

“El Cuerpo, el Movimiento y la Cámara: Laboratorio de Videodanza”

Curso Optativo

16 semanas

2 hs semanales presenciales. 13 hs trabajo asincrónico.

Créditos otorgados: 3 créditos

Previaturas: No tiene

Evaluación: continua

Metodología: teórico-práctica, con análisis de obras y ejercicios de creación.

Modalidad: presencial

Modalidad de aprobación: Es requisito cumplir con la asistencia igual o mayor a un 75% de las clases dictadas. A su vez se solicita la realización de un trabajo en la mitad del curso y una entrega final.

Lugar: Facultad de Artes

Docente responsable: Juan José Bulmini

Fundamentación:

La videodanza se manifiesta como un campo híbrido entre la danza y el lenguaje audiovisual, permitiendo que el movimiento corporal se expanda más allá del escenario tradicional.

A diferencia del registro documental de una coreografía, la videodanza propone una reconfiguración del movimiento a partir del uso específico de la cámara, el montaje y los dispositivos tecnológicos, convirtiendo al medio audiovisual en un agente activo de la composición coreográfica.

Su importancia radica en:

- Ampliar las posibilidades expresivas de la danza, integrando encuadres, movimientos de cámara, ritmos de edición y atmósferas visuales.
- Generar nuevas formas de percepción del cuerpo, donde la cámara no solo registra, sino que también coreografía.
- Fomentar la experimentación interdisciplinaria, reuniendo artistas de danza, cine, música y artes visuales.
- Preservar y transformar la memoria del movimiento, creando obras que trascienden la fugacidad de la escena.
- Conectar la danza con públicos más amplios, al circular en plataformas digitales y festivales internacionales.

En este sentido, un curso taller introductorio de videodanza no solo enseña técnicas, sino que abre un espacio de reflexión crítica sobre cómo el cuerpo y la imagen dialogan en este campo del arte contemporáneo.

Objetivo General

Brindar a los participantes una formación introductoria en videodanza que integre teoría, práctica corporal y herramientas audiovisuales, con el fin de desarrollar piezas breves que exploren la relación entre cuerpo, movimiento, cámara y montaje.

Objetivos Específicos

- 1) Comprender los fundamentos históricos y teóricos de la videodanza y su evolución como

disciplina artística.

2) Explorar el cuerpo frente a la cámara, reconociendo cómo los encuadres y movimientos de cámara transforman la percepción del movimiento.

3) Experimentar con elementos audiovisuales (planos, luz, sonido, montaje) aplicados a la danza, priorizando la búsqueda poética y conceptual por sobre la destreza técnica.

4) Desarrollar habilidades de improvisación y composición para crear narrativas corporales en diálogo con el lenguaje audiovisual.

5) Diseñar y producir una pieza breve de videodanza, integrando los conocimientos adquiridos durante el curso.

Este curso promueve una metodología activa, donde los estudiantes aprenden haciendo, observando y reflexionando constantemente sobre la intersección del cuerpo y la tecnología audiovisual. Se propone el uso de herramientas accesibles como teléfonos móviles y software de edición gratuito para enfocarse en la creatividad conceptual más que en los recursos técnicos

Contenidos:

¿Qué es la videodanza?.

Diferencia entre filmar danza y videodanza.

Visionado y análisis de ejemplos.

Contexto Histórico y Festivales

Precedentes históricos de la videodanza, figuras clave, y circuitos de festivales.

Cuerpo y Espacio

Nociones de movimiento, esquema corporal, uso del espacio (interior/exterior) y elementos circundantes.

La Cámara Ojo

Encuadre, planos, ángulos y movimientos de cámara.

Triángulo de exposición, temperatura color de la luz, balance de blancos, óptica, resolución, relación de aspecto, rango dinámico, frame rate, formatos y codecs.

Composición Escénica

La composición visual, el uso del espacio, la luz y el sonido como elementos coreográficos y narrativos.

