

Video-proyección amplificando el cuerpo

Visualizando pedagogías del movimiento

Responder a la cuestión cómo generar movimiento de un modo científico o estético no es nuestro propósito. En su lugar, exponerla y apreciar las herramientas y técnicas para ello, sí. Para ello partimos de preguntarnos cómo generar inmovilidad, esto nos lleva a atender a los sistemas de percepción, los órganos implicados y la *imagen* de estatismo. Es preguntarse por lo obvio, indagar en la tradición en la representación de imágenes. En su análisis de los soportes estáticos en pintura en relación con los soportes dinámicos Marcel Martin expone “toda la historia de la pintura, considerada desde el punto de vista de la expresión de la temporalidad, "reclama" al cine¹”. Detectar movilidad es de hecho más evidente que percibir quietud. La pintura del *Quattrocento* 'reclamaba' por el movimiento antes de que técnicamente fuera posible. En contradicción hoy en día la actividad nos rodea y es necesario aislarse para identificar pausa. Esta contradicción entre realidad y técnica ha ido afectando nuestro modo de fijar y transmitir representaciones y su valor como conocimiento. En el siglo pasado aparecieron oficios y trabajos adaptados a nuestros umbrales de percepción de movimiento, ello favoreció el surgimiento de la industria cinematográfica y sus productos como oferta de ocio popular. Tecnología y reproducción cinética encontraron el acuerdo en la secuenciación y sucesión *óptima* de *representaciones estáticas*, una división o fragmentación del movimiento para la comprensión de este.

Al analizar la percepción de movimiento se hace posible deducir los mecanismos implicados en este proceso. Estos son los órganos del equilibrio (el aparato vestibular, situado en el oído), la propiocepción y los órganos de la visión, configurando la *imagen corporal*. Se han generado técnicas adaptadas a los umbrales de nuestra percepción de movimiento. Así podemos afirmar y entender el cuerpo como un órgano de percepción total de los estímulos cinéticos. Y la tecnología digital *Software* y *hardware* como medio para aumentar y amplificar su conciencia. De esta técnica cinética apuntamos tres factores diferenciando los niveles que intervienen en su composición:

1. El formato y contexto del producto cultural. El público y el espacio para el que es concebido y representado. También se incluyen en este factor los medios y maquinaria necesaria para su ejecución.
2. La organización: dramaturgia, edición – montaje. Dependiendo del formato las estrategias para relacionar los materiales generados se integraran por procesos diferentes. En todos los casos organizar y detectar patrones que oscilarán en la tensión del orden y el ruido.
3. El cuerpo como estructura fisiológica. La anatomía humana recorriendo los dos primeros

1 MARTIN, Marcel. (1990) El lenguaje cinematográfico. Barcelona: Gedisa. p. 216.

factores, por ello esta estructura orgánica es tomada como originaria y precursora. Raíz del análisis. Describir la técnica que relaciona estos factores es nuestro propósito.

La herencia y lo experimental se confrontan en los dos primeros factores. Los ajustes y negociaciones previas a la composición de movimiento oscilaran entre la innovación y el legado de la producción audiovisual o escénica. La base biocinética para estas dos primeras no cambia. El cuerpo se presenta como órgano, medio y manipulador de herramientas. A lo largo de esta exposición hemos de calibrar y tomar conocimiento de esta base fisiológica y los diferentes puentes posibles entre estos tres niveles de composición de movimiento. En la dirección de Studio do Gozo. Una productora audiovisual. Un equipo internacional formado por artistas especialistas en diferentes campos que se dispone para el intercambio en el campo del otro. Apuntando un territorio y su exploración, favoreciendo la aparición de una técnica de entrenamiento de animadores, dibujantes de movimiento y bailarines. Del estudio y práctica se deriva la certeza y entendimiento del cuerpo como aparato de reconocimiento íntegro de los estímulos cinéticos y la tecnología digital *Software* y hardware señalar su evidencia y transmisión. Algunos de los principios o bloques para construir cruces entre estos factores serán el estudio de los *focos, ejes y duración* de movimiento en el cuerpo haciéndolos visibles por medio de tecnologías del video.

