



**Universidad de las Artes**

**Escuela de cine**

Proyecto integrador transdisciplinario

**Realización cinematográfica de la obra *Habítame*, desde el  
cine experimental a la videodanza**

Previo a la obtención del título de:

**Licenciada en cine y artes audiovisuales**

Autora:

**Sandra Figueroa Sánchez**

Guayaquil – Ecuador

2022

### **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación**

Yo, Sandra Fernanda Figueroa Sánchez declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Cine y artes audiovisuales. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación\* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

## **Miembros del tribunal de defensa**

Alejandra Bueno de Santiago

Tutora del proyecto

Abel Arcos Soto

Miembro del tribunal de defensa

Agustín Garcells Suárez

Miembro del tribunal de defensa

## **Agradecimientos:**

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de conocer la vida artística y guiarme en este camino. A mis padres Narcisa y Enrique por apoyarme en todo momento y sobre todo en los momentos difíciles. A mis hermanos por siempre alentarme a seguir y terminar la carrera.

Agradezco a mis amigas Karen y Mafer por estar en todo este proceso de principio a fin, dándome sus opiniones y desvelándose conmigo para lograr la meta. Agradezco a mi amigo Paul, por apoyarme de manera desinteresada. Agradezco a mis profesores que me brindaron sus conocimientos, en especial a mi tutora Alejandra Bueno, por ser la mejor guía en todo este proceso.

A la vida y al provenir.

## **Dedicatoria:**

Dedico este proyecto a todos los artistas que no son escuchados, ni valorados, que no cuentan con el apoyo y, aun así, su amor por el arte es incondicional.

## RESUMEN

El presente proyecto tiene como finalidad la creación de un producto audiovisual, que propone la adaptación de la obra de danza *butoh*, *Habítame*, utilizando como modelo los recursos cinematográficos propios del cine experimental y en este caso la videodanza. Con el objeto de, investigar, analizar, y tomar de guía las producciones cinematográficas latinoamericanas y extranjeras que han explorado y usado las diferentes disciplinas del cine experimental al crear sus propuestas. Al concluir con esta investigación, podremos desarrollar una propuesta fotográfica, de montaje y color, apropiada para la creación de la videodanza, la cual busca representar la conexión y convivencia entre el cuerpo humano - animal y la naturaleza, combinando y propiciando el diálogo entre las artes audiovisuales y la danza.

Una vez obtenido el producto audiovisual y el escrito estos serán exhibidos y distribuidos con libre acceso, para aportar en el estudio del cine experimental a nivel nacional.

**Palabras Claves:** Videodanza, cinematografía, cine experimental, dirección de fotografía.

## ABSTRACT

The purpose of this project is the creation of an audiovisual product, which proposes the adaptation of the *butoh* dance work, *Habítame*, using as a model the cinematographic resources of experimental cinema, in this case video-dance. In order to investigate, analyze, and take as a guide the Latin American and foreign film productions that have explored and used the different disciplines of experimental cinema to create their proposals. At the conclusion of this research, we will be able to develop a photographic, montage and color proposal, appropriate for the creation of the videodance, which seeks to represent the connection and coexistence between the human body - animal and nature, combining and promoting the dialogue between the audiovisual arts and dance.

Once the audiovisual and written product is obtained, it will be exhibited and distributed with free access, in order to contribute to the study of experimental cinema at a national level.

**Keywords:** Videodance, cinematography, experimental cinema, photography direction.

## INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	
1.0 Antecedentes .....	10
1.1 Pertinencia .....	18
1.1.1 Planteamiento de la propuesta artística.....	18
1.1.2 Justificación .....	20
1.2 Objetivos.....	21
1.2.1 Objetivo general .....	21
1.2.2 Objetivos específicos .....	21
CAPÍTULO I: GENEALOGÍA.....	22
2.0 Interés artístico y referentes visuales para la creación de la videodanza .....	22
2.1 Planos y encuadres.....	22
2.1.1 Jungle Wonders.....	22
2.1.2 Sobre la marcha .....	23
2.2 Importancia de la presencia natural en la videodanza .....	24
2.2.1 Lois Patiño .....	24
2.3 La sobreimpresión de la imagen.....	27
2.3.1 Richard O. Moore .....	27
2.3.2 Adriana Crespo .....	28
2.4 Iluminación natural .....	30
2.4.1 La Piel Vacía.....	30
CAPÍTULO II: PROPUESTA ARTÍSTICA .....	32
3.0 Planificación .....	32
3.1 Preproducción .....	32
3.1.1 Estructura de la obra .....	32
3.1.1.1 Guion literario .....	33
3.1.1.2 Propuesta fotográfica .....	35
3.1.1.3 Scouting .....	37
3.1.1.4 Desglose de planos.....	42
3.2 Producción .....	44
3.2.1 Plan de rodaje .....	44



3.2.2 Crew .....	47
Dirección y dirección de fotografía.....	47
Guion y Danza.....	48
Producción y dron.....	49
Asistente de cámara .....	50
3.2.3 Registro fotográfico del proceso de creación.....	51
.....	52
3.3 Postproducción .....	53
3.3.1 Propuesta de montaje .....	53
3.3.2 Propuesta de color.....	55
3.3.3 Efecto de sonido.....	55
3.3.4 Portada.....	56
3.3.5 Sinopsis.....	57
3.4 Exhibición.....	57
3.4.1 Registro fotográfico .....	58
Conclusiones.....	59
Cronograma .....	61
Bibliografía.....	62

## 1.0 Antecedentes

La videodanza es una disciplina audiovisual que surge de la experimentación entre las Artes Visuales y la Danza. Estos dos lenguajes narrativos se coordinan entre sí para dar vida a uno totalmente nuevo, en el que predomina la unión del movimiento entre la cámara y el bailarín. Según Alejandra Toro en su artículo *Contrapeso. La video danza o la coreografía de la mirada*, plantea que «entendemos pues por video danza aquellas piezas en las que se desarrollan formas específicas de coreografías para el espacio de la cámara o campo de vista del monitor».<sup>1</sup> Mediante las características del formato, el espectador podrá ver una nueva forma de danza después de tener un proceso híbrido entre la técnica visual y la coreografía.

La pantalla como espacio coreográfico es un lugar de exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora. Un lugar de encuentro para ideas de tiempo, espacio y movimiento. Ni la danza ni los medios para manifestar (la coreografía) están al servicio uno de otro, sino que son compañeros o colaboradores en la creación de una forma híbrida. Douglas Rosenberg<sup>2</sup>

Podemos entender que para Rosenberg la videodanza se trata de crear una obra audiovisual artística y experimental, que les da valor a cualidades como la originalidad, la belleza, la estética o realización, la fluidez cinematográfica y técnica, de la cámara junto con la coreografía. Todo esto determinado por el director audiovisual y el coreógrafo, realizando una especie de convivencia entre el lenguaje audiovisual y el lenguaje dancístico. Como lo corrobora la profesora Alejandra Toro en su artículo *contrapeso*.

[...] han surgido proyectos entre creadores cuyas sendas nunca se hubieran cruzado, y que hoy habitan un espacio común y sientan las bases de un diálogo en continuidad. [...] la videodanza propone una narrativa diferente, una estructura innovadora, unos recursos que enriquecen los procesos creativos y, sobre todo, propician el diálogo y la co-creación entre estas dos disciplinas cuya mezcla puede resultar maravillosa.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Alejandra Toro, *Contrapeso. La video danza, o la coreografía de la mirada*. Nexus comunicación (2014), 15.

<sup>2</sup> Douglas Rosenberg, *Dance For The Camera Symposium*, (Wisconsin, Estados Unidos: 2000).

<sup>3</sup> Toro, *Contrapeso...*, 27.

Finalmente, la creación audiovisual en la videodanza logra focalizar la vista del espectador en un detalle, este acercamiento se genera gracias a la relación entre el camarógrafo y el bailarín o bailarina, en la que se divisa la conexión de la coreografía, la fragmentación del cuerpo, la vulnerabilidad, las sensaciones. Logrando que se entrelace una negociación tanto física como visual entre el coreógrafo y el realizador, y este pueda extraer los movimientos del cuerpo para transmitirla en imagen. Así lo afirma Rosenberg, «Un gesto pequeño e insignificante en el escenario puede transformarse, cuando se ve a través de la lente, en poético y grandioso, mientras la respiración o los pasos del bailarín pueden convertirse en puntos focales de la obra».<sup>4</sup> Esta proximidad, esta evidente vulnerabilidad de los bailarines captada por la cámara, es lo que conmueve al espectador, es lo que lo conecta con la obra, nos olvidamos de la técnica, para solo concentrarnos en la poesía.

La videodanza es una práctica artística con mucho que explorar y ofrecer, lamentablemente aún es un campo poco conocido, consumido y practicado, en Ecuador. Por lo tanto, lo que busca este proyecto es la realización de un producto audiovisual que refuerce el uso del género para futuras generaciones.

Los primeros pasos en la aparición de la videodanza nacen de la necesidad de las bailarinas en mostrar su trabajo y propagarlo a todos los lugares posibles a través de un producto visual. Una de las pioneras en usar la cámara como medio de divulgación fue Loie Fuller (bailarina, actriz y productora estadounidense). En 1896 realiza su primera obra cinematográfica *Serpentine Dance*, en la que utiliza la técnica de colorización de cada fotograma, para obtener los mismos efectos de luces que utilizaba en el teatro, así lo menciona Lucia Gómez en su trabajo de *Análisis teórico-práctico de la videodanza*:

Los hermanos Lumière ya experimentaron con la danza y la cámara de cine en 1896, trabajando con la bailarina Loie Fuller en *Danse Serpentine*, un conocido film en el que el vestuario de Fuller cambiaba de color mediante un proceso de coloreado directo sobre la película.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Douglas Rosenberg, *Video Space: a site for technology* <http://www.dvpg.net/essays.html>.

<sup>5</sup> Lucia Gómez, *Análisis teórico-práctico de la videodanza: dirección de Ceniza* (España: Universidad de Valencia, 2018), 8.



<sup>6</sup> Figura1. *Danse Serpentine*, Hnos Lumiere.

Fuller, al realizar este tipo de espectáculos, revolucionó la danza y la puesta en escena. Tal y como lo describe la Dra. Paulina Antacli en su estudio *Loïe Fuller: la danza serpentina en “la docta” y sus avatares*:

Loïe Fuller con la Danza serpentina revolucionó la historia de las artes escénicas. Ella propone una nueva potencia expresiva a través del cuerpo semioculto. El cuerpo-dispositivo escénico se transforma a través de la luz proyectada sobre los velos que Loïe mueve en círculos amplios, una arquitectura que se desvanece en segundos. Fuller participa en la ruptura donde el arte de la danza se aleja del Ballet y, consecuentemente, de la narrativa que cuenta historias con el cuerpo.<sup>7</sup>

Otro ejemplo es la directora Maya Deren, importante cineasta experimental estadounidense y fundadora de la vanguardia en los años 1940 y 1950. Además, fue coreógrafa, bailarina, teórica del cine, escritora y fotógrafa, llamada «la madre del cine underground norteamericano». Con su pieza audiovisual *A Study in Choreography of Camera* (1946), logra realizar la experimentación entre la coreografía del bailarín y la cámara, Lucia Gómez describe que:

<sup>6</sup> Figura1. *Danse Serpentine*, Hnos Lumiere, extraído de <https://www.photocrewec.com/post/colorizaci%C3%B3n-de-fotogramas-blanco-y-negro>

<sup>7</sup> Paulina Antacli, *Loïe Fuller: la danza serpentina en “la docta” y sus avatares* (Argentina: Universidad nacional de la Rioja, 2020), 17.

