

AUTOR: MARÍA JESÚS DARRIGRANDE PANIZZA

PROFESOR GUÍA: XIMENA ULIBARRI

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



OCTUBRE, 2020.

UN TRABAJO DE SIGNIFICACIÓN EXPERIMENTAL
ENTRE STREET DANCE Y TECNOLOGÍA DIGITAL

TESIS PRESENTADA A LA ESCUELA DE DISEÑO DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
DISEÑO GRÁFICO

Agradezco a mi familia por rodearme de amor y siempre inspirarme a seguir mis sueños.

Gracias a mi madre, por su sabiduría y por estar conmigo en los momentos más bellos y tormentosos de este viaje.

Gracias a mi padre, por confiar incondicionalmente en mí.

A mi hermana por ser un ejemplo de persona y mi confidente.

Gracias a Seba por su amor sincero, te involucraste en este proceso tanto como yo.

Agradezco a todos mis amigos, especialmente a mi grupo Monstarz Crew quienes no dudaron ni un segundo en participar del proyecto.

A todos los colaboradores Pedro Foncea, Sonido Ácido, Sangfield, Pablo Perelló, Ruzica Flores, Jonas Sanche y Joaquín Morgado, por que sin ellos este proyecto no hubiera sido posible.

Gracias a mi profesora guía Ximena Ulibarri, por ser una mentora excelente e impulsarme a sobrepasar mis límites.

Pero por sobretodo, gracias a mi Dios, porque sólo nosotros sabemos todo lo que ha comprendido este proceso y porque llegar acá es testimonio de una promesa cumplida.

A todos, gracias infinitas.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN	p.11
	[A] Abstract	p.12
	[B] Motivación personal	p.13
	[C] Introducción	p.14
II.	MARCO TEÓRICO	p.16
	[A] El paraguas del término Street Dance	p.17
	[B] Cultura Hip Hop.	p.18
	[b.1] Surgimiento de la cultura Hip Hop en EE.UU.	
	[b.2] Mediatización y exiliados políticos: difusión y construcción identitaria de la cultura en Chile.	
	[b.3] Hip Hop como acto político en Chile: bailarín como activista y comunicador.	
	[b.4] Autogestión como resistencia.	
	[C] Dimensión tecnológica de la danza urbana	p.22
	[c.1] Intervención análoga en lo digital: creación de un nuevo ritmo.	
	[c.2] Industria del espectáculo y videoclips: catapulta a la profesionalización.	
	[c.3] Plataformas digitales: Nuevas tendencias de visibilización.	
	[D] Cultura de la “Conectividad”	p.27
	[d.1] Medios conectivos como constructores de cultura.	
	[d.2] Plataformas digitales como espacios performáticos.	
	[E] Hibridación de lenguajes	p.30
	[e.1] Digitalización: nuevas potencialidades en el campo de la creación artística.	
	[e.2] Comunicación audiovisual: Lenguaje y diseño	
	[e.3] Screendance: La pantalla como espacio coreográfico	
	[F] Diseño experimental y prototipado como apertura a mundos posibles.	p.34
	[G] Museo como zona de contacto.	p.36
	[H] Diseñador como operador cultural	p.37
III.	LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN	p.39
	[A] Marco metodológico	p.40
	[B] Identificación y análisis de interacciones críticas	p.44
	[b.1] Focus groups y entrevistas personales a agentes claves.	
	[b.1.1] Falta de institucionalización en Chile	
	[b.1.2] Falta de reconocimiento	
	[b.1.3] El baile como arroz: Falta de instancias protagónicas para el street dance.	
	[b.1.4] Autogestión: Plataformas digitales como espacios válidos	
	[b.1.5] Relación Laboral: Instagram como formato de audición actual y CV visual.	
	[b.1.6] Mismo ADN: Plataformas digitales como el nuevo teatro performático	
	[b.1.7] Creación de contenidos: Necesidad de experimentar otras dimensiones de la danza	
	[b.1.8] Bailarín como agente cultural-político.	
	[b.1.9] Cultura Hip Hop: lugar de pertenencia y construcción de identidad	
	[b.1.10] Desconexión generacional: importancia del registro histórico.	
	[b.1.11] La inscripción tecnológica presente en el desarrollo de la cultura Hip Hop	
	[b.1.12] Conectividad: Escenario Global	
	[b.1.13] Importancia del baile urbano dentro de la industria del entretenimiento global	
	[b.1.14] ¿Qué es lo nuevo?	
	[b.1.15] Pandemia: “Hay que reinventarse”	

[b.2] Entrevistas a expertos.	p.54
[b.2.1] Institucionalización cultural.	
[b.2.2] Construcción de espacios ilusorios.	
[b.2.3] El arte de la integración habiendo partido de fragmentos	
[b.2.4] Potencialidad del contenido como herramienta educativa	
[b.2.5] B.A.D: Baile Asistido por Diseño.	
[C] Conclusiones	p.58

IV.	FORMULACIÓN DEL PROYECTO	p.62
	[A] Oportunidad de diseño	p.63
	[B] Formulación	p.65
	[C] Objetivos	p.66
	[D] Contexto	p.67
	[E] Usuarios / Audiencia	p.69
	[F] Estado del Arte	p.70
	[f.1] Antecedentes	
	[f.2] Referentes	

V.	DESARROLLO DEL PROYECTO	p.78
	[A] Metodología de trabajo	p.79
	[B] Investigación	p.80
	[C] Planificación: estructuración de contenidos temáticos	p.81
	[D] Gestión	p.83
	[E] Diseño y desarrollo	p.85
	[e.1] Elaboración prototipos	
	01. Cuerpos Digitales	p.86
	02. La Ventana	p.92
	03. Break it out	p.100
	04. Mujer	p.106
	05. Conectados	p.112
	[e.2] Elaboración arquitectura 3D	p.116
	[F] Implementación soporte digital	p.119
	[G] Identidad Visual	p.121
	[H] Comunicación del proyecto	p.124

VI.	FASE DE CLAUSURA	p.127
	[A] Costos del proyecto	p.128
	[B] Proyecciones futuras	p.130
	[C] Conclusiones personales	p.132

VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	p.133
-------------	-----------------------------------	--------------

VIII.	ANEXOS	p.138
--------------	---------------	--------------



INTRODUCCIÓN

[A]

A B S T R A C T

La presente investigación tiene por objeto de estudio un proceso de significación experimental a partir de la idea de extremar la dimensión tecnológica del street dance. Esta danza, en sus más de 20 años en nuestro país, ha tenido fuertes implicancias sociales, políticas y culturales, concibiendo al street dancer como un agente cultural significativo, que utiliza su cuerpo como lugar de invención para los desprovistos de propiedad. Sin embargo, pese a cumplir un rol social relevante, esta profesión no ha tenido un debido reconocimiento ni legitimación por parte de nuestro sistema cultural, forzando a los bailarines urbanos a buscar nuevos medios que le permitan ejercer y autogestionar sus propias instancias de visibilización. Es así, como el entorno digital se ha transformado en un espacio válido para este propósito, figurando como un nuevo teatro performático de mayor alcance. Sin embargo, la contingencia actual ha extremado la digitalización, al punto de acelerar considerablemente la inscripción tecnológica de toda nuestra cotidianeidad. Los bailarines urbanos no quedan exentos del desafío que enfrenta la sociedad actual de reinventarse en sus múltiples aspectos, siendo apremiante repensar nuevas formas de puestas en escena que permitan continuar la tendencia de esta forma de baile de estar inscrita en entornos tecnológicos. Es así, como se identifica la pertinencia de realizar un trabajo de significación experimental, que permita contrastar nuevos mundos de posibilidades, dando cuenta de una forma enriquecida del street dance por medio de herramientas y metodologías del diseño. Por otra parte, el diseñador mediante su rol de “operador cultural” es capaz de favorecer la visibilidad y comprensión del fenómeno cultural en cuestión, articulando la unión de distintos actores para generar un lugar de acción que incite la reflexión colectiva.

Palabras claves: Cultura Hip-Hop, Street Dance, dimensión tecnológica, hibridación de lenguajes, diseñador como “operador cultural”.

[B]

MOTIVACIÓN PERSONAL

Gracias a mi familia y sus fuertes influencias, desde pequeña siempre estuve relacionada a diferentes prácticas artísticas, siendo la música, la danza y la pintura parte importante de mi entorno cotidiano. Con el tiempo, quise desarrollar más en profundidad la expresión corporal, pasando por distintos deportes y estilos de baile, sin embargo, no fue hasta el 2010 cuando conocí el street dance, que supe a lo que me quería dedicar. Es así como llevo 10 años perfeccionándome en esta profesión, llegando a desempeñarme como docente en distintas academias de danza urbana y performar en grandes escenarios nacionales e internacionales. Estudiar diseño se presentó como una oportunidad para complementar esta práctica, elección que hasta el día de hoy agradezco, puesto que he visto el potencial que tienen las metodologías de diseño para aplicarse en diversas áreas, y más específicamente en el ámbito artístico y cultural.

Este proyecto nace después de trabajar como asistente coreográfica en el Cierre de los Juegos Panamericanos Perú, Lima 2019, donde se realizó una puesta en escena con danza urbana y video mapping de alta tecnología. El proyecto contempló un complejo proceso de diseño para coordinar la coreografía y las visuales en un espacio de dimensiones inmensas, como es el Estadio Nacional de Lima. Mis conocimientos en diseño y danza me permitieron formar parte del equipo cumpliendo el rol de intermediaria entre ambas disciplinas. Después de vivir esta experiencia quise seguir indagando en las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para enriquecer el baile y abrir nuevas posibilidades de performatividad. Así comienza este proceso de investigación.

[C]

I N T R O D U C C I Ó N

La danza siempre ha formado parte de la historia de la humanidad desde el principio de los tiempos. Las pinturas rupestres encontradas en España y Francia, con una antigüedad de más de 10.000 años, evidencian la ilustración de figuras danzantes asociadas a rituales de caza y rituales religiosos (Megías, 2009). Desde el punto de vista antropológico, la danza puede definirse como una práctica cultural y como un ritual social, por lo que además de ser vista como un medio de placer estético, se puede considerar un medio para establecer vínculos y estructuras específicas en una comunidad (Pušnik, 2009). Los bailes sociales nacen como una expresión genuina a partir de las interacciones y costumbres culturales de cierta comunidad, en cierto contexto. Esta significación semántica de las danzas es también la razón por la que hoy en día a menudo caracterizamos algunas danzas urbanas, callejeras, que emergen como estilos de danza subculturales, como danzas inapropiadas (Pušnik, 2009) o cultura no autorizada (Vial, 2020). Sin embargo, como veremos más adelante en la investigación, el baile urbano o Street Dance, tiene mucho que aportar en cuanto a construcción cultural e identitaria; siendo sustentado discursivamente en su estrecha relación con el nacimiento y evolución de la cultura Hip Hop. En palabras de Potch (2009), estas prácticas artísticas dentro del discurso hip-hop ofrecen a los jóvenes una alternativa identitaria, al servir como marco interpretativo de su posición subalterna en el mundo social.

Si bien, esta danza se inició en contextos de marginalización fuera del reconocimiento de instituciones formales, el hecho de que hoy en día exista una comunidad global que se considere Street dancer, ya denota un proceso de institucionalización latente, abriendo la posibilidad de que en un futuro existan medios de reconocimiento legítimos que validen esta profesión. Sin embargo, a nivel país, aún queda mucho camino por recorrer al respecto. El Street Dance sigue luchando por la conquista de nuevos espacios válidos para ejercerse, siendo la autogestión, la organización comunitaria y la colaboración sus principales armas en la construcción de un futuro propio (Amstrong, 2019).

Actualmente esta autogestión se inscribe en un contexto altamente conectado y digitalizado, donde los nuevos medios funcionan como precursores de una reconceptualización cultural (Manovich, 2005). Las plataformas digitales se han convertido en los canales más relevantes para el ecosistema del bailarín urbano, convirtiéndose en infraestructuras performáticas que despliegan la exploración de nuevas formas de reconceptualizar la corporalidad y la puesta en escena. Cabe mencionar que esta inscripción tecnológica de la danza urbana siempre ha estado presente en el desarrollo de la misma. El Street dance tiene una relación natural y original con las tecnologías eléctricas y electrónicas, las cuales han operado como input creativo para el desarrollo de nuevos ritmos musicales, grooves y estilos de baile (Rivers, 2014). Sin embargo, la gran pregunta es ¿Cómo la danza urbana y las tecnologías van a seguir conviviendo en el tiempo?



[Fig.1]
Jimmy Fernández en su llegada
a Chile. Archivo de Sonido Ácido.

Tomando en cuenta esto, “Hibrido” busca extremar la dimensión tecnológica del Street Dance, proponiendo una diversidad de posibilidades que colinda y trabaja con la idea de experimentación y prototipado. Este trabajo de experimentación tiene el potencial de poder extender nuevos escenarios posibles para continuar la tendencia de estas formas de baile urbano de estar inscritas en entornos tecnológicos, entendiendo que los bailarines son importantes agentes culturales y que la danza es un arte capaz de generar cultura, tejer sociedad, ampliar horizontes y resignificar la vida misma. (Valencia, 2018).



MARCO TEÓRICO

[A]

EL PARAGUAS DEL TÉRMINO STREET DANCE

Para partir esta investigación es pertinente aclarar el concepto de Street Dance, las diferentes danzas que anexa y las características culturales y corporales que la particularizan. El término Street Dance, es un término genérico para describir diferentes estilos de baile que por naturaleza tienen un carácter social. Si bien, este vocablo generalmente está asociado al funk y al hip hop, son muchos los estilos de baile que se añaden dentro de este paraguas, algunos de ellos son: Breakdance, Hip-hop dance, Popping, Boogaloo, Locking, Liquid dancing, Uprock, House dance, Krumping, entre muchos otros.

Cada uno de estos estilos tiene su propia historia y fundamentos, el Street Dance, como ya se mencionó, no tiene una base en particular sino que funciona como término colectivo para abarcar diferentes expresiones dancísticas. Sin embargo, un aspecto que permite entrecruzar estas danzas, además de su naturaleza social, es el ejercicio de la improvisación como motor principal, incentivando la creatividad y originalidad individual del bailarín. En palabras de Croft (2020), la improvisación es el corazón de las danzas de la calle, es por eso que estas formas de baile están en constante desarrollo. Los elementos claves que permiten definir la esencia del Street Dance son; groove, carácter, originalidad, intención, creatividad e interacción social.

Si bien el término Street Dance acoge danzas de diferentes orígenes culturales, es evidente la influencia que ejerció el movimiento Hip Hop en el apadrinamiento de muchos de estos estilos, puesto que más allá de los pasos de baile el hip-hop terminó constituyendo una cultura, y por ende es imposible pensar esta interacción desde la exclusividad de la estética o corporalidad, porque en él confluyen discursos, prácticas, luchas, tradiciones, memorias y significaciones. (Potch, 2009)

Para efectos de esta investigación se utilizará el término de Street Dance para referirse a una danza que tiene sus orígenes en la interacción urbana, considerando su esencia social y entendiendo que el bailarín urbano puede manejar múltiples fundamentos corporales. Específicamente, este proyecto se plantea desde la óptica de la constitución de la cultura Hip Hop y sus prácticas artísticas, acotando el amplio espectro de influencias culturales que se inscriben en diferentes estilos del Street Dance.

[B]

CULTURA HIP HOP

La cultura Hip Hop es un eje primordial en esta investigación puesto que proyecta las bases culturales para aproximarse a un correcto entendimiento de las prácticas actuales del bailarín urbano. Para esto, resultará fundamental comprender el contexto socio-político en el cual este baile se origina; el discurso que sustenta ideológicamente esta cultura; su difusión, mediatización y posterior llegada a Chile; la reapropiación y resignificación cultural por parte de la juventud chilena; y sus implicancias políticas dentro de nuestra historia. Entender estos procesos culturales, facilitarán no sólo un análisis más certero respecto a los comportamientos y hábitos de esta comunidad en la actualidad, sino que también permite realizar proyecciones futuras, enmarcando este proyecto dentro un contexto coherente y atingente con el entorno en el que se desenvuelve el bailarín urbano contemporáneo. A continuación, se presentará la evolución de esta cultura desde sus orígenes en el extranjero hasta su ulterior desarrollo en la cultura nacional.

[b.1] Surgimiento de la cultura Hip Hop en EE.UU

El movimiento Hip Hop tuvo sus inicios a finales de los años 70 en el Bronx, New York, en medio de un contexto de violencia, desesperanza y marginalidad social. Este movimiento se desarrolló a través de distintas manifestaciones artísticas que surgieron no solamente como una forma de expresar su posición marginal, sino que también como una alternativa identitaria (Potch, 2009). Los llamados popularmente “elementos del Hip-Hop”; los cuales inicialmente corresponden a 4: Dj (Disc Jockey)¹, MC (Master of Ceremony)², Graffiti³ y Breakdance⁴; se trata de un arte urbano que se plasma en el espacio de la calle, de manera más o menos efímera a través de las marcas del grafiti y del tag, de los movimientos quebrados de su danza o de la sonoridad del rap que narra la experiencia cotidiana de los barrios segregados; conveniendo hablar de la “cultura hip-hop” como un espacio de interacción artística e identitaria, donde se generan diversas corrientes o prácticas culturales (Potch, 2009). El hip-hop es un movimiento que no ha dejado de construirse y que está en el proyecto de cada uno y en la práctica colectiva de lo que se sabe hacer: arte, educación y organización. La “cultura” es la base de todo el desarrollo del hip-hop en el mundo. Pero como toda cultura, no contiene límites establecidos ni permanece estática, sino que está constantemente expuesta a los cambios que provienen de quienes la conforman. No hay cultura que no se esté moviendo, no hay culturas cristalizadas. De esta manera, se concibe la cultura como una construcción social, como a sí mismo, un espacio que construye sociedad, a través, de la práctica soberana de la sociedad civil, que se expresa en la dinámica transformadora de la realidad (Potch, 2009). En palabras de Simon Armstrong (2019) el innovador

^[1] El DJ (Disc Jockey) es para el hip-hop lo que el director de orquesta es para la música clásica: el genio creativo; el que maneja el tono; el que puede producir, en el sonido, potencia o sutileza.” (Potch, 2009)

^[2] El MC (Master of ceremony) debe desarrollar la condición de animador grupal, es decir, puede convocar, atraer la atención del público, y poder conducir un determinado evento.” (Potch, 2009)

^[3] El grafiti es la rama artística pictórica de esta cultura aplicada sobre superficies urbanas.

