



REVISTA
DE INVESTIGACIÓN
Y PEDAGOGÍA
DEL ARTE,
FACULTAD DE ARTES,
UNIVERSIDAD
DE CUENCA;
NÚMERO 2,
JULIO-DICIEMBRE DE 2017.
ISSN 2602-8158.
COPYRIGHT © 2017.
ARTÍCULO DE ACCESO
ABIERTO CON LICENCIA
CREATIVE COMMONS
ATTRIBUTION

MUESTRA INTERNACIONAL DE VIDEODANZA BUTOH: ESTÉTICA Y DISPOSITIVO / INTERNATIONAL VIDEODANCE BUTOH EXHIBITION: AESTHETICS AND DISPOSITIVE

MARIUXI ALEXANDRA ÁVILA MANRIQUE

Miembro fundador de ThAMÉ Teatro y Cerros Vivos / mariuxi.avila888@gmail.com

RESUMEN: En este artículo se revisa la realización de la muestra de videodanza butoh que desde el 2014 inicia ThAMÉ Teatro para reflexionar sobre su pertinencia en las prácticas artísticas actuales. En la primera parte se realiza un análisis estético a través de la búsqueda de un lenguaje propio interdisciplinario entre el video y la danza butoh. En la segunda parte se analiza la muestra como “dispositivo de arte”, utilizando el enfoque desde Foucault.

PALABRAS CLAVE: dispositivo arte, videodanza, butoh

ABSTRACT: This article reviews the realization of the butoh videodanza show that since 2014 begins ThAMÉ Teatro to reflect its relevance in current artistic practices. In the first part, an aesthetic analysis is carried out through the search for an interdisciplinary language between video and butoh dance. As second part, the sample is analyzed as an “art device” using the Foucault approach.

KEYWORDS: art dispositive, videodanza, butoh

RECIBIDO: 19 de enero de 2017 / **APROBADO:** 2 de marzo de 2017

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Emergencia de la muestra de videodanza butoh

El *butoh* es una danza contemporánea originada en Japón, que tuvo como precursores a Tatsumi Hijikata y Kazuo Ohno. Surgió como respuesta a la hecatombe de las bombas de Hiroshima y Nagasaki. Es considerada una danza performática caracterizada por los

cuerpos pintados de blanco, y movimientos lentos y hieráticos. Actualmente, tiene destacados representantes alrededor del mundo.

La muestra internacional de videodanza butoh es una iniciativa que nace desde el grupo ThAMÉ en el año 2014 como una confluencia de necesidades, como difundir el butoh en el Ecuador, tener un canal de vínculos con proyectos alrededor del mundo y, por último, apoyarse en el video como una alternativa de registro/escritura ante la particularidad de lo efímero en la danza. Sin embargo, al no contar con fondos que permitieran gestionar la presencia de artistas y colectivos de otros países, ThAMÉ resolvió como estrategia realizar una convocatoria internacional de videodanza butoh utilizando las redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram. Desde su primera vez, han alcanzado participaciones provenientes de Japón, Europa y Latinoamérica. Esta diversidad permite dialogar con diversas posibilidades de realización interdisciplinaria y estéticas actuales entre artistas, público e instituciones que colaboran en la realización y circulación de la muestra.

1.2 Metodología de estudio

Este artículo surge dentro del módulo Estética: Metáfora del Arte, dictado por el Mgst. Jorge Zuzulich en enero del 2017 dentro de la Maestría de Estudios del Arte de la Universidad de Cuenca, como ensayo final entregado en febrero del 2017.

Para su realización se seleccionaron materiales teóricos como son el ensayo de Phillippe Dubois sobre el lenguaje del video, se revisó también el concepto de *dispositivo* desde Foucault y el estudio de la danza butoh por Joan Soler. Se suma la revisión del archivo de la muestra que el grupo ThAMÉ Teatro tiene online en su blog, y que se adjunta en anexos con afiches y links a videos y catálogos que corresponden a las tres ediciones que tiene la muestra y a la experiencia personal como realizadora de la muestra.

Se aborda el análisis de la muestra como un solo objeto, no tomando en cuenta sus particularidades como pueden ser cada videodanza, cada artista o colectivo, sino que se tiene un enfoque global. Se ha dividido este estudio en dos partes: en la primera se realiza un análisis estético a través de la búsqueda de un lenguaje propio interdisciplinario entre el video y la danza butoh; en la segunda se analiza la muestra como “dispositivo de arte” utilizando el enfoque de Foucault. La intención de este estudio es hacer una mirada crítica

que permita a la muestra trascenderse a sí misma como generadora de nuevas estéticas, sentidos y sensibilidades.

2. DESARROLLO

2.1 Buscando una estética y lenguaje propio para la videodanza butoh

A partir de experiencias humanas como la de ser espectadores de un acto escénico, podemos reconocer una experiencia única en cuanto a lectura de obras de arte, puesto que podemos ver la misma obra varias veces, pero cuerpo, espacio y tiempo siempre son variables. Podría significar, tal vez, este gesto uno de las diferencias destacadas en comparación con las otras prácticas artísticas.