A Study in Choreography for Camera muestra que un bailarín están realizando movimientos coreograficos en diferentes lugares. Estas se combinan narrativamente a través de un montaje que respeta la continuidad de los pasos de baile, creando la ilusión de que el bailarín se mueve de un lugar a otro mientras baila.<sup>8</sup>



<sup>9</sup> Fotogramas. *A Study in Choreography for Camera* 1945, Maya Deren.

El filme se convierte en uno de sus trabajos más importantes en la industria cinematográfica en el que logra conjugar cámara, montaje, movimiento y coreografía. Desde lo cual Maya quiere iniciar una nueva forma de trabajo entre bailarines y cineastas, donde las fuerzas creativas de ambos se unan y den lugar a nuevas propuestas cinematográficas de gran valor artístico. Así lo describe Nieves Arias en su trabajo investigativo *Videodanza. revisión histórica y estado de la cuestión*:

A study in Choreography for Camera es un videodanza en el que un bailarín ejecuta una coreografía en distintos espacios (un bosque, el salón de una casa, una plaza, el museo Metropolitano) unidos narrativamente por el montaje de los planos, [...]. Se utilizan técnicas de edición aún en desarrollo (transposición espacial de un elemento mediante la continuidad del movimiento) pero ya utilizadas por el propio Méliès.<sup>10</sup>

Merce Cunningham bailarín y coreógrafo de nacionalidad norteamericana, figura clave de la historia de la videodanza, grabó varios programas televisivos en los que mostraba su

---

<sup>8</sup> Gómez, *Análisis teórico-práctico de la videodanza*, 9.

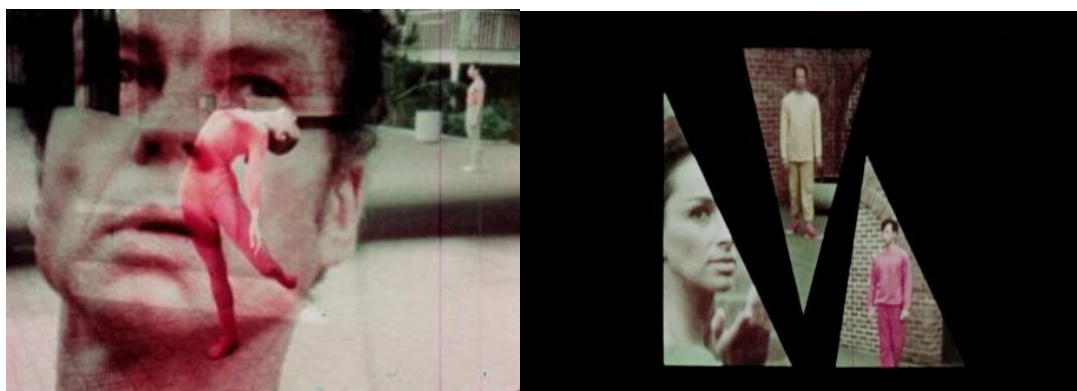
<sup>9</sup> Fotogramas. Maya Deren, Talley Beatty, *A Study in Choreography for Camera* (1945), extraído de <https://www.moma.org/collection/works/302825>.

<sup>10</sup> Nieves Arias, *Videodanza. revisión histórica y estado de la cuestión* (España: Universidad de Sevilla, 2017), 21.

talento por el baile, también colaboró con Nam June Paik en el film *Global Groove* (1973) una de las obras más representativas del videoarte.

Pero la obra que marcó un antes y un después de su carrera fue la película *Assemblage* (Richard O. Moore, 1968). La película tiene una duración de 58 minutos en esta se muestra a Cunningham y a su compañía bailando en una plaza de San Francisco. A través de los efectos de montaje, los cuerpos de los bailarines aparecen superpuestos relacionándose con la arquitectura de la plaza, asimismo se puede ver una especie de collage en el que se distribuye el tiempo y el espacio de la obra, primeros planos del cuerpo, siluetas recortadas contra fondos de colores. Además, los bailarines marcan una coreografía con pasos pautados, pero no definidos, de forma que la coreografía final de la película se definió en la postproducción, ya que se usaron muchos efectos de sonidos como pájaros, caballos, barcos etc. Es así que Gabriel Villota expone.

Aquí es evidente que no se trata de que la compañía actuara en este emplazamiento y Moore simplemente documentara en imágenes y sonidos [...], sino más bien de una coreografía específicamente concebida para ese espacio, [...] y el coreógrafo comienza aquí a intuir que [...] el proceso y los métodos de trabajo, la manera de concebir la presencia del cuerpo, en fin, la producción del trabajo en su conjunto es radicalmente diferente.<sup>11</sup>



<sup>12</sup> Fotogramas de la película, *Assemblage*.

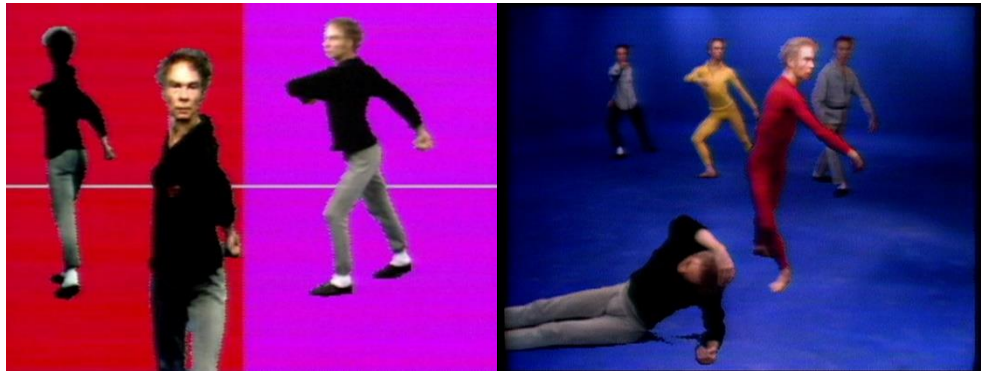
Es por ello que *Assemblage* es considerada una de las piezas más relevantes de la historia de la videodanza, puesto que deja en constancia que la parte audiovisual es igual de importante que la danza, la edición e ingenio, que uso Moore en la postproducción marcaría un

---

<sup>11</sup>Gabriel Villota Toyos, *A propósito de un eslabón perdido: la (re) aparición de Assemblage Merce Cunningham, Richard Moore* (2015) págs. 77-90.

<sup>12</sup> Fotogramas de la película *Assemblage* extraído de <https://vimeo.com/280012667>.

hito en la historia no solo de la película, sino en la carrera de Cunningham que siguió trabajando en proyectos semejantes principalmente de la mano del director Charles Atlas. Además, Cunningham usaría este ingenio para realizar varios proyectos de la mano de Nam June Paik, prueba de ello sería *Blue Studio: Five Segments*, en el cual usan varias técnicas novedosas para la época como chroma key, espejos y varios efectos producidos electrónicamente.



<sup>13</sup> Fotograma de *Blue Studio: Five Segments*.

Así mismo es importante destacar el trabajo artístico de Nam June Paik, realizador de instalaciones, performances, vídeos y programas de televisión. Paik marco su trabajo al utilizar mayormente la tecnología para desarrollar sus obras gracias a ello da inicio al arte relacionado con medios electrónicos y al cine expandido. En el año 1965 Paik fue uno de los primeros en usar cámara de video portátil, en 1969 realizó el primer video sintetizador con la ayuda de un ingeniero japonés (Shuya Abe), en la obra Paik pudo armonizar y manipular imágenes de diferentes fuentes y colocarlas en un orden específico, para que el público pueda experimentar una nueva experiencia audiovisual. En su muestra de 1965 Paik expone que:

Es la necesidad histórica, si es que hay una necesidad histórica en la historia, que una nueva década de televisión electrónica suceda a la anterior década de música electrónica. De la misma manera en que la técnica del collage reemplazo a la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos reemplazara a la tela.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Fotograma de *Blue Studio* extraído de <https://www.moma.org/collection/works/107308>

<sup>14</sup> Nam June Paik, *Electroinic Art* (Galeria Bonino, New York: 1965).



<sup>15</sup> Ilustración de la obra vídeo *Global Groove*.

Por el lado nacional, en la video danza y el cine experimental tenemos a Josie Cáceres y Tamia Guayasamin, bailarinas ecuatorianas y creadoras del primer Festival de Videodanza en Ecuador en el año 2009. El festival congregó a cientos de espectadores y reunió obras audiovisuales de más de veinte países, entre ellos se encuentran trabajos universitarios, experimentales, cortometrajes, muestras y documentales, como por ejemplo *La torera/practica suicida* de Valeria Andrade, *Piel primaria* de Laura Corral, entre otros.

Nuestro deseo es lograr que estés [...], probablemente en una sala de proyección en Quito, Guayaquil o Cuenca, y que te acomodes en el asiento, dispuesta/o a entrar en este territorio de movimiento e imagen y a dejarte atravesar por las preguntas/poéticas/mixturas/quietudes y demás sensaciones que todas las actividades te puedan brindar.<sup>16</sup>

Entre las muestras que se presentaron en el festival, se encuentra el largometraje *Black Mama*<sup>17</sup> de Miguel Alvear, cineasta ecuatoriano desarrollador de varios proyectos audiovisuales y gestor cultural. La película *Black Mama* es un trabajo fílmico complicado de entender y digerir por su compleja estructura escénica, la película se regodea en lo visual y en lo simbólico, caricaturiza lo cotidiano y exagera nuestra cultura. La película está compuesta de una narrativa atípica, con gran despliegue barroco en los elementos folclóricos y simbólicos de nuestra cultura. Desde el punto de vista de Lizardo Herrera plantea:

---

<sup>15</sup> Ilustración de la obra de Nam June Paik, *Vídeo Global Groove* (1973), extraído de <https://proyectoidis.org/nam-june-paik/>.

<sup>16</sup> Josie Cáceres y Tamia Guayasamin *Festival de videodanza Ecuador* (Ecuador, 2011).

<sup>17</sup>Lizardo Herrera, Angulo 8º: El champús de "Blak Mama". Reflexiones sobre el neobarroco en el Ecuador andino (Ecuador: Ochoymedio).



La película ecuatoriana *Black Mama* (2009), la cual se muestra como una concatenación de imágenes y personajes sin seguir una línea narrativa convencional o de crecimiento personal. Gracias al multiperspectivismo y el travestismo neobarrocos, el filme juega provocadoramente con las formas y retuerce o distorsiona el sentido original de las imágenes, prácticas o palabras. *Blak Mama*, de este modo, consiste en una mezcla en donde se acumulan desde referencias a la filosofía nietzscheana hasta elementos de la cultura popular pasando por el cine latinoamericano, entre muchísimas más.<sup>7</sup>



<sup>18</sup> Fotogramas de la película *Black Mama*, de Miguel Alvear.