^[4] El Breakdance es un baile callejero importado de Estados Unidos, que surge de la cultura urbana negra y se caracteriza por las piruetas que parecen quebrar el cuerpo. Como su nombre lo dice baile-quebre, rompe con el concepto clásico de la danza en la búsqueda de la ruptura.

aspecto de autogestión de esta cultura consiste en reorientar todo lo que pueda llegar a manos de uno y ponerlo en práctica para crear algo nuevo. Los jóvenes sintieron que estaban construyendo su futuro propio y fue este discurso el que le hizo sentido a la juventud global, puesto que no solo el hip-hop es un fenómeno mundial, sino también la marginalización urbana (Quitow, 2005). Ello significa que si bien se trata de una práctica que tiene su punto de partida en los guetos negros de Nueva York, ésta ha sido (re)apropiada y (re)inventada en diversas latitudes y contextos, teniendo como denominador común su ejecución por parte de jóvenes que buscan contestar por distintos medios artísticos un orden social que los excluye (Facuse, Tijoux y Urrutia, 2012). Esta investigación comprende estas prácticas artísticas como una expresión del deseo humano más básico de exponer una reivindicación, dejar huella de la existencia del creador, crear, elaborar, documentar y estilizar y, más sencillamente, conectar con otras personas.” (Armstrong, 2019)

[b.2] Mediatización y exiliados políticos: difusión y construcción identitaria de la cultura en Chile.

La llegada del hip-hop a Chile fue mediática y se ramificó principalmente por la práctica del baile, el breakdance. El año 1984 marcó un antes y un después para asentar las bases del hip-hop en la cultura popular chilena, ese mismo año ya comenzaba a sonar algo de música electro-funk en las radios, sin embargo el hito más significativo fue el hecho de que a través de Televisión Nacional se proyectaran películas como “Beat Street” y “Breakdance”, las cuales invadieron inmediatamente el corazón y la mente de muchos jóvenes que por primera vez vieron lo que era el breakdancing (Potch, 2009). A esto se le suma, la aparición en la TV abierta de Pavón y Clemente en el famoso programa local “Sábados Gigantes”, realizando una rutina con movimientos mecánicos y robotizados al ritmo de New Order jamás antes vista en el país. Todos esos elementos confluyen para que un sector de la juventud chilena se sintiera identificada por esa forma de expresión que atraía la atención de las personas por su llamativa forma de bailar; proyectando de esta manera las bases de lo que sería la cultura Hip Hop en Chile. Los jóvenes chilenos comenzaban a moverse al ritmo de un baile del que ni siquiera conocían su nombre (Poth, 2009).

En los inicios, hip-hop fue un acto de imitación. Los breakers imitaban los estilos de los bailarines que vieron en las películas (Quitow, 2005). Hasta este momento sólo se trataba de “sacar los pasos” o las acrobacias que habían visto que realizaban los bailarines extranjeros, sin embargo, lo que verdaderamente nutrió la escena para su posterior desarrollo, fue el retorno de jóvenes criados en el exilio. Para estos jóvenes, el hip-hop fue un punto de referencia en su llegada (Quitow, 2005). La adaptación a un país desconocido como Chile fue un proceso complejo, por lo tanto, la socialización con individuos en una posición similar fue de utilidad para tratar de encontrar aquella identidad que se encontraba fragmentada (Rodríguez, 2019). Una figura emblemática de esto fue el bailarín y músico Jimmy Fernández, quien en su retorno de Panamá e Italia el año 1988, trajo consigo libros, vinilos, cassettes, películas y movimientos de baile que inyectaron de información la cultura nacional.

“Jimmy Fernández fue un arquitecto de la cultura Hip Hop en Chile, venía de vivir afuera, era una persona que se crió en otra realidad, ya había escuchado esta música, había visto a James Brown, había estado con Afrika Bambaataa a los 16 años, era casi un mito urbano el Jimmy en un momento.”
(Pedro Foncea, entrevista realizada el 1/08/2020)

Este aporte de los jóvenes retornados, permitió el crecimiento del hip-hop, desarrollando un movimiento de su propia creación, una auténtica cultura de la calle. Los jóvenes en Santiago crearon un movimiento que representó su estilo de vida (Quitow, 2005). Debido a esto y a una mayor mediatización, la confluencia de personas empezó a aumentar en el ya mítico callejón de Bombero Ossa, dónde los b-boys se reunían desde el año 1986 apropiándose de espacios públicos en pleno barrio cívico, comercial y protestatario de Santiago. Todos los sábados se podía encontrar jóvenes mostrando sus nuevos estilos e innovaciones (Quitow, 2005). La Juventud Popular chilena, reprimida desde hace una década, se llenaba de ritmo, alegría y colores con los sonidos y las expresiones musicales de otros explotados, oprimidos y segregados; encontraba la juventud de este lado del continente un ejercicio de emancipación en los sonos libertarios, una música que rompía los cuellos, las caderas, y hacía danzar los pies a la velocidad del sonido (Potch, 2009).

[b.3] Hip hop como acto político en Chile: bailarín como activista y comunicador.

La extensión del público hip-hop durante los primeros años de postdictadura y, especialmente durante mediados de los años 90, produjo el fenómeno de transformación desde ese público pasivo a uno activo-participante (Ibañez, 2008); cumpliendo un rol substancial en la identidad cultural urbana, pues se trataba de una práctica que representaría una nueva relación política con la sociedad de jóvenes que se han apropiado de una forma cultural norteamericana para colocarla en Santiago (Facuse, Tijoux y Urrutia, 2012). Esta reapropiación cultural permitió que los jóvenes hiphoperos comenzaran a tener conciencia de sí mismos, una conciencia que los llevaría a tener la voluntad de influir sobre su “yo y su circunstancia” (Potch, 2009). En este sentido, el trabajo artístico de los hiphoperos puede ser pensado en términos de una resistencia y de un arte político a través del cual los oprimidos de diversas latitudes recuperan su poder creador aportando con ello a enriquecer la experiencia colectiva (Facuse, Tijoux y Urrutia, 2012). El hecho de apropiarse y recuperar los espacios públicos por medio de la utilización de sus cuerpos, con una expresión artística que permitía ejecutar movimientos amplios y libres, representó un planteamiento cultural-político que rompía con los márgenes de lo que convencionalmente se conocía como “baile”. El break simbolizó una forma de expresar rebeldía contracultural frente al “apagón” que generó la dictadura, siendo para sus cultores, una forma de descargar sus malas vibras y su rabia, enseñando a nuevas generaciones el poder de la liberación del cuerpo (Potch, 2009). En otras palabras, el bailarín no sólo se movía al ritmo de la música, sino que comenzó a cumplir un rol social, donde el cuerpo, siendo el primer elemento, aparece como lugar de invención para los desprovistos de propiedad, a través de la puesta en escena

(Facuse, Tijoux y Urrutia 2012).

Es así como esta puesta en escena, en sus más de 20 años de presencia en este país, se ha transformado en la elección de muchos jóvenes para entregar un mensaje, desarrollando una práctica que ya está profundamente arraigada en nuestro repertorio cultural y de la cual la sociedad actual no está ajena. Como menciona Potch (2009), las juventudes como un sujeto colectivo consciente de su realidad pueden hacer crecer exponencialmente su experiencia histórica y aportar en la construcción social; las juventudes por excelencia son un sujeto histórico.

[b.4] Autogestión como resistencia.

Una de las cualidades más representativas de esta comunidad, que también se desprende del precario contexto en el cual se gesta, es la capacidad y la elección de la autogestión como principal herramienta de resistencia. Este aspecto se basaba en la idea anteriormente mencionada, del cuerpo como único elemento primordial, por lo tanto, incentivaba la esperanza de que cualquiera pudiera ejercer estas prácticas artísticas, aprovechando y poniendo en práctica todo lo que pudiera llegar a sus manos para crear algo nuevo. Los muchachos que no tenían instrumentos, los fabricaban, la pintura en aerosol para la reparación de automóviles se convertían en pincel, los recortes de linóleo, sacados de un contenedor de atrás de la tienda de alfombras, se convertían en una pista de baile en la calle. Los jóvenes sintieron que estaban construyendo su futuro propio (Armstrong, 2019). En efecto, este medio de producción les permitió a los hiphoperos no sólo crear sus propias redes de contacto y escena, sino que también mantenía intacta la autoría de estos artistas con sus obras. Como comenta Ibañez (2008) los modos de producción, los medios de reproducción y los de difusión que ellos estaban creando –al financiar todas las herramientas del hip-hop con sus propios medios económicos sin pedir proyectos concursables al Estado, generando además su propio circuito de difusión– permitieron la liberación de las relaciones de dependencia con los patrones; emancipándose también de las relaciones sociales que el productor mantiene con el detentador de los medios de producción, ya que ellos mismos son los propietarios.

Esta postura ética del Art Brut⁵ frente a los modos de producción sigue intacta en la escena actual, el espíritu subversivo de los artistas de todas las ramas del hip-hop sigue fundamentándose en la capacidad de autogestión para despegar sus carreras y hacerse un espacio en la industria nacional. Hoy en día, se considera normal compartir producciones sin terminar en Soundcloud⁶. La práctica de hacer demostraciones de instrumentales y bocetos en bruto se remonta al hip-hop de finales de la década de 1990, cuando los productores emergentes usaban cintas grabadas en cassette para mostrar sus habilidades a los presentadores y sellos con la esperanza de conseguir un contrato (Dixon, 2018). Los bailarines urbanos no quedan exentos de esto mismo, como veremos en la fase de levantamiento de información, el Street dancer está en una continua búsqueda de generar espacios válidos para ejercerse, instancias creadas a pulso con la esencia de la autogestión, a través de herramientas y plataformas digitales que les han permitido un mayor alcance en su desempeño, y que actualmente constituyen la mayor parte de su ecosistema.

⁵ Término acuñado por el artista francés Jean Dubuffet en 1945 para hacer referencia al arte marginal o el autodidacta. (Armstrong, 2019)

⁶ SoundCloud es la plataforma de audio abierta más grande del mundo, en la que los usuarios pueden colaborar, promocionar y distribuir sus proyectos musicales, generando la conexión de toda una comunidad artística.

[C]

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA DE LA DANZA URBANA

[c.1] Intervención análoga en lo digital: creación de un nuevo ritmo.

La creación del movimiento Hip Hop estuvo ligado desde su concepción al uso creativo que le dieron sus precursores a las tecnologías eléctricas y electrónicas. El nacimiento de estos sonidos electrónicos y entrecortados, fueron gracias al trabajo que hicieron los deejays como Kool Herc, Afrika Bambaataa y Grandmaster Flash, conocidos como “la santísima trinidad del hip-hop”, quienes liberaron los oídos del joven negro y latino del Bronx que se encontraban exhaustos y desconectados de la música disco que dominaba la programación en estaciones locales (Rivers, 2014). La historia parte con la mítica “primera fiesta hip-hop” realizada el año 1973 en un complejo de departamentos en el West Bronx, dónde Cindy Campbell le pidió a su hermano Dj Kool Herc que se encargara de la música. En las fiestas que solía hacer Herc, ya había notado que cuando llegaba la parte instrumental de una canción, los jóvenes entraban en frenesí, por lo que decidió repetir varias veces esa sección rítmica conocidas en ese momento como “get-down part” y que ahora reconocemos como el “break” de la música. Cuando el récord llegó a esta sección, los breakdancers, o b-boys (break-boy) –quienes adoptan este nombre por bailar en el break– realizaron sus mejores movimientos y la multitud mostró su entusiasmo a través de bailes más intensos. Herc es conocido como el primer deejay en reconocer la reacción de los bailarines y responder con la música adecuada (Rivers, 2014). En base a esto, Herc siguió experimentando, comenzó a utilizar dos discos con la misma canción, para poder reproducir el break desde el comienzo en uno, cuando terminaba en el otro. De ese modo convertía una sección de cinco segundos en un loop de cinco minutos de furia, creando su propia versión extendida del tema. Al poco tiempo, decidió descartar las canciones en sí y concentrarse solo en los breaks. Sus sets transportaban a las personas de clímax en clímax con una percusión incansable (Chang, 2014). Los logros de Herc en el diseño de sonido le dieron una presencia auditiva intimidante en el Bronx, estableciendo una estética de gama baja que privilegiaba los graves y un estándar de calidad de sonido que otros deejays aspiraban a igualar (Rivers, 2014). Sin embargo, a pesar de que Herc fue el pionero en la técnica del breakbeat, el que verdaderamente perfeccionó este método y se convirtió en un “científico de la música” fue Joseph Saddler más conocido como Grandmaster Flash. Nativo del Bronx, Flash escuchó y observó a Herc en acción por sí mismo. Después de ser absorbido por la fidelidad y el volumen del sistema de sonido de Herc, Flash se centró en la disposición del sonido: “Drums”(Rivers, 2014). Su primer avance en perfeccionar la precisión de la ruptura se basó en la observación de cuando Herc soltaba la aguja en el disco para encontrar el break, este no era exacto puesto que era difícil a simple vista

encontrar los surcos de esta sección. El gran invento se produjo cuando Flash rompió una regla establecida y supuesta por los DJ en ese momento: “no toques el disco con los dedos”. La manipulación manual de este artefacto tecnológico, casi inmaculado, fue revolucionaria, para Flash producir el sonido que aspiraba a escuchar era más importante, por lo tanto, se dispuso a retroceder o invertir físicamente un disco en un tocadiscos, convirtiéndolo en una técnica para volver al inicio de la pausa (Rivers, 2014). Sumado a eso, desarrolló la teoría del “quick-mix” donde marcó el punto culminante del disco—“the get-down part”—con un crayón o un lápiz grueso, permitiéndole encontrar el comienzo exacto del break y alternar adecuadamente los interruptores de volumen para cada tocadiscos en su mezclador y así cortar rápidamente. El quick-mix de Flash convirtió los breaks de los récords en la atracción principal y en un ritmo perpetuo para los bailarines que asistían a las fiestas que él tocaba. A través del breakbeat de Herc y el quick-mix de Grandmaster Flash se creó una nueva forma de bailar, haciendo que la ruptura de una grabación fuera notable como una entidad musical/corporal autónoma y continua (Rivers, 2014).

La creación de estos métodos hubiera sido imposible sin la interacción e intervención del cuerpo en los dispositivos tecnológicos. Los bailarines cumplieron un papel fundamental para el perfeccionamiento de estas técnicas, ya que tanto en las fiestas de Herc como en los trabajos de laboratorio de Flash, los breakdancers siempre estuvieron presentes interactuando y reaccionando a los ritmos que los deejays proponían; transformándose en un feedback continuo de información. Por otro lado, la intervención análoga en procesos digitales permitió no sólo la creación de nuevos ritmos, sino que fundó la piedra angular para el posterior desarrollo de la cultura Hip Hop, demostrando que el trabajo experimental es una puerta de entrada a nuevos escenarios posibles.

[c.2] Medios de comunicación y videoclips: catapulta a la profesionalización.

Como vimos anteriormente, el hip-hop se difundió globalmente gracias a los medios de comunicación, principalmente a los largometrajes audiovisuales, siendo “Wild Style” (1983) el primer film en mostrar el hip-hop como una cultura completamente formada y constituida. La película fue tan coherente y contagiosa que permitió que el hip-hop se convirtiera en un movimiento cultural dominante en el mundo (Amstrong, 2019). La principal atracción para que este se convirtiera en un fenómeno internacional fueron los fascinantes movimientos que realizaban los bailarines, siendo el baile lo que primeramente enamoró a toda una generación. Esta difusión a través del audiovisual permitió abrir una vitrina para los street dancers hacia un escenario global, captando la atención de la industria del entretenimiento y de artistas prestigiosos de la época. James Brown, Michael Jackson, Madonna y MC Hammer fueron algunos de los artistas más reconocidos que incorporaron el street dance no sólo como un acto fundamental en sus shows y videoclips, sino también como parte significativa de sus sellos distintivos, elevando la popularidad de estos estilos y abriendo el camino para la profesionalización de estas danzas.

Tomando de ejemplo a MJ, fue en la celebración de NBC “Motown 25” donde por primera vez el mundo vio a Michael ejecutando el famoso moonwalk, sin embargo, el movimiento ya era popular entre los bailarines callejeros de la costa oeste que usaban un estilo llamado popping, siendo los “Electric Boogaloes” una de las crews de baile

más conocidas en la utilización de esta técnica. Como comenta Toni Basil en el artículo de Pia Catton (2020): “En la calle, eran noticias viejas. Los Electric Boogaloos lo estaban haciendo en Soul Train en la década de 1970”, dice Basil. Sin embargo, al hacer la caminata en el escenario de la televisión nacional en 1983, Jackson pudo popularizar el movimiento de una manera que grupos como The Electric Boogaloos no pudieron. Sumado a esto, el videoclip “Thriller” lanzado el mismo año, fue elegido como el mejor videoclip de la historia por publicaciones como Rolling Stones y MTV⁷. Michael Peters hizo historia con su trabajo coreográfico en este video, logrando que la coreografía se convirtiera en un récord mundial certificado por Guinness, luego de que 13.597 personas bailaran la coreografía en Ciudad de México, en 2009⁸.