Dentro de este marco de lo escénico, encontramos a la danza, en la cual, a diferencia del teatro, el cuerpo se comunica desde el movimiento, donde el lenguaje común de la palabra se vuelve inexistente, lo que demanda una complejidad para su interpretación. El butoh tiene a su vez sus propios “cuerpo, tiempo y espacio”.

Por otro lado, tenemos el lenguaje audiovisual, como el reconocido cinematográfico, pero para nuestro caso de estudio vamos a enfocar el video y las características de su propio lenguaje, debido a que la muestra ha decidido denominarse Videodanza Butoh, lo que se debe al término *video*.

Phillipe Dubois, en su ensayo “Para una estética de la imagen video”, plantea interesantes reflexiones sobre cómo la misma palabra *video*, a pesar de ser sustantivo, suele ser utilizada como calificativo; es decir, el video estaría dando ciertas características: no es la raíz de un sentido sino que lo acompaña: videoclip, videocámara, videojuego, videoarte, videodanza.

2.1.1 Triple periferia: video y danza y butoh

Para resolver este problema de identidad con la palabra *video*, Dubois resuelve destacar las diferencias entre el lenguaje cinematográfico y el video; distinción que suele pasar desapercibida creyéndose que es lo mismo utilizar el término *video* o *cine* en situaciones particulares. Dubois reconoce al plano como unidad central en el caso *cine*, que viene a ser el corte de una secuencia antes de cambiar a otro enfoque de cámara; en cambio, para el video destaca la imagen como unidad central. Hace mención sobre la temporalidad

horizontal que rige la lógica del cine gracias al montaje de planos, de manera que el espectador tiene la sensación de una secuencia narrativa; sin embargo, en el video el tiempo pareciera que se marca de una manera vertical gracias a que las imágenes no solo van a la manera de secuencia, sino que existe la posibilidad de poner unas encima de otras. Es decir, el tiempo tiene un manejo muy diferente en el video, que no va de una manera secuencial como culturalmente estamos acostumbrados a seguir los relatos; el video estaría jugando con la lógica secuencial, pareciéndose, por ejemplo, a los mundos que vivimos en nuestros sueños.

Esto ubica al video en una periferia, puesto que está fuera de la temporalidad con que se suele interpretar el audiovisual, existiendo un punto de encuentro en común entre el video y la danza, dado que los dos nos mueven de nuestra zona de confort, requiriendo hacer un esfuerzo para la lectura, sobre todo en las prácticas de las danzas contemporáneas, donde también se altera la secuencia cotidiana del tiempo. Posiblemente esto tenga como consecuencia que la danza contemporánea tenga públicos más pequeños en comparación con las otras manifestaciones artísticas. Tanto la danza como el video están utilizando imágenes en un montaje no secuencial para producir obras.

Gracias a Dubois, podemos entender que el video, a pesar de su ambigüedad y problemática de definición, sí posee su propio lenguaje basado en la mezcla de imágenes que pueden ser sobrepuestas en capas y que ahora, gracias a los programas de edición digital, disponen de creativas herramientas para su fusión, de modo que el video tiene un campo creativo para expandirse infinitamente.

Tener al butoh como énfasis de esta muestra es denotar un lenguaje propio que se ha desarrollado desde su primera aparición en Japón a mediados del siglo XX. Sus precursores Tatsumi Hijikata y Kazuo Ohno han dado las bases de una expresión única caracterizada por una búsqueda de unos movimientos solemnes que llevan a destacar el manejo de la energía y el tiempo a través del cuerpo; a veces casi desnudo, o pintado por lo general de blanco, donde el cuerpo contenido, casi suspendido en un no-tiempo, lleva a sensaciones que parecen transmitirse del cuerpo performático al cuerpo expectante. En Latinoamérica el butoh ha encontrado un espacio para la descolonización del cuerpo, teniendo gran acogida en países como Argentina, Chile, Brasil y México. En Ecuador es aún poco conocido; sin

embargo, a pesar de lo extraño que pueda parecer, el público que se acerca al butoh por casualidad, crea un interés de esta nueva expresión que conocen.

2.2 La muestra de videodanza butoh como dispositivo

Para Foucault, el término *dispositivo* responde a tres instancias. Primero, el dispositivo como red donde intervienen discursos, instituciones, instalaciones, leyes y más; segundo, la naturaleza de la red donde se revisa el surgimiento de los vínculos; tercero, el acontecimiento.

Durante los 3 primeros años que tiene la muestra de videodanza, se ha realizado como primer paso la convocatoria internacional en que se sitúan criterios de selección para los participantes, encontrando que cada año se van sumando nuevas consideraciones en cuanto a temáticas, calidades, géneros y datos de la obra y los artistas. Esto va afinando una selección y la creación de un catálogo como ha ocurrido en las dos últimas ediciones. Luego se encuentra la creación de una imagen y video promocional para crear asistencia a la muestra.