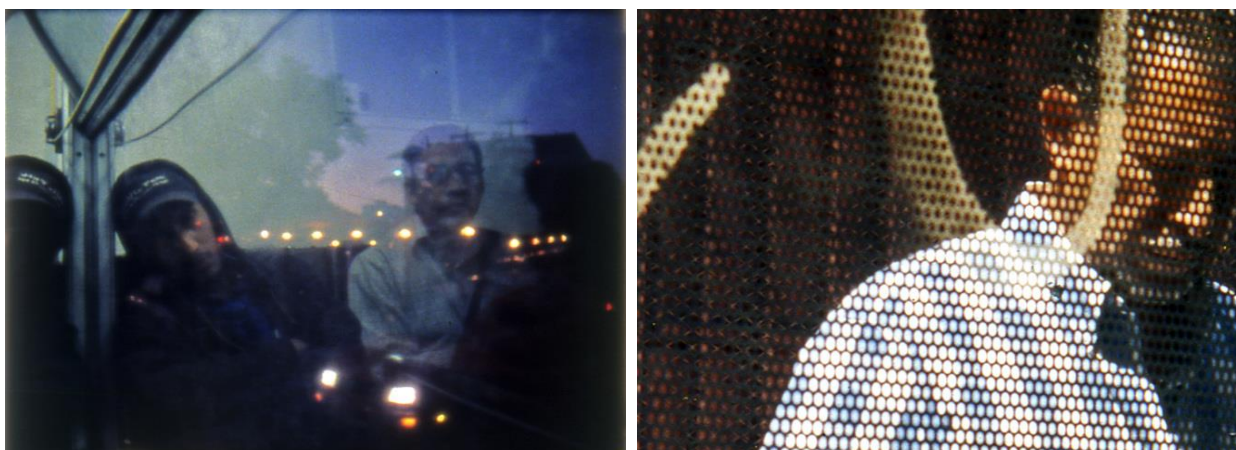
Por otro lado, la cineasta Alexandra Cuesta, de Cuenca, es otra referente del cine experimental ecuatoriano, entre sus trabajos cinematográficos se encuentran *Territorio* (2016 – Ecuador), *Piensa en mí* (2009 - Estados Unidos) y *El movimiento de las cosas* (En proceso de filmación).<sup>19</sup> Cuesta usa técnicas y herramientas que buscan observar el comportamiento de las personas en sus entornos más comunes, como se describe en su biografía «algunas de las ideas continuamente presentes en su trabajo exploran la construcción del espacio, estructuras de tiempo y la documentación de lo invisible; navegando entre lo ajeno y lo familiar»<sup>20</sup>. Su cine se caracteriza por practicar, usar y explorar los espacios, el tiempo, la invisibilidad de las ideas, el desplazamiento, la dispersión y la improvisación.

---

<sup>18</sup> Fotogramas de la película *Black Mama*, de Miguel Alvear (2009), extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=ohmK3fIx3bk>.

<sup>19</sup> Ocho y medio, Ciclo de cine experimental (Ecuador:2019) <https://www.ochoymedio.net/territorios-ciclo-de-cine-experimental/>.

<sup>20</sup> Alexandra Cuesta, Biografía página web (Ecuador) <https://www.alexandracuesta.com/BIO>.



<sup>21</sup> Fotogramas de *Piensa en mí*, de Alexandra Cuesta.

## 1.1 Pertinencia

La creación de esta videodanza, nos permite reforzar la hibridación de la danza con el cine, posibilitando beneficios tales como, poner en foco los detalles, fracturar el cuerpo de la bailarina, enfocar la mirada del espectador a los movimientos, generar una especie de intimidad entre el público y lo que ve en pantalla, lo cual nos permite percibir el mundo interior de la bailarina. Esta intimidad y vulnerabilidad logra conectar a los espectadores con las expresiones estéticas y poéticas de la obra.

La danza es la poesía del cuerpo y revestida bajo cualquier género simplemente es sublime. Al cruzar el umbral del video expande su poética, porque este es la piel para representar su poética. Es justo allí, en ese instante y como un destello, cuando se desatan sus transparencias: metamorfosis de cuerpos, ambientes evocadores, atmósferas simbólicas, expresividades que desvelan la intimidad, la liberación de los cuerpos danzantes por fuera del tiempo, del espacio y del movimiento.<sup>22</sup>

### 1.1.1 Planteamiento de la propuesta artística

La propuesta artística presentada es la realización de una videodanza con duración de 8 minutos de la obra *Habítame*, la obra de danza *Butoh*, está enfocada en la representación del cuerpo animal y su estado de supervivencia. Explorando tres momentos anímicos; primero el reconocimiento (movimientos), segundo la transformación (salir de su zona de confort), y

---

<sup>21</sup> Fotogramas de *Piensa en mí*, de Alexandra Cuesta, extraído de <https://www.alexandracuesta.com/Piensa-en-mi>.

<sup>22</sup> Posada Restrepo, *Las atractivas peculiaridades de la videodanza*, (España: Valencia, 2014), 183.

tercero la potencialización animal (estado de acecho). A través de los movimientos de la bailarina se representarán los estados anímicos y cambio de la forma física del cuerpo humano cuando se experimenta el juego de la imaginación, la palabra y el cuerpo. La colaboración híbrida entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje de la danza Butoh fu:

Butoh fu es un método de notación dancística para la creación coreográfica, el cual se basa en la encarnación de imágenes a través de la palabra; en él, cada palabra indica una forma específica, donde existe una relación puntual entre el movimiento, el cuerpo y el espacio.<sup>23</sup>

La propuesta visual busca transmitir las sensaciones que la bailarina va exponiendo conforme avance la construcción escénica, he determinado usar de referencia las técnicas usadas en la realización de las videodanzas *A Study in Choreography of Camera* de Maya Deren, *Change that tune de dance Film*, *Sobre la Marcha* de Matias Pentos y del videoclip *Jungle Wonders* de Polina Cold. Debido a que veo conveniente el uso de los encuadres y planos que logran capturar los movimientos del cuerpo de la bailarina, la iluminación con un sentido natural, el montaje mostrará los tres tiempos de la estructura de la obra y por último la utilización del color mimético característicos de los animales al pasar a un estado de alerta o de supervivencia.

En el montaje nos basaremos en los tres tiempos antes mencionados de la estructura de la obra. No obstante, en la videodanza la cámara recoge varias secuencias del cuerpo, que en el montaje son reconstruidas para que la audiencia complete la danza y los movimientos como escribe Gómez «Sugerir en vez de enseñar»<sup>24</sup>. El montaje nos da la libertad de recomponer el cuerpo y el movimiento que la cámara ha fragmentado.

Es un cuerpo (re)construido, concluye Rosenberg, un cuerpo que puede o no existir y que desafía las leyes de la gravedad, del peso, de la naturaleza, el espacio y el tiempo. La video danza es el encuentro del cuerpo encarnado (el cuerpo del bailarín) con el cuerpo desmaterializado del video.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Inbal prensa, Yukio Waguri sobre el butoh fu, (2017), <https://inba.gob.mx/prensa/6430/el-japones-yukio-waguri-impartira-en-mexicoconferencia-magistral-sobre-el-butoh-fu>.

<sup>24</sup> Gómez, *Análisis teórico-práctico de la videodanza*, 15.

<sup>25</sup> Toro, *Contrapeso...*, 41.

Finalmente, la música será compuesta a medida que vaya avanzando la partitura de la obra, sin embargo, se tiene una idea inicial de incluir golpes de instrumentos andinos y sonidos de animales que habitan en la naturaleza.

### **1.1.2 Justificación**

La videodanza en Ecuador es un campo poco explorado y explotado a nivel artístico, son escasos los referentes nacionales que usan esta técnica para realizar sus obras cinematográficas. Es por ello por lo que para esta investigación usaremos registros de todo tipo para lograr reconocer las técnicas empleadas en este tipo de filmes.

Esta investigación se enfoca en el estudio de recursos y herramientas para la realización audiovisual de la obra de danza *Habítame*, acompañada de un proceso de investigación teórica; de esta manera, se pretende enriquecer el patrimonio audiovisual a nivel nacional. Se espera que este producto artístico permita facilitar las herramientas para futuras creaciones y, en efecto, generar conocimientos tanto desde la utilización y aplicación de conceptos, como de los recursos cinematográficos y el uso específico de un lenguaje fílmico que permite un vínculo entre la danza y las artes visuales.

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo general

- Crear un producto de videodanza para la obra de danza butoh, *Habítame*.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- Dar a conocer la importancia de la videodanza.
- Identificar recursos y referentes del cine experimental a nivel nacional.
- Investigar puestas en escena y dirección de fotografía para emplearlas en la realización de este proyecto.
- Desarrollar una propuesta audiovisual coherente para la obra de danza butoh *Habítame*.
- Determinar la estética más idónea, para la realización fotográfica de la videodanza butoh.

## CAPÍTULO I: GENEALOGÍA

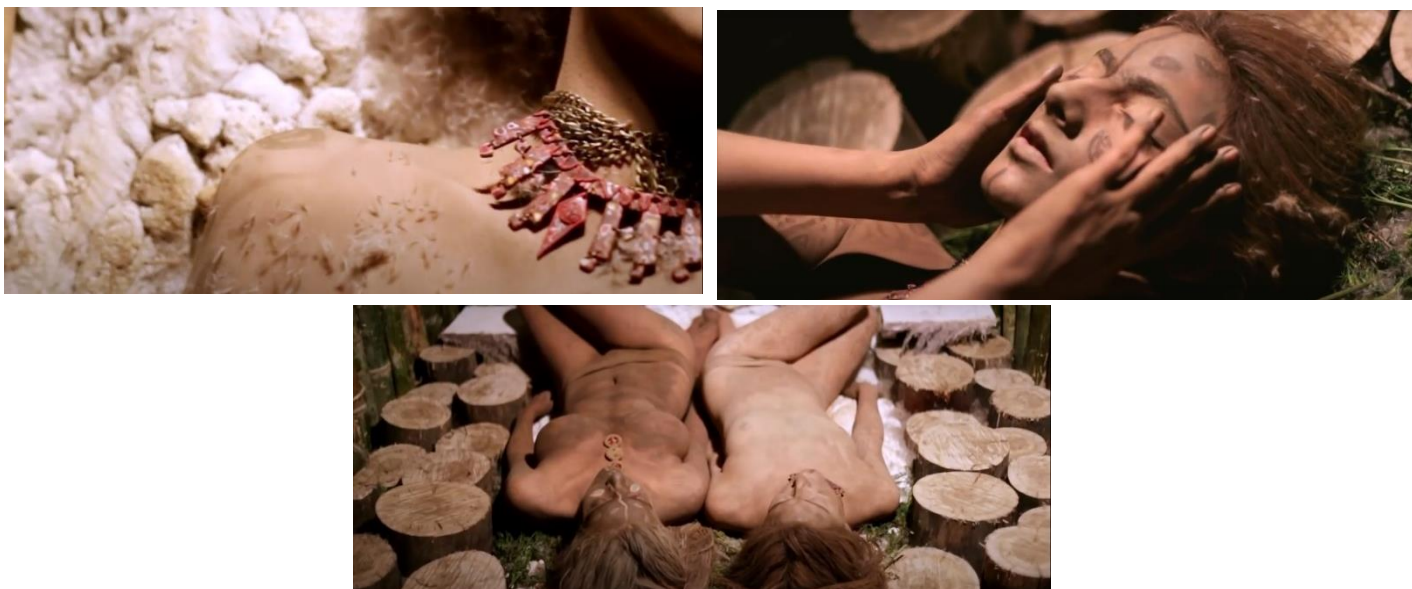
### 2.0 Interés artístico y referentes visuales para la creación de la videodanza

#### 2.1 Planos y encuadres

##### 2.1.1 Jungle Wonders

El videoclip *Jungle Wonders* muestra a dos seres de arcilla, estas figuras se mueven lentamente mostrando su naturaleza en una jungla de bambú y flores de sigse, en el que manifiestan una especie de conexión con el dios de la naturaleza y los gatos. Su realizadora *Polina Cold*, es una reconocida modelo y cantante rusa radicada en Ecuador hace 8 años. En el videoclip en el que Cold y su compañera Doménica Terán<sup>26</sup> participan empieza con planos y encuadres cerrados mostrando el cuerpo de ambas en fragmentos, hasta llegar a una transición donde se muestra rostro, manos, torso, piernas y cuerpo completo.