Como vemos el videoclip fue un medio clave para impulsar el desarrollo de una industria para los street dancers, en palabras de Saavedra (2018), el videoclip dentro de su valor de creador de tendencias y el intrínsecamente artístico, su forma de aunar la música con la imagen en movimiento le ha hecho un inmejorable transmisor de diferentes formas de baile, e incluso, catalizador de transformaciones a nivel social y de cultura popular. Esto explica el poder que tuvieron producciones audiovisuales como “Thriller”- Michael Jackson (1983), “Vogue”- Madonna (1990), “Can’t touch this”- MC Hammer (1990), entre otros, en la popularización de estos bailes, dando paso a que artistas más contemporáneas como Britney Spears o Beyoncé siguieran generando instancias escénicas para los bailarines urbanos, quienes se profesionalizaron bajo el nombre de *backup dancers*⁹.

[c.3] Plataformas digitales: Nuevas tendencias de visibilización.

En 2005 nace YouTube junto con nuevas plataformas de distribución de vídeo online. Este formaliza su relación con el audiovisual en línea en un momento en que crece el ancho de banda y pueden distribuirse contenidos audiovisuales vía streaming, al mismo tiempo que los medios de producción se ponen al alcance de los usuarios, quienes acceden a la distribución de un modo potencialmente global (Pérez, 2017). Además, según afirman Polo y Jódar (2010), las plataformas de distribución de vídeo online como YouTube favorecieron una expansión, y por ende, un consecuente consumo de contenidos audiovisuales sin precedentes. En un artículo de Los Angeles Times¹⁰, el experto en tendencias y danza de YouTube, Earnest Pettie, mencionó que el baile ha sido popular en la plataforma desde el año de su lanzamiento, citando a Chicken Noodle Soup, un baile de Harlem que inspiró la canción del mismo nombre, como una de las primeras danzas que se volvió viral en 2006. Si bien YouTube se convirtió en la vía prioritaria de distribución del videoclip (Pérez, 2017), exhibiendo music videos con la aparición de bailarines urbanos como backup dancers, esta plataforma digital abrió un escenario virtual en donde los bailarines pudieron subir al podio como protagonistas, ya no sólo siendo el acompañamiento secundario de otros artistas sino siendo la atracción principal del show. “YouTube pudo cambiar a estos bailarines regionales de todo el país y del mundo y sacarlos de sus límites geográficos”, dijo Pettie. Con el tiempo, la danza en la plataforma también evolucionó a partir de una “oleada de actividad en torno a sólo el baile y más sobre personas que siguen a bailarines y coreógrafos” (Easter, 2020).

⁷ Datos recogidos en Rolling-Stone.com “Thriller” at #1, along with the rest of the Top 10”.

⁸ Datos recogidos en <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-thriller-dance>

⁹ Backup dancer hace referencia a un artista que baila con o detrás de los artistas principales en un acto musical en vivo o en un video musical.

¹⁰ Artículo rescatado en Los Angeles Times: “Rise of the Dancefluencer” - Makeda Easter (2020) <https://www.latimes.com/projects/la-social-media-dance-influencer/>

Una coreógrafa que aprovechó muy bien esta vitrina, es la joven neozelandesa Parris Goebel. Parris comenzó tomando clases de hip-hop a los 10 años en la ciudad de Auckland, formando su grupo de baile “ReQuest Dance Crew” en 2007 y fundando “The Palace dance studio”. Con tan sólo 28 años ha trabajado con artistas como Janet Jackson, Jennifer Lopez, Nicki Minaj, Justin Bieber, Rihanna, entre otros; transformándose en una de las coreógrafas más influyentes de la última década. Uno de sus primeros éxitos más notables dentro de YouTube fue su trabajo como coreógrafa en el video de Justin Bieber “Sorry”, superando más de 1.700 millones de visitas en el 2016 y entrando en el top #5 en tendencias de la plataforma ese año. Ahora en el 2020, volvió a lanzar un dance video, pero esta vez dirigido por ella misma con la autorización de derechos otorgada por Justin, el video de “Yummy” llegó a sobrepasar las 32.000 millones de visualizaciones.

“Sin YouTube, ¿cómo podría alguien ver mi trabajo? La gente tendría que tener mucho dinero para volar a los distintos estados todo el tiempo y mostrar su trabajo. Ahora es mucho más fácil con el clic de un botón. Es muy conveniente. Grabas algo, lo subes y la gente de todo el mundo puede verlo. Es magia.”

Parris Goebel, coreógrafa

[extracto entrevista en Los Angeles Times]¹¹

^[11] Extracto recuperado en <https://www.latimes.com/entertainment/arts/culture/la-et-cm-parris-goebbel-cho-reographer-bieber-sorry-20151231-story.html>

Las plataformas digitales han aumentado, sin duda, la popularidad del bailarín urbano, su alcance para generar nuevas redes de contacto y sus facultades para autogestionarse a través de estas herramientas. Como escribe Easter (2020), las plataformas centradas en video que incluyen YouTube, Instagram y el floreciente TikTok, están permitiendo a los bailarines y coreógrafos salir de las sombras y ser más que cuerpos sin nombre que respaldan a las estrellas del pop. Estos bailarines y bailarinas se han convertido en celebridades por derecho propio. Es así como estas plataformas y redes sociales han abierto las puertas a la creación de un dance influencer.

“Con las redes sociales, es muy fácil hacerse famoso. Al principio tenía mentalidad de vieja escuela, pero creo que es increíble que ahora se reconozca a los bailarines... No se les considera como accesorios. La gente realmente conoce a estos bailarines por su nombre.”

Tricia Miranda, coreógrafa.

[extracto entrevista en Los Angeles Times]¹²

^[12] Extracto recuperado en <https://www.latimes.com/projects/la-social-media-dance-influencer/>

El intercambio de contenido alienta la conexión entre personas y también ayuda a muchos a encontrar un escenario (global) para exponerse públicamente (Van Dijck, 2016). El street dancer comprendió esto y como es propio de su cultura, se apropió de los espacios virtuales dentro de estas plataformas digitales. Los movimientos dinámicos del street dance, sumados a su carácter social y su estrecha relación con la música popular, favorecieron la construcción de una audiencia en línea que no sólo sigue de cerca el trabajo de coreógrafos y bailarines, sino que además está replicando estas tendencias de baile como parte de su cotidianeidad. Hoy en día, no sólo los bailarines profesionales ejecutan estos estilos, la gente “común y corriente” también lo hace. Ejemplo de esto son los famosos *challenges*¹³ de baile donde coreografías se han hecho virales a través de la imitación de millones de usuarios alrededor del mundo. Esta

^[13] El challenge es un fenómeno viral que se da en internet a partir de videos que proponen un reto al resto de los usuarios.

inscripción del street dance en entornos tecnológicos como actividad social se ha visto visto potenciada exponencialmente gracias a la aparición de plataformas como Instagram y TikTok, incluso gracias a la popularización de videojuegos como Fornite, donde pasos de baile como el “Dab”, “The robot”, “Wave” y el “Breakin”, todos provenientes del street dance, se han convertido en tendencias virales a nivel global. Como explica Pettie (Easter, 2020), “una de las razones de la creciente popularidad del baile en línea es que no requiere la comprensión del idioma que no sea el lenguaje del baile”. La danza es un lenguaje universal y el street dance habla este idioma con aún más cercanía al invitar a la gente a bailar con movimientos que pueden ejecutar y compartir. La interacción social siempre ha formado parte fundamental de la esencia de estos estilos de baile, permitiendo que aún en entornos tecnológicos se siga manteniendo este atributo, es más, lo digital no sólo ha permitido mantener este carácter social sino que lo ha extremado hasta el punto de romper con las barreras geográficas.

Todo esto no sería posible sin el contexto de globalización en el cual estamos insertos. El aporte de los avances tecnológicos explorados como herramientas capaces de aportar un cambio, ha provocado una renovación en las relaciones de las comunidades (Guardia, 2014), ya que como menciona Chilet y Hermansen (2010), en los espacios de internet se coordinan colectivos que se legitiman socialmente y se sustentan económicamente, llevando formas de vida que, en otro tiempo, habrían sido imposibles. La conectividad no sólo ha cambiado la manera de relacionarnos, sino que es parte de la construcción cultural de nuestros tiempos, y es justamente esto lo que profundizaremos a continuación.

[D]

CULTURA DE LA " CONECTIVIDAD "

[d.1] Medios conectivos como constructores de cultura.

Van Dijck (2016) plantea que la conectividad no tardó en evolucionar hasta volverse un recurso valioso en la medida en que los ingenieros encontraron métodos de codificar toda esa información en algoritmos que contribuyeron a moldear una forma particular de la sociedad online, a punto tal de convertirla además en un bien rentable en los mercados electrónicos, alimentando un mercado global de medios sociales y contenido generado por los usuarios. Estos medios sociales son sistemas automatizados que inevitablemente diseñan y manipulan las conexiones, de esta forma "lo social" parece abarcar tanto la conexión (humana) como la conectividad (automática), creando una nueva infraestructura: "un sistema de medios conectivos". Esta idea de Van Dijck se refuerza con la "cultura de la imagen" de André Jasson y la "nueva cultura del ordenador" de Lev Manovich.

Jasson (2002) plantea que la cultura de la imagen es un estado sociocultural en el que las imágenes de los medios y los signos de productos básicos, influenciados por los medios, se utilizan cada vez más como fuentes y expresiones de identidad cultural. Por otro lado, Manovich (2005) expone que la cultura del ordenador es una mezcla de significados humanos e informáticos, de los modos tradicionales en que la cultura humana modeló el mundo y de los propios medios que tiene el ordenador para representarla. Por lo tanto, los nuevos medios serían precursores de una reconceptualización cultural. Si bien cada autor profundiza en este tema desde veredas diferentes, se advierte la convergencia en considerar estas nuevas tecnologías no sólo como infraestructuras informáticas, sino también como constructoras de sentido. Tal como analizan Couldry y Hepp (2017), la comunicación digital ha transformado el punto de partida para una nueva fenomenología del mundo social, donde la presencia física dejó de ser la vara fundamental para analizar el contacto humano y las conexiones digitales son una forma establecida de construir relaciones e intercambios. Los medios digitales han generado una nueva dimensionalidad, desencadenando la producción de nuevos espacios temporales digitales que no representan el espacio físico, sino que son nuevas realidades espacio-temporales (Parisi, 2013).

Es en estos espacios donde actualmente se están desarrollando los bailarines urbanos y están generando sus conexiones más relevantes, por lo que es pertinente entenderlos no sólo como meros medios, sino como entornos que están siendo habitados, entornos que además, no se mantienen estáticos sino que están en constante evolución. Esto es importante, ya que los procesos y las prácticas relacionadas con su trabajo y su gestión dentro de los medios digitales están alterando las interacciones de esta comunidad con su entorno, y están influyendo en la forma en que las personas forman sus identidades (Couldry, Hepp, 2017). Sin duda, el street dancer de los orígenes

de la cultura Hip Hop no es el mismo que ahora, a pesar que aún mantiene algunos de sus hábitos y esencia inicial; su identidad y entorno ha ido evolucionando de la mano de la globalización y la conectividad, siendo la comunicación digital un fenómeno de doble dimensión, por una parte, constructora de sentido, y por otra, constructora del entorno habitado (Chilet & Berger, 2018).

[d.2] Plataformas digitales como espacios performáticos.

Según Van Dijck (2016), las plataformas son conceptos computacionales y arquitectónicos, pero pueden también entenderse de manera figurativa, en un sentido sociocultural y político, como espacios políticos e infraestructuras performativas. Este planteamiento propone no sólo una riqueza semántica sino la posibilidad de considerar estos espacios digitales como escenarios al servicio del arte, en el sentido de que presentan una oportunidad para los artistas de inscribirse en estos entornos y excederlos de significado. El concepto de exceso está ligado estrechamente con el espíritu subversivo del artista y su necesidad de aparecer. Como explica Hannah Arendt (1977), estar vivo significa estar movido por una necesidad de mostrarse que en cada uno se corresponde con su capacidad para aparecer. Los seres vivos hacen su aparición como actores en un escenario preparado para ellos. Nada de lo que existe en singular desde el momento en que hace su aparición; todo lo que es está destinado a ser percibido por alguien, en otras palabras, no existe nada ni nadie en este mundo cuya misma existencia no presuponga un espectador. Los artistas más que cualquier otro individuo personifican esta necesidad de ser vistos, ser percibidos por un otro.

La expresión artística de los bailarines en los guetos del Bronx, nace de este mismo deseo de estar inscritos dentro de una sociedad que los excluye, de aparecer frente a los ojos de un sistema que los había invisibilizado. La danza en sí misma es un acto de aparición, depende de un otro para consumarse ya que, como todo lenguaje, precisa de un receptor para establecer la comunicación de un mensaje. Estos nuevos entornos digitales han permitido ampliar y extender los apareces de los artistas, y más específicamente, de los bailarines urbanos, ya que si miramos las plataformas desde la perspectiva de la “teoría del actor-red”, estas pueden ser vistas, antes que un intermediario, como un mediador, que no sólo facilita la performance de los actores sociales, sino que también la moldea (Gillespie, 2010). Este ejercicio es un trabajo colaborativo entre el mediador y el usuario, las plataformas digitales le otorgan al internauta la facultad de ser un “co-creador”, permitiéndole exponer y producir sus propios contenidos de manera autónoma, emancipándolo de los procesos de distribución tradicional a través de la autogestión de perfiles que funcionan como portafolios visuales. En palabras de Van Dijck (2016), al igual que el término “social” que se le atribuyen a estas plataformas, conceptos como “participación” y “colaboración” adquieren un novedoso y peculiar sentido en el contexto de los medios digitales. En ellos, los usuarios de contenidos son “colaboradores” que “(co)desarrollan” productos creativos, enriqueciendo así diferentes comunidades. La conectividad creada, el intercambio de experiencias y el conocimiento adquirido, ocupan un lugar predominante entre los objetivos a lograr por las prácticas artísticas (Guardia, 2014).

Es bajo este margen de creación donde los artistas pueden exceder de significado al significativo. Los medios digitales y los contenidos audiovisuales aportan una nueva

dimensionalidad al bailarín que amplía por consecuencia su propio lenguaje, ya que añaden una multiplicidad de recursos a su repertorio favoreciendo nuevas formas del hacer que sólo son posibles dentro de la inscripción de estos medios. Por ende, como veremos a continuación, resulta pertinente indagar en la hibridación experimental entre estos lenguajes, ya que, si bien en la actualidad se relacionan, aún es territorio inexplorado su potencial convergencia, pudiendo abrir nuevas posibilidades de (re) pensar la performatividad dentro de estas plataformas.

[E]

HIBRIDACIÓN DE LENGUAJES

[e.1] Digitalización: nuevas potencialidades en el campo de la creación artística.

Bellido (2003) plantea que la aparición del mundo digital ofrece un universo de potencialidades al campo de creación, permitiendo no sólo el surgimiento de nuevas obras más interactivas, abiertas y dinámicas, sino también de un nuevo tipo de espectador más activo. Estas posibilidades deben considerarse como la gran revolución tecnológica del siglo XX, ya que gracias a las nuevas tecnologías, la obra de arte puede percibirse aislada —tanto en sentido práctico como teórico— o en conjunto. La recreación de determinados espacios, o la invención de otros nuevos, la posibilidad de enlaces, la facilidad de acceso y manipulación permiten situarla en su auténtico entorno social, histórico o físico, y ofrecen la posibilidad de saltar de una información a otra según sea el deseo o la necesidad del usuario. Se hace así factible un desarrollo del conocimiento muy similar al funcionamiento de la mente humana, que actúa por asociación más o menos libre y facilita la comprensión de la obra de arte al tender tantos puentes como sean necesarios entre creador y espectador (Bellido, 2001). La digitalización pone de manifiesto en términos matemáticos la matriz de sensaciones que informa y sustenta la representación. Esta matriz nunca es exclusivamente táctil y óptica sino más bien un híbrido: en la experiencia perceptiva real lo táctil-gestual y lo óptico-visual (Duque, Ganis, Kuspit y Proyen, 2006). Por ende, las expresiones artísticas que se pueden manifestar por este medio, parten del diseño de un nuevo entorno de creación sometido a unas leyes propias. Como explica Bellido (2003), nos encontramos ante un tipo de arte global que integra una estética polivalente, que puede ser empleada separando o integrando las diferentes artes en su conjunto. El artista ya no se ve confinado a sus estructuras familiares, sino que puede inventar fantásticas nuevas configuraciones plagadas de sensaciones inusualmente emocionantes (Duque et al, 2006). Entendiendo que si bien la creación *ex nihilo*¹⁴ no existe, los artistas pueden combinar, reordenar y componer estos nuevos recursos digitales que el medio les proporciona, para generar experiencias extáticas, como sugiere Roy Ascott (1993) hoy, buscamos un arte que construya nuevas realidades, y no un arte que represente un mundo pre ordenado, finito y artificial. Más que limitarse a embellecer el mundo y contribuir a su ornamentación, el artista digital busca intervenir en su renovación y reconstrucción.

