parte del mundo.

Confiesa que esa es una de sus estrategias como creador, pues siempre intenta hacer los estrenos de sus obras en redes sociales, o bien, vía streaming, plataformas que le permiten mostrar su trabajo y medir la respuesta de los consumidores. Hace énfasis en señalar que en realidad ese público es el que más le interesa, pero admite que aun así es necesario abrir espacios en festivales, porque es en éstos en donde se capta al público que apenas empieza a descubrir la videodanza, y que incluso es ajeno tanto a las artes visuales como a las artes escénicas.

Mauricio Nava supone que “sí existe un público que busca videodanza, estudiantes que buscan crear proyectos y sumarse a las muestras y a los festivales, o bien aplicar a las convocatorias para crear videodanza. El asunto fundamental gira en tono a la articulación y fortalecimiento de todos los esfuerzos y actores que, hasta ahora, han forjado un público: el realizador, el coreógrafo, los bailarines, el expositor, las instituciones, el artista independiente que ha generado muestras, y estudiantes que investigan acerca de videodanza”.

Ximena Monroy afirma que “el público de videodanza en México se conforma mayoritariamente por jóvenes y adultos, estudiantes y profesionales de diferentes disciplinas artísticas, gracias a que esta forma artística tiene la ventaja de contar con una amplia distribución a través de Internet y de generar cierta curiosidad en una parte de la población a la que le interesan los formatos contemporáneos de arte, diseño y creación audiovisual. Otro rango significativo del público de videodanza, es que éste está conformado por un público general que habitualmente visita museos y espacios culturales o bien, que se permite nuevas e inesperadas experiencias”.

Cree que “se trata, mayoritariamente, de un público de arte contemporáneo que en muchos casos ya es consumidor de artes visuales o escénicas, o ambas. Y, en el caso de quienes no están habituados a la danza contemporánea, la videodanza genera una sorpresa casi siempre positiva gracias a sus capacidades y posibilidades de creación a través del cuerpo y el movimiento”.

Pese a esto, admite que son las comunidades de danza y del audiovisual –video, fotografía, artes visuales- quienes mejor han acogido esta expresión. Este posicionamiento ante ellas se relaciona, en primer lugar, con la propuesta de expansión de cada lenguaje que se ve promovida por la creación y análisis de y a través de la videodanza.

Respecto a la danza, por ejemplo, Monroy asegura que “la videodanza propone una plataforma de difusión del trabajo de bailarines y coreógrafos que los medios digitales permiten promover a nivel global. Respecto al audiovisual, la videodanza por un lado promueve diversas vías de exploración que difícilmente encuentran cabida en medios y formatos como el cine, la televisión y el videoclip. Además ofrece a los videoartistas y video-creadores, características inherentes de la danza y el performance que, inevitablemente, aportan al trabajo de quienes se interesan por el cuerpo, sus discursos y las narrativas que posibilita”.

Hayde Lachino por su parte, revela que, en un inicio, entre 1998 y 2000, que fue cuando se inició en la labor de organizar festivales de registro coreográfico de danza, era muy complicado lograr espacios para su exhibición. “La gente de cine creía que eso era meramente danza, por lo que no se abrían espacios desde su campo de acción y, a su vez, la gente de danza decía que ese trabajo era propio de la gente de video, por lo que ni unos ni otros daban cabida a la videodanza”. Hoy para ella esto es un tema del pasado,

pues atestigua que “hoy es mucho más fácil encontrar espacios, talleres, muestras y festivales que permiten atraer gente, pues el público está habituado a ver televisión y cine; y la videodanza se ha convertido en una manera de convocar a nuevos públicos y formar una nueva mirada en torno a la danza”.

Lachino nos comparte su experiencia con FEDAME y, asegura que la labor realizada con dicho festival en materia de difusión contribuyó a la creación de un público de videodanza. Reflexiona que “esto se debió en gran medida al rigor en la programación, y a su apuesta por sacar la danza de los espacios habituales de exhibición para llevarla a los espacios en donde la gente se reunía de manera natural, pues fueron las exhibiciones en plazas públicas lo que permitió llegar a tener funciones con una audiencia de hasta setecientos espectadores”.

Nava coincide con que “se ha logrado superar las vicisitudes que eran tan comunes cuando nació la videodanza en México, pues no había un entendimiento ni un conocimiento institucional de qué era la videodanza. Se han abierto más espacios, y ya no sólo se exhibe bajo la tutela de un festival escénico, sino que ya existen muestras exclusivas para la proyección de videodanza”.

Confirma que “la comunidad artística ha tenido que salirse de los lugares de exposición tradicional para encontrar mayor apertura y nuevos públicos, por lo que se han llevado a cabo proyecciones en parques, antros, bares, azoteas y lugares experimentales de centros culturales independientes que montan proyecciones de videodanza”.

El propio Nava relata cómo llegó con un proyecto de videodanza y lo cuestionaron acerca de qué era la videodanza y de qué se trataba. Le preguntaron si se trataba de películas, a lo que respondió afirmativamente, asegurando que eran cortos coreográficos de danza, lo que le valió la aprobación de su proyecto. Asegura que la producción y realización no representan inconvenientes reales, sino que el verdadero problema está en la obtención de lugares en dónde exhibir de manera institucional.

Cuenta también cómo se dedicó a gestionar y organizar algunas emisiones de la Muestra Internacional de Videodanza Experimental en Guanajuato, donde recibió trabajos nacionales e internacionales con la intención de proyectar las obras recibidas sobre fachadas de edificios para el público en general, pues sólo había conseguido proyectores

como un apoyo en especie, pero carecía de pantallas y de un foro en donde llevar a cabo la muestra, por lo que decidió llevar el trabajo a las calles, en donde estaría al alcance y a la vista de la gente. En otra ocasión logró que el Festival Internacional de Cine de Guanajuato abriera un espacio para la videodanza, y le otorgara su propio módulo, stand y exhibiciones.

Benhumea también sostiene que, en comparación con su iniciación en este campo, “se han abierto más espacios para la exhibición de videodanza, han surgido pequeñas muestras, hay más demanda de talleres de videodanza, la continuidad de los festivales se reafirma, y cada vez se encuentran más convocatorias”. De igual manera considera importante el hecho de que la gente empiece a subir sus propios videodanzas en internet con la finalidad de compartir su trabajo.