En la propuesta audiovisual de *Habítame*, es importante mostrar el cuerpo de la bailarina en la misma secuencia de planos, debido a los cambios anímicos al que se expondrá en la naturaleza humano – animal, los cuales son: estructura de arena, identificación de espacio y cuerpo, fractura corporal, reconocimiento, estado de éxtasis y finalmente apropiación del espacio, es por ello que la obra de *Polina Cold*, es de gran ejemplo para esta creación audiovisual.



<sup>27</sup> Fotograma del videoclip *Jungle Wonders* de *Polina Cold*.

<sup>26</sup> Luciana Musello, Videoclip *Jungle Wonders* (Ecuador: 2016), <https://radiococoa.com/RC/polina-cold-estrena-videoclip-jungle-wonders/>.

<sup>27</sup> Fotograma del videoclip *Jungle Wonders* de *Polina Cold* extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=0d4r0aRvDU0>.

Los planos a utilizar, deben ser recursos expresivos propios de la narrativa audiovisual para lograr exponer los distintos puntos de vista de la obra en forma simultánea, y que de tal representación que se conciba la mayor parte de la presencia del cuerpo de la bailarina, desde los planos detalles hasta llegar a los generales. Como bien lo describe Alonso en su libro,

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.<sup>28</sup>

### **2.1.2 Sobre la marcha**

Además de expresar los movimientos del cuerpo en esta obra audiovisual se precisa mostrar el espacio en el que se desarrolla la videodanza, es por ello que tomaremos la videodanza *Sobre la marcha* de *Matías Pentos*, como referencia de planos aéreos o cenitales. Esta videodanza estrenada en el 2019 trata los constantes cambios que se viven en este mundo y como los lazos humanos se deben adaptar rápidamente a esta evolución, tal como lo relata *Pentos*.

*Sobre la Marcha* es un videodanza que a través de la ficción busca retratar la evolución y la fortaleza del ser humano, abordando entre líneas la adaptación a la que estamos sometidos de manera constante, poniendo a prueba nuestras capacidades y obligándonos a buscar la liberación de forma vertiginosa.<sup>29</sup>

Al igual que esta videodanza *Habítame*, trata de relatar las mismas expectativas de adaptación y supervivencia en la naturaleza usando como herramienta la danza butoh. Es por ello que referimos al plano cenital, para mostrar no solo al cuerpo danzante sino también, la naturaleza que la rodea, la apropiación y la intimidad con el espacio.

---

<sup>28</sup> Rodrigo Alonso, *Video danza: otro bastardo en la familia en La Hoja del Rojas*, (España: 1995), pág. 63.

<sup>29</sup> Comunidad de la danza, *Sobre la Marcha*, (2019) extraído de <https://danza.co/blog//videoteca/play/sobre-la-marcha/>.



<sup>30</sup>Fotograma de videodanza *Sobre la marcha* de Matías Pentos.

Al realizar este tipo de planos exponemos al espectador que la naturaleza no solo acompaña a la bailarina, sino que la observa

## 2.2 Importancia de la presencia natural en la videodanza

### 2.2.1 Lois Patiño

*Lois Patiño* es un director de cine y artista visual nacido en España. Su trabajo principalmente se basa en la relación del ser humano con la naturaleza o el paisaje, relaciona la intimidad de la experiencia humana y la experiencia contemplativa de las imágenes. Tiene como influencia para la creación de su cine el trabajo de varios paisajistas americanos tales como; *James Benning*, *Peter Hampton*, *Sharon Lockhart*, entre otros. De los cuales ha recalcado la importancia del paisaje como memoria y como identidad. Sus últimos trabajos cinematográficos han tenido una propuesta fotográfica más contemplativa del paisaje, teniendo a la cámara estática mostrándonos el entorno con un gran plano general, además de trabajar con la inmovilidad del sujeto en el espacio, este enfoque se lo adjudica al arte contemporáneo.

El método de Lois Patiño al retratar a la naturaleza en el ámbito cinematográfico me parece fundamental, para tomarlo de ejemplo en la realización de la presente videodanza. El concepto en el que se enfoca al plasmar a la naturaleza y el paisaje en el cine, es una forma de rendir homenaje a este mundo que nos permite reconocerlo una y otra vez en su estado natural. Tener un acercamiento hacia la naturaleza nos abre paso a imaginar la majestuosidad de la creación, reflexionar en base al cuidado y respeto que le debemos brindar a la naturaleza y más pensando en los tiempos actuales, en el que está reclamando el lugar que le pertenece. Mediante esta influencia la videodanza *Habítame*, busca rendir ese homenaje a la madre naturaleza,

---

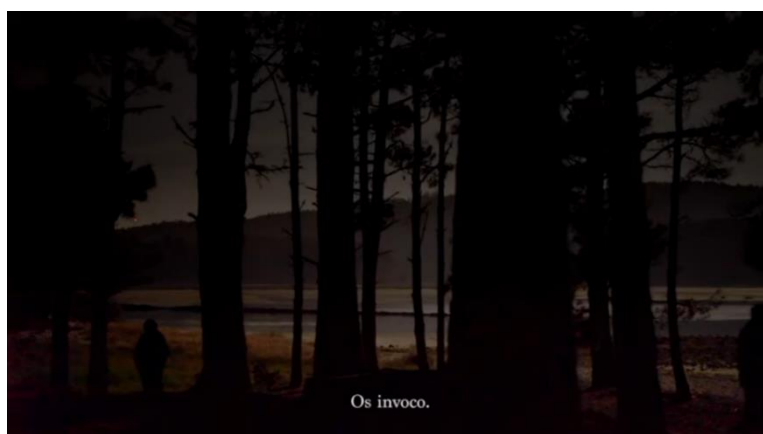
<sup>30</sup> Fotograma de videodanza *Sobre la marcha* de Matías Pentos, extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=EAlroxul460>.



despojándose del cuerpo físico hasta el punto de tener una conexión sensorial con el entorno que le permite contemplarse, moverse, adaptarse y vivir.

*Lua Vermella* es un documental del cine experimental realizada por *Patiño*, en la que retrata la idea de la muerte, el tiempo y la conexión de los habitantes con el paisaje gallego.

La “luna de sangre” es un presagio de la catástrofe. Lois Patiño crea una fábula documental a través de la historia de Rubio, un buzo que ha rescatado alrededor de 40 cadáveres de naufragios del fondo del mar gallego, y la mitología de la región en la que habitan monstruos, hechiceras y fantasmas. El filme reconstruye el imaginario del mar: imagen-catástrofe. (...), un espacio liminar en donde se comunican los vivos y los muertos, un limbo atemporal habitado por fantasmas en el que la materia, la imaginación y la memoria se tornan indiscernibles.<sup>31</sup>



<sup>32</sup>Fotograma de documental *Lua Vermella* de *Lois Patiño*.

<sup>31</sup> Unan, *La imagen-catástrofe: Lúa Vermella de Lois Patiño*, (España) extraído de <https://ficunam.unam.mx/la-imagen-catastrofe-lua-vermella-de-lois-patino/>.

<sup>32</sup> Fotograma de documental *Lua Vermella* de *Lois patiño*, extraído de la página <https://www.youtube.com/watch?v=ryozupuINSI>.

Como bien lo nombramos anteriormente *Patiño* tiene una afinidad muy remarcada al usar las obras de pintores, y en este documental en particular toma de ejemplo el trabajo de *Jean Francois Millet*, pintor francés representante del realismo y paisajismo en el año de 1837. *Patiño* escoge a *Millet* por sus pinturas que muestran el trabajo y vida en el campo, retratos íntimos, los cuales introduce al documental, en el que enmarca el color, las texturas, la profundidad y la perspectiva de la imagen cinematográfica. Encontramos cierto fragmento en el documental *Lua vermella*, donde se muestra todo lo anterior nombrado, en el que vemos a dos agricultores parados inmóviles rodeados del inmenso campo, el cual parece una pintura, el color de la imagen parecen pinceladas de pintura, no tiene movimiento, pero sí, mucha profundidad, lo que nos lleva a una comparativa con la pintura de *Millet El Ángelus*, en el que vemos a una pareja de campesinos que detienen su trabajo para orar, el cuadro tiene un profundo horizonte y una paleta de color cálida. Las dos obras están cargadas de lirismo y espiritualidad que nos transporta a un momento de agradecimiento e intimidad con lo natural.



<sup>33</sup>Fotograma de documental *Lua Vermella* de *Lois Patiño*.



<sup>34</sup> Ilustración *El Ángelus* de *Jean Francois Millet*.

---

<sup>33</sup> Fotograma de documental *Lua Vermella* de *Lois Patiño*, extraído de la página <https://www.youtube.com/watch?v=ryozupuINSI>.

<sup>34</sup> Ilustración *El Ángelus* de *Jean Francois Millet*, tomada de la fuente <http://www.plasticayarte.com/2013/02/jean-francois-millet.html>.

En esta propuesta audiovisual es muy importante la relación cuerpo – naturaleza, al igual que *Lua Vermella* en la que existe una relación de los habitantes con el mar, en la que le oran le invocan que traiga a sus seres queridos con bien a sus hogares. Los planos utilizados en su mayoría son fijos, los habitantes están inmóviles esto representa su estado de duelo ante su pérdida, además están en una constante relación con el mar y sus alrededores, hay una voz en off exclamando una oración al mar. Relacionamos a esta creación con *Lua Vermella* porque en esta videodanza también se hace una plegaria a la naturaleza, la diferencia es que en este caso usamos los movimientos corporales como medio de expresión

## **2.3 La sobreimpresión de la imagen**

### **2.3.1 Richard O. Moore**

Cineasta estadounidense, que en el año de 1968 realiza la película experimental para la televisión de aquella época llamada *Assemblage*, en la que se experimenta varios efectos de montaje entre ellos la sobreimpresión de una imagen con otra, realizando una especie de interpretación colectiva entre los bailarines y el lugar en el que se desenvuelven. Esta práctica logra reunir varios momentos que se relacionan entre sí, como bien lo describe *Lucía Gómez* en su investigación sobre la videodanza, realizar este tipo de efectos visuales en el cine experimental es de vital importancia, para lograr construir un lenguaje visual propio de la creación cinematográfica.