Por otro lado, sumado a su cualidad poética y cultural, el medio digital también tiene un aporte pragmático para el campo artístico. La aparición de nuevas tecnologías de información y de versátiles soportes informáticos han desmaterializado las obras artísticas conllevando una gran ventaja para la reproducción y distribución de las mismas. El traslado multimediático da la posibilidad a los autores de difundir su obra sin intermediarios (Bellido, 2003), sugiriendo así una nueva obra artística capaz de llegar a todo el mundo y dejar de ser una obra pasiva y terminada para convertirse en algo inacabado, dinámico y en continuo proceso de creación con las evidentes posibilidades

¹⁴ Locución latina traducible por “de la nada” o “desde la nada”.

de difusión que estas características comprenden.

Vemos pues la gran variedad y posibilidades que el medio digital ofrece al campo de la creación artística (Bellido, 2003). Los street dancers como creadores de contenido deberían aprovechar este nuevo lenguaje y nueva dimensión que la digitalización les facilita, para desenvolverse de maneras novedosas, sin embargo, para que esto suceda es necesario considerar en el proceso creativo la naturaleza de este soporte digital como un factor que, por consecuencia, condiciona las creaciones artísticas que lo utilizan.

[e.2] Comunicación audiovisual: Lenguaje y diseño

Hoy en día, el lenguaje audiovisual prima como recurso comunicativo en todas las plataformas digitales y redes sociales, siendo también el más utilizado por los street dancers para exponer sus contenidos. Esto debido a la naturaleza de su práctica que involucra lo *visual-corporal*¹⁵ y lo *auditivo-musical*¹⁶, precisando de un medio que permita la performance simultánea de imagen y sonido. Por lo tanto, se define el lenguaje audiovisual como un medio de comunicación que nos permite construir un mensaje a través de la interacción sincrónica entre sonido e imagen dentro de un contexto secuencial. Como expone Castillo (2011), el lenguaje audiovisual, así como el lenguaje verbal que utilizamos comúnmente al hablar o escribir, tiene elementos morfológicos, una gramática y recursos estilísticos. Por lo tanto, está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Tiene la característica de ser un sistema de comunicación multisensorial que facilita el procesamiento global de la información, proporcionando una experiencia unificada al receptor y movilizándolo antes que el intelecto (Graells, 1995). Es un medio altamente expresivo puesto que no sólo involucra elementos visuales y sonoros, sino que también incorpora una multiplicidad de componentes que son determinantes en la construcción estructural, sintáctica y expresiva del mensaje audiovisual. Estos corresponden a planos, ángulos, composiciones y profundidad de campo; ritmo, continuidad y signos de puntuación; iluminación, colores, intensidad de sonido y textos; y por último, movimiento de objetos tanto físicos como ópticos.

Por otra parte, el diseño también se ha visto envuelto en el desarrollo de este lenguaje, dando paso a la denominación de diseño audiovisual que los autores Colomer y Ràfols (2014) definen como “una forma particular de comunicación, cuyas raíces se encuentran en la cultura gráfica y la cultura audiovisual”. El diseño audiovisual es un sistema de comunicación que crea significación y se articula como discurso, forma parte del lenguaje desde el momento en que afirmamos que comunica, y lo hace con un sistema de signos que conjugan el diseño y el audiovisual. La relación entre diseño gráfico y lenguaje audiovisual es cada vez mayor, al punto de haber llegado a consolidar una forma de comunicación que fusiona los dos campos; de ahí que hayan surgido términos como *motion graphics*, *diseño audiovisual*, *design cinema*¹⁷, *diseño 3D y 4D*, *diseño gráfico en movimiento*, *grafismo televisivo*¹⁸, etc (Bohórquez, 2007). En otro orden de ideas, la universalización de esta forma de comunicación ha posibilitado una socialización de los recursos audiovisuales. La potestad de generar mensajes audiovisuales ya no es exclusiva de los diseñadores, dado que la llegada de internet ha puesto la gramática audiovisual al alcance de cualquiera, convirtiendo en natural la comunicación audiovisual (Colomer, Ràfols, 2014).

¹⁵ Se entiende que el sentido de la vista es imperativo para la recepción y decodificación de la danza.

¹⁶ Si bien la carencia de sonido no es impeditiva para la ejecución de la danza, se reconoce la relación consustancial del bailarín con la música.

¹⁷ Swarz, David. now serving. com. Este diseñador estadounidense utiliza el término para referirse a un tipo de fusión entre elementos de diseño gráfico y el cine, en donde actores reales interactúan en un entorno construido con elementos tipográficos e iconográficos característicos de diferentes campos del Diseño Gráfico como la señalización, la imagen corporativa, la infografía y el diseño editorial.

¹⁸ Hervás, C. (2002). “El Diseño Gráfico en Televisión”. Ediciones Cátedra. 4. Gubern, Roman. La mirada

En consecuencia, actualmente nos encontramos inmersos en una vorágine de creación de nuevos contenidos y dispositivos de comunicación audiovisual *multimedia*¹⁹. Estos han desmantelado los límites de acceso a la información y las coordenadas espacio temporales, suponiendo un nuevo punto de inflexión en la manera de relacionarnos y comunicarnos, que está al alcance creativo de todos. El lenguaje audiovisual en sí mismo y la aplicación del diseño en lo audiovisual, integran una amplificación de recursos que están a disposición de los bailarines urbanos para enriquecer su propia expresión, abriendo paso a la hibridación experimental de lenguajes. Como explican Colomer y Ràfols (2014), la exploración de las posibilidades expresivas de cada una de esas novedades tecnológicas tiene el potencial de influir enormemente en su conjunto desarrollo, en vista de que ya han tenido una progresiva incidencia en la creación de la conciencia estética de nuestra sociedad.

¹⁹ Sistemas o dispositivos que se valen de diversos medios —imagen, gráficos, texto, voz, música, animación o video— en un mismo entorno, para transmitir o presentar una nueva forma de comunicación.

[e.3] Screendance: La pantalla como espacio coreográfico

Bajo la mirada de los autores mencionados anteriormente, la pantalla es el soporte sobre el que, por medio de la luz, se crean y se emiten las imágenes, es el medio físico a través del cual se produce el acto comunicativo (Colomer, Ràfols, 2014). Sin embargo, Douglas Rosenberg propone una nueva interpretación que desarticula la condición de la pantalla como mero “soporte”. Rosenberg (2000) plantea la pantalla como un espacio coreográfico que propicia la exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora. Un lugar de encuentro para ideas de tiempo, espacio y movimiento.

“El espacio de video como sitio para la coreografía es un espacio maleable para la exploración de la danza como sujeto, objeto y metáfora. La práctica de articular este sitio es una en la que, a través de la experimentación con ángulos de cámara, composición de tomas, ubicación y técnicas de postproducción, la naturaleza misma de la coreografía y la acción de la danza puede ser cuestionada, deconstruida y presentada nuevamente como algo completamente nuevo y de construcción viable. La práctica de crear coreografías para la cámara, grabadas en un medio de video es una práctica específica del sitio, ese sitio es el video en sí mismo.”
(Rosenberg, 2000)

Considerando que el cuerpo parece ser uno de los instrumentos menos cuantificables de todos, existe una riqueza —incluso belleza— en la intención de amalgamar este lenguaje corporal con el lenguaje propio de lo digital. El planteamiento de Douglas reafirma la viabilidad de crear un nuevo lenguaje a partir de la hibridación entre la danza y las tecnologías, ya que las cámaras y las tecnologías basadas en pantallas amplían las posibilidades de visión y lo hacen al grabar, volver a grabar, transmitir, reproducir, distribuir y archivar el rendimiento de todo tipo (Rosenberg, 2019). Bajo esta premisa, es que Rosenberg instaura el concepto de screendance, término que hace referencia a la danza creada específicamente para la pantalla renderizada en cine, video o tecnologías digitales, donde el cuerpo es materia prima para una reconceptualización de la corporalidad. Screendance es la construcción de una coreografía que sólo vive cuando está encarnada en estos medios (Rosenberg, 2000), permitiendo nuevas experiencias de inmersión y de significación. Esto lo explican Nayeli Benhumea y Hayde Lachino (2012), quienes declaran que la cámara permitió acercar al espectador al detalle, al gesto, a la

intimidad del cuerpo, evidenciando que en los más mínimos movimientos corporales también están operando las construcciones culturales. Los medios y las tecnologías de representación y distribución posibilitaron una puesta en escena que en el teatro convencional no era posible, propiciando no sólo la performance virtual, sino también la circulación más allá de la presentación en vivo (Rosenberg, 2019). Sin embargo, esto no ocurre en el vacío, la tecnología digital por sí sola no puede efectuar cambios culturales, sino que es la aplicación de la creatividad a la tecnología y de la tecnología a los impulsos creativos lo que a menudo inicia cambios de paradigma sísmico (Rosenberg, 2019).

Aventurarse en la experimentación a través de la hibridación de lenguajes, contribuye a la creación de una nueva dimensionalidad con el receptor, donde “ni la danza ni los medios para manifestarla están al servicio el uno del otro, sino que son compañeros o colaboradores de una forma híbrida” (Rosenberg, 2019). El pensamiento de Rosenberg sirve como hipótesis para (re)plantearnos el potencial radiográfico de la danza en relación al entorno que habitamos, expandiendo el horizonte de creación a territorios inexplorados que prometen la construcción de nuevas formas artísticas de (re)conceptualizar la corporalidad. La forma en que pensamos sobre la propiedad y la autoría es parte de una definición en evolución de lo que significa ser un artista en el mundo digital, es parte de la evolución interna del aparecer del bailarín urbano.

[F]

DISEÑO EXPERIMENTAL Y PROTOTIPADO COMO APERTURA A MUNDOS POSIBLES

Los prototipos han adquirido mucho protagonismo y visibilidad en los últimos tiempos. El desarrollo de software es quizás el caso por excelencia, donde el lanzamiento de versiones no estables de programas se ha convertido en algo común, como ocurre con el software libre y de código abierto. Los desarrolladores son conocidos aquí por lanzar versiones beta o en progreso de sus programas, como una invitación o llamado para que otros contribuyan con sus propios desarrollos y cierres. Una característica importante de la creación de prototipos en este caso es la incorporación del fracaso como una realización legítima y muy a menudo empírica (Corsín, 2013).

El prototipo tiene la cualidad de abrir mundos posibles que antes no lo eran, de desencadenar hechos que antes no ocurrían y de suscitar reflexiones que antes no acontecían. Es por esta razón que en el arte, el diseño, la ciencia e incluso en la organización empresarial y política, los lenguajes de apertura, de provisionalidad y experimentación, se están afianzando como modelos para la práctica cultural (Corsín, 2014). Esta posibilidad de apertura se relaciona con el concepto de obra abierta de Umberto Eco (1962), el cual plantea que toda obra de arte, aunque se produzca siguiendo una explícita o implícita poética de la necesidad, está sustancialmente abierta a una serie virtualmente infinita de lecturas posibles, cada una de las cuales lleva a la obra a revivir según una perspectiva, un gusto o una ejecución personal. Si bien Eco plantea esto desde una intencionalidad inicial del autor de crear una obra completa como algo “cerrado” —que a la vez es una obra abierta—, el prototipo apunta directamente a estos eventos indeterminados, convocando su propia apertura a futuros retoques. Las cualidades experimentales y abiertas de la creación de prototipos se han convertido en un sustituto de nuevas experiencias culturales y procesos de democratización, ya que la integración multidisciplinar (ingeniería, diseño, cultura y política) ha permitido ensamblajes fértiles. Por lo tanto, hay que tomar en cuenta el prototipo como objeto epistémico y como herramienta crítica (Corsín, 2014).

En materias de experimentación, la danza tiene mucho que aportar, puesto que cuenta con el cuerpo como un lugar de exploración y conocimiento en el ámbito del ser social, moral y relacional (Leach, 2014). El movimiento puede ser considerado en sí mismo una forma de pensamiento, ya que como expone Leach, la danza es una modalidad en la que este surgimiento se explora desde el desarrollo de la relación humana y del cuerpo como herramienta y vehículo principal. Tomando en cuenta esto, se reconoce el potencial valor de una experimentación híbrida entre el street dance y el medio digital

—considerando la riqueza de los lenguajes circunscritos. De esta manera, el proyecto se enmarca en un proceso de significación experimental que, por un lado, propone el prototipado de formas de extremar la dimensión tecnológica del street dance, y por otro, promueve un campo de suspensión, uno que facilita una proliferación de abducciones y transformaciones, incluida la posibilidad de fallas [virtuosas] (Corsín, 2014). La elección de plantear el proyecto como una obra abierta, se basa en la oportunidad de dar paso a la co-creación de un aparato discursivo crítico, el cual emerge de estos prototipados. Como explica Matt Ratto (2011), los prototipos finales no están destinados a mostrarse y hablar por sí mismos. En cambio, se les considera un medio para un fin y alcanzan valor a través del acto de construcción compartida, conversación conjunta y reflexión.

[6]

MUSEO COMO ZONA DE CONTACTO

“The New Museology” fue una corriente originada en Francia en la segunda mitad del siglo XX, como expone Duncan Cameron en su libro “The museum: a temple or the forum” (1971), esta corriente museológica desarticula la concepción del museo como templo, ya que, bajo su perspectiva, el museo no puede ser estático, sino más bien debe ser un espacio de interacción y reflexión: el museo debe ser un foro que incentive el diálogo y el pensamiento crítico. Sin embargo, unas décadas más tarde, James Clifford (1997) pone en cuestionamiento esta afirmación, planteando que en la práctica esto no supone una realidad, ya que la posibilidad de diálogo se ve limitada por la convergencia de individuos con múltiples códigos culturales. Los museos no son foros, son zonas de contacto.

Esta aproximación implica repensar el museo tal como postuló James Clifford (1999), basándose en las ideas y concepciones de la antropóloga Maria Louise Pratt (1992). La expresión “zona de contacto” es un intento de invocar la copresencia espacial y temporal de sujetos previamente separados por disyuntivas geográficas e históricas, y cuyas trayectorias ahora se cruzan. Una perspectiva de “contacto” enfatiza cómo los sujetos están constituidos en y por sus relaciones entre sí. [Destaca] la copresencia, la interacción, los entendimientos y las prácticas entrelazados, a menudo dentro de relaciones de poder radicalmente asimétricas (Pratt, 1992). Esta perspectiva cambia la estructura organizativa del museo, como colección se convierte en una relación histórica, política y moral en curso (Clifford, 1997). Por lo tanto, es imposible pensar estas zonas de contacto como un intercambio intercultural entre sujetos, sino más bien como lugares de transculturalidad (McDonald, 2003), permitiendo la rearticulación de grupos que generan nuevas formas de cultura. Como plantea Clifford (1997), lugares de posibilidad híbrida y negociación política, lugares de exclusión y lucha.

Este acercamiento se hace pertinente a la hora de diseñar un espacio expositivo que soporte el trabajo experimental realizado. Si el museo físico convencional se considera una zona de contacto, el museo digital puede considerarse como una zona de contacto aumentada, ya que su inscripción tecnológica supone una nueva dimensionalidad espacio-temporal sin precedentes. La articulación de un trabajo experimental con la comunidad de street dancers y la exposición de esta obra abierta a un público global, presenta una oportunidad trascendental para el diseñador como “operador cultural”.

[H]

DISEÑADOR COMO OPERADOR CULTURAL

El diseño como toda práctica significativa tiene, entre otras características, la voluntad explícita de comunicar. Bajo la mirada de María Ledesma (2003) el diseño se concibe como factores que al actuar sobre los modos de la habitabilidad contemporánea, inciden en las conductas sociales, contribuyendo a institucionalizarlas, a darles estabilidad, y también, a cuestionarlas. En este sentido, Ledesma define al diseñador como un operador cultural, al actuar sobre la cultura trascendiendo los límites de su propio producto. Sin lugar a dudas, aunque todos operamos sobre la cultura en tanto ella es, en y con nosotros, el concepto de operador cultural atribuido al diseñador apunta a un profesional que tiene conciencia de su acción y actúa en consecuencia. Tal diseñador es, entonces, alguien capaz de analizar, comprender y planificar su acción más allá de los límites de la relación con su comitente; es alguien capaz de anticipar los efectos generales de las obras y su relación con los desarrollos culturales. Se presenta entonces el diseño como un lugar de acción: hacer ver, hacer saber, hacer hacer; pensando en los modos de operar sobre la cultura; concibiendo a la cultura como una construcción social, como a sí mismo, un espacio que construye sociedad, a través, de la práctica soberana de sus ciudadanos, que se expresa en la dinámica transformadora de la realidad. No hay cultura que no se esté moviendo, no hay culturas cristalizadas (Potch, 2009). La cultura del movimiento hip-hop es una cultura móvil que se ha ido (re)inventando con el paso de las décadas. Los street dancers son legado, y al mismo tiempo siguen siendo precursores, de un discurso sociopolítico que se manifiesta artísticamente mediante la creación de contenidos, la interacción y la autogestión. El diseñador como “operador cultural” puede transformar los espacios que están utilizando actualmente, en espacios válidos que (re)activen el rol social del bailarín como comunicador, y que también sirvan para continuar la tendencia de estas formas de baile urbano de estar inscritas en entornos tecnológicos.



LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

[A]

MARCO METODOLÓGICO

El objeto de estudio de esta propuesta apunta a contrastar distintas posibilidades performáticas a partir de la idea de extremar la dimensión tecnológica del street dance. Este proceso de significación experimental colinda con la idea de prototipado como un dispositivo crítico que permite la creación de conciencia y la apertura de posibles escenarios futuros como obra abierta. La falta de institucionalización formal y de reconocimiento que adolecen los bailarines urbanos —por parte del medio artístico y sistema cultural en general—, es lo que pone en movimiento al diseñador para realizar este proyecto, que si bien no tiene por objetivo directo reivindicar la profesión del street dancer, permite que a través del diseño expositivo, este pueda visibilizarse con miras a especular respecto a distintos futuros y posicionamientos que esa danza podría tener en la sociedad. Comprendiendo al bailarín como un valioso agente social-político que influye en la construcción identitaria y cultural de nuestro país.