Salomón por su parte no se muestra tan optimista en cuanto a la apertura de espacios de exposición, pues cree que “en México ha demorado mucho la consolidación de este movimiento, mientras que en Argentina el festival de videodanza ya tiene quince años de historia, además de que cuentan con el reconocimiento y apoyo de la industria cinematográfica”.

Pese a lo anterior, admite que “se han logrado avances a partir de la aparición del *Festival Internacional de Danza y Medios Electrónicos (FEDAME)* y, de forma más consistente, a partir de la fundación de *Agite y Sirva*, que ha logrado apostar por una visión internacional atinada y que ha tenido el gran mérito de fomentar la producción nacional ya que, para su sexta edición, lograron hacer una muestra competitiva y otorgar un premio y, los premios, pequeños o grandes, siempre generan una dinámica muy poderosa de creación en la comunidad artística”.

Por su lado Monroy refiere los grandes retos a los cuales se ha enfrentado desde el comienzo de la fundación del festival, y que tienen que ver, principalmente, con la consolidación de fuentes de financiamiento continuas, y la conformación y seguimiento de diferentes públicos de videodanza.

Agrega que “el área de difusión es la que presenta nuevas y grandes problemáticas en cada edición del Festival, esto debido a que el equipo de trabajo es pequeño; a que no se cuenta con recursos suficientes para una difusión masiva y a que, en la mayoría de los casos, la videodanza no es una disciplina masiva, pues se trata de

un formato audiovisual bastante experimental y especializado, lo cual implica un reducido rango de preferencia respecto a un público masivo”.

No obstante, insiste en que “el apoyo en especie para difusión y producción que se ha brindado al festival por parte de instituciones culturales estatales y federales, ha sido muy importante en toda la trayectoria de *Agite y Sirva*, por lo que se ha logrado consistencia en las convocatorias y en las muestras, talleres y ciclos que se llevan a cabo cada año, lo que lo ha posicionado como un festival de reconocimiento y convocatoria internacional en la escena de la videodanza”.

Después de este recorrido de reflexión, acuerdo y discrepancias sobre los principales problemas y adelantos de la escena de la videodanza en México, todas las miradas de nuestros protagonistas concuerdan con que esta expresión se encuentra en una etapa de consolidación, no sólo en México, sino en el escenario internacional.

Coinciden en que la historia de la videodanza en México, aunque es reciente, no es nueva, y que aún queda un largo camino por recorrer en aras de propiciar un terreno fértil que cobije a la videodanza en sus ejes fundamentales: producción, dirección y realización, difusión, teorización, investigación, y formación de públicos.

Salomón vislumbra una etapa de consolidación basándose en la creciente demanda de algunas instituciones de danza en donde ya se plantea la probabilidad de interactuar más hondamente en el terreno del audiovisual, pero cree que esto sigue apuntando a un fortalecimiento desde el lado de la danza, mas no desde las artes visuales, por lo que sería oportuno dirigir la mirada hacia otros nichos.

Intuye que “se aproxima una etapa interesante para el círculo de la videodanza en México, en donde se debe integrar a más artistas audiovisuales tanto a la comunidad de creadores como al público de videodanza, un encuentro fructífero que suministraría una dinámica mucho más ágil y prolífica a la oferta creativa”. Revalida que la comunidad de la danza está en el camino correcto, pero que ello no exime que promover iniciativas desde las artes visuales constituya un aspecto fundamental y urgente.

También sugiere que “es necesaria la gestión de un festival que haga contrapeso al *Festival Itinerante Agite y Sirva*, como lo fue en su tiempo *FEDAME* pues, para un país que realmente quiere fomentar la producción de videodanza, no resulta suficiente la

emisión de un solo festival. Esto aumentaría el poder de convocatoria, el fomento de producción y difusión nacional y ofrecería la apertura de nuevas posturas estéticas”.

Por último, señala que “la labor más importante actualmente recae sobre los involucrados directos, que son quienes están interesados y desean seguir sumando esfuerzos. A ellos corresponde aportar desde sus campos específicos de acción, ya sea con talleres, con obras, con apoyo en especie, con charlas o con encuentros, esto con el fin de consolidar redes con la gente que está interesada en el mismo tema y, a su vez, propiciar nuevas relaciones con aquellos que puedan interesarse en lo mismo”.

Para Mauricio Nava este último punto es importante, pues entiende que los lazos que se han tejido dentro de la comunidad de videodanza han sido un esfuerzo fundamental para articular voluntades individuales, fomentar la curiosidad particular de actores no involucrados y, en suma, hacer que el engranaje actual siga girando.

Nava está consciente de que “la solidez de esa red conjunta es la única forma capaz de encaminar esfuerzos para producir videodanza y obtener así un soporte económico más sólido, en aras de que los creadores sean capaces de producir trabajos de buen nivel en la calidad técnica, capaces de competir con producciones extranjeras, y que también sean exhibidos en espacios, no sólo de danza, sino también de artes visuales”.

Lamenta que, en ese aspecto, “México no ha logrado tener esa óptica de valoración artística, pues son poquísimas las instancias que financian y promueven trabajos de videodanza”. Aunque el propio Mauricio nos cuenta que ha tenido la fortuna de haber obtenido apoyo económico para la producción de algunos trabajos institucionales, apoyos que no tenían nada que ver con becas, admite que eso no ocurre de manera continua, y que, de lograr eso, la comunidad de videodanza alcanzaría un importante avance para mejorar la calidad y la continuidad de la producción de sus trabajos, así como la obtención de más espacios de exposición.

Asegura que “la problemática del presupuesto es una reacción a la acción: una vez que la videodanza logre posicionarse como tendencia artística, entonces podrá comercializarse, lo que a su vez permitirá gestionar una difusión adecuada que llegue a través de los medios adecuados. El correcto funcionamiento de este engranaje propiciará

la existencia de espacios para la exhibición de videodanza, lo que despertará el interés de productores que puedan financiar y producir videodanza”.