Además de construir la coreografía en el montaje, el director de cine experimental Richard O. Moore, a cargo del film, utilizó todo tipo de recursos expresivos propios del lenguaje audiovisual, alternando sobreimpresiones, primeros planos de partes del cuerpo, siluetas recortadas contra fondos de colores, efectos “espejo”, distintos puntos de vista de forma simultánea, etc. No dejaba así duda alguna de que el papel del audiovisual en esta obra era tan importante como el de la danza.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Gómez, *Análisis teórico-práctico de la videodanza*, 10.

Al utilizar la sobreimpresión de imágenes en esta creación no necesariamente la utilizaremos para realizar una especie de caos o movimientos mezclados sin ningún tipo de orden, mas bien se utilizará para proporcionar información a los espectadores, y puedan situarse en el espacio – tiempo, de acuerdo a la estructura que se maneje para lograr relacionar los movimientos con la mirada, energía, conexión y catarsis del cuerpo con la naturaleza que lo rodea.



<sup>36</sup> Ilustración de *Assemblage* de Richard O. Moore.

### 2.3.2 Adriana Crespo

Adriana Crespo es una artista visual, que trabaja como diseñadora independiente en la ilustración, animación y diseño gráfico. Nacida en la ciudad de Guayaquil, se dedica a realizar trabajos audiovisuales, como videoclips usando técnicas propias de la animación. Entre sus trabajos más populares encontramos *Juventud* de Mauro Samaniego (2019), *Balsa* de Da Pawn (2018), *Éramos, Mañana* de Paola Navarrete (2018).

Sus trabajos principalmente se ven enfocados en la sobreposición de las imágenes cualquiera sean ellas, en el caso del videoclip *Mañana* de Paola Navarrete, realiza una propuesta visual magnífica en la que vemos, fragmentación del cuerpo, collage de colores, líneas, duplicación del personaje, juego de imágenes, sobrepone en todo momento exageradas formas y tamaño del rostro, trazos geométricos, en fin, para mi percepción la propuesta explora la identidad del personaje, basándose en sus aspectos personales y emocionales más profundos.

---

<sup>36</sup> Ilustración de la película *Assemblage* de Richard O. Moore, extraído de <http://www.ehu.es/ojs/index.php/ausart/article/view/14390/13133>.



<sup>37</sup> Fotograma del videoclip *Mañana* - Paola Navarrete.

En la videodanza *Habítame*, emplearemos las herramientas visuales de *Crespo*, para armonizar los movimientos de la bailarina con la corriente de las hojas, sonidos y texturas, e intentar imaginar la representación en la fragmentación del cuerpo danzante y su homenaje a la conexión humano – animal. Aunque se creyera que los efectos visuales tienen cierta exageración, este tipo de propuesta provoca encontrar parámetros poco explorados, y crear nuevas alternativas de comunicación visual.

---

<sup>37</sup> Fotograma del videoclip *Mañana* - Paola Navarrete, extraído de <https://www.youtube.com/watch?v=agchhNpVSeg>.

## 2.4 Iluminación natural

### 2.4.1 La Piel Vacía

*La piel vacía* es una obra de danza, realizada por la bailarina y coreógrafa española Paola Muñoz, en el año 2017. Esta videodanza sucede en dos lugares: el primero una piscina vacía y el segundo en un campo de baloncesto, en el que vemos a cinco bailarinas realizando movimientos propios de la danza contemporánea, en este se explora el concepto del cuerpo y movimiento, como medio para interpretar la corporeidad, arquitectura y diseño espacial de la piel como contorno, límite y medio.

Para la propuesta fotográfica busco resaltar la utilización de la iluminación natural en sus diferentes aspectos, es decir, sombras, contra luz, contraste, etc. crear una atmosfera en la que el espectador pueda conectar sus sentidos y emociones con la ritualidad, devoción y agradecimiento que evoca esta danza hacia lo natural. La videodanza *La piel vacía*, sería un buen referente para nuestro trabajo audiovisual, porque trabaja con la luz natural e incluso la cámara se coloca en posición de contraluz para capturar las sombras del cuerpo y obtener siluetas, rayos de luz que se reflejen en los movimientos corporales que realizan las bailarinas.



<sup>38</sup> Fotogramas de la videodanza *La piel vacía* de Paola Muñoz.

---

<sup>38</sup> Fotogramas de la videodanza *La piel vacía* de Paola Muñoz, extraído de <https://vimeo.com/184993120>.



<sup>39</sup> Fotogramas de la videodanza *La piel vacía* de Paola Muñoz.

En esta creación audiovisual quiero evocar una especie de compromiso entre el cuerpo y la naturaleza, proponer un estado de relación íntima a medida que el cuerpo toma confianza con el entorno. Una de las principales características de la danza butoh es evocar al subconsciente, esta parte del cerebro que guarda nuestros pensamientos mas oscuros. En este caso yo visualizo la atmosfera de una forma espectral, ya que en primera instancia hablamos de un cuerpo de arcilla que no quiere dejarse morir, para luego ir limpiando progresivamente la atmosfera e intensificando el color a medida que la relación del humano con la naturaleza se fortalece.

---

<sup>39</sup> Fotogramas de la videodanza *La piel vacía* de Paola Muñoz, extraído de <https://vimeo.com/184993120>.

## CAPÍTULO II: PROPUESTA ARTÍSTICA

### 3.0 Planificación

#### 3.1 Preproducción

##### 3.1.1 Estructura de la obra

La estructura de este proyecto se dividirá en dos fases: el análisis teórico e investigativo, y el ejercicio práctico.

Para ejecutar el ejercicio práctico, primero es necesario la búsqueda de documentación y obtención de datos a partir de la investigación, lectura de libros, artículos y conferencias de directores y artistas nacionales e internacionales que sigan la técnica relacionada con la videodanza o el arte interdisciplinario. Asimismo, se trabajará con investigaciones universitarias y revistas que relacionen al cine con la danza.

Ecuador cuenta con el Festival de Videodanza organizado por Josie Cáceres y Tamia Guayasamin, el mismo que posee una página web donde se encuentran mencionados un sin número de cortometrajes, largometrajes e incluso películas relacionadas con el tema a investigar que servirán de guía para este proyecto.

Después de obtener la mayor información en la documentación e investigación, se pasará al proceso de ejercicio práctico, este será la producción de la pieza audiovisual *Habítame*. El proceso de realización conlleva la planificación visual del tema, creación del guion, propuesta audiovisual y plan de rodaje para, finalmente, ejecutar la producción y postproducción de la videodanza.

Las herramientas de postproducción que se usaran son las antes mencionadas en el capítulo I, haciendo un recorrido del cuerpo y espacio desde el plano detalle hasta el general, sobreimpresión de la imagen, paisajismo y cuerpo, utilización del color como técnica narrativa para mostrar el yo, de forma espectral y lúgubre. Con la ayuda de estos recursos cinematográficos daremos vida a *Habítame*, videodanza que relaciona la naturaleza con la supervivencia del cuerpo humano – animal, y así, finalmente exhibirla como un producto audiovisual que aporte al medio artístico ecuatoriano.



### **3.1.1.1 Guion literario**

El guion literario de *Habítame*, se realiza en base a la estructura creada por mi compañera *Karen Marcillo* estudiante de danza.

#### **Escena 1**

##### **Ext/ Bosque/ Día**

Cuerpo estático, con la imagen de una estructura de arena humano animal, posición que genera una tensión muscular, que refleja una calidad corporal. Entrando a la atmosfera del lugar desde la quietud y el silencio. Caminata lenta, rodillas dobladas - con primeros planos de todo el cuerpo de la bailarina. La cámara recorre el cuerpo realizando una especie de reconocimiento del cuerpo que se muestra como un ser de estructura de arena.

#### **Escena 2**

##### **Ext/ Bosque/ Día**

El tercer momento tiene que ver con la fractura corporal que quiebra esa arena que ahora se derrumba y se fractura, del encierro a la libertad, de las emociones guardadas al reflejo de ellas para sacar el ser humano animal, la bailarina empieza con movimientos bruscos que se van intensificando a medida que toma control sobre su cuerpo, la cámara sigue este rompimiento con cámara en mano.

#### **Escena 3**

##### **Ext/ Bosque/ Día**

Reconocimiento del cuerpo animal, (con los sentidos) olerte, probar, la bailarina empieza a expulsar el yo, de su subconsciente relacionarse y tener una intimidad con la naturaleza que le permite seguir con vida. La cámara se abre a planos medios y generales que nos permiten conocer el espacio en el que se encuentra la bailarina, reconociendo y transmitiendo el ritual que conlleva el momento de activar sus sentidos.

#### **Escena 4**

##### **Ext/ Río/ Día**

Éxtasis de la potencia y fuerza animal, instinto y estar al acecho. La bailarina luego de reconocerse explora y se acopla con la naturaleza, realizando grandes recorridos por el espacio acompañada de movimientos que le permiten abrazar y reconocer a la naturaleza. La cámara acompaña a este reconocimiento con la ayuda de un steadycam, que nos ayude a realizar los movimientos más fluidos, sin dejar de lado que este sería un espacio en el que la cámara resulta

un observador haciendo que la bailarina muestre por medio de sus movimientos que esta al acecho de cualquier peligro a su alrededor.

## **Escena 5**

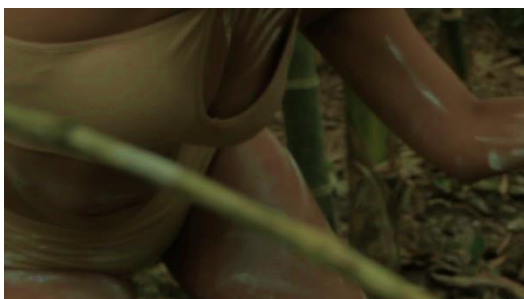
### **Ext/ Bosque/ Día**

Estado de calma de seguridad con el espacio, buscar un refugio apropiarse del lugar donde se encuentras. La bailarina luego de realizar el recorrido busca un lugar donde poder descansar y refugiarse, en este espacio la cámara la acompaña desde atrás para mostrar el camino que recorre hasta encontrar su lugar de descanso, finalmente la bailarina encuentra su refugio y se acuesta en posición fetal, la cámara se mantiene en su rostro hasta que ella cierra los ojos.

### 3.1.1.2 Propuesta fotográfica

Para el plan fotográfico, planificamos varios puntos importantes antes de empezar con la producción, en base a la estructura de la danza entregada por mi compañera de proyecto, realizamos varios ensayos para definir los cambios del cuerpo que la bailarina tendría en el espacio, esto me ayudo a entender el sentido, la manifestación y lo que logra transmitir la danza butoh. Obteniendo así información que me permita realizar mi propuesta fotográfica, primero definiendo que la relación de aspecto sería anamórfico 1.85:1 que nos permitirá obtener una mirada del espacio y del entorno, para la grabación usaremos la cámara micro blackmagic, con lentes de 16mm y 85mm, y un dron que nos permitirá realizar las tomas aéreas y cenitales.