En consideración con lo señalado anteriormente, resulta pertinente abordar el caso de estudio desde una perspectiva cualitativa, ya que los métodos cualitativos consideran dimensiones de la interacción social que difícilmente tratan otros métodos, contribuyendo a entender e interpretar los fenómenos complejos, antes de proceder a su cuantificación. (Balcázar, González, Gurrola y Moysén, 2013). Como afirma Mayte Rius (2017), las cifras, por masivas que sean, no explican por qué las personas “hacen lo que hacen”, no expresan las razones de sus emociones, sentimientos ni preferencias. El trabajo etnográfico y la utilización de técnicas como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, discusiones en grupo, evaluación de experiencias personales, entre otros (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), permiten al investigador “sumergirse” en un escenario, propiciando la comprensión de la acción social y sus sutilezas en diferentes contextos. Esto proporciona una visión rica y holística de las opiniones y acciones de las personas, así como de la naturaleza —es decir, imágenes, sonidos— del lugar en el que habitan (Reeves, Kuper y Hodges, 2008).

En base a este último punto, es que se consideran esenciales estas herramientas para la investigación en cuestión. Entendiendo que el caso de estudio se inscribe en un marco de “informalidad” que da cuenta de una falta de información “oficial” respecto a su desarrollo e impacto en nuestra cultura. Por lo tanto, se identifica la necesidad de un análisis inductivo que permita identificar y categorizar temas y cuestiones claves que “emergen” de los datos cualitativos recopilados (Reeves, Kuper y Hodges, 2008). Es así como, a través de entrevistas libres, discusiones grupales y reflexiones que el diseñador mantuvo con personas que integran la escena actualmente, expertos en diferentes disciplinas y actores claves en la evolución de la cultura Hip Hop en Chile; es que se desprenden las interacciones críticas presentadas a continuación, las cuales abren paso y dan sustento a la propuesta de diseño.

14 entrevistas personales y 3 focus groups:

Focus Group 1: Street dancers escena actual. - Área coreográfica
(Jazz Torres, Daniela Martinez, Valentina Grille, Sofía Grille y Paulina Goldsack)

Focus Group 2: Street dancers escena actual - Área freestyle
(Thati Nava, José Gonzalez, Nicolás Cancino)

Focus Group 3: Audiovisuales experimentados en la colaboración con bailarines.
(Luis zamora, Fredy Barrientos, Nicolás Gonzalez)

David Castillo - "Jonas Sanche" - Músico. Rap masculino. Escena Hip Hop actual.

Ivania Flores - "Ruzica Flores" - Músico. Rap femenino. Escena Hip Hop actual.

Oswaldo Espinoza - "Sonido Ácido" - Músico, publicista. Escena Hip Hop inicial

Pedro Foncea - Músico. Escena Hip Hop inicial

Raúl y Gabriel Peralta - "Power Peralta" - Street dancers y músicos. Pioneros en la profesionalización del street dance en Chile.

Brigitte Kattan - Bailarina y coreógrafa. Escena Actual.

Jazz Torres - "Jazz Monstarz" - Street dancer. Bailarina y coreógrafa. Escena actual.

Sebastian Vallejos - "Seba Monstarz" - Street dancer y productor musical. Escena Actual.

Pablo Perelló - "Zero Graphic" - Diseñador gráfico experimentado en el trabajo conjunto con bailarines.

Expertos:

Ximena Vial - Historiadora con mención en museología.

Ramón López - Arquitecto, escenógrafo y docente UC

Pablo Hermansen - Diseñador, académico y docente UC

Marcos Chilec - Diseñador con mención en medios y teoría crítica y docente UC

Jorge Forero - Físico con magíster en Artes Mediales y docente UAI

Alejandro Gandarillas - Arquitecto y docente UAI

FOCUS GROUP 1



Martinez, Daniela.



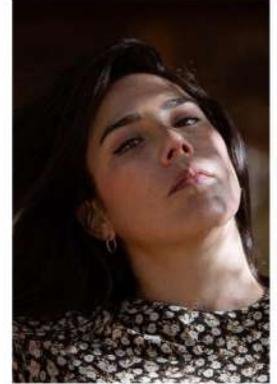
Torres, Jazmín.



Grillé, Valentina.



Grillé, Sofia.



Goldsack, Paulina.

FOCUS GROUP 2



González, José.

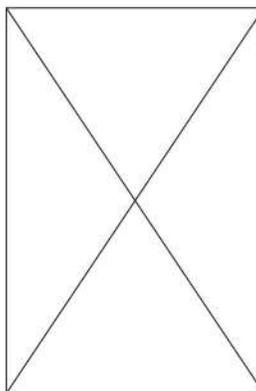


Cancino, Nicolás.



Nava, Thati.

FOCUS GROUP 3



González, Nicolás.



Zamora, Luis.



Barrientos, Fredy.
"Sangfield"

[Fig.2]
Focus Groups. Elaboración propia.



Espinoza, Osvaldo.
"Sonido Ácido"



Foncea, Pedro.



Peralta, Raúl. y Peralta, Gabriel.
"Power Peralta"



Kattan, Brigitte.



Vallejos, Sebastián.
"Grabatmaker"



Castillo, David.
"Jonas Sanche"



Flores, Ivania.
"Ruzica Flores"

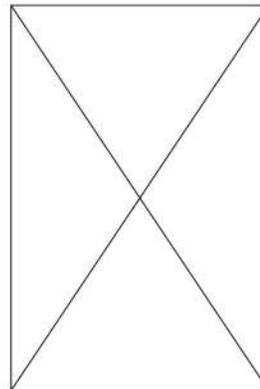


Torres, Jazmín.
"Jazz Monstarz"

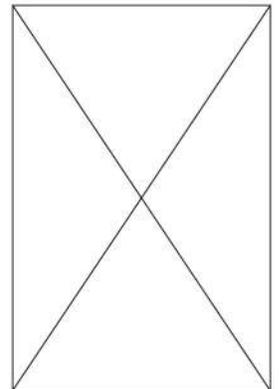


Perelló, Pablo.
"Zero Graphic"

ENTREVISTAS PERSONALES



Forero, Jorge.



Gandarillas, Alejandro.

DOCENTES



Durán, Alejandro.



López, Ramón.



Hermansen, Pablo.



Chilet, Marcos.



Vial, Ximena.

[B]

IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE INTERACCIONES CRÍTICAS

[b.1] Focus groups y entrevistas personales a agentes claves.

Para partir el levantamiento de información, se articularon 3 focus groups enfocados a diferentes áreas. El focus group 1, contempla a street dancers que se han profesionalizado en el área coreográfica y de gestión de proyectos, alcanzando los 10 o más años de carrera. Son referentes de la escena actual puesto que, si bien no fueron parte de la escena inicial si alcanzaron a ser instruidos por la vieja escuela, y actualmente son ellos quienes están enseñando a las nuevas generaciones. Su experiencia de pasar de una era del bailarín análogo a la inscripción actual del bailarín en entornos digitales, suponen una riqueza en su mirada interpretativa del entorno. El focus group 2, corresponde a street dancers que se han profesionalizado en el área del hip-hop freestyle, área que despliega otra campo de acción para la profesionalización del street dancer. Esta industria cuenta con una menor cantidad de profesionales que el área coreográfica en términos comerciales, por lo que supone, al igual que el primer grupo, una alta exigencia de autogestión. Y por último, el focus group 3, reúne a diferentes expertos en el área audiovisual que están en constante relación con la escena del street dance. Este grupo dentro del ámbito de su profesión, se han especializado en el trabajo colaborativo con street dancers, generando contenidos fotográficos y de video que son la materia prima del bailarín en entornos tecnológicos.

En segunda instancia, se decidió realizar entrevistas no estructuradas a personas claves de la escena hip-hop en Chile –tanto inicial como actual. Profesionales y artistas que en distintos niveles de proximidad, se vinculan con la comunidad de street dancers. Estos corresponden a músicos, productores musicales, diseñadores y street dancers influyentes en distintos hitos de la evolución de la escena. Para el análisis de las conversaciones grupales y entrevistas personales se realizó un proceso de transcripción y codificación de los relatos en busca de correlaciones significativas. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes.

[b.1.1] Falta de institucionalización en Chile

Un tema de reflexión que aconteció durante las conversaciones grupales, fue la necesidad que tiene el bailarín urbano de viajar al extranjero para perfeccionarse. Esto debido a la ausencia de instituciones nacionales que impartan estudios prácticos y teóricos en esta materia, desvelando la falta de legitimación de esta práctica. Según explican las hermanas Grillé, esto deja en desventaja al bailarín urbano respecto a otras profesiones, e incluso, respecto a otras danzas, conllevando implicancias no sólo connotativas sino también laborales. Es aquí cuando nace la interrogante del investigador ¿Cómo se valida entonces un bailarín urbano?. Las respuestas de los entrevistados se pueden sintetizar en 2 vertientes. Primero, el bailarín se valida en su propio entorno por medio del reconocimiento de sus pares, es decir, por medio del respeto y aceptación colectiva. Y segundo, el bailarín se valida frente al público general por medio de resultados y logros personales, tales como, escenarios, colaboración con artistas, viajes realizados, competencias ganadas, apariciones en medios de comunicación, trabajos audiovisuales y poder adquisitivo. Sin embargo, el factor más importante no se queda solo en “el hacer” sino en “el mostrar”. La exposición y difusión del trabajo realizado resultan una imposición para el bailarín urbano, quienes tienen que estar demostrando continuamente su capacidad frente a los demás para apelar a su reconocimiento. La falta de institucionalización desvela un desamparo a la hora de buscar medios de validación formal, una parte de la identidad del street dancer que aún se encuentra incompleta.

[b.1.2] Falta de reconocimiento

Se identifica que existe una falta de reconocimiento tanto del medio artístico como del sistema cultural en general. Esto en parte está ligado a la connotación delictiva que tuvieron las manifestaciones del hip-hop en sus inicios, puesto que nacieron como expresiones subversivas de resistencia siendo una cultura no autorizada dentro

“A diferencia de otros países como Berlín, Rusia, Japón, aquí en Chile no hay escuela, no hay lugares formalizados dónde se teorice respecto a esta danza, sino que acá todo lo que aprendemos es por las ganas propias del querer aprender. Entonces creo que mientras tú hagas y puedas mostrar tu trabajo, es una manera de autovalidación y de reflejar esa validación hacia el resto.”

(B-girl Petiza)

“Aquí en Chile la gente todavía no sabe lo que hacemos, siendo que es bastante popular, ni siquiera saben como se llama porque le dicen de cualquier forma y siguen pensando que somos delincuentes.”

(Jazz Monstarz)

de la inscripción de la ciudad. Por ende, prácticas como rayado de muros o toma de espacios públicos eran considerados actos de vandalismo. La asociatividad que aún mantiene el street dance con esta connotación, ha dificultado la penetración en el inconsciente colectivo como una expresión artística legítima. Los bailarines urbanos siguen tratando de derribar estos estereotipos, sin embargo, se denota una falta de culturización general respecto a esta práctica. Por otro lado, el rapero Sonido Ácido quien partió practicando breakdance, explica que a diferencia de las otras ramas elementales del hip-hop (Dj, Rap, Graffiti), el baile es el que más atrás se ha quedado en términos de reconocimiento profesional, siendo una industria que no ha logrado repuntar por sí misma, a pesar de lo masiva y popular que es entre el público juvenil.

[b.1.3] El baile como arroz: Falta de instancias protagónicas para el street dance.

Mediante reflexiones de Grillé, Goldsack y Torres, se da cuenta que la falta de reconocimiento también deriva de una carencia de instancias performativas donde el street dance tenga un papel protagónico. Como vimos en el marco teórico, la profesionalización del street dancer se inició de la mano de otros artistas que incluyeron a los bailarines en sus shows y videoclips, sin embargo, este nombre de backup dancers ha implicado que se considere al bailarín como un mero acompañamiento. La semántica de “backup” (apoyo o respaldo) ha condicionado a los bailarines a ser un elemento secundario dentro de la industria del entretenimiento. Los primeros bailarines en Chile en montar un show únicamente de street dance, fueron los Power Peralta, llegando a performar en escenarios como el Estadio Nacional y Festival de Viña. Eso sin duda, marcó un precedente para el reconocimiento y performance del baile urbano, sin embargo, las instancias siguen siendo escasas. Bajo el análisis de los entrevistados, se desprende la reflexión de que si hubiesen más shows de este tipo, esta profesión podría ser mejor valorada.

“Siento personalmente y diciéndolo con mucha pena, que el baile para mí, de las 4 disciplinas, representa el que está más abajo lamentablemente. Y no me refiero a los exponentes que bailan hoy día, porque siempre hay gente buena, me refiero a la connotación que tienen, no han logrado dar ese paso todavía.”

(Sonido Ácido)

“Acá en Chile el bailarín siempre es considerado el acompañamiento de otros artistas, es el “arroz”, faltan proyectos donde la atracción principal sea la danza y se le dé protagonismo a los bailarines... quizás si hubiera más de esto, esta profesión podría ser mucho más valorada profesional y artísticamente.”

(Sofía Grillé)

[b.1.4] Autogestión: Plataformas digitales como espacios válidos.

En un momento dado de las entrevistas, se les preguntó a todos los participantes la importancia de la autogestión para el desarrollo profesional del street dancer. En una escala de 1 a 10, el 100% de los entrevistados señaló 10 como respuesta absoluta. Esto reafirma lo fundamental que resulta esta capacidad en el desarrollo integral del bailarín urbano, y que, como bien señalaron Cancino y Nava, corresponde a una habilidad aprendida que se desarrolla paralelamente al progreso corporal. Sin embargo, esto también supone una carga extra, ya que además de tener que perfeccionarse en la práctica misma de su profesión, deben hacer de gestores y productores de su propio trabajo. Es así, como en esta búsqueda constante de instancias, se presentan las plataformas digitales como herramientas facilitadoras en la gestión personal y como un nuevo espacio válido de exhibición. Los entrevistados ven estos medios como un punto estratégico en la articulación de propuestas laborales y redes de contacto.

[b.1.5] Relación Laboral: Instagram como formato de audición actual y CV visual.

La relación del street dancer con estos medios digitales se ha entrelazado al punto de estar directamente vinculado el “perfil virtual” con la oferta laboral. Debido a su infraestructura construida en base a imagen y video, Instagram se ha convertido en el canal más relevante para las relaciones laborales, permitiendo la creación de verdaderos portafolios personales. Los bailarines han convertido sus perfiles en un currículum visual, atrayendo el interés de directores, productores y otros agentes claves en oportunidades laborales. Los coreógrafos como Peralta y Kattan, señalan que las audiciones físicas se han sustituido por audiciones virtuales, obligando a los bailarines a preocuparse del aspecto de sus perfiles. Sin embargo, la construcción de esta imagen aparente, también ha desequilibrado la igualdad de condiciones en la industria. Como explica Grillé y Nava,

“Osea yo creo que puedes vivir tratando de que lleguen las cosas, pero un bailarín de nuestro estilo no dura más allá de 3 años si no se autogestiona. Es imposible vivir de esto sin la autogestión.”
(Nicolás Cancino)

“Siempre nos hemos rebuscado para encontrar distintas formas de mostrarnos al mundo que no sea necesariamente un escenario, y creo que las plataformas digitales se han transformado en espacios válidos para ese propósito.”
(Jazz Monstarz)

“Hoy en día a veces ya no se hacen audiciones, a nosotros mismos nos ha pasado o con directores con los que hemos trabajado, ahora te dicen “mándame el instagram”. Entonces desde ya uno se da cuenta que es algo más grande que uno, así es como el mundo hoy está funcionando ¿cachai?, siempre tenía dos opciones, o te subí a ese bus o te quedas abajo de ese bus.”
(Raúl Power)

“El sueño de todo bailarín es que lo reconozcan por su talento pero en la realidad el tener contactos y un buen currículum visual te ahorra tiempo.”
(Thati Nava)

muchas veces el principio de popularidad²⁰ ha primado por sobre el talento del bailarín, dejando en desventaja a aquellos que no saben manejar bien estas herramientas. Por lo tanto, se desvela la importancia que ejercen estas plataformas digitales dentro del ecosistema del bailarín urbano, siendo un recurso fundamental en la apertura de posibilidades laborales.

[b.1.6] Mismo ADN: Plataformas digitales como el nuevo teatro performático.

Se reconoce la potencialidad de los medios digitales como escenarios válidos para las prácticas artísticas, reforzando la idea en el marco teórico de repensar estas herramientas como un nuevo espacio performático. Mediante reflexiones de los hermanos Peralta, Torres y Kattan se da a entender que estas plataformas deberían estar al servicio del artista y no viceversa, permitiéndole mantener su misma esencia inicial. La interacción social, el espíritu subversivo, la expresión auténtica y la creatividad son parte sustancial del street dancer, cualidades que se mantienen y se trasladan a la inscripción en entornos tecnológicos. El replantear las plataformas digitales como el nuevo teatro del bailarín, implica una nueva audiencia y una nueva posibilidad de puesta en escena que sólo es posible en estos medios.

[b.1.7] Creación de contenidos: Necesidad de experimentar otras dimensiones de la danza.