Añade que “otro factor indispensable son las escuelas, que deben incorporar clases y sesiones de videodanza de una manera estructurada, lo que significaría un detonador importante”. Además, sugiere que “los realizadores independientes deben propiciar la investigación para poder generar producciones contemporáneas, innovadoras y propositivas, de vanguardia, lo que contribuirá a ponerle fin a esos momentos estáticos a los que se ve sometida la videodanza”.

Por último, considera importante que se designe a personas visionarias para ocupar los puestos clave en las instituciones de cultura. Personas que entiendan, o que al menos quieran entender, lo que el arte y, por ende la videodanza, significan. De otra manera, sentencia, “esto seguirá constituyendo una barrera que inhabilita amplificar la difusión del trabajo nacional a través de las instancias gubernamentales destinadas para dicha labor”.

Nayeli Benhumea coincide con que la videodanza se encuentra en un camino hacia su propia reafirmación y en busca del reconocimiento y el apoyo de otras disciplinas. Recalca que se trata de una práctica en expansión, lo que atribuye a su cualidad de material digital, que ha facilitado su difusión en la web y, paralelamente, ha propiciado que cada vez haya más gente interesada en incursionar en dicho campo.

Reconoce que actualmente existe mucha gente que hace videodanza, pero también observa que, salvo sus excepciones, como es el caso de Alfredo Salomón, no conoce videoartistas que se dediquen a su producción de manera constante, sino que para muchos es una práctica paralela a otras actividades, o bien, una mera afición.

Como resultado se tiene una producción intermitente, con pausas constantes. Esto también tiene que ver con la inexistencia de una remuneración real y efectiva que reconozca el trabajo del videasta pues, en todos los casos, los creadores de videodanza en México se encuentran en una lucha por obtener espacios en donde mostrar su obra, por lo que muchas veces se ven condicionados a no obtener pago a cambio de tener un sitio en donde poder dar a conocer su trabajo.

Nayeli repara en que el incremento de la demanda de talleres, muestras y charlas es real y, poco a poco, ha ido creciendo, pero asume, al igual que Nava y Salomón, que

esto es producto de un esfuerzo conjunto dentro del mismo círculo de creadores de videodanza, por lo que considera sustancial que los involucrados continúen haciendo lo que han hecho hasta ahora, y que se atrevan a proponer y gestionar nuevas prácticas que, en un futuro próximo, contagien e inviten a nuevos actores a unirse a la escena.

Desde una óptica más optimista, Hayde Lachino opina que la videodanza ya es una práctica totalmente asimilada al campo, pero cuando se refiere “al campo” en realidad habla de que es común ver a coreógrafos haciendo videodanza, mas no repara en la poca participación por parte de los actores que provienen de una formación audiovisual.

Partiendo del supuesto de la videodanza como una disciplina bien arraigada, Lachino entrevisté que el interés de los coreógrafos apuntará su mirada hacia otros dispositivos tecnológicos que no sean sólo el video. Haciendo alusión a Alfredo Salomón y a sus esfuerzos por incursionar en festivales de cine, da por hecho que “la tendencia apunta a que los creadores emigren hacia los circuitos del cine mexicano y a trabajar de forma conjunta con casas productoras, lo que elevará el costo de la factura de los productos que se incuben en tales procesos, pues se valdrán de producciones mucho más generosas en el presupuesto designado para cada pieza”.

Ximena Monroy considera que se está viviendo un momento importante en el desarrollo de la videodanza en México. Para el Festival que dirige, *Agite y Sirva*, “el principal reto es la continuidad del Premio Nacional que se lanzó por primera vez en 2014. A mediano plazo, se considera aumentar el monto de los premios ofrecidos”. Añade que, en lo que al ámbito académico respecta, “la videodanza se encuentra en una etapa de reafirmación, por lo que el desarrollo de un corpus teórico es un asunto pendiente”. Admite que el impulso en investigación es una cuestión fundamental de la cual depende el futuro de esta forma artística, por lo que deben romperse las barreras impuestas por la propia comunidad de videodanza hacia esta cuestión.

### III.I La danza de la contemplación

A pesar de que la mayor parte de los creadores entrevistados coinciden en que la videodanza se encuentra en un proceso de gestación bastante normal en el que busca reafirmarse, y que los debates, aciertos, diferencias, percances y dificultades son inherentes al proceso de consolidación de toda tendencia artística, hemos visto que la

exposición de los diferentes puntos de opinión y experiencias se oponen en algunas de las cuestiones fundamentales de este quehacer artístico.

Existe un desacuerdo en el que los involucrados en el ámbito de la gestión cultural ven el fenómeno de la danza de la contemplación como un proceso casi consolidado y hasta posicionado, mientras que aquéllos que se dedican especialmente a la creación coinciden en que aún quedan muchos aspectos inacabados.

La mayoría de las opiniones permite ver que los problemas más urgentes de la videodanza son comunes a los de otras disciplinas artísticas en México, las cuales no pueden crecer y expandirse por falta de apoyo y difusión, lo que a su vez genera los subsecuentes problemas, como lo son la escasez de públicos consumidores de arte y la desatención por parte de instituciones gubernamentales destinadas al fomento de la cultura.

Algunas de las problemáticas aquí reflejadas pueden encontrar eco en otras prácticas de arte contemporáneo, como la danza y el video mismos, pues ambos sobrellevan inconvenientes similares como lo es la captación de públicos y de recursos económicos que les permitan desarrollarse plenamente como profesionales. Esto tiene que ver, en parte, con la reducida concepción del artista como alguien que debe sacrificar su crecimiento personal en aras de su “amor al arte”, como si ambas cosas fueran excluyentes.

Existe una necesidad urgente de entender que el artista es un profesional en su campo y que, como cualquier otro trabajador, debe recibir un pago justo por su trabajo. Esto, a su vez, nos obliga a reconocer el ejercicio de las diferentes disciplinas artísticas como un trabajo que debe ser respetado y bien remunerado.

Las constantes dificultades con las que se encuentran los videastas de danza son, seguramente, similares a las de otros integrantes de las diferentes comunidades artísticas, lo que nos hace pensar que es un problema estructural el que tiene que combatirse, pero para ello se debe empezar a luchar desde los pequeños nichos de acción: las propias comunidades artísticas, pues son ellos quienes conocen mejor que nadie las carencias y las barreras que hay que derribar. En ese sentido, la comunidad de videodanza ha sentado un ejemplo de organización en el que, partiendo de cero, los

esfuerzos conjuntos los han conducido a ganar algunos espacios y cierto reconocimiento para mantener las redes de acción que hasta ahora han mantenido.