Por otro lado, he propuesto realizar planos y encuadres diversos para lograr capturar cada movimiento de la danza, es de gran ayuda saber que la obra está estructurada por etapas y eso nos permite llevar un orden a la hora de realizar la grabación. Es por ello que tendremos desde planos detalles, medios, generales, cenitales y aéreos, para lograr obtener los movimientos desde todos los ángulos, mediante ello poder mostrar la convivencia del ser y la naturaleza que la rodea. Los movimientos de cámara se manejarán de acuerdo a la estructura de la obra de danza, es decir; primer momento: la bailarina representa una estructura de arena, movimientos lentos de la cámara con ayuda del steadycam, segundo momento: fracturación del cuerpo, movimientos más rápidos cámara en mano, tercer momento: reconocimiento del cuerpo, seguimiento de las acciones cámara en steadycam, cuarto momento: éxtasis y potencia animal, movimientos rápidos cámara en mano y dron, y por último el estado de calma de seguridad con el espacio, cámara en steadycam realiza seguimiento de los movimientos de la bailarina.



Siguiendo con la línea de la genealogía antes mencionada, la iluminación será natural, pero de igual manera no descartamos obtener un punto de luz artificial solo para rellenar ciertas sombras en caso que sea necesario. Del mismo modo esta propuesta contempla transmitir por medio de la representación natural, el agradecimiento y homenaje que explora esta obra de danza, acompañada de técnicas audiovisuales como ya lo habíamos estudiado anteriormente la sobreimpresión de imágenes, que nos permitirá tener en la pantalla este unisonó momento de conversión y contemplación de la naturaleza con el cuerpo.



Y finalmente la utilización de la corrección de color progresiva en el que primero evocaremos la parte espectral y lúgubre del momento acompañada de tomas en contra luz, y sombras, para luego potencializar el color y que nos permita transmitir el cambio de estado, desde su primer momento como estructura de arena, reconocimiento, estado de acecho, hasta la apropiación del cuerpo humano – animal.



### 3.1.1.3 Scouting

Para la realización de *Habítame*, quisimos buscar varias opciones en la que la obra se pueda desarrollar, es por esto que nos trasladamos a diferentes lugares de la provincia de Santa Elena, entre ellos; el Cerro el Tablazo que es un lugar seco, la playa La Caleta en La Libertad, para finalmente encontrar el lugar óptimo en el que se pueda desarrollar la videodanza por su gran espacio, y silencio, el campamento Brisas del Paraíso en Dos Mangas, ruta del Spondylus.

#### Cerro El Tablazo – Santa Elena



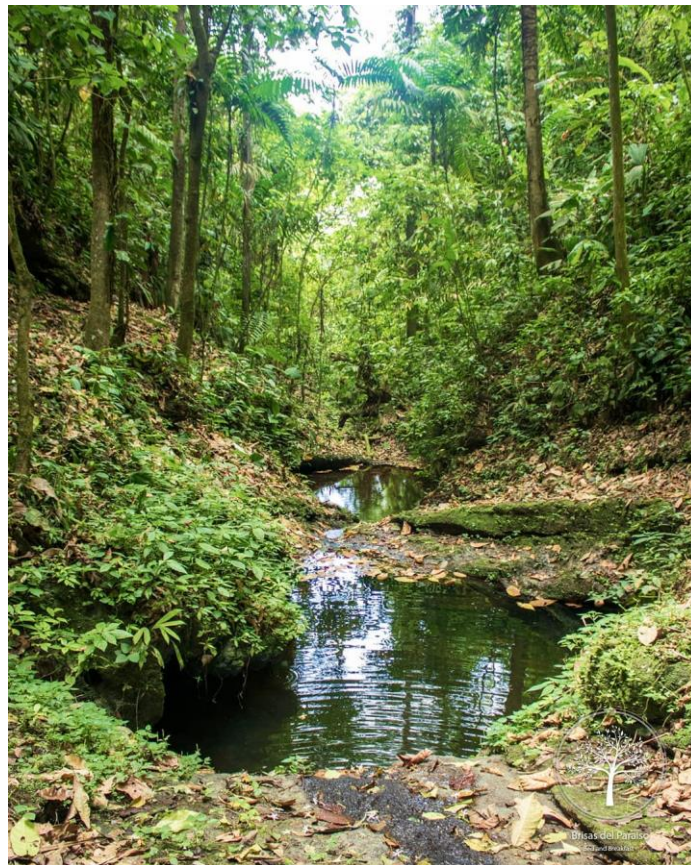


**La Caleta – La Libertad**

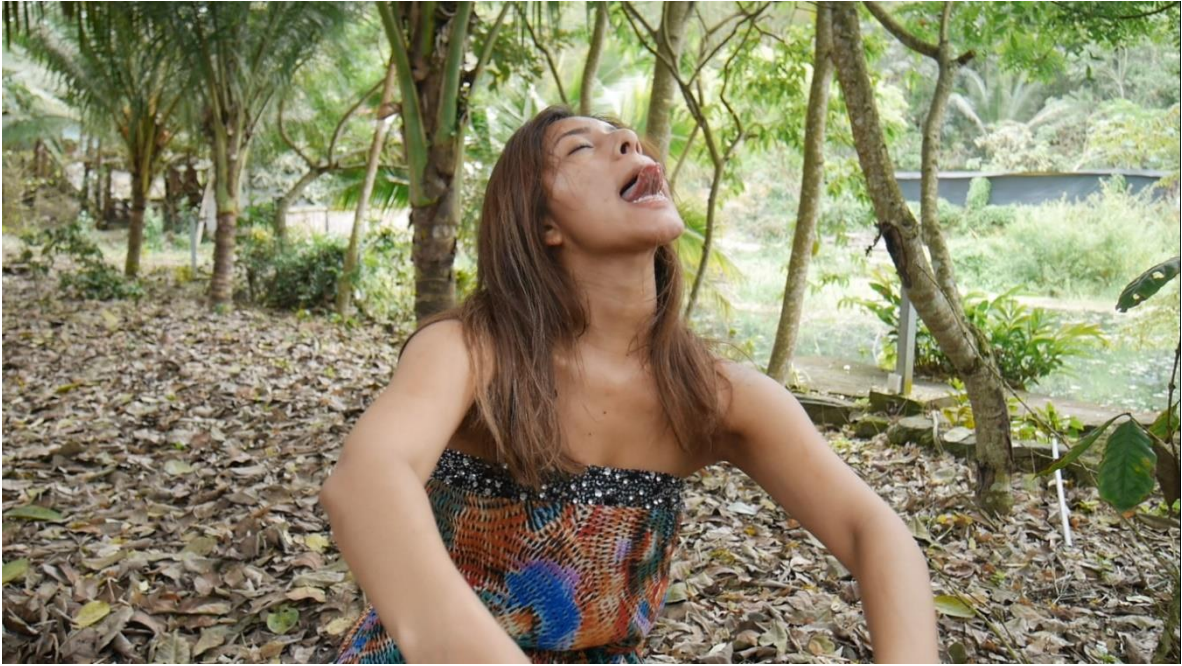




## Campamento Brisas del Paraiso – Dos Mangas







### 3.1.1.4 Desglose de planos

DESGLOSE DE PLANOS				
LOCACIÓN: Brisas del paraíso - Dos Mangas				RELACIÓN DE ASPECTO: 1:85
ESC.	N°	PLANO	MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN
1.Ext. Bosque	1A	Plano detalle	Secuencia	Bailarina en posición inerte con los brazos, rodillas y cadera doblados. Movimientos y caminata lenta.
	1B	Plano cenital	Cámara fija	Identificar el cuerpo de la bailarina.
2. Ext. Bosque	2A	Primer plano	Cámara en mano	La estructura del cuerpo de la bailarina se rompe y se fractura.
	2B	Plano medio a plano picado	Cámara en mano	Aparece el ser humano - animal.
3. Ext. Bosque	3A	Plano medio	Cámara en estabilizador	Reconocimiento del cuerpo animal, (con los sentidos) olerte, probar, escuchar.
	3B	Primer plano	Cámara en mano	Rostro mientras realiza la acción de olerse y lamer.

4. Ext. Bosque	4A	Plano medio a plano general	Cámara fija	Estado de éxtasis del ser, potencia, fuerza animal, instinto y estar al acecho.
5. Ext. Bosque	5A	Plano medio	Cámara en estabilizador	Estado de calma de seguridad con el espacio, apropiarse del lugar.
	5B	Plano medio	Dolly in	El ser busca refugio y protección entre los árboles.

## 3.2 Producción

### 3.2.1 Plan de rodaje

PLAN DE RODAJE Habítame				
DÍA 1				
<b>LOCACIÓN:</b> Brisas del paraíso - Dos Mangas				
<b>Punto de salida:</b> La Libertad			<b>Hora:</b> 8h00 - 18h00	
<b>Fechas:</b> 22/12/21		<b>Escenas:</b> 1 - 2 - 3 - 4 - 5		
Nº ESCENA	INT/EXT	PLANO	DESCRIPCIÓN	LOCACIÓN
1A	EXT	Plano detalle	Bailarina en posición inerte con los brazos, rodillas y cadera doblados. Movimientos y caminata lenta.	Bosque
1B	EXT	Plano cenital	Identificar el cuerpo de la bailarina.	Bosque
2A	EXT	Primer plano	La estructura del cuerpo de la bailarina se rompe y se fractura.	Bosque

2B	EXT	Plano medio a plano picado	Aparece el ser humano - animal.	Bosque
<b>ALMUERZO</b>				
3A	EXT	Plano medio	Reconocimiento del cuerpo animal, (con los sentidos) olerte, probar, escuchar.	Bosque
3B	EXT	Primer plano	Rostro mientras se huele y lame.	Bosque
<b>TRASLADO</b>				
4A	EXT	Plano medio a plano general	Estado de éxtasis del ser, potencia, fuerza animal, instinto y estar al acecho.	Bosque/Río
<b>TRASLADO</b>				

5A	EXT	Plano medio	Estado de calma de seguridad con el espacio, apropiarse del lugar.	Bosque
5B	EXT	Plano medio	El ser busca refugio y protección.	Bosque
<b>WRAP</b>				
<b>FIN DE RODAJE</b>				

### 3.2.2 Crew

#### Dirección y dirección de fotografía

##### Sandra Figueroa

Estudiante de cine de la Universidad de las Artes, artista independiente, apasionada por la fotografía y la creación audiovisual. He trabajado en varios proyectos audiovisuales universitarios en el área de fotografía como lo son: *Día 1998 en la tierra*, *Saíno*, *Deshoras*, *Eva*, entre otros. Además, soy parte del crew de fotografía de la productora Enterproduction en la que se he realizado varios proyectos musicales y documentales, además fui gestora cultural en el proyecto Artes para todos de la casa de la cultura núcleo Santa Elena.



## Guion y Danza

### Karen Marcillo

Estudiante de danza contemporánea en la Universidad de las Artes, ha participado en diferentes obras estudiantiles e independientes tales como *Parpadeó alguien*, *ficcionario*, *fragmentos de junio* etc. ha incursionado en varias academias como profesora de danza y ha tomado cursos de ballet y nutrición en la Fábrica. Actualmente es profesora de danza contemporánea en la academia de Ballet y Jazz Kairos.