Si bien estos medios permiten nuevas posibilidades de puesta en escena, los entrevistados señalan que no hay una debida exploración de estos recursos. En base a sus relatos, se desprende que actualmente existe un formato estándar de los contenidos audiovisuales que homogeniza las creaciones de la comunidad en general. Esto se debe principalmente a la alta exigencia que demandan estos medios para mantenerse vigentes, teniendo que generar material con frecuencia y por ende, comprometiendo los procesos creativos de mayor profundidad. Sin embargo, se reconoce

^[20] Principio de popularidad: cuantos más contactos tenga y establezca un individuo, más valioso resultará, porque entonces más personas lo considerarán popular y desearán trabar contacto con él. La popularidad convertida en un concepto codificado se vuelve no sólo cuantificable, sino también manipulable: fomentar los índices de popularidad es parte fundamental del mecanismo que conlleva botones tales como “me gusta”, “compartir” y “seguir”. (Van Dijck, 2016)

“Este es mi nuevo teatro, es mi nueva audiencia, y yo me estoy metiendo ahí como un artista, como un entretenedor, lo mismo que éramos en las calles de NY cuando nos decían “súbete arriba de estos canastos y quédate quieto así (pose robot)” y la gente nos miraba, es el mismo ADN, hoy día el público está en diferentes canales y la gracia es que puede llegar a ser gigante.”

(Gabo Power)

“Al final, no hay un fin más allá de esta necesidad en las creaciones que se están haciendo ahora, haciendo que la mayoría caiga en esta rueda de vómito de contenido, sin preocuparse por el desarrollo de un propio lenguaje, de una visión, de la transmisión de un mensaje... los bailarines tienen mucho por decir pero no están diciendo nada.”

(Sofía Grillé)

la gran riqueza en términos de lenguaje, señalando que el uso crítico y creativo de estas herramientas puede generar contenidos distintivos. Por lo tanto, se manifiesta la necesidad de un proceso experimental que aborde esta danza desde otras perspectivas, pudiendo abrir líneas de acción hacia diferentes posibilidades de creación de contenidos, que permitan a los bailarines ampliar su propio lenguaje.

[b.1.8] Bailarín como agente cultural-político.

En base a los relatos de Foncea y Espinoza, se desvela la importancia de los jóvenes street dancers en la construcción cultural e identitaria de Chile, sobretodo en las décadas del 80 y 90. Se reflexiona en torno a la toma de espacios públicos y el ejercicio de movimientos contraculturales, como planteamientos socio-políticos; reforzando así, el marco teórico de presentar al bailarín como un agente cultural influyente. De esta observación se desprende el potencial que tiene el street dancer como activista y comunicador, planteándose no sólo como un individuo que se mueve, sino también como un ser que trabaja con ideas y las comunica por medio de la expresión del baile. Desde sus inicios, los bailarines urbanos han utilizado sus cuerpos como lugar discursivo, buscando generar conciencia social e incitando a la reflexión respecto a temas que los aquejan. Como reflexionan Torres y Flores, la necesidad de comunicar es un factor intrínseco en este artista, algo que los jóvenes de hoy en día deben reactivar para seguir aportando en la construcción cultural de nuestro país.

[b.1.9] Cultura Hip Hop: lugar de pertenencia y construcción de identidad.

En las entrevistas se pudo reflexionar respecto a los motivos que incitan a las personas a elegir el hip-hop como medio para manifestarse. Los entrevistados vinculados a este movimiento señalaron que una de las razones más fundamentales, es que estas prácticas artísticas no se ejecutan en el

“Lo que pasa es que el espectador hoy en día está tan bombardeado y busca situaciones sensoriales, busca conectar desde otras formas, es cómo al tipo que no le bastó con ver la película sino que la quiere en 3D.

La capacidad de asombro ha ido decreciendo y la experiencia, donde actos como la danza, que son simples y neutros, quedan por detrás y no están levantadas desde otra forma.”

(Brigitte Kattan)

“De todas maneras creo que el aporte cultural - político fue enorme, simplemente por el hecho de bailar, de expresarse y de expresarse de esa forma, con esa soltura, con esa ampliación física, eso es un planteamiento cultural político sin duda, particularmente para la Dictadura cívico-militar (...) esta expresión rompía todo lo que existía, porque el hecho de estar haciendo electro - popping o esas ondas que pasaban por el cuerpo llevaban la contraria lo que te imponían, una forma casi militar de moverse.”

(Pedro Foncea)

vacío, sino que se inscriben dentro de una cultura que las sustenta, es decir, que existe una comunidad de personas que se afilian bajo los mismos valores, creencias y códigos culturales. Esto representa un lugar de pertenencia, que cómo destacan Torres y Castillo, fue lo que propició la construcción identitaria de los entrevistados. Según sus reflexiones, el considerarse parte de la cultura hip-hop les permitió iniciar un proceso de aceptación y reconocimiento, no sólo de su entorno, sino también de ellos mismos. Como vemos, la práctica de estas manifestaciones artísticas están cargadas de significación para sus participantes y corresponde a una gran parte de su construcción identitaria y su percepción del mundo que los rodea.

[b.1.10] Desconexión generacional: importancia del registro histórico.

Se evidencia una pérdida de conexión generacional debido a que las tendencias comunitarias que se daban en la escena inicial no se mantuvieron en el tiempo. En base a los relatos de entrevistados que conforman la escena actual, se denota una desconexión histórica respecto a los inicios del hip-hop en Chile. Los jóvenes que practican actualmente street dance, están desvinculados de sus predecesores, existiendo una pérdida de conocimiento en torno a la influencia histórica y cultural que ejercieron los pioneros de este movimiento. Tomando en cuenta esto, se reflexiona acerca de la importancia del registro como facilitador de vínculos generacionales. Como señala el autor Simon Armstrong (2019), el street art es, por naturaleza, temporal; por lo tanto, suele ser su documentación lo que completa una obra y garantiza que sea vista y recordada. La figura del documentador es esencial en esta cultura, tanto para su difusión como para la acumulación de conocimiento. Por lo tanto, se desprende que el registro es trascendental para una conexión generacional y valoración histórica del street dance en Chile.

[b.1.11] La inscripción tecnológica presente en el desarrollo de la cultura Hip Hop.

“Siendo muy sincera, antes igual me daba vergüenza decir que vivía en una población, era muy prejuiciosa conmigo misma y cuando llegué a conocer esta cultura empecé a valorar otras cosas y a reconciliarme internamente, porque al final uno de los mensajes del Hip Hop es ese: ser tú mismo y ser real. Por lo tanto, empecé a mirar de otra forma mi entorno, comencé a tomarle más sentido a donde yo vivía, lo que estaba haciendo y me dieron ganas de seguir estando ahí para demostrarme a mí misma que, aún estando en ese contexto, yo podía ser lo que quisiera si es que me lo proponía... El Hip Hop me dió esa garra”

(Jazz Monstarz)

“Una recopilación de material histórico, va a ser muy positivo para esas personas que no van a tener nunca la posibilidad que tuvo gente como yo de acercarme y conocer a los pioneros en su proceso, y que no lo van a tener nunca porque esas personas ya no se reúnen en ningún lugar, ya fué ese momento, y este material se acercan un poco a la sensación de que lo que era vivir eso que nunca más se va a volver a repetir.”

(Sonido Ácido)

Se demuestra que los recursos tecnológicos siempre han sido parte del proceso evolutivo de estas prácticas artísticas y que han tenido un desarrollo conjunto, ratificando las afirmaciones establecidas en el marco teórico. Por otro lado, Foncea apunta a que el artista inteligente siempre se está moviendo con las nuevas tecnologías, ya que es aquí donde se encuentran las posibilidades de innovación. Así mismo Peralta y Vallejos reflexionan que el entorno del bailarín ha evolucionado naturalmente a estar inscrito en estas tecnologías, por lo tanto, representa una realidad innegable que el bailarín debe reconocer. Es por esto que reafirman la importancia de que el street dancer encuentre la forma de utilizar a su favor estas herramientas, de manera que continúe su tendencia y pueda aprovechar estos recursos para seguir desarrollándose.

[b.1.12] Conectividad: Escenario Global.

Dentro del contexto de globalización actual, se reconoce el gran potencial de exhibición y difusión que representan los medios digitales. Los entrevistados reflexionaron en torno a la posibilidad de acceder a una vitrina global, permitiendo la captación de una audiencia internacional que antes era inconcebible. Los hermanos Peralta hacen una comparativa entre la época donde ellos surgieron y la escena actual, analizando que su proceso de descubrimiento fue mucho más difícil, y que ahora los medios digitales le han facilitado el proceso a los jóvenes para darse a conocer no sólo a nivel nacional, sino que pueden apelar a un público universal. Esto ha significado no sólo el derribamiento de las barreras geográficas, sino también, un cambio en los sistemas de producción, ya que hoy en día se está invirtiendo en generar contenidos audiovisuales que recorren el mundo, más que en obras físicas. Los artistas están creando enfocados en una nueva audiencia digital, lo que respalda la afirmación concebida en el marco teórico, que las plataformas digitales se han convertido en el nuevo teatro para el bailarín urbano.

“Yo creo que los medios digitales hoy día no pueden resignificar el Hip Hop porque ya lo hicieron hace muchos años y fue lo que cambió las reglas del juego completamente. Si no fuese por los medios digitales yo y muchos de mis colegas chilenos no podríamos ser quienes somos y no podría existir esta biblioteca de música y registros que se ha creado en más de 25 años. Yo no fui a un estudio análogo a grabar mi primer disco, mi primer disco fue grabado en estudios digitales con softwares, no había perillas.”
(Sonido Ácido)

“Pasamos de crear coreografía en teatros, con meses de arriendo, a grabar una coreografía, editarla y que llegue a no sé cuántas visualizaciones en el mundo. Las plataformas digitales permiten que te vean personas no sólo de Santiago de Chile, sino del mundo entero literalmente, ampliaron un escenario que antes era físico y ahora es virtual.”
(Thati Nava)

“Comparando rápidamente, entendemos que antes para ser descubierto, no sé qué tenía que pasar, por eso nosotros siempre conversamos de que lo que nos pasó a nosotros fue un milagro, porque fue en una época donde era mucho más difícil que te descubrieran. Hoy que te descubran está a un clic.”
(Gabo Power)

[b.1.13] Importancia del baile urbano dentro de la industria del entretenimiento global.

Queda demostrado que ha habido un proceso evolutivo en el reconocimiento del street dance por el medio artístico. Se desprende que, si bien, a nivel nacional aún no hay una debida valoración de esta práctica, actualmente los street dancers son una pieza clave en la industria del entretenimiento global. Estos han sido cada vez más demandados desde que iniciaron su profesionalización en el espectáculo de la mano de otros artistas, convirtiéndose en intérpretes altamente valorados debido a su creciente popularidad. Los hermanos Peralta junto con el primer grupo de discusión, señalaron de ejemplo el reciente show de Rihanna “Savage X Fenty vol.2”, el cual se estrenó por Amazon Prime Video y contempló una tremenda producción coreográfica dirigida por Parris Goebel. Como reflexionaron los entrevistados, el lenguaje de los bailarines urbanos tiene una riqueza muy atrayente para el público, lo que hace que actualmente ningún show pueda prescindir del dinamismo que otorgan los street dancers.

[b.1.14] ¿Qué es lo nuevo?

La reflexión que hacen los hermanos Peralta responde al hecho de que la danza siempre va a ser imprescindible, ya que es algo sustancial a la expresión humana, que ha formado parte de la historia desde el principio de los tiempos. Tomando en consideración esto, se medita respecto a la continua evolución tanto de la danza, como de las nuevas tecnologías, estableciendo la necesidad de que vayan conviviendo en su desarrollo conjunto. Este punto de inflexión presenta una de las interrogantes que siempre ha inquietado al medio artístico, ¿qué es lo nuevo? Es así como esta pregunta abre paso a la continua búsqueda de nuevas formas del hacer, incentivando la experimentación en los procesos creativos para llegar a soluciones innovadoras. Por ende, resulta pertinente preguntarse cómo se puede relacionar la danza y la tecnología, validando el proceso experimental y el prototipado como herramientas legítimas para la búsqueda de respuestas a esta pregunta.

“Hoy día entendemos que el bailarín urbano también puede bailar ballet, etc, nosotros no somos de esa escuela porque no nos tocó, pero el bailarín urbano hoy día es parte de la celebración, antes te podías quedar afuera de esa celebración o afuera del show, pero desde que Madonna los empezó a meter, desde que Solei los empezó a meter, desde que hoy en día el entretenimiento entero los empezó a meter, yo creo que hoy se respeta y se busca.”

(Raúl Power)

“Al parecer, gracias a todo lo que ha pasado en la historia, la danza sigue siendo igual de necesaria que hace 100 años atrás, para celebrar, para comunicarnos, para festejar, para emocionarnos, para entretener, etc. Y lo que va a pasar con la tecnología que avanza tan rápido como esto, es ¿Cómo van a ir conviviendo en el tiempo? ¿Cómo la danza y la tecnología siguen conviviendo en el tiempo? y creo que ahí hay una búsqueda constante que la igualo con las grandes preocupaciones que tiene el entretenimiento: ¿Qué es lo nuevo?”

Esa es la gran pregunta.”

(Raúl Power)

[b.1.15] Pandemia: “Hay que reinventarse”.

En consideración al contexto actual e histórico que estamos viviendo, naturalmente los entrevistados reflexionaron en torno a cómo estas circunstancias están y seguirán afectando a la sociedad, y específicamente, al medio artístico. Cómo plantean los relatos de Peralta, Foncea y Torres, las personas han tenido que reinventarse en casi todos los aspectos de su vida, y asimismo las industrias en su diversidad. Estas últimas han tenido que migrar al entorno digital en respuesta a la emergencia global y sus medidas sanitarias. Es así como el medio digital aparece como un espacio atingente y válido para seguir relacionándose y ejerciendo prácticas comerciales. La industria del street dance no ha quedado exenta de esto mismo. Como comenta Peralta, hay que reflexionar en que la dinámica que mantenían las academias de baile y los shows en vivo no van a poder acontecer en un largo tiempo, por lo tanto, resulta urgente pensar en soluciones que resuelvan este problema.

Por otro lado, Torres describe cómo los bailarines urbanos se han adaptado a estas circunstancias, señalando que han aparecido nuevas tendencias como dar clases por zoom o instagram live, y la realización de festivales, competencias y shows online. Esto, cómo explica Torres y Grillé, ha traído repercusiones positivas, por una parte, ha permitido a los bailarines perfeccionarse con profesores internacionales sin la necesidad de viajar, y por otra, se ha descubierto una nueva modalidad de negocio que genera más ganancias y menos costos, a través de la masividad que permiten las plataformas. Es así, como se desprende el significativo valor que han tenido las tecnologías digitales en la búsqueda de soluciones ante la crisis mundial, resultando pertinente repensar una nueva performatividad que se inscriba en este entorno. La pandemia ha extremado la dimensión tecnológica de la danza a un punto jamás antes visto o pensado, por lo tanto, la propuesta de diseño toma un nuevo valor en la reestructuración social que apremia en medio de la realidad actual.

“Hay que replantearse que quizás una sala con 50 personas no va a volver a pasar por un rato y tú deci “wow, ¿Qué hacemos?” ¿Cachai?, ¿Qué hacemos? Los show de Solei con 2.000 personas en un teatro, uno al lado del otro, con 60 artistas en escena, 70 personas detrás del escenario... eso no va a pasar en un buen tiempo más.”

(Gabo Power)

[b.2] Entrevistas a expertos.

Con el objetivo de contrastar y complementar el Marco Teórico anteriormente expuesto, se desarrollaron entrevistas con expertos en diferentes áreas, pudiendo obtener información pertinente para profundizar aspectos claves del proyecto. El cruce de esta información con las entrevistas anteriores, permitió una reflexión integral que dio sustento a la propuesta de diseño.

Dentro de los entrevistados se apuntan expertos en medios digitales, docentes en historia y museología, expertos en escenografía teatral, docentes en animación digital y realidad virtual, curadores y docentes en diseño.

Habiendo realizado un proceso de transcripción, análisis y codificación de la información obtenida en busca de correlaciones significativas, a continuación, se presentan los hallazgos más relevantes.

[b.2.1] Institucionalización cultural.

Ximena Vial, Licenciada en Historia con magister en Museología, señala que desde la perspectiva histórica, los géneros urbanos generalmente, o si no siempre, nacen desde la cultura popular, por ende, nunca están institucionalizados. En palabras de Vial, «los géneros urbanos nunca son oficiales, nunca es cultura autorizada» (Vial, X. comunicación personal, 2020). Esto refuerza lo planteado en el marco teórico respecto a los inicios de la cultura hip-hop y ayuda a comprender mejor los procesos culturales que atraviesa la escena actual. Sin embargo, Vial hace un alcance significativo, ya que afirma que «el hecho de que hoy en día hayan personas como tú (entrevistadora) que dicen «lo que yo hago es un baile urbano», ya muestra un proceso de institucionalización, es decir que en unos años más lo más probable es que sí exista un diploma que diga «Titulada en Danza Urbana». (Vial, X. comunicación personal, 2020). En este punto Vial destaca que, si bien estas prácticas nacen fuera de los márgenes de una formalización oficial, eso no excluye la posibilidad de que en un futuro estén inscritas como legítimas, puesto que ya existe un proceso de institucionalización en marcha debido a que los mismos participantes reconocen esto como una práctica cultural.

Por otra parte, Vial también hace el alcance que, a pesar que se considere el hip-hop como un movimiento marginal en sus inicios, desde el punto de vista histórico-cultural, no fue precisamente así. Ximena señala que «acá en Chile el hip-hop no llegó por abajo porque los hijos de los exiliados no vienen desde los márgenes, la mayoría. Entonces igual son chicos super cultos, de clase media, que llegan aquí como a irrumpir con algo nuevo. O sea, la Anita Tijoux salió de La Alianza Francesa, más que mal, a pesar de que ella tiene un discurso popular de izquierda y que, efectivamente sus letras si pueden resonar en espacios más marginales, pero ella no es popular, ella ya está institucionalizada, ella tiene reconocimiento de la autoridad porque la invitan al Festival de Viña, etc.. En fin, ese es el juego.» (Vial, X. comunicación personal, 2020). Este razonamiento de Vial se contrapone a las entrevistas anteriormente realizadas, abriendo una discusión reflexiva en torno a la institucionalización. La lectura de Vial denota que no es indispensable el reconocimiento «oficial» para iniciar un proceso de institucionalización cultural de ciertas prácticas, puesto que este proceso se inicia mucho antes dentro de la internalidad de las comunidades.