OBJETIVOS: FINALIDAD Y FUNDAMENTOS

En el *I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip*, impartido en la facultad de BB. AA. de Málaga se recapitula y concreta este presupuesto teórico en ejercicios individuales y su integración grupal en una *videojockey performance*. Esto es reformular el concepto de imagen en un contexto no estático. Este curso es la aplicación del trabajo del artista cinético. La asimilación de conocimiento en el manejo de dispositivos de registro y del software para su post-producción. El reconocimiento de posibilidades físicas del cuerpo. Poniendo de manifiesto el cuerpo como aparato sensorial del movimiento tanto para el bailarín como para el animador. Cruzar el aprendizaje de danza con la formación en el arte de la video-animación, campos distantes en modos de trabajo y representación a la vez que cercanos por vivenciar y encerrar movimiento. Focalizar en los principios de la práctica de la danza contemporánea con los fundamentos del video. Apuntar los pioneros de la animación y distinguir innovación, alejándose de los fundamentos del lenguaje cinematográfico. Recopilar y estudiar estas producciones audiovisuales desde la perspectiva del maestro en danza. Utilizar la misma perspectiva, de la física corporal para analizar producciones audiovisuales configuradas por lo musical, esto es el videoclip. Planteando las bases de un *entrenamiento expandido*, útil para un amplio abanico de profesionales

en el que vivenciar el cuerpo en movimiento como soporte y medio de creación. Transmitir conceptos teórico-prácticos del movimiento para establecer nexos comunes entre los y las posibilidades del cuerpo. Desarrollar acciones fuera del ámbito comercial de las artes escénicas, cine o performance. Escribir partituras físicas en lugar de guiones o partituras musicales. Reubicar las tecnologías en instrumentos para tocar películas como se tocan canciones. Diseñar muestras en vivo de una representación de movimiento de proyecciones editadas *in situ* y coordinadas con los movimientos físicos que las provocaron. Evidenciando la reciprocidad entre lo digital y lo corporal.

METODOLOGÍA

A través de qué procesos el proyecto coreográfico *es capaz de amplificarse*. Con la elección de principios y estructuras de pedagogía corporal estamos comprobando las relaciones más óptimas entre dichos principios y modos para su visualización. Estructuras diseñadas o deducidas por maestros en danza anteriores tanto occidentales como orientales. Herederos de tradiciones que se afinan en lo exterior y lo interior, respectivamente. Ampliación que atañe al caso específico de este estudio. Participando de las alianzas específicas de esta colaboración y el cruce entre campos diferentes y próximos. Desmenuzar, fragmentar aparece como método de aproximación. Es la tarea que se nos presenta, la reducción. Los factores de composición quedaron definidos en la presentación, nos acomete ahora segmentar en principios cada uno de estos campos para adecuarlos. Establecer equivalencias resulta demasiado forzado. En su lugar, apuntar direcciones en las que el aprendizaje de ambos campos se pueda apoyar. La suplencia sensorial entre los diferentes órganos encargados de dibujar *imagen corporal* se presenta como una circunstancia apropiada para la relación de lo visual con lo cinético (propiocepción). En su elaboración dialogan órganos encargados de registrar tanto impulsos externos como internos. Dar pautas sencillas para afinarlos es dirigir la atención, dar responsabilidad en la ejecución para lograr el estudio. El proceso de grabación apoya esto, documentando. La misma atención continua en el proceso de edición o post-producción de video. Analizándolo desde la perspectiva de la reducción, nos preguntamos si este tiene que ser cerrado. Planteando sistemas abiertos de relación. Entonces aplicaremos el método de las *change operations* utilizado por Merce Cunningham en sus muestras. Por medio del cual la composición global se divide en unidades elementales y la sucesión de ellas se define poco antes de que comenzar la muestra.

Si sientes físicamente la forma de algo completamente, no sólo del hecho. Esto es curvo, esto es recto. Lo qué es esto. Cuando está claro... cómo es una recta en el espacio. Qué es abajo o qué es paralelo o alguna otra posición... Si eres consciente de lo que estás haciendo, finalmente, se convierte en parte de ti. Si lo haces lo suficiente y bastante, por

*supuesto, se va a convertir en parte de cómo lo hacemos*². Merce Cunningham (*Mondays with Merce*, 2009: 06)

Los acuerdos previos a la producción cinética se situaran en alguno de los valores experimentales o existentes-heredados de la tradición audiovisual o escénica. Algunos formatos heredados; videoclip, performance, happening, cortometraje. Para llegar a la nomenclatura de formatos experimentales es necesaria la utilización de terminología compuesta; *random video-performance*, *Jam VJ Session*, *live recognition body mapping*. El momento en el que estas disciplinas experimentales pasan a ser legado dependerá de la repetición y aceptación primero por los creadores, seguidos por el público y en última instancia las instituciones públicas y el academicismo patrocinado por ellas.