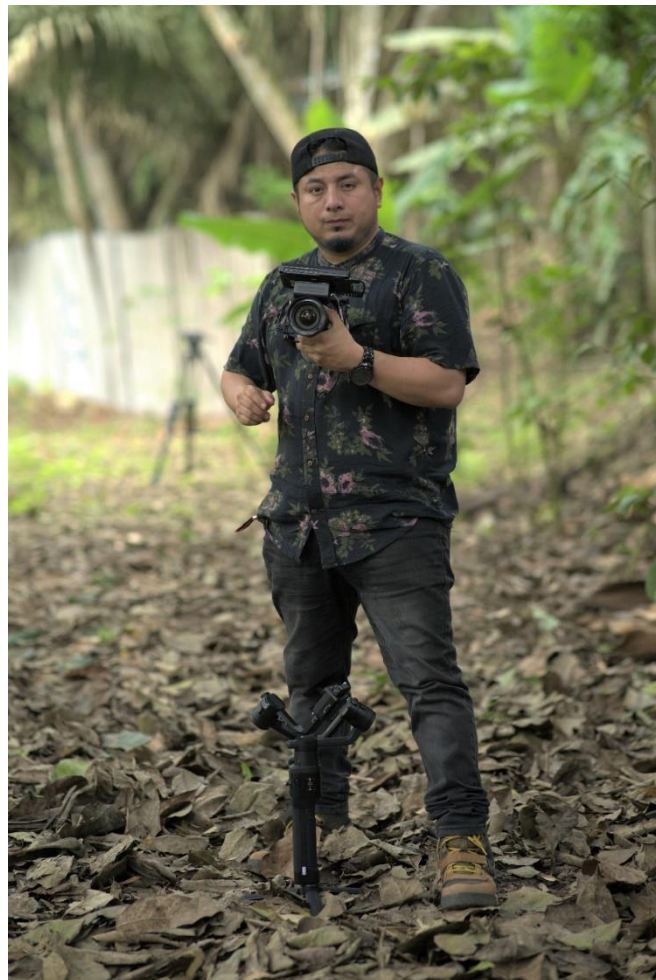




## **Producción y dron**

### **Paúl Chaca**

Fundador de la productora Enterproduction, artista independiente, ha realizado varios proyectos audiovisuales para empresas como Innova School, Liceo Cristiano, Inmoviliaria Punta carnero, Compassion, entre otras, ha producido videoclips musicales para artistas nacionales y locales. Además, realiza fotografía y video para todo tipo de evento masivo o social.



## Asistente de cámara

### Eduardo Valiente

Licenciado en Cine graduado en la Universidad de las Artes. Ha desempeñado varios roles dentro de la industria audiovisual dentro del departamento de fotografía como grip, gaffer y asistente de cámara; experiencia que le sirvió para llegar a dirigir y producir su propio corto documental *América*. Ha participado en producciones publicitarias con grandes productoras nacionales como Touché Films, Cineática Films Ecuador, Cine Caníbal México. Actualmente labora en la provincia de Santa Elena, desarrollando proyectos publicitarios para microempresas, a la par que desarrolla futuros proyectos de cortos documentales.



### 3.2.3 Registro fotográfico del proceso de creación





### 3.3 Postproducción

#### 3.3.1 Propuesta de montaje

En el montaje de la videodanza a medida que se iba avanzando con el proyecto tuvimos varias ideas y puntos de vista para su realización, pero la obra de danza en sí, tiene su propia estructura y secuencia, quisimos basarnos en ella, pero sin dejar de lado nuevas ideas y la creatividad al realizar el montaje.

Lo primero que se realizará en este proyecto es la unión del vídeo y música, con la estructura que ya se había planteado en la preproducción para realizar el pre-montaje. Una vez finalizada esta primera fase, tendremos la revisión de la escaleta para saber si fragmentamos o se redistribuyen los planos. Así, nos permitimos experimentar con la danza, el cuerpo y el espacio, para que el montaje no sea simples cortes y unión, sino más bien, haya un lenguaje narrativo que permita al espectador tener una conexión con la danza que realiza la bailarina hacia la naturaleza. Además, en el periodo de la fragmentación con la ayuda de cortes rápidos y precisos, acompañado de golpes de sonido podemos crear una atmosfera más intensa, representando el rompimiento de la temporalidad y el espacio.

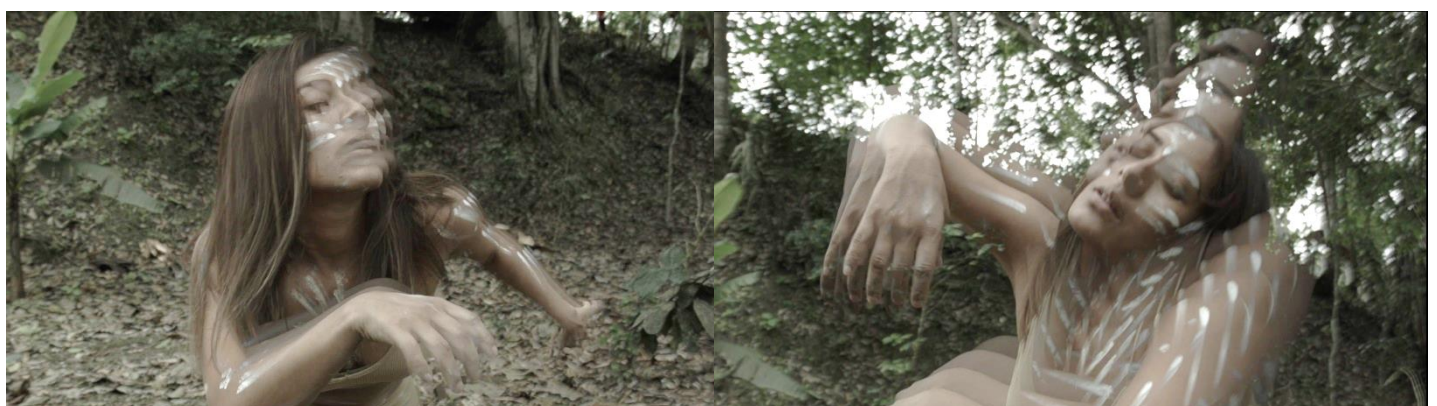
El ritmo del montaje de la videodanza quisimos que empiece de una manera lenta para que progresivamente se vaya intensificando, por medio de los cortes y de los movimientos de la bailarina. Es por ello que, en medio del plano en que la bailarina esta estática colocamos varios planos rápidos de los siguientes movimientos que va a realizar, para dar esa idea del montaje progresivo, además provocar una especie de flashback de memoria de la bailarina.



Finalizado el montaje trabajaremos en los efectos de la obra y en las transiciones de las imágenes, como por ejemplo en la sobreimpresión de imágenes, que nos permite efectuar la conexión que provoca la danza con la naturaleza, esta herramienta la usamos para que materialice el homenaje que despierta la danza butoh, al conjugar las imágenes de la tierra, los árboles y el movimiento de la bailarina, queremos que se transmita el despojo del alma del ser humano – animal, el cual evoca un agradeciendo a lo natural, por darle otra oportunidad de sobrevivir y subsistir en su hábitat.

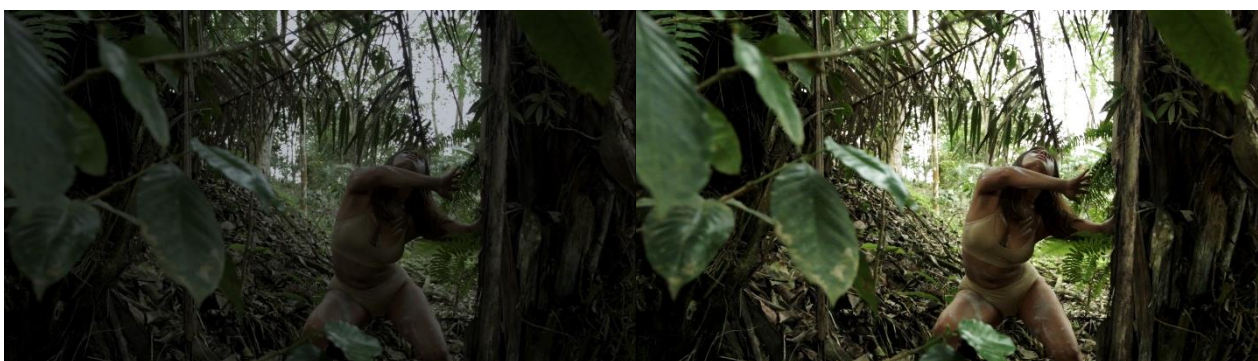


En la parte de la fragmentación con la ayuda de cortes rápidos y precisos, acompañado de golpes de sonido podemos crear una atmosfera más intensa, representando el rompimiento de la temporalidad y el espacio del momento. Además, interferimos la imagen con el efecto ghost, logrando tener una especie de proyección fantasmagórica cuando la bailarina realiza los movimientos, mediante ello podemos comunicar esa exaltación del alma hacia la naturaleza.



### 3.3.2 Propuesta de color

En la propuesta de color queremos realizar una corrección progresiva entre el comienzo y el final de la videodanza. Al principio tendremos una especie de cortina espectral y lúgubre, para retratar el momento en el que la bailarina representa un ser de arcilla que casi no tiene vida, el color lúgubre va a ir desapareciendo a medida que el ser va cobrando vida, luego de ese momento se irá potencializando el color para apreciar los cambios de estructuras, los cuales son: estructura de arena, reconocimiento del cuerpo, estado de acecho, y apropiación del cuerpo humano – animal. El uso del color progresivo no solo servirá para exponer los cambios de estructura, sino también para mostrar la conexión y aprobación de la naturaleza viva, hacia el cuerpo danzante.



### 3.3.3 Efecto de sonido

En el área de sonido trabajaremos en conjunto con mi compañera de tesis Karen Marcillo, al terminar el montaje de acuerdo con lo que experimentamos en el proceso. Teníamos en mente buscar una base de música de danza butoh que relacione el sonido con la naturaleza, a medida que buscamos opciones nos encontramos con la pieza musical, *Forest Gathering* del artista *Inlakesh*, la cual tomaremos como base de nuestra videodanza. Como realizadoras también queremos tener nuestra parte de intervención en el proceso de creación, realizando sonidos propios contundentes de respiración, sonidos con la lengua y con objetos, para emplearlos en la mezcla de sonido y así tener una colaboración más íntima con el producto audiovisual. Los sonidos serán grabados en estudio, trabajados y los colocamos según los movimientos y momentos que se requieran. También contamos con una biblioteca musical que tiene por nombre *Freesound*, de la que sacaremos varios efectos característicos que necesitemos para nuestra obra tales como viento, sonido de pájaros, efectos rítmicos, etc.

### 3.3.4 Portada





### **3.3.5 Sinopsis**

En medio de la naturaleza encontramos un cuerpo inmóvil que intenta no morir, poco a poco empieza un proceso de transformación, que le permitirá reconocerse y subsistir en un mundo desconocido. Por medio de la danza butoh el cuerpo evoca a la ritualidad del movimiento primitivo humano – animal, para lograr una conexión con la naturaleza de lo invisible a lo visible, este vínculo le permitirá explorar su alma y hallar un lugar donde refugiarse y poder ser.

### **3.4 Exhibición**

Como propuesta de exhibición de la videodanza *Habítame*, se propone realizar una primera exposición en las instalaciones de Manzana 14 el 9 de febrero del año 2022 a las 14H00pm, por ser este un espacio en el que se han dado varios encuentros y talleres propios de la universidad, en el que no solo se presentará la videodanza, sino varios proyectos de tesis relacionados con danza. La idea fundamental de exhibir la videodanza en este lugar es regresar a un punto de encuentro que represente simbólicamente la importancia de las artes en la audiencia y comunidad, al converger estas dos dinámicas de cine y danza, en un mismo espacio en donde se han promovido eventos de estas prácticas. Mostrar a los estudiantes de danza que están invitados a relacionarse con las otras artes, y no solo comunicar sus ideas y sentimientos por medio de movimientos en vivo sino también, por medio de las artes audiovisuales.