[b.2.2] Construcción de espacios ilusorios.

Ramón López, Arquitecto, Diseñador teatral y docente en la Universidad Católica, señala que la situación extrema que estamos atravesando ha imposibilitado habitar ciertos espacios claves para el desarrollo cultural. En respuesta, López afirma que es necesaria la utilización de las tecnologías digitales para la construcción de nuevos espacios ilusorios que permitan un habitar virtual. En palabras de López, «recorrer espacios ilusorios resulta muy atractivo justamente por lo que está pasando ahora con la imposibilidad de entrar en un espacio. Va a ser super difícil reconquistar esos espacios con la seguridad que uno va a necesitar, entonces todo este proyecto que tú (entrevistadora) vas a desarrollar puede permitir abrir puertas para seguir desarrollando la actividad de la danza en todas sus variables, pero también mediatizada con interfases que son intervenciones que tiene que ver con el espacio plástico, el espacio estético, con lo espacial.» (López, R. comunicación personal, 2020). Por ende, se reafirma la pertinencia de la propuesta de diseño de estar inscrita en un entorno tecnológico, reforzando el supuesto que un trabajo experimental con tecnologías digitales, tiene el potencial de abrir nuevos escenarios posibles para que se siga ejerciendo el street dance.

Profundizando en la puesta en escena, López señala que la abstracción del espectador se facilita a la hora de reconstruir otra cotidianeidad en entornos virtuales, permitiendo la compresión del tiempo y la creación escénica a partir de un vacío absoluto. Es así como ejemplifica el proceso de resignificación en una obra audiovisual, «el espacio del videoclip también es nada y uno va construyendo espacios tridimensionales, haciendo viajes en el tiempo y traspasando barreras de todo tipo, puedes ir hacia delante, hacia atrás, multiplicar la imagen, meterte en el mundo del sueño, etc.. todo lo que es artificial. Al final uno como diseñador teatral trata de construir una artificialidad que sea creíble, que te saque de lo cotidiano para poder mirar lo cotidiano de otra manera, ahí está la (re)significación.» (López, R. comunicación personal, 2020).

El proceso de resignificación según López, es múltiple, ya que todo lo que se pone en el espacio escénico tiene una razón de ser. La disposición de los objetos en la puesta en escena no puede ser arbitraria ni caprichosa, puesto que va a actuar en consecuencia con un efecto en la emocionalidad del espectador. «Todo lo que pongamos en escena va a tener una consecuencia emocional en el espectador, de eso se trata, si no te pasa nada quiere decir que algo no está funcionando o no estás en el mismo código con tu audiencia.» (López, R. comunicación personal, 2020). Las reflexiones desprendidas de López, se consideran altamente significativas para la toma de decisiones que tengan relación con el contenido y la puesta en escena dentro de la propuesta de diseño.

[b.2.3] El arte de la integración habiendo partido de fragmentos.

Otro tema aparte que se desprende de la conversación con López, es la problemática de la propuesta de diseño para contemplarse como un todo. López identifica el gran desafío que enfrenta este proyecto al trabajar con múltiples elementos de manera simultánea. «En el trabajo del espacio intervenido entramos en el mundo de lo metafórico, dónde la agrupación de palabras, cosas, empiezan a adquirir nuevos significados. El espacio escénico tiene mucho que ver con la poesía, uno pone cosas que habitualmente no pone y junta cosas que habitualmente no junta.» (López, R. comunicación

personal, 2020). López reconoce que este proyecto es un trabajo de resignificación a partir de fragmentos, introduciendo el concepto de collage como analogía, donde los elementos por sí solos no tienen relación, sino que sólo toman sentido bajo la lectura total. Es así como López hace la siguiente observación, «el tema del discurso fragmentado es bien atractivo porque el espectador hace la síntesis, para tu proyecto la pregunta sería ¿Cómo lograr que esta fragmentación se lea como una síntesis comunitaria y que no se siga viendo lo fragmentado, que no se sigan leyendo las piezas separadas sino como un todo? Todos nuestros trabajos deberían ser como una buena cazuela, dónde los sabores se integran entre sí.» (López, R. comunicación personal, 2020). El análisis de López resulta fundamental para la fase de desarrollo del proyecto, puesto que anticipa una problemática que el diseñador no había detectado, permitiéndole abarcar el proyecto con una mirada holística y tomar decisiones de diseño que permitan unificar los elementos de la obra.

Por último, López reconoce la potencialidad de este trabajo asociativo entre elementos para una resignificación valiosa de esta práctica, añadiendo que la manipulación de medios e interfaces puede dignificar y validar al bailarín urbano. «A lo mejor cosas que no eran consideradas “artísticas” a través de tu trabajo, se pueden dignificar, validar y ser aceptados. Todos vamos aceptando cosas que antes no aceptábamos.» (López, R. comunicación personal, 2020).

[b.2.4] Contenido digital como herramienta educativa.

Alejandro Gandarillas, Arquitecto y docente en animación, web y realidad virtual en la Universidad Adolfo Ibáñez, señala que la tecnología ha desplazado casi todos los aspectos de la vida cotidiana a los medios digitales, y que además la situación actual ha intensificado esto al punto de comparticionar la enseñanza en cápsulas informativas. En palabras de Gandarillas, «creo que todo mutó a la pantalla, hoy casi todos los eventos, los lanzamientos se están haciendo vía streaming. Entonces, por un lado tenemos que pensar en las pantallas y por otro lado el contenido que uno genera. Hoy en día el contenido es muy importante, como que la educación se comparticionó en puras cápsulas de 5 a 10 min, dónde te enseñan desde a clavar un clavo, hasta cocinar. Por lo tanto, es muy atingente el contenido digital como herramienta educativa.» (Gandarillas, A. comunicación personal, 2020). Gandarillas hace el alcance de trabajar diferenciadamente el contenido y el soporte (pantalla), por un lado trabajar el mensaje y por el otro trabajar su exposición. La atingencia del contenido resulta una observación significativa en la fase de desarrollo del proyecto, donde se trabajó el material de video teniendo en consideración esta reflexión.

Por otra parte, Gandarillas reconoce el potencial y la efectividad del contenido digital como herramienta educativa, señalando que tiene un mayor alcance y que permite el aprendizaje simultáneo por medio de lo audio-visual. Por ende, durante la entrevista se reflexionó en torno al potencial de la propuesta de diseño como un dispositivo indirectamente educativo, permitiendo, por medio de la visibilización y alcance digital, educar culturalmente a la audiencia acerca del street dance.

[b.2.5] B.A.D: Baile Asistido por Diseño.

En la conversación mantenida con Alejandro Durán, Diseñador y docente de la Universidad Católica, se reflexionó sobre la propuesta bajo la perspectiva exclusiva de la disciplina del Diseño. Durán reconoció que este proyecto, si bien contiene danza y tecnología, es un proyecto que se inscribe dentro de los modelos y metodologías que competen a los diseñadores. En palabras de Durán, «si el diseño está asistido por el baile o el baile está asistido por el diseño, tú puedes meterlo dentro de un paradigma que para nosotros es nuestro, en el fondo, estás usando las herramientas y las metodologías del diseño para poder dar cuenta de una forma enriquecida del baile.» (Durán, A. comunicación personal, 2020). El alcance de Durán reafirma la pertinencia del proyecto como caso de estudio para el diseño y declara que el diseñador integral está capacitado para optimizar, perfeccionar y potenciar otras disciplinas por medio de estrategias de trabajo que le conciernen. Esta afirmación se relaciona con lo expuesto en el marco teórico de plantear al diseñador como un “operador cultural”, un profesional que es capaz de articular diferentes miradas especialistas y hacerlos converger en un lugar de acción.

El alcance de Durán se entrecruza con las reflexiones mantenidas con Marcos Chilet y Pablo Hermansen. Chilet señala que «la parte digital claramente genera transformaciones e interacciones que no sólo corresponde a espectador- artista, sino que es una incorporación de ambos. Por lo tanto, tus acciones y recomendaciones como diseñador van mucho más orientado a un entendimiento etnográfico, antropológico, profundo, de las metas y objetivos que tiene esta comunidad.» (Chilet, M. comunicación personal, 2019) La afirmación de Chilet refuerza la conveniencia de abarcar este caso de estudio mediante una metodología de investigación cualitativa y etnográfica, de manera de trabajar dentro de las expectativas concretas de la comunidad de street dancers y así beneficiarlos. Por otro lado, Hermansen sostiene que el prototipado es una metodología válida para abordar esta propuesta de diseño, ya que permite la apertura de nuevas potencialidades para continuar la tendencia de esta forma de baile en entornos tecnológicos. «El prototipo tiene la cualidad de que te abre posibilidades, te abre mundos latentes que antes no eran posibles. Es distinto a la obra, la obra yo la planifico, la produzco y la controlo completamente, en cambio el prototipo es más abierto y se pueden mirar como un dispositivo crítico que invitan a la reflexión y permite la creación de conciencia.» (Hermansen, P. comunicación personal, 2019)

Es así como a través de las reflexiones de Durán, Chilet y Hermansen, se desprende que las metodologías y paradigmas del diseño pueden contribuir a enriquecer la danza urbana, reconociendo al diseñador como operador cultural. Por otra parte, se refuerzan las decisiones de abarcar esta propuesta a partir de una investigación cualitativa y desarrollar un proceso experimental, permitiendo generar nuevas potencialidades en la hibridación entre danza y tecnología digital.

[C]

CONCLUSIONES

Tomando en consideración las interacciones críticas desprendidas en la etapa de levantamiento de Información, se realizó una clasificación de las mismas para comprender y generar correlaciones. Estas permitirán posteriormente articular las temáticas de la propuesta de diseño de manera coherente, abordando los temas más relevantes. Primeramente, se diferencia entre las interacciones que impulsan al diseñador a realizar la propuesta de diseño y aquellas que se van a inscribir dentro del desarrollo del mismo; es así como se presentan 4 clasificaciones.

[A] Motor de acción:

Dentro de esta clasificación se identifican las interacciones críticas que propulsaron la realización de la propuesta de diseño. Estas interacciones no se consideran dentro de los objetivos del mismo, ya que se reconoce su gran magnitud, y por ende, resultan inabarcables como objetivos a reivindicar dentro del contexto de proyecto de título. Sin embargo, estas interacciones respaldan lo planteado en el marco teórico, dando sustento al proyecto como motor de acción.

[B] Pertinencia espacio digital:

Esta clasificación recoge todas las interacciones críticas que reafirman la pertinencia de inscribir el proyecto en un espacio digital. Se desprende el gran potencial que tiene este medio para poder generar nuevas posibilidades performáticas, en correspondencia con el contexto atingente que estamos viviendo. Por ende, se levanta información valiosa para la posterior construcción de este espacio en la fase de desarrollo del proyecto.

[C] Hibridación experimental entre danza y tecnología:

Las interacciones críticas en esta clasificación desvelan el gran potencial que tienen las tecnologías digitales para ampliar el lenguaje del bailarín urbano. Estos hallazgos se entrecruzan con los aspectos presentados en el marco teórico respecto a la hibridación de lenguajes, concluyendo que el trabajo experimental no sólo representa una gran oportunidad, sino que también es una necesidad apremiante bajo el contexto actual.

Por otra parte, se reconoce que esta forma de baile ya se encontraba inscrita en entornos tecnológicos, reforzando lo expuesto en el marco teórico respecto a la relación natural de esta danza con las tecnologías. Es así como se desprende la oportunidad de extremar la dimensión tecnológica del street dance para abrir nuevas posibilidades performáticas.

[D] Rescate cultural:

En esta clasificación se desvela la importancia del bailarín urbano como agente cultural-político, destacando sus habilidades como comunicador y activista. Cruzando lecturas con lo expuesto en el marco teórico, se refuerza la esencia subversiva del street dancer y su influencia en la construcción cultural nacional, sin embargo, se identifica una desconexión generacional entre la escena actual y la inicial. Por lo mismo, el diseñador advierte la importancia de generar un rescate histórico por medio de la propuesta de diseño, incluyendo esta clasificación dentro de las temáticas a trabajar.

A continuación, se expone un diagrama explicativo respecto a la clasificación de las interacciones críticas recién descrita.

■ [A] Motor de acción.

- [a.1] Falta de institucionalización en Chile
 - [a.2] Falta de reconocimiento
 - [a.3] El baile como arroz: Falta de instancias protagónicas para el street dance.
 - [a.4] Relación Laboral: Instagram como formato de audición actual y CV visual.
 - [a.5] Importancia del baile urbano dentro de la industria del entretenimiento global
 - [a.6] Institucionalización cultural.
-

■ [B] Pertinencia espacio digital.

- [b.1] Autogestión: Plataformas digitales como espacios válidos
- [b.2] Mismo ADN: Plataformas digitales como el nuevo teatro performático
- [b.3] Conectividad: Escenario Global
- [b.4] Construcción de espacios ilusorios.
- [b.5] El arte de la integración habiendo partido de fragmentos
- [b.6] Potencialidad del contenido como herramienta educativa

■ [C] Hibridación experimental entre danza y tecnología.

- [c.1] Creación de contenidos: Necesidad de experimentar otras dimensiones de la danza
- [c.2] La inscripción tecnológica presente en el desarrollo de la cultura Hip Hop
- [c.3] ¿Qué es lo nuevo?
- [c.4] Pandemia: “Hay que reinventarse”
- [c.5] B.A.D: Baile Asistido por Diseño.

■ [D] Rescate cultural.

- [d.1] Bailarín como agente cultural-político.
- [d.2] Cultura Hip Hop: lugar de pertenencia y construcción de identidad
- [d.3] Desconexión generacional: importancia del registro histórico.

[Fig.3]
Diagrama a partir de las conclusiones de las interacciones críticas.

NW.

FORMULACIÓN DEL PROYECTO

[A]

O P O R T U N I D A D D E D I S E Ñ O

El street dance surgió como una expresión artística del deseo humano más básico de exponer una reivindicación, de aparecer frente a los ojos de una sociedad que los excluía. Esta danza, en sus más de 20 años en nuestro país, ha tenido una fuerte carga social-política, siendo elegida por los jóvenes no sólo como un medio para manifestarse, sino también como una alternativa identitaria. Es así como el bailarín urbano se ha convertido en un agente cultural significativo, utilizando su cuerpo como lugar discursivo y de invención para los desprovistos de propiedad a través de la puesta en escena. Sin embargo, pese a cumplir un rol social relevante en nuestra sociedad, adolece de reconocimiento y legitimación del medio artístico, y sistema cultural en general, difiriendo respecto al desarrollo de esta práctica en otros países. Esto ha forzado a los street dancers a buscar nuevos medios que le permitan ejercer y autogestionar sus propias instancias de visibilización. Es así, como el entorno digital se ha transformado en un espacio válido para este propósito, figurando como un nuevo teatro performático de mayor alcance, en donde el intercambio de contenido audiovisual ha alentado la conexión entre personas, ampliando por consecuencia, las redes de contacto del bailarín urbano y permitiéndole encontrar un escenario global para exponerse.

Desde sus inicios, el street dancer se ha desarrollado conjuntamente con tecnologías eléctricas y electrónicas, por lo que migrar a entornos digitales resulta parte de su proceso de evolución natural. Sin embargo, la contingencia actual ha extremado la digitalización, al punto de acelerar considerablemente la inscripción tecnológica de esta industria y de toda nuestra cotidianeidad. Los bailarines urbanos no quedan exentos del desafío que enfrenta la sociedad actual de reinventarse en sus múltiples aspectos, siendo apremiante repensar nuevas formas de puestas en escena que permitan continuar la tendencia del street dance en entornos tecnológicos. Este dilema se vincula correlacionalmente con la gran interrogante que mantiene la industria del entretenimiento y mundo artístico en general, ¿Qué es lo nuevo?

Es así como se identifica la pertinencia de realizar un trabajo de significación experimental que permita contrastar nuevos mundos de posibilidades, dando cuenta de una forma enriquecida del street dance por medio de herramientas y metodologías del diseño. Por otra parte, el diseñador mediante su rol de operador cultural es capaz de favorecer la visibilidad y comprensión del fenómeno cultural en cuestión, articulando la unión de distintos actores para generar un lugar de acción: hacer ver, hacer saber y hacer hacer; que incite la reflexión colectiva y genere conciencia sobre esta práctica. Asimismo, las características tridimensionales del entorno digital y la capacidad expresiva de la hibridación de lenguajes –audiovisual, digital, corporal–, propician la realización de un diseño expositivo que, inscrito en el marco de la virtualidad, permite generar una experiencia inmersiva y una zona de contacto aumentada.

Surge entonces una oportunidad de diseño: Proporcionar nuevas posibilidades de puestas en escena mediante un trabajo de significación experimental, que permita continuar la tendencia del street dance en entornos tecnológicos y, al mismo tiempo, incitar la reflexión colectiva por medio de la exposición de estos prototipos en un entorno digital inmersivo.

[B]

FORMULACIÓN

QUÉ:

Exhibición digital que, mediante la producción de 5 prototipos simultáneos de puestas en escena, proyecta al bailarín urbano bajo un sentido social y cultural, proponiendo un trabajo de significación experimental a partir de extremar la dimensión tecnológica del street dance.