Hasta que eso ocurra se opta por la auto-producción y el *hágaloustedmismo* (DIY). Las herramientas facilitadas serán auto-suficientes para su aprovechamiento sin necesidad de grandes equipos o presupuestos. Dado su carácter híbrido tampoco requerirá de técnicos u especialistas. Caer en la confusión de lenguajes, en la saturación, es el límite para reiniciar las sesiones o establecer una pausa. En el instante que las pautas sencillas toman caminos inesperados se está estableciendo un proceso inverso a la identificación: la evaluación. Diferenciar proyecto propio de ejercitar o calentar, composición de fragmentación. Películas breves como palabras registrando acciones con un cuerpo atento. Movimientos ejecutados bajo normas sencillas. La reproducción de estas video-palabras accionadas por la pulsación de botones, deslizadores y potenciómetros físicos permite una digitalización tosca del cuerpo, una identificación del cuerpo y su deslocalización en pulsaciones de dedos inteligentes al sincronizar pulsaciones con las mismas acciones ejecutadas en escena por cuerpos atentos. Lo obvio como certeza de transmisión de conocimiento.

RESULTADOS: taller de videoclip y VJ. Entre lo vídeo-gráfico y escenográfico.

I Curso de Especialización en postproducción de video VJ videojockey y videoclip, impartido en la facultad de BB. AA. de Málaga. Componer movimiento a partir de capturas de video e integrarlas mediante *motion graphics* y edición en directo VJ con imágenes estáticas. Relacionar la postproducción de video con disciplinas corporales. Cuestionar el actual lenguaje del cine y sus narrativas. Videoclip porque la música y sus estructuras internas servirán de dictado y guión. *VideoJockey* (VJ) porque el material generado se integrará con herramientas de VJ en un

2 CUNNINGHAM, Merce. *Mondays with Merce* Episode 06: *Dancing As Yourself*, video on-line: www.merce.org (<http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-06-01/> [acceso agosto de 2009]).

ejercicio de edición no lineal. Los contenidos especificados en el programa se impartirán con una estructura común. Aprenderemos a usar el *software Photoshop, Premiere y After Effects* en un nivel inicial. Desde la primera sesión se guiará en el manejo y uso de herramientas básicas para generar vídeos muy breves, entre 1 y 10 segundos. Estos clips se utilizarán en la fase final del curso con el *software Resolume Avenue*. Cada sesión partirá de material de video o gráfico facilitado por el profesorado, invitando a los participantes del curso a generar sus propios materiales en las prácticas fuera del horario. Para ello, en un grado también básico, se trabajará el registro y práctica de movimiento delante y detrás de la cámara, al igual que el tipo de acción y su duración. En este trabajo se integrarán fundamentos de la danza y teoría del movimiento creativo de Laban.

Las producciones en video en el contexto artístico se instauraron en los 90 con disciplinas como en el video performance. En la actualidad las plataformas de video online y los dispositivos móviles están permitiendo la producción audiovisual a la escala que tuvo el hipertexto (html) y jpg en cuanto a su difusión y crecimiento colectivo formal y narrativo. El presente curso dota a sus alumnos de las habilidades técnicas y teóricas para situar sus trabajos en este marco del *video online*. Los formatos para su publicación atenderán al videoclip (video lineal) en y al *videojockey* (vídeo no lineal).

Breve descripción de los contenidos

1. Imagen. Improvisación. Duración de una acción Subtemas. Percepción de movimiento. Ritmo. Línea de Tiempo. Sincronía y a/sincronía Aprendizaje Esperado. Entrenar el cuerpo para generar imagen con todos sus mecanismos motrices. Contemplar el espacio como un escenario potencial.
2. Estructuras temporales. Experimentación. A/sincronía. Registrar y editar acciones y dividir las en estructuras temporales.
3. Definir y vivenciar movimiento dentro de la kinesfera. Vivenciar la kinesfera y los elementos básicos del movimiento: peso, tiempo, flujo y espacio de Rudolf von Laban. Aprendizaje Esperado. Generar *loops* animados de los diferentes esfuerzos del movimiento (flotar, golpear o arremeter, deslizar, palpar, retorcer, sacudir, empujar).
4. Definir y experimentar movimiento experimentando cambios de velocidad con *Adobe Premiere; pixellation, stopmotion, time lapsed*.
5. Definir y experimentar con *Adobe After Effects* movimiento aplicando *Chroma*, rotoscopia.