Este modelo de esfuerzos debe robustecerse y replicarse en las diferentes comunidades de artistas pues, aunque aún falta mucho por hacer en este reciente género audiovisual de arte contemporáneo, existen bases que han permitido que esta actividad se expanda.

La réplica de las redes de apoyo es indispensable para el fortalecimiento de las diferentes prácticas artísticas en general pues, al no encontrar cada arte su propio nicho de reconocimiento, es probable que, ante la aproximación de un nuevo género, reaccionen de forma negativa, expresando cierto rechazo ante éste. Esto puede verse reflejado con el choque de la comunidad de videastas y con los actores del reciente híbrido audiovisual y dancístico pues, al no tener los primeros una base sólida que los provea de reconocimiento y un público propios, resulta complicado que su disposición a aceptar, integrar o apoyar nuevos géneros sea la mejor, pues su propia lucha por posicionarse y desarrollarse está en juego.

Un segundo paso hacia la construcción de un escenario más favorable para el desarrollo de la videodanza es acercar al público potencial a estas prácticas desde las diferentes trincheras. En este caso, el esfuerzo es mediante un reportaje que esboza las barreras, logros, experiencias y opiniones de los propios artistas, lo que permite al lector un primer acercamiento con este nuevo género. Estos esfuerzos deben ir encaminados a dar a conocer el trabajo de los artistas y atraer a todo tipo de públicos.

Un siguiente esfuerzo deberá centrarse en generar y difundir un entendimiento más claro que permita, cada vez a más personas, conocer el trabajo y la red de esfuerzos que hay detrás de una obra, lo que fomentará una mayor consideración y una cultura que reconozca e impulse la profesión del artista.

Una última consideración tiene que ver con idear esfuerzos que promuevan la investigación académica en torno al arte, esto sin el afán de etiquetar o restringir la capacidad creadora del artista, si no con el fin de generar conocimiento teórico que permita conocer y comprender lo mejor posible el propio arte que se crea, así como defenderlo, promoverlo y buscar los caminos más propicios para su desarrollo.

Cuando Alfredo Salomón habla de su búsqueda por incursionar en el cine, expresa claramente su conocimiento acerca de éste lenguaje, lo que le permite entender de qué manera puede posicionar sus piezas videodancísticas en este nicho. Si él no tuviera conocimiento del lenguaje cinematográfico, difícilmente encontraría los puntos comunes a la videodanza, lo que lo inhabilitaría para promover su trabajo en este campo.

## IV. La pluma en la danza de la contemplación

Haber repasado los caminos que llevaron a los protagonistas de la escena de la videodanza en México me demanda referir la naturaleza de mi acercamiento con dichos personajes, así como mi involucramiento fortuito en el tema que nos atañe.

Es importante mencionar que dicho acercamiento ocurrió de manera accidental, pues fue el ocio lo que me condujo a una navegación en línea en busca de videos similares a *Amelia*, un video que nos había sido presentado en clase y que forma parte del trabajo de Édouard Lock, coreógrafo canadiense que dirige la Compañía *La La La Human Steps*. Fue en medio de esa búsqueda que tropecé con videos que se autodenominaban *videodanzas*, término que, hasta ese entonces, me resultaba desconocido.

Dicho hallazgo fue, en gran medida, fruto de mi pasión por la danza aunada a mi interés por la producción audiovisual, es decir, una historia bastante similar a la de algunos de los protagonistas citados en el presente reportaje.

Fue gracias a este accidente que comencé a involucrarme y a investigar acerca de la videodanza, lo que me llevó a asistir a una de las ediciones de *Agite y Sirva* en 2012, casualidad que me condujo a conocer personalmente a los actores involucrados en ese campo y, a fuerza de interés, curiosidad y de un gusto personal por estrechar relaciones con dichos actores, decidí comenzar un trabajo de investigación que facilitara este encuentro a personas que, al igual que yo, pudiera resultarles atrayente una expresión sobre la que se ha teorizado poco o nada, y cuya difusión aún resulta de sumo insuficiente.

Inicialmente el proyecto se planteó como una propuesta metodológica que estudiara el fenómeno videodancístico a partir de sus elementos estéticos y formales, pero el camino de esa exploración resultó tortuoso, pues no existía ningún tipo de investigación formal del tema y, peor aún, ni siquiera figuraba como tema en el conocimiento general de los mismos estudiantes de la carrera de Ciencias de la Comunicación.

En la primera etapa de investigación encontré que no existían tesis o tesinas que abordaran este objeto de estudio. Además, no existían títulos académicos publicados,

exceptuando el primer libro sobre videodanza publicado en 2014 en México, al cual ya se ha hecho mención, y algunos ensayos, los cuales en su mayoría habían sido escritos en Estados Unidos y Sudamérica. Además, la escasez de fuentes no es un tema exclusivo para publicaciones académicas, pues incluso existe muy poca información disponible en la red, y la mayor parte de ésta se encuentra en inglés.

Esto representó, más que una dificultad, una inspiración, pues surgió la necesidad de introducir este reciente género audiovisual del arte contemporáneo dentro del ámbito académico con el objetivo de despertar el interés de compañeros estudiantes y maestros que, en un futuro, puedan ahondar en el tema, aportando nuevas perspectivas y amplificando el conocimiento aquí recopilado.

Para ello fue necesario cambiar el tono teórico del trabajo y presentarlo a través de un reportaje, pues sería a través de una perspectiva periodística como se insertaría por vez primera esta investigación. Por otro lado, la escasez de fuentes de información requería acudir a las fuentes primarias de conocimiento empírico, por lo que era necesario realizar entrevistas y escuchar las vivencias y las opiniones de los mismos protagonistas.

En suma, se eligió un reportaje porque, “como género informativo exige una profunda investigación documental, observación de campo y entrevistas, pero su propósito no permanece en este nivel porque también interpreta. No se trata entonces de un razonamiento ni de un simple registro de datos, sino de una interpretación del suceso, que refleja la propia experiencia del periodista” (González, 1999, p. 45).