POR QUÉ:

En base al contexto extremo que estamos viviendo, urge la necesidad de generar nuevas posibilidades performáticas que le permitan al street dancer seguir ejerciendo por medio de entornos tecnológicos y digitales. El trabajo de significación experimental tiene el potencial de generar nuevas formas del hacer, ampliando el lenguaje del bailarín a través de su hibridación con lo digital y audiovisual. Sin embargo, actualmente, no existen miradas desde el Diseño que aborden esta expresión artística en un sentido experimental, social y cultural. El Diseñador mediante su rol de operador cultural es capaz de alinear a diferentes actores con el fin de generar un lugar de acción que favorezca la visibilización y comprensión del fenómeno en cuestión.

PARA QUÉ:

Continuar la tendencia del street dance de estar inscrito en entornos tecnológicos, contrastando nuevos mundos de posibilidades que den cuenta de una forma enriquecida del street dance. Asimismo, incitar la reflexión y toma de conciencia de esta profesión por medio de una exposición digital inmersiva que articule una zona de contacto aumentada. De este modo, aportar a la escena del street dance mediante la construcción de un proyecto que sirva de precedente con miras a especular respecto a distintos futuros y posicionamientos que esa danza podría tener en la sociedad.

[C]

OBJETIVOS

01.

Estructurar los contenidos temáticos que se trabajarán en cada uno de los prototipos de puesta en escena, en función a las interacciones críticas desprendidas del Levantamiento de Información y los ejes claves planteados en el Marco Teórico.

[I.O.V] De manera de poder definir el guión y el orden secuencial de presentación de los prototipos.

02.

Establecer los métodos y acciones necesarias para la elaboración de cada uno de los 5 prototipos, definiendo colaboradores, plazos de entrega y tratamiento [visual-sonorocorporal] de cada puesta en escena.

[I.O.V] Generar un documento de piezas y definir una carta gantt que permita ordenar las acciones y tareas simultáneas dentro de los plazos establecidos.

03.

Determinar el soporte digital más pertinente para implementar la exhibición, con el fin de garantizar una experiencia tridimensional de recorrido virtual.

[I.O.V] Realizar una investigación exploratoria respecto a distintas opciones de soporte digital, comparando y haciendo breves testeos para determinar la mejor opción.

04.

Generar nuevas posibilidades de puestas en escena mediante un trabajo de significación experimental, que permita generar reflexiones y especulaciones respecto a distintos futuros y posicionamientos que esta danza podría tener en la sociedad.

[I.O.V] Realizar sesiones de elicitación con expertos en diferentes áreas para poder alimentar conclusiones respecto al trabajo experimental realizado.

[D]

CONTEXTO

Esta propuesta busca generar nuevas posibilidades de puestas en escena del street dance, a partir de extremar su dimensión tecnológica, llevando a cabo un proceso de significación experimental a través de distintos métodos y lenguajes. Tomando esto en consideración, el proyecto se inscribe en un entorno digital que abarca diferentes áreas de diseño (audiovisual, diseño gráfico, modelado 3D, interfaz, etc.), por lo tanto, resulta pertinente implementarlo en un contexto que, por una parte, soporte esta inscripción digital y contenido multimedia, y por otra, permita una exhibición tridimensional que sea inmersiva y propicie una zona de contacto aumentada.

Luego de investigar distintas opciones de soportes digitales—proceso mencionado con mayor detalle en la Fase de Implementación— se tomó la decisión de implementar el proyecto en una plataforma llamada Hubs lanzada el 2018 por Mozilla Firefox. Mozilla Hubs es una plataforma de colaboración virtual que se puede ejecutar en el navegador, pudiendo visualizar espacios tridimensionales en gafas de realidad virtual, computadoras de escritorio y computadoras portátiles, y en tablets o dispositivos móviles en 2D; sin requerir instalación o tienda de aplicaciones. Esta plataforma permite crear tus propios escenarios 3D, los cuales son caminables por medio de un avatar que posibilita recorrer estos espacios y hablar con otros usuarios por medio de un sistema de audio espacializado, es decir, que diferencia los sonidos según su proximidad. Hubs facilita la conexión y el intercambio de contenido multimedia, admitiendo imágenes, videos, modelos 3D y audio, lo cual lo hace muy conveniente para la propuesta de diseño.

La plataforma trabaja con “salas” que se pueden compartir mediante un URL para que más personas se unan a la reunión, estas salas pueden ser administradas por un anfitrión y permanecen disponibles hasta que el creador las cierre. Los entornos tridimensionales que se visualizan dentro de las salas corresponden a las “escenas”, las cuales se pueden intercambiar fácilmente por las que están disponibles por el equipo técnico o por una de creación propia. El trabajo con código abierto permite personalizar diferentes parámetros de las escenas y elementos, tales como ubicación, escala, luz, sonido y mucho más. Esto se puede realizar mediante el editor de escenas integrado llamado Spoke, el cual se ejecuta completamente en el línea, permitiendo cargar modelos propios y distintos contenidos multimedia; además de contener kits de construcción e integraciones con proveedores de contenido para facilitar la construcción del espacio.

Por otra parte, si se desea un mayor control sobre la interfaz, está la opción de utilizar Hubs Cloud, una versión de la plataforma Hubs especialmente diseñada para marcas personalizadas y eventos masivos. Esta versión permite el uso de un dominio propio, personalizar el acceso de los usuarios y la creación de funcionalidades y características particulares. Está diseñada para la administración de eventos ya que, a diferencia de

Hubs el cual trabaja con un único servidor, Hubs Cloud permite personalizar la cantidad de servidores, siendo capaz de albergar a más usuarios de manera simultánea y cargar con más contenido multimedia. Esta versión de la plataforma no es gratuita como la anterior, sin embargo, tiene distintas opciones de precios, los cuales varían en la cantidad de servidores y tiempo que se utilicen, pagando únicamente el servicio consumido.

Es así como se toma la decisión de realizar el trabajo experimental en la plataforma de Mozilla Hubs, puesto que se adecua perfectamente a la propuesta de diseño al ser una herramienta abierta y flexible que propicia la construcción de un espacio expositivo inmersivo, a través de sus características tridimensionales e interactivas. Por otro lado, se decide utilizar Hubs Cloud únicamente para la posterior exhibición a público abierto, ya que debido al carácter multimediático del proyecto, es necesario contar con un mayor número de servidores que permita la viabilidad de la exposición. Esto no involucra ningún esfuerzo extra más que el costo económico, ya que las escenas trabajadas en Spoke se pueden utilizar tanto en Hubs como en Hubs Cloud, por lo tanto, la escena del espacio expositivo queda guardada, permitiendo su uso en cualquiera de ambas plataformas cuando se desee. Esto permite la creación de una exhibición que fácilmente se puede reactivar y reutilizar para futuras instancias expositivas.

[E]

USUARIOS / AUDIENCIA

El proyecto contempla dos vertientes en este tema. Por un lado, están los usuarios a los que se pretende potenciar a través del trabajo de significación experimental, y por el otro, la audiencia que se busca alcanzar por medio de la exhibición abierta de estos prototipos en un entorno digital.

En primera instancia, la propuesta de diseño se dirige a la comunidad profesional de street dancers chilenos que actualmente están inscritos en entornos tecnológicos, estos corresponden a “Generación Z” (13-19 años aprox.) y “Millennials” (20-35 años aprox.), quienes conforman la escena actual y se autogestionan por medio de las plataformas digitales. También se busca abarcar a los principales agentes que se relacionan con esta comunidad, tales como audiovisuales, diseñadores, productores de eventos, directores creativos, centros culturales, marcas sponsor, entre otros, involucrando las generaciones anteriormente mencionadas y sumando a la “Generación X” (36-49 años aprox.); y en un menor rango de involucramiento a los “Baby Boomers” (50-68 años aprox.). El trabajo de significación experimental, busca llegar a estos usuarios de manera de proporcionarles nuevas posibilidades de puestas en escena, lo que eventualmente puede incrementar las relaciones de los street dancers con estos agentes, generando nuevos vínculos y proyectos creativos. Las herramientas utilizadas para incentivar esta conexión, se detallarán más adelante en la fase de Comunicación del Proyecto.

En segunda instancia, la exhibición abierta del trabajo experimental que se realizará por medio de la plataforma de Hubs Cloud, tiene el potencial de alcanzar a una audiencia universal, debido a que supone una zona de contacto aumentada, por medio de la implementación del proyecto en un entorno digital accesible desde cualquier dispositivo y lugar geográfico. Sin embargo, igualmente se define un tipo de audiencia que contempla a la “Generación Z”, “Millennials” y en menor rango a la “Generación X”, considerando que para visitar la exposición se debe tener una familiaridad previa con interfaces, siendo los *nativos digitales*²¹ a quienes más se les facilitará esta interacción con la plataforma. Teniendo esto presente, se contempla que la audiencia debe tener acceso a computadoras de escritorio, computadoras portátiles, tablets o dispositivos móviles. Por otra parte, es posible definir a los asistentes en dos categorías; primeramente aquellos que mantienen un interés relacionado con las temáticas abordadas en la exposición, tales como interés por el medio artístico, danza, cultura hip-hop, diseño expositivo o innovaciones tecnológicas, asistiendo a la exhibición como una actividad premeditada. Y en segunda categoría, aquellos que no mantienen un interés previo por las temáticas expuestas, pero que por medios de difusión, recomendación o simple curiosidad, llegan al espacio expositivo, permitiendo incentivar la reflexión y generar conciencia de esta práctica en personas que no se veían interesadas anteriormente.

^[21] Término acuñado por el autor estadounidense Marc Prensky (2001), para referirse a los jóvenes que constituyen la primera generación formada en los nuevos avances tecnológicos, los que se han acostumbrado por inmersión al encontrarse, desde siempre, rodeados de ordenadores, vídeos y videojuegos, música digital y telefonía móvil.

[F]

ESTADO DEL ARTE

Habiendo desarrollado un previo levantamiento de información, el estado del arte se presenta en dos categorías: antecedentes y referentes. En primera instancia, se exponen antecedentes relacionados a exhibiciones digitales y trabajos de significación experimental que se vinculan con las temáticas expuestas en el Marco Teórico. Y en segunda instancia, se presentan referentes pertinentes al proyecto en diversas materias, tales como, producción audiovisual, procesos experimentales de hibridación de lenguajes, artistas que trabajan realidad mixta, experiencias performáticas extrasensoriales, exhibiciones virtuales, diseño expositivo y diseño gráfico.

Ambas categorías responden a una variedad de ángulos que inspiraron el desarrollo de la propuesta de diseño «Híbrido», rescatando aspectos significativos que serán incorporados en la próxima fase de Desarrollo del Proyecto.

[a] Antecedentes

01. Closed on Monday: COM es un modelo de galería alternativo que siempre está abierto y accesible a nivel mundial. Es un espacio de arte 3D interactivo en línea, creado por el dúo de hermanos Xavier Burrow y Liliium Burrow en 2018. La pareja combina su experiencia en desarrollo web y diseño interactivo, gestión artística y prácticas artísticas individuales para ofrecer un programa experimental de exposiciones digitales. Es un lugar de encuentro digital que invita a la participación a través de la frase “camine o vuele por el espacio desde cualquier lugar y en cualquier momento.” Es un importante antecedente en torno a la creación de exposiciones virtuales de arte y de interfaz interactiva.

02. Megafone.net: Antoni Abad impulsó proyectos de comunicación digital de colectivos marginales, haciendo uso de internet y las nuevas tecnologías para dar voz y visibilidad a colectivos que no tienen presencia activa en los medios de comunicación. Ejemplos de esto, son los casos de los taxistas de México (Sitio taxi) y las prostitutas de Madrid (Canal invisible). Ambos proyectos, se encuentran en la web megafone.net, espacio pionero en la exploración de otros posibles usos sociales y comunicativos de las tecnologías digitales, capaces de amplificar las voces individuales y colectivas a menudo ignoradas, siendo un antecedente significativo en cuanto a proyectos digitales que inciten a la visibilización de ciertas comunidades.

03. Contact High: A Visual History of Hip-Hop: Exhibición que busca homenajear a los fotógrafos que han desempeñado un papel fundamental en llevar la cultura visual del hip-hop al escenario global. Se incluyen videos inéditos, recuerdos y música para complementar las fotografías, demostrando cómo la documentación de un fenómeno cultural, impacta la política, la cultura y los movimientos sociales en todo el mundo. Es un antecedente fundamental para la propuesta de diseño, puesto que se realiza un rescate cultural a partir de registros y documentación histórica sobre el hip-hop.

04. Dance Book “Ruth”: Disponible en IBooks y Google Play, “Ruth” es el primer libro digital de danza, creado, producido y dirigido por los bailarines y coreógrafos Keone y Mari Madrid; el cual mezcla la narración literaria con un material audiovisual auténtico. Cada capítulo finaliza con un video coreográfico que se acopla al relato, creando una nueva dimensión para el lector. La realización de este material, convocó a bailarines y realizadores de todas partes del mundo, e hizo uso del espacio medial de una forma nunca antes vista. Conciernen un antecedente para el proyecto en la hibridación de la danza con multimedia, disponible en un formato digital.

05. Thinking with the Body: Mind and Movement: Exposición experimental creada por Wayne McGregor, ofrece un vistazo a los aspectos mentales del proceso y cómo esto se entrelaza con lo físico para que el cuerpo en movimiento se convierta en una entidad que resuelve problemas y genera conocimiento en este género. McGregor comenzó a investigar las posibilidades de los medios digitales como herramientas para la creación de danza en la década de 1990 con un interés en construir una “entidad” artificialmente inteligente, basada en computadora para estar presente en el estudio junto a los bai-

larines. Representa un antecedente relevante para el proyecto, puesto que plantea el trabajo experimental a partir de extremar la dimensión tecnológica de la danza.

06. PEWMA: Es el primer film de danza contemporánea filmada en un ángulo de 360 grados en Chile. Realizado por Ignacio Sebastián Gatica e Ignacio Díaz, junto a varios intérpretes de la ciudad de Valdivia. Esta obra es un experimento que a través del uso de video inmersivo, tiene como objetivo transportar al espectador a los hermosos paisajes del sur de Chile. La película se muestra en lentes de realidad virtual, en formato de visualización individual y tiene una duración de quince minutos. PEWMA es un antecedente valioso, ya que corresponde al único antecedente nacional que ha propuesto la utilización de tecnologías digitales para enriquecer la experiencia performática.

[b] Referentes

07. John Maeda: John es una de las principales figuras del arte interactivo y uno de los padres del diseño experimental. Explora el potencial artístico y visual del ordenador como herramienta, y del código informático como herramienta de trabajo. Maeda (re) plantea nuestra relación con el medio digital, promoviendo un acercamiento humanista a la tecnología, en base a los principios de interacción entre ordenador y usuario en la simplicidad y la cercanía, siendo un referente fundamental para el proyecto.

08. The best art: The Best Art es una colaboración artística entre la computadora y el ser humano, creada por la artista de redes Nicole He. La computadora consulta el universo cibernético y usa un algoritmo para calcular objetivamente el mejor arte para un momento dado en el tiempo. El humano recibe las instrucciones de la computadora en forma de recibo impreso, para luego ejecutar los comandos; generando así, el “mejor arte” y cumpliendo la visión artística de la computadora. Es un referente ideológico para el proyecto en el sentido de repensar la creación artística inscrita en entornos tecnológicos.

09. Project Home: Es una productora de danza establecida por Christopher Martin y Larkin Poynton, con el objetivo común de producir un trabajo significativo e innovador que trascienda más allá del escenario. Ellos trabajan la hibridación del espacio físico (escenario) con el espacio digital, conectando diferentes disciplinas artísticas, para crear proyectos audiovisuales que desencadenan en obras presenciales. Project Home representa un referente para el proyecto por la forma en que utilizan el audiovisual para crear una nueva dimensionalidad entre el bailarín y espectador, la cual no es posible en un teatro convencional, sin embargo, al mismo tiempo tienen la capacidad de vincular el contenido audiovisual con la puesta en escena física.

10. Quizás: El realizador de este proyecto, Hok, creó una técnica que denominó paper-cutting motion a raíz de la investigación con el frame x frame (stop motion) y la danza. Hok grabó una coreografía en pareja y decidió imprimir cada frame del video

para cortar a mano más de 4000 trozos de papel. Posteriormente, situó los trozos de papel en un pequeño marco rodeado de objetos que proponían una escala diferente respecto al cuerpo, y creó con ello, un stop motion de la coreografía. Esta técnica de intervención manual en el proceso de creación digital, distanció completamente la coreografía inicial del producto final, por lo que representa un importante referente para la propuesta de diseño en materia de experimentación de lenguajes.

11. Asphyxia: Proyecto cinematográfico experimental de Maria Takeuchi y Frederico Phillips, que explora el movimiento humano a través de la tecnología de captura de movimiento. El proyecto es un esfuerzo por explorar nuevas formas de usar y/o combinar tecnologías y diferentes campos, la actuación se centra en una coreografía elocuente que al combinar artes visuales y tecnologías 3D adquiere un carácter y estética fotorealista, siendo un referente significativo para el proyecto.

12. Dosmildoce: El año 2012 fue de atención al cambio de era y comienzo de un gran momento de crisis mundial de todas las prácticas sociales. En este sentido, la obra multidisciplinaria que dirige José Vidal tiene el propósito de crear una masa crítica sensible a la condición humana. La pieza en sí misma, es un potente viaje de transformación del espacio común de interacción entre los cuerpos, reuniendo espectadores y performers en el mismo espacio escénico co-creando una experiencia interactiva. Dosmildoce es un referente para el proyecto respecto a la utilización de experiencia interactiva en una