CONCLUSIONES Y APLICACIONES: Icosaedro y esfuerzos de movimiento

Definir y vivenciar movimiento dentro de la kinesfera. Explorando y animando la kinesfera. "El hombre es la medida de todas las cosas" (Protágoras). La naturaleza es matemática: líneas,

puntos, planos. Y el cuerpo no escapa a esta rejilla implacable que revela la estructura abstracta detrás de las apariencias sensibles. Simplificar, reducir a lo esencial, básico, como es el tema de la abstracción... Y la danza, como se presenta en su relación con las artes visuales en la exposición *Danser sa vie* del Centro Pompidou. Todo vanguardista, sobre todo De Stijl y Bauhaus, ha capturado la danza, fascinado por el cuerpo en movimiento, sus colores, sus líneas, su dinamismo y sus ritmos. Este cuerpo geométrico, elemental, mecanizado y estilizado, también estaba en el corazón de la investigación de Rudolf von Laban, bailarín, dibujante y fundador de *choreutique* (movimiento notación construido alrededor del espacio, el tiempo, el peso y flujo). Pentágono estudiado por Giordano Bruno en el siglo XVI. El Hombre de Vitruvio, dibujado en 1492 por Leonardo da Vinci. El icosaedro de Rudolf von Laban (1926-1940) y de Le Corbusier el Modulador en 1943. Esta última forma geométrica sirvió a Laban para concebir y explicar su método para lograr precisión en movimientos simples. Diferenciar planos y puntos en el espacio. Esta estructura de movimiento es usada como material de partida para generar bucles de vídeo. Previamente al registro realizamos una serie de prácticas físicas para reconocer y tomar consciencia de nuestra kinesfera dentro del icosaedro.

Sobre el registro de la acción de cada alumno accediendo con sus manos a cada uno de los vértices del icosaedro imaginario. En el proceso de post-producción sobre-impresionamos un icosaedro dibujado y generamos animaciones simples de escala y opacidad de las caras del icosaedro. Estas animaciones sincronizadas con el movimiento del alumno. Las animaciones de las caras de apenas un segundo de duración se vincularán a la botonera del controlador MIDI. Esto permite lanzar las animaciones de las caras sincronizadas al movimiento de las manos del alumno en escenas, usando un cañón de vídeo.

Además de la grabación del icosaedro, recorreremos con el cuerpo los diferentes factores de movimiento de la *Harmony Space*, teoría de movimiento. Estos factores, el espacio, el tiempo, el peso y flujo. Reconocerlos puede resultar confuso ya que en la práctica aparecen combinados. Para diferenciarlos se seleccionan y asocian dos videoclips por cada factor, ya que se presentan en pares de opuestos. Exploramos los cuatro factores tomando primero la música de videoclips para dejarnos motivar. En una segunda repetición además de la música copiamos el movimiento de la pantalla. El videoclip ocupa el lugar del espejo y el maestro en danza. El material resultante de la grabación se realiza en el *studio de chroma key* por ello servirá para realizar prácticas de rotoscopia, máscaras de *chroma* y edición no lineal con el controlador MIDI.

Ejemplificando la aplicación de estructuras pedagógicas físicas y digitales, gracias al desarrollo de acciones corporales e internas regladas con la estructura de bucle. Registrando estas acciones y aplicando técnicas de post-producción y edición de vídeo para fijarlas como bucles de vídeos de una duración breve y modular. Usando interfaces físicos diseñados para ejecutar sesiones

de Disc Jockey para integrar estos bucles en sesiones de video. Este aparato o interface física es un controlador MIDI permitiendo la conciencia-percepción corporal, la reproducción de movimientos previamente ejecutados con el cuerpo mediante la pulsación de botones, deslizadores y potenciómetros físicos. Esta digitalización e instrumentalización del cuerpo permite el reconocimiento del cuerpo y su deslocalización. Movimientos anteriormente ejecutados con el cuerpo al completo se condensan en la acción de un dedo. La identificación es protagonista y motor de esta fase del proceso de trazar puentes entre lo digital y físico. En un botón tiene encuentro el mismo cuerpo. El mismo alumno que aparece en el video es quien ha servido de modelo, configurado el ángulo de la cámara, aplicado post-producción de video (transformaciones básicas de movimiento y efectos) además de ser quién asocia los bucles resultantes a pulsadores y botones físicos. La identificación satisface o afecta de un modo tanto exterior como interior. Resultados visibles que están permitiendo conciencia en el practicante de movimiento. Por tanto da la oportunidad a la corrección y amplificación de movimientos tangibles a la vez que el conocimiento útil de sí mismo y su consiguiente repercusión en la creatividad.