En cuanto al proceso de las entrevistas, éste transcurrió de la mejor forma pues, al menos de nombre, ya conocía a muchos de los entrevistados debido a mi interés en las charlas y algunos ciclos de videodanza, por lo que establecer contacto y agendar un encuentro no implicó ningún tipo de dificultad.

Cabe destacar que todos los entrevistados recibieron la invitación con singular gusto, pues para ellos implicaba dar a conocer su trabajo, sus experiencias y su conocimiento en torno a este quehacer artístico que se ha convertido en su pasión. Además, ello se traducía en incorporar otra aportación individual como las que ellos mismos habían sumado hasta ahora, en donde cada contribución significaba un pilar para sostener un engranaje de esfuerzos comunes.

Resulta importante señalar la importancia que ha significado la articulación de una red de esfuerzos individuales en donde ha convergido el trabajo de todos los actores interesados, sin importar cuál sea su campo de acción. La cohesión de esta red, aunada a las conquistas individuales, ha conseguido obtener un pequeño nicho en donde la videodanza se vislumbra como un nuevo género con muchas posibilidades que ofrecer a diferentes disciplinas.

Como ya he mencionado, es necesario replicar la creación de esta red que se ha forjado en el terreno de la danza principalmente, y llevarla al campo de las artes visuales, pero también es importante fortalecer, continuar y expandir este círculo ya existente, pues ha sido gracias a los intereses de aficionados particulares que se suman desde sus diferentes campos de acción como se ha construido un motor que ha empujado, aunque de manera intermitente, a este reciente quehacer artístico en la escena del arte contemporáneo.

Es por eso que se pretende aportar un esfuerzo personal en aras de contribuir, desde el campo de la Comunicación, a unir esfuerzos interdisciplinarios que hagan crecer una tendencia artística en particular. Sin embargo, creemos conveniente que este modelo de esfuerzos se replique para diferentes causas, pues sabemos que, ya no sólo en la videodanza, sino en el arte contemporáneo y en el arte en general, existen otras actividades que se encuentran con dificultades similares.

Esto, en buena parte, es lo que ha encasillado a la videodanza a un círculo reducido en el que se ha visto en la necesidad de defenderse desde las trincheras individuales de los mismos actores que la crean, gestionan y difunden. Pero, aunque pequeño, este reducido círculo de creadores (bailarines, coreógrafos y videastas), gestores, curadores e investigadores, ha logrado cimentar un terreno fértil en donde, en la actualidad, esta práctica artística en México cuenta con muestras, charlas y talleres cuya demanda se incrementa de forma paulatina; la continuidad y expansión de uno de los dos festivales de talla internacional, mismos que han logrado impulsar la producción nacional; y una participación cada vez mayor en la creación de esta nueva expresión.

Finalmente, puedo decir que los conocimientos adquiridos a través de la carrera de Comunicación favorecieron este encuentro, pues las materias concernientes a géneros periodísticos, producción audiovisual, discurso y semiótica, contribuyeron a la formación

de una base que propició el interés en este tema particular, así como las herramientas necesarias para el desarrollo de este trabajo.

Estas circunstancias nos permitieron ahondar en un tema que no había sido explorado y abordarlo desde una óptica periodística con el fin de promover esta expresión artística, lo que consideramos como un primer gran paso para el crecimiento de una corriente artística.

## V. Glosario

### **Coreografía.**

Arte o ciencia de componer una danza; los movimientos, frases, ritmos, etc., y su estructuración y ordenamiento, constituyen la coreografía (Love, P., 1964, p.20).

Estructura de movimientos o acciones motrices asociadas al ritmo de una melodía que, generalizadas, crean un grupo interrelacionado con movimientos paralelos. Puede ejecutarse por uno o más bailarines. Una actitud básica generada a través del trabajo coreográfico es la “valoración de la importancia de las actividades de comunicación por medio del lenguaje corporal, y [...] la imaginación a través de la expresión corporal y la elaboración y creación de escenas de comunicación utilizando la expresión corporal” (Martínez, E. y Zagalaz, M.L., 2007, p.32).

En palabras de Dallal, la coreografía es, por tanto, “una estructuración o creación de un espacio concreto, en un lapso concreto, mediante instrumentos y componentes específicos que incluyen – además de los bailarines, sus movimientos y desplazamientos – ciertas vías de acción aplicadas con conocimiento de causa, que responden a un concepto o proyecto original. En sentido estricto, cualquier acto dancístico da lugar a una coreografía, de la cual resultan detectables, aun *a posteriori*, su sentido y su estructura” (Dallal, 2006, p.81).

### **Danza.**

Es considerada como la expresión artística más antigua. De manera general, podemos hablar de una primera gran clasificación: la danza social y la danza escénica, y de éstas dos se desprenden a su vez varios tipos de danza. La primera se asocia a bailes que involucran a una comunidad o una pareja, y cuyo fin tiene que ver con una necesidad religiosa, alimentaria o comunitaria. Entre éstas se encuentran danzas que acompañan a ritos funerarios o ceremonias de iniciación.

La danza escénica, es una danza que requiere de una formación profesional, y que se presenta como espectáculo. Una obra que tiene la misión de comunicar ideas, emociones, cuestionamientos sociales, sentimientos e inquietudes vitales a través del movimiento corporal.

“La esencia de la danza es el movimiento: un movimiento que crea una plástica bajo el sustento del ritmo y la armonía, cuyo instrumento es el cuerpo. Con este instrumento, su ser mismo, el ser humano realiza con la danza una expresión de vitalidad afín al universo en el que está inserto” (Baz, M., 1996, p.37)

En la danza escénica intervienen recursos teatrales, visuales, auditivos y dramáticos: escenografía, iluminación, utensilios, vestuario, maquillaje, música, sonidos, palabras, textos y silencios. “Estos recursos, junto a las acciones corporales, conforman la unidad composicional y significativa de la obra coreográfica y, por lo tanto, la totalidad del fenómeno de la vivencia estética experimentada por el espectador” (Crespo, N. 2003, p.30).