En sus dos primeras versiones, la muestra tenía únicamente a Guayaquil como sede, pero ya en 2016 la muestra se extiende a otras localidades como Quito, Cuenca y comunidades de Santa Elena, logrando simultaneidad en día y hora. La muestra consiste en la exposición de los videos de manera continua en salas preparadas para proyecciones o espacios alternativos, y al final se abre un espacio de foro.

Se encuentra que en estos tres años el *dispositivo muestra* es didáctico, con un enfoque de formación de público. Se establece una red de autogestión entre organizadores, artistas/colectivos participantes, espacios-sedes, instituciones, medios de prensa, redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram), la convocatoria con sus criterios de participación, las estrategias de difusión del evento y los asistentes a la muestra.

Para este cuarto año, desde ThAMÉ surge la necesidad de plantearse una muestra ya no solo como dispositivo de exposición, sino orientada a expandirse a la posibilidad de un dispositivo de experiencias, a través de una muestra permanente que permita al espectador movilizarse y seleccionar a su gusto cuál videodanza mirar, cómo y cuánto tiempo mirar. En esta nueva iniciativa, se expanden las relaciones a considerar del dispositivo, como son el espacio a intervenir, la museografía, los recursos tecnológicos para exhibir videodanza,

la curaduría, nuevos criterios de participación y selección, las estrategias para la visitas recurrentes a la muestra, y demás elementos necesarios para dialogar entre la estética del video y de la danza butoh simultáneamente.

Sin embargo, esta nueva posibilidad de dispositivo no debe imponerse ante la exposición de los videos de manera continua; sin duda, cada uno está regulando un espectador desde el cuerpo, el tiempo y el espacio, pero con fines distintos que no se anulan entre sí, sino que más bien potencian una propuesta de escritura y lectura en el videodanza butoh.

3. CONCLUSIONES

Se ha destacado la experiencia del espectador atravesada de manera integral, total y por todos los sentidos para las artes escénicas, tal vez más intenso aún con el butoh, donde el cuerpo está más expuesto y el tiempo ralentizado. Cabe preguntarse si el video estaría limitando nuestra expectativa a lo visual y lo sonoro desde un plano bidimensional. Sin duda, algo muy valioso se pierde en esta transmisión de la danza en formato video, pero por otro lado se gana esa posibilidad de la gestación de otra escritura artística.

En el mundo actual, donde la mayoría de las cosas que estamos conociendo pasan por la experiencia de ser visto por una pantalla, pareciera saludable, *grosso modo*, que el butoh se esté creando para ser expuesto también ahí y augurando su permanencia en el tiempo como una evidencia, como algo que puede ir transmutando con los nuevos medios al alcance.

Es importante señalar que la muestra de videodanza butoh es un espacio de encuentro entre cuerpos virtuales y presentes, donde estos pueden transitar en otros tiempos, en otros espacios. El desarrollo de la muestra se vuelve en sí misma un laboratorio constante de relaciones y posibilidades que permiten enfrentar a públicos con nuevas estéticas que les permitan generar otras sensibilidades. Resulta interesante visionar que esa otra escritura resultante del lenguaje fusionado de varias disciplinas como el video y la danza butoh, nos hablará de esa otra belleza creando tal vez esos otros lectores.

Y aunque se ha encontrado que las disciplinas aquí mencionadas (como el video, la danza y el butoh) no pertenecen a las grandes demandas de consumo, ni de entretenimiento. Las tres sí se suman para una propuesta potente que justo pueda ser una alternativa ante las estéticas aplanadoras, que parecieran olvidar la diversidad expresiva del ser humano.

4. RECOMENDACIONES

Al terminar este primer acercamiento a la muestra de videodanza butoh, surgen cuestionamientos con la terminología videodanza, puesto que si se realizara un análisis de las particularidades de cada participación que ha tenido el término *videodanza*, se encontrarían dudas acerca de si las propuestas están dentro de esta terminología. Convendría revisar términos como *videoperformance* y *cinodanza* para una continuidad de este estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- Dubois, Philippe (2001). *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires. Libros del Rojas.
- Dallo, N. S. (202). Notas sobre el uso del concepto de dispositivo. *Espiral, Estudios sobre Estado y Sociedad*, XIX(54).
- Di Bella, D. (2006). La obra-dispositivo de arte. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, VII(7), 66-69.
- García, L. (2011). ¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze y Agamben. *A Parte Rei*(74), 1-8.
- Gadamer, Hans-Georg (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona. Ediciones Paidós.
- Soler, J. (2008). Butoh (1959-2009) Medio siglo de rebelión de la danza. *Acotaciones*(20), 23-58.

ANEXOS

1. Afiches de la muestra de videodanza butoh



(2014)



(2015)



(2016)

Links

Archivo:

<http://thameteatro.blogspot.com/p/guayaquil-en-butoh.html>

Catálogo online:

2015: <https://issuu.com/thameteatrodeartesanos/docs/muestravideodanza>

2016: https://issuu.com/thameteatrodeartesanos/docs/muestra_2016

Videos promocionales:

2014 <https://youtu.be/jF9t9EIRs3Y>

2015 <https://youtu.be/m5H1RyJ5nJE>

2016 <https://youtu.be/9fFet-ZT9tY>