Coreografía para la Pantalla

Crear movimiento específicamente para la cámara, considerando la perspectiva y la edición potencial.

El concepto de "edición en cámara" (planificar la edición durante la filmación) y la relación con el sonido/música.

Postproducción

Principios de Edición

Introducción al software de edición (uso de baja tecnología como teléfonos o software gratuito).

Técnicas de montaje más allá del ritmo: jump cuts, superposiciones, cámara lenta/rápida para alterar la percepción del movimiento y el tiempo.

Colorimetría y efectos, corrección de color, gradación de color para crear atmósferas, efectos visuales básicos (chroma key si es posible).

Diseño Sonoro

La importancia del diseño sonoro (música, ambiente, silencio).

Foley, grabación de sonidos de ambiente, edición de capas de audio, la ausencia de sonido (silencio dramático).

Flujo de Trabajo

Organización de archivos, formatos de exportación, preparación para diferentes plataformas (web, festivales, etc.).

Danza y Nuevas Tecnologías

Introducción a la interacción con proyecciones, realidad aumentada (conceptos), y performance en vivo con elementos audiovisuales.

Desarrollo de Proyecto

De la idea a la pantalla.

Etapas del proceso creativo: preproducción, producción, postproducción

Sesión de trabajo individual y grupal con retroalimentación del profesor sobre los proyectos finales en curso (rodaje/edición).

Finalización de Proyecto

Últimos ajustes de edición, mezcla final de sonido, exportación definitiva.

Proyección y Cierre

Presentación formal de los proyectos finales. Análisis colectivo, discusión sobre el resultado y proceso del trabajo realizado.

Referentes Históricos y Fundacionales

* Maya Deren: "A Study in Choreography for Camera" (1945).

* Merce Cunningham: <https://www.mercecunningham.org/>

* Pina Bausch: teatro-danza, películas como "Die Klage der Kaiserin" (1990).

Autores y Compañías Contemporáneas Clave

• Anne Teresa De Keersmaecker: "Rosas danst Rosas" (1997)

<https://youtu.be/mMTUdlEEM5A>

• DV8 Physical Theatre (Lloyd Newson): "The Cost of Living" (2004) y "Enter Achilles".

• Philippe Decouflé

<https://www.youtube.com/watch?v=3J2GdGOCzJY>

• Wim Vandekeybus : Cortos "Roseland" o "Blush"

Bibliografía:

Brannigan, E. (2011). Dancefilm: Choreography and the moving image. Oxford University Press.

<https://archive.org/details/dancefilmchoreog0000bran>

Carrera, D (comp.). (2011.). Con-figuraciones de la danza : sonido y video del cuerpo. Udelar. CSEP.

https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/20056/1/ENBA_CarreraD_2011_Con-figuraciones.PDF

Carrera, D. (Comp.). (2009). Estudios sobre danza en la Universidad. Udelar. CSEP.

https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/20055/1/ENBA_CarreraD_2009_EstudiosSobreDanza.PDF

Deren, Maya. An Anagram of Ideas on Art, Form and Film.

<https://archive.org/details/essentialderenco0000dere/mode/2up>

Dodds, Sherril. (2001). Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art. Palgrave, London.

<https://archive.org/details/danceonscreengen0000dodd/page/n231/mode/2up>

Rosenberg, D. (ed). (2016). The Oxford Handbook of Screendance studies. Oxford University Press.

https://www.google.com.uy/books/edition/The_Oxford_Handbook_of_Screendance_Studi/1e0mDAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=%22Douglas+Rosenberg%22&pg=PR4&printsec=frontcover

Sitios de interés

<https://www.dancefilms.org/>

<https://screendancejournal.org/>

<https://www.filmlinc.org/festivals/dance-on-camera-festival/>

<https://rediv.org/>

<https://videodanzaba.ar/>

<https://videomovimiento.com/>