### **Encuadre.**

“Operación material efectuada por el operador consistente en definir el cuadro de un plano, fijo o en movimiento. El uso asimila la noción abstracta del encuadre a la de su uso concreto (cuadro); no obstante, este último puede ser neutro como puro resultado de una necesidad técnica, mientras que encuadrar implica una intención estética o significativa. El cuadro incluye: por definición, el primer cineasta hace entrar en su cuadro lo que filma, a ser posible en su totalidad y sin espacio inútil; pero también excluye: esconde tanto como muestra. En la imagen fija, lo excluido es definitivo. No es asequible para la mirada del espectador y, por consecuencia, no existe” (Magny, 2005, p.40). La cámara se mueve incesantemente, redefiniendo el cuadro y lo que queda fuera de él. Así pues, el cuadro cinematográfico es por esencia dinámico.

El cuadro, por su parte, es el límite físico del campo visual registrado en la película, y separa el campo del fuera campo, en donde el campo es lo que se hace visible al espectador, mientras que el fuera campo es lo que no se muestra y, por tanto, no existe dentro del relato.

“A diferencia del campo, que posee tres dimensiones (entre ellas la profundidad), el cuadro es plano y tiene dos dimensiones. El cuadro cinematográfico, pese a los distintos formatos de imágenes, conoce pocas variaciones y, en concreto, suele ser más ancho que alto” (Magny, 2005, p.40).

## **Híbrido.**

Del latín “hybrida, hybridae” que significa de raza mixta. Sirve para designar todo aquello que proviene de una mezcla de dos o más elementos de distinta naturaleza. Suele utilizarse para referirse al resultado del cruzamiento entre especies o géneros.

El término híbrido es entendido como algo que no es puro, y que no es exactamente como ninguna de las partes que lo compone, si no que toma elementos de cada una de ellas y forma algo nuevo. Se caracteriza porque no se conforma de una materia en específico, ya que al mezclarse “sus padres” éste adquiere diversos elementos de ambos para él definirse como un todo.

## **Montaje.**

Técnicamente, montar una película es simplemente unir dos planos mediante empalmes, y así sucesivamente. “El montaje ordena fragmentos visuales y sonoros de película (fotogramas, planos, escenas, secuencias, partes) en vistas a un efecto estético o semántico. Organiza el relato e imprime su ritmo a cada secuencia y al conjunto de la película. Consiste, entre otras cosas, en seleccionar las tomas, ordenar los planos, fijar los cortes y los raccords, tanto en el ámbito de la imagen como del sonido” ” (Magny, 2005, p.65). En suma, podemos decir que el montaje es el que define la manera en la que será contado el relato cinematográfico.

Para Zubiatur, la definición de montaje no debe quedarse en este primer nivel técnico, si no que existe un segundo nivel, que es el creativo. Éste se refiere al carácter y personalidad que el director imprime a la obra cinematográfica a través de este ordenamiento de planos y secuencias: “el proceso creativo [...] se logra mediante la organización de planos que por sí mismos tienen un valor relativo pero que, combinados según un cierto orden y una cierta duración, producen un efecto global independiente al que podría producir cada uno de ellos por separado” (Zubiatur, 2008, p.132).

Esto quiere decir que existen múltiples maneras de combinar las imágenes en conjunto con elementos como el sonido, la luz y el color, lo que daría lugar a un sinnúmero de combinaciones posibles, de las cuales sólo se elige una, y que es esa composición específica la que le da vida al filme.

## **Movimiento.**

Estado de los cuerpos mientras dejan un lugar que ocupan y pasan a ocupar otro. De acuerdo con la definición de Dallal, en danza, “sus modos de manifestación indican, por una parte, el probable establecimiento de los códigos, o sea, el apoyo de las técnicas (considerándolas en este arte como los conjuntos codificados de ejercicios y rutinas que capacitan a los cuerpos humanos para hacer danza)” (Dallal, 2007, p. 30).

Por otra parte, “el movimiento atañe a las formas a las que da o ha de dar lugar. En el caso de las técnicas, el movimiento en sí converge en dirección de la naturaleza misma de la danza, de lo que ciertos tratadistas denominan la dinámica: movimientos y conjunto de movimientos posibles para un cuerpo humano. En el caso de las formas, el movimiento en sí queda referido casi exclusivamente a las creaciones a que va dando lugar, o sea, a los sucesivos resultados formales que el cuerpo humano va forjando o, por así decirlo, dejando en el espacio” (Dallal, Ídem).

## **Signo.**

Término acuñado por F. de Saussure para designar la combinación del concepto (significado), y de la imagen acústica (significante), en donde el primero se refiere a un concepto o idea, mientras el segundo designa a la huella psíquica del concepto, es decir, no se trata del sonido puramente material, sino la representación que de él nos da el testimonio de nuestros sentidos (Carreter, L., 1968, p.367).

Es la “asociación de un estímulo sensorial (captado por los sentidos corporales) con la idea que éste sugiere, evoca o comunica. Entre el estímulo y la idea sugerida puede existir una relación natural (el humo evoca la idea de fuego; la fiebre sugiere la idea de enfermedad) o convencional (el color rojo del semáforo comunica la prohibición de pasar)” (Moreno, M., 2005, p. 340).

## **Técnica.**

Partiendo del concepto griego *téchne*, se entiende a la técnica como una característica muy antigua específica del hombre, y se refiere a su capacidad de adaptar el entorno a sus necesidades y no al revés, como lo hacen el resto de las especies, que son ellas quienes se adaptan al medio ambiente.

Se trata de la capacidad humana para idear formas de construir un entorno más amigable, un "entorno artificial" en el que ha creado las condiciones necesarias para su supervivencia y su desarrollo. "El término "artificial" se toma en el sentido de una construcción por parte del hombre socialmente determinado, es decir, de un mundo construido a través de la intervención intencional del hombre. En este sentido, no existe contradicción entre lo natural (la naturaleza) y lo artificial, pues lo que aquí llamamos "artificial" no es más que la prolongación (desarrollo) consciente de lo natural" (Montoya, 2008, p. 299).

La *téchne* griega es, en suma, "un conjunto de conocimientos eficaces que se acompaña además con el conocimiento de las razones o causas por las cuales el procedimiento es eficaz (es decir), es necesario fundamentar la opinión práctica (eficaz) por el conocimiento de sus causas o razones" (Montoya, 2008, p. 299).