Estoy tratando de dar cursos en estudios de danza que se focalicen en lecturas literales de las que podrían ser consideradas las bases de la danza en el siglo XX, que tienen que ver con gravedad, movimiento, el descubrimiento del inconsciente, la quietud³.

André Lepecki

Como futuras vías de trabajo se plantea la posibilidad de amplificar visualmente los modos de lograr quietud en escena, y el plano fijo. Conceptos difusos como ejes y duración inercia, acciones extra-corporales, proyecciones tienen su raíz en la pausa. Para lograr esta visualización en pausas efectivas y atractivas se elige el método de entrenamiento japonés actoral *Jo-ha-kyu*. Especialización en el contradictorio de ser lo más neutro posible. El proceso japonés para llegar a esta dimensión vacía pasa por encontrar el ritmo que te lleve a ella. *Jo-ha-kyu* son tres fases, cada una significa (*jo*) retener, (*ha*) romper y (*kiu*) rapidez. La práctica expuesta en terminología newtoniana sería (*jo*) pasar por una oposición de fuerzas que se contrarrestan, (*ha*) la superación de una de ellas provoca movimiento constante, (*kiu*) en un instante las fuerzas se igualan, el movimiento cesa y a la vez continúa fuera del cuerpo. Todos los microajustes imperceptibles suman lo interesante de la pausa. Llegar a ella (*kiu*) sin pasar por las dos anteriores fases es el objeto del entrenamiento japonés y el logro de sus actores. Para nosotros lograr estructuras de aprendizaje de video que soporten y amplifiquen esta técnica oriental.

3 LEPECKI, André. *Entrevista a André Lepecki*, scalar.usc.edu (<http://scalar.usc.edu/nehvectors/wips/andre-lepecki-spanish> [acceso mayo de 2014])

BIBLIOGRAFÍA

BARBA, Eugenio y SAVARESE, Nicola. (1990) *El Arte Secreto del Actor: diccionario de antropología teatral*. Hosltebro: ISTA – International School of Theatre Antropology.

BAQUEDANO Sarrionandia, José Julián. (1987). *Norman McLaren Obra Completa 1932-1985*. Madrid: Museo de Bellas Artes de Bilbao.

CUNNINGHAM, Merce. *Mondays with Merce Episode 06: Dancing As Yourself*, video on-line: www.merce.org (<http://dlib.nyu.edu/merce/mwm/2009-06-01/> [acceso agosto de 2009]).

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Londres: Athollone Press.

DELEUZE, Gilles. *Bergsonism*. (1988). New York: New York: Zone Books.

LEPCKI, André. (2006). *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Bilbao: Menú de Comunicación.

MARTIN, Marcel. (1990) *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Gedisa.

MCLAREN, Norman (2006). *Norman McLaren the Master's Edition*, DVD. National Film Board of Canada, Canada.

SÁNCHEZ, José Antonio y CONDE SALAZAR, Jaime. (2003). *Cuerpos sobre blanco*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.

Serafin Mesa García, licenciado en Bellas Artes en la Facultad BB. AA. Alonso Cano de Granada. Doctorando en la Facultad de BB.AA. San Carlos de Valencia. Master en Danza y Artes del Movimiento en la Facultad de Ciencias del Deporte de Murcia. En Valencia ha trabajado como diseñador gráfico en las áreas de la infografía, diseño editorial y web. Siente inquietud por el movimiento y se considera artista experimental en la investigación de acciones con dobles registros, el videográfico y el escenográfico, por los que ha sido seleccionado en 'Interconexiones 2011 2ª Muestra de Video Danza Internacional' o 'Filmolaboral II' en el marco del Festival Internacional de Cine de Gijón, I Encontro de artistas Novos de la Cidade da Cultura de Sto. de Compostela y la posterior muestra colectiva Inside. Desde 2011 codirige un equipo internacional de producción audiovisual, *Studio do gozo*. Actualmente imparte cursos de edición de videoclip, video-danza y postproducción de video con After Effects en la facultad de Bellas Artes de Málaga. En 2013 una de sus películas resultó ganadora en el Movifest Award en Budapest, Hungría. En 2014 es becado en la Factoría Cultural de Madrid con la beca Sicnova 3D.