La presentación de la videodanza tuvo muy buena acogida por parte de los presentes, entre ellos estudiantes de semestre, profesores y amigos invitados. Varios de ellos se nos acercaron a preguntar sobre la realización de la videodanza, como lo hicimos, en que lugar, como fue que se realizo el montaje, el sonido, etc. para nosotras fue satisfactorio responder a todas las preguntas e invitarles a realizar este tipo de producto audiovisual.

### 3.4.1 Registro fotográfico



## Conclusiones

Tras investigar, analizar y crear el producto audiovisual, puedo deducir que la practica artística empleada en este proyecto ha sido de gran ayuda, pude adquirir mayor conocimiento acerca del cine experimental y su objetivo en el medio artístico. Al realizar la videodanza no solo exploré los antecedentes y propuse mi visión en el área fotográfica, sino más bien, pude profundizar en el sentido sensible de la creación entre el cine y la danza, logrando realizar un producto transdisciplinar con identidad propia.

También abordamos las propiedades y recursos propios de la videodanza, es por ello que pudimos experimentar y expandir nuestra visión con la creación audiovisual. Usamos la transdisciplina en el video, la danza, la música y los efectos tanto de sonido como de imagen, al tener todas estas herramientas a nuestra disposición, logramos tener una narrativa efectiva para lograr transmitir el mensaje de la obra *Habítame*, reflejar la evocación, el homenaje y la conexión entre la naturaleza y el cuerpo humano – animal.

La documentación y organización para la realización de la practica artística y la escrita, ha sido esencial para la realización de este proyecto. Porque nos ha permitido organizarnos de la mejor manera, experimentando con las ideas, posibilidades y planteamientos para la creación de la videodanza. Cada una de las personas involucradas en proyecto pudimos tener nuestro tiempo de creación artística, tanto en la estructura de la danza, como en la propuesta de fotografía y montaje, constantemente teníamos comunicación, enriqueciéndonos con ideas y ejemplos la una a la otra, esto fue de mucha ayuda para lograr el resultado final. Mediante íbamos realizando la videodanza, teníamos presente que podríamos cometer varios errores, pues era nuestro primer acercamiento con la disciplina y sí nos encontramos con varios tropiezos uno de ellos fue que no teníamos los suficientes planos detalles como lo habíamos pensado desde el inicio, esto nos dificulto colocarlos desde el primer momento en el primer corte del montaje, luego de varias revisiones una de las tutoras nos impulsó a que con el material que teníamos podíamos reencuadrar varios planos y conseguir estos planos detalles que nos faltaban, y aunque tenemos mucho que mejorar podemos decir que hemos conseguido combinar adecuadamente las artes audiovisuales y la danza, en una obra artística expresiva, creativa y muy satisfactoria de realizar.

Luego tenemos el área de sonido que desde los primeros momentos también se nos dificulto, tratamos de buscar a alguien que nos pueda ayudar en esa área pero los conocidos que teníamos no podían, es por eso que nos armamos de valor con mi compañera para trabajar en ello, recordamos que conocíamos una biblioteca de sonido llamada *freesound*, de la que

sacamos varios efectos que nos sirvieron para dar realce a nuestro trabajo, además, grabamos con nuestras propias voces, sonidos y golpes que luego renderizamos para que tengan mejor calidad y poder usarlas en nuestra videodanza. Realizar toda esta búsqueda fue un poco tedioso porque teníamos que buscar y realizar los sonidos adecuados para el montaje que estábamos realizando, al finalizar quedamos bastante contentas con el resultado pese a las adversidades.

Personalmente valoro la aportación que dará este trabajo a los artistas o estudiantes que quieran aprender más sobre el cine experimental y la videodanza, su valor artístico, expresivo y educativo. El cual no delimita las ideas y conceptos para su realización, sino más bien, nos regala libertad de expresión, imaginación y aventurarnos a conocer y crear obras de videodanza, que nos permitan innovar y sacar de la zona de confort tanto a los creadores, como a los espectadores. Sin embargo, la videodanza está en pleno crecimiento de expansión, pero cada vez son más los artistas que se suman a esta práctica, la cual les permite demostrar su arte con mayor libertad, esta expansión permitirá que el público se eduque con relación a la videodanza y al verla sepa reconocerla.

Finalmente, las proyecciones de la videodanza tuvieron buena acogida por parte de los asistentes, que pudieron apreciar de forma distinta una puesta en escena de danza, además se reflexionó la conexión que se tiene con el mundo natural y mucho más por lo que se ha estado viviendo actualmente desastres naturales, pandemia etc. prácticamente es un grito de la naturaleza hacia los seres humanos, para que tengamos mayor cuidado en todos los sentido de lo que hacemos por ella, ya que la naturaleza siempre está a nuestro servicio para darnos ese refugio que necesitamos. La videodanza *Habítame*, será publicada en vimeo y youtube para su difusión y exhibición, y así, lograr que más personas la vean, no solo de uso educativo sino también, reflexivo para quienes la observen.

## Cronograma

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</b>		<b>AGOSTO</b>	<b>SEPT</b>	<b>OCTUB</b>	<b>NOVIEM</b>	<b>DICIEM</b>	<b>ENERO</b>	<b>FEBRERO</b>	<b>MARZO</b>
1	Proceso de recolección de información teórica.								
2	Referencias de artistas y películas.								
3	Investigación concepto del cine experimental.								
4	Investigación concepto de la videodanza.								
5	Acercamiento de los conceptos de danza Butoh.								
6	Análisis de obras de danza butoh.								
7	Recopilación e investigación de ejemplos de videodanza en general.								
8	Realización de propuesta de dirección de foto.								
9	Scouting de posibles locaciones.								
10	Realización de guion.								
11	Ensayos generales con bailarina.								
12	Producción de la videodanza.								
13	Postproducción.								
14	Presentación final de la obra audiovisual.								

## Bibliografía

- Antacli Paulina. «Loïe Fuller: la danza serpentina en “la docta” y sus avatares». Universidad nacional de la Rioja, 2020. Acceso el 28 de agosto de 2021. Del portal: <https://ladanzaserpentina.es/bitstream/handle/>.
- Arias Nieves. «Videodanza. revisión histórica y estado de la cuestión». Universidad de Sevilla, 2017. Acceso el 30 de agosto de 2021. Del portal: <https://idus.us.es/bitstream/handle/>.
- Cuesta, Alexandra. «biografía», página web. Acceso el 29 de agosto de 2021. Del portal: <https://www.alexandracuesta.com/BIO>.
- Danza, Marco y Rodrigo Alonso. «Videodanza». Artículo web. Última vez visitado el 17 de agosto 2021. Del portal: <https://videodanza.wordpress.com/about/>.
- El universo «El único filme de Anna Pavlova». periódico ecuatoriano (9 de mayo, 2017): artículo web. Del portal: <https://www.eluniverso.com/vida/2017/05/09/nota/6174694/unico-filme-anna-pavlova/>.
- El universo. «Ecuatoriana Alexandra Cuesta lleva a la Berlín su proyecto documental que habla sobre un pueblo a punto de desaparecer». Periódico ecuatoriano. 2021. Acceso 27 de agosto de 2021. Del portal: <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/cine/ecuatoriana-alexandra-cuesta-lleva-a-la-berlinale-su-proyecto-documental-que-habla-sobre-un-pueblo-a-punto-de-desaparecer-nota/>.
- Equipo Ikigai, «Danza Butoh, la danza de la oscuridad», posteo el 27 de marzo de 2018, Del portal: <https://ikigaimatsuri.com/danza-butoh/>.
- Gómez Lucia. «Análisis teórico-práctico de la videodanza: dirección de Ceniza». Universidad de Valencia, 2018. Acceso el 30 de agosto de 2021. Del portal: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/>.
- Herrera, Lizardo. «Angulo 8º: El champús de "Blak Mama". Reflexiones sobre el neobarroco en el Ecuador andino». Ochoymedio, 2011. Acceso el 30 de agosto de 2021. Del portal: <https://www.ochoymedio.net/el-champus-de-blak-mama-reflexiones-sobre-el-neobarroco-en-el-ecuador-andino/>.
- Ibermedia, «Biofilmografía de Miguel Alvear». Artículo web. Última vez visitado el 20 de agosto 2021. Del portal: <https://ibermediadigital.com/ibermedia-television/biofilmografias/biofilmografia-de-miguel-alvear/>.
- Martínez, Carolina. «Explorando la prehistoria de la videodanza a través de A Study in Choreography for Camera, de Maya Deren, y Dance in the Sun, de Shirley Clarke». Universitat Politècnica y Mahali Ediciones, 2016. Acceso 26 de agosto de 2021. Del portal: [https://www.researchgate.net/publication/341042678\\_Explorando\\_la\\_prehistoria\\_de\\_la\\_videodanza\\_a\\_traves\\_de\\_A\\_Study\\_in\\_Choreography\\_for\\_Camera\\_de\\_Maya\\_Deren\\_y\\_Dance\\_in\\_the\\_Sun\\_de\\_Shirley\\_Clark\\_e](https://www.researchgate.net/publication/341042678_Explorando_la_prehistoria_de_la_videodanza_a_traves_de_A_Study_in_Choreography_for_Camera_de_Maya_Deren_y_Dance_in_the_Sun_de_Shirley_Clark_e).
- Ocho y medio. «Territorios: Ciclo de cine experimental». septiembre, 2020. Acceso 28 de agosto de 2021. Del portal: <https://www.ochoymedio.net/territorios-ciclo-de-cine-experimental/>.

Toro, Alejandra. «Contrapeso. La video danza, o la coreografía de la mirada». Nexus comunicación posteadó en el año 2014. Del portal: <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/%20article%20/view%20/726>.

Villota Toyos, G. «A propósito de un eslabón perdido: la (re) aparición de Assemblage (Merce Cunningham, Richard Moore, 1968)». AusArt Journal for Research in Art, Vol. 3 2015. Acceso el 27 de octubre de 2021. Del portal: <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/ausart/article/view/14390/13133>.

OSENBERG, D. «Essay on Screen Dance» en Dance For The Camera Symposium» Madison, Wisconsin, 2000. Acceso el 27 de octubre de 2021. El texto original está en inglés. Las traducciones tomadas del portal: <http://www.videodanza.com>.

Rosenberg, Douglas, «Video Space: a site for technology». Esta es una referencia encontrada en Internet, sin página, ni datos de publicación. El texto original está en inglés. Las traducciones tomadas del artículo de Alejandra Toro. Acceso el 29 de octubre de 2021. Del portal: [Contrapeso La video danza o la coreografía de la m.pdf](#).

Trilnick, Carlos. «Nam June Paik». Septiembre 9, 1965. Acceso el 29 de octubre de 2021. Del portal: <https://proyectoidis.org/nam-june-paik/>.

Restrepo, Posada. «La transparencia del videodanza dentro del cuerpo danzante». La revista, n° 20 año 2014. Acceso el 10 de Noviembre de 2021. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5737445>.