### **Videoclip.**

Creación audiovisual que parte de una combinación o mezcla de música, imagen y lenguaje verbal con un fin publicitario. El videoclip se hace en función de una canción siempre preexistente a su creación, en donde la idea es asociar imágenes en un tono descriptivo, narrativo, musical, conceptual o mixto, que cobren sentido cuando éstas se unan a la música en el proceso de edición. Es un proceso distinto al musical, pero que parte de ahí pues, mientras en el cine la música es un acompañante, en el videoclip es la imagen quien acompaña a la música: ahora la música es la guía por la cual se cuenta una realidad.

Tiene su origen a finales del siglo XIX con la canción ilustrada, que se trataba de un número de entretenimiento en donde un cantante acompañado junto con un pianista, interpretaban una canción que era reforzada con proyecciones estáticas que seguían la narración de la letra. Este número comenzó siendo un mero intermedio mientras se cambiaba el rollo en teatros donde se proyectaban películas mudas, pero evolucionó hasta convertirse en un acto esperado y seguido por la audiencia.

Posteriormente, con la evolución del cine y la época más álgida de los musicales en los años 50, se insertan en el mundo de la cinematografía cantantes de la talla de Elvis Presley como figuras estelares, por lo que la preponderancia del cantante y de sus canciones cobra mayor fuerza dentro del filme. Más tarde aparecerían bandas como Los

Beatles quienes, alejándose un poco de este modelo, incursionaron en el séptimo arte con filmes que, si bien contaban una historia un poco absurda, destacaban sus actuaciones al momento de interpretar sus canciones.

Los Beatles fueron pioneros en filmar los primeros clips promocionales, es decir, pequeños cortos pensados para ser transmitidos en televisión con el fin de, como el mismo nombre lo dice, promocionar una canción o un álbum. Es así como comienza a replicarse este modelo promocional de videoclip con bandas como The Rolling Stones, The Kinks o The Who. Más tarde se populariza en canales musicales de televisión hasta, posteriormente, evolucionar en sus plataformas de difusión y llegar a la red en canales de distribución como Youtube o Vimeo.

## VI.Fuentes

- ✓ Alonso, Rodrigo. (1995). "Video danza: otro bastardo en la familia". *roalonso.net*.  
<http://www.roalonso.net/es/videoarte/bastardo.php> Recuperado el 25 de agosto de 2014.
- ✓ Baena Paz, Guillermina. *Metodología de la investigación*, México: Publicaciones Cultural, 2007.
- ✓ Baena Paz, Guillermina. *Tesis en 30 días: Lineamientos prácticos y científicos*, México: Editores Mexicanos Unidos, 1986.
- ✓ Barthes, Roland. *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*, Barcelona: Paidós, 1986.
- ✓ Baz, Margarita. *Metáforas del cuerpo: un estudio sobre la mujer y la danza*. México: UNAM/Porrúa/UAM, 1996.
- ✓ Buitrago, Ana (editor). *Arquitecturas de la mirada*. Alcalá de Henares] : Universidad de Alcalá de Henares, 2009.
- ✓ Carrera, D. "Insumos para una vertebralidad en el estudio del videodanza" *Cuerpo y tecnología*. (2008). (En línea)  
[http://cuerpoytecnologia.files.wordpress.com/2008/12/insumos-para-una-vertebralidad-en-analisis-de-video\\_danza.pdf](http://cuerpoytecnologia.files.wordpress.com/2008/12/insumos-para-una-vertebralidad-en-analisis-de-video_danza.pdf) Recuperado el 27 de Junio de 2014.
- ✓ Carrera, Diego y Pastorino, Magalí. *Videodanza. Máquina y cuerpo*, Festival Internacional de Videodanza del Uruguay, 2005. (En línea)  
<http://www.videodanza.com/textos/maquina%20y%20cuerpo.htm> Recuperado el 2 de Mayo de 2014.

- ✓ Carreter, Fernando Lázaro. *Diccionario de términos filológicos*. Madrid: Gredos, 1968.
- ✓ Castañer Balcells, Marta. *Expresión corporal y danza*. Barcelona: INDE, 2000.
- ✓ Crespo, Nora. *La danza: mirada en movimiento: un estudio de tres coreógrafos mexicanos: Marco Antonio Silva, Adriana Castaños, Raúl Parrao*. México, D.F.: UAM, 2003.
- ✓ Dallal, Alberto. *Cómo acercarse a la danza*, México: SEP (Querétaro), Plaza y Valdés, 1988.
- ✓ Dallal, Alberto. *Estudios sobre el arte coreográfico*. México: UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 2006.
- ✓ Dallal, Alberto. *Los elementos de la danza*, México: UNAM, 2007.
- ✓ Del Río Reynaga, Julio. *Teoría y práctica de los géneros periodísticos informativos*, México: Diana, 1991.
- ✓ Echeverría Llombart, Begoña. *El reportaje periodístico. Una radiografía de la realidad. Cómo y por qué redactarlo*, Sevilla: Comunicación Social, 2011.
- ✓ García, Elena. "Danza y tecnología II. Videodanza". *Luciérnaga, cuerpo y arte*. (En línea) [http://www.luciernaga-clap.com.ar/articulosrevistas/9\\_danza.htm](http://www.luciernaga-clap.com.ar/articulosrevistas/9_danza.htm)  
Recuperado el 26 de junio de 2014.
- ✓ García, Lilia Marisol. *El videoarte, la historia de una gran tendencia: reportaje*, UNAM y Facultad de Estudios Superiores Aragón (Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación), 2007.
- ✓ Geaudralt, André y Francois Jost. *El relato cinematográfico*, España: Paidós, 1995.

- ✓ Guerrero, Daniel. "All eyes on videodance". *D Magazine*, Marzo/Abril. México: Coordinación de difusión cultural. Dirección de danza de la UNAM, 2012.
- ✓ González Reyna, Susana. *Manual de redacción e investigación documental*, México: Trillas, 1994.
- ✓ González Reyna, Susana. *Periodismo de opinión y discursos*, 2ª ed. México: Trillas, 1999.
- ✓ H'Doubler, Margaret. *Dance: a creative art experience*, 3ª ed. Barcelona Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1998.
- ✓ Islas, Hilda Comp. *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza: elementos metodológicos para la investigación histórica de la danza*, México: Centro Nacional de las Artes: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2001.
- ✓ Kapuściński, Ryszard. *Los cinco sentidos del periodista (estar, ver, oír, compartir, pensar)*, México: FCE, Fundación para un Nuevo Periodismo Iberoamericano, 2003.
- ✓ Laban, Rudolf. *Danza educativa moderna*, Barcelona: Paidós, 1993.
- ✓ Lachino, Hayde. *Historia intermitente de la videodanza en México*, (En línea). <http://www.videodanza.com/textos/vd%20mexico.pdf> Recuperado el 8 de Julio de 2014.
- ✓ Lachino, Hayde y Benhumea, Nayeli. *De la escena a la pantalla*, México: UNAM Coordinación de difusión cultural. Dirección de danza de la UNAM, 2012.
- ✓ Leñero, Vicente y Marín, Carlos. *Manual de periodismo*, 2ª ed. México: Grijalbo, 1986.

- ✓ Love, Paul. *Terminología de la danza moderna*, Buenos Aires: EUDEBA, 1964.
- ✓ Magny, Joël. *Vocabularios del cine: palabras para leer el cine, palabras para hacer cine, palabras para amar el cine*. Barcelona; México: Paidós Ibérica, 2005.
- ✓ Marcel, Martín. *El Lenguaje del cine*, 2ª ed. Barcelona: Gedisa, 2008.
- ✓ Martínez López, Emilio J. y Zagalaz Sánchez, Ma Luisa. *Ritmo y expresión corporal mediante coreografías*. Badalona : Paidotribo, 2006.
- ✓ McLuhan, Marshall. *El medio es el mensaje: Un inventario de efectos*, Buenos Aires: Paidos, 1969.
- ✓ Montoya Suárez, Omar. *Scientia Et Technica*. “De la téchne griega a la técnica occidental moderna”. 2008, XIV (Septiembre-Sin mes) (En línea) <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84920503053> Recuperado el 3 de abril de 2015.
- ✓ Moreno Martínez, Matilde. *Diccionario lingüístico-literario*. Madrid: Castalia, 2005.
- ✓ Ochoa, Laisvie. *I.letrada. Revista de Capital Cultural*. “Video danza, un nuevo dialecto multimedia”. (En línea) <http://i.letrada.co/n22/articulo/articulo-invitado-2/115/video-danza-un-nuevo-dialecto-multimedia> Recuperado el 5 de Agosto de 2014.
- ✓ Parratt, Sonia F. *Introducción al reportaje. Antecedentes, actualidad y perspectivas*, Santiago de Compostela: Universida de Santiago de Compostela, 2003.
- ✓ Rekalde, Josu. *Video Un soporte temporal para el arte*, Bilbao: Universidad del País Vasco, 1995.

- ✓ Rosenberg, Douglas. *Video space: a site for choreography*. (En línea). <http://www.dvpg.net/docs/videospace.pdf> Recuperado el 12 de Septiembre de 2014.
  
- ✓ Téllez Parra, Emilio. *Videoarte y narratología*, México: UNAM y Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (Tesis de licenciatura en Ciencias de la Comunicación), 2006.
  
- ✓ Sáez, Liliana. Busby (2013) Berkeley: Luz, cámara, música... ¡acción! El espectador imaginario. N° 43 Recuperado de: <http://www.elespectadorimaginario.com/busby-berkeley/>
  
- ✓ Sedeño, Ana María. *Razón y palabra*. "Narración y Descripción en el Videoclip Musical". (En línea) <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html> Recuperado el 5 de Abril de 2015.
  
- ✓ Szperling, Silvina y Temperley, Susana (Comps). *Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de videodanza*, Buenos Aires: Guadalquivir, CCEBA, Festival Videodanza, 2010.
  
- ✓ Valera, Javier. "La imagen en movimiento. El cine." *Contraclave.org* <http://www.contraclave.es/cine/lenguaje%20cinematografico.pdf>
  
- ✓ Vokoun, Jessica Comp. *Screendance: the state of the art Proceedings. Screendance conference directed by Douglas Rosenberg*, American Dance Festival Duke University, Durham, 2006. (En línea) <http://www.dvpg.net/screendance2006.pdf> Recuperado el 26 de Noviembre de 2014.

- ✓ Wade Simpson, Michael. *Culture Vulture*. "After Ghostcatching, Sundance and NY", 2011. (En línea) <http://culturevulture.net/dance/after-ghostcatching-sundance-and-ny/> Recuperado el 26 de Marzo de 2015.
- ✓ Zubiaur Carreño, Francisco. *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. 3ª ed. Pamplona: Universidad de Navarra, 2008.

## Entrevistas

Benhumea, Nayeli. Coreógrafa por el Centro de Investigación Coreográfica y diseñadora gráfica por la UNAM Azcapotzalco. Videoartista. Co directora del proyecto DANZAPERRA y coautora del libro *Videodanza. De la escena a la pantalla*. Distrito Federal, 26 de Agosto de 2014.

Lachino, Hayde. Crítica de danza, curadora y videoartista. Fue codirectora del Festival Internacional de Danza y Medios Electrónicos y coautora del libro *Videodanza. De la escena a la pantalla*. Distrito Federal, 2 de Septiembre de 2014.

Monroy, Ximena. Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la BUAP, bailarina, curadora y videoartista. Es directora, gestora y curadora del Festival Itinerante de videodanza Agite y Sirva. Correo electrónico, 30 de Agosto de 2014.

Nava, Mauricio. Coreógrafo, bailarín. Estudió coreografía en el Instituto Nacional de Bellas Artes. Es videasta y director de escena. Fue ganador del Premio Nacional de Danza 2014. Es director del grupo Circo Contemporáneo Danza Multidisciplinaria y creador de la Técnica Napp. Distrito Federal, 9 de Septiembre de 2014.

Salomón, Alfredo. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la UDLA Puebla. Artista visual becario por el FONCA. Co-fundador de la postproductora de video Las Perlas de la Virgen (96-00) y del colectivo TECH-MEX. Videollamada, Puebla - D.F. 4 de Septiembre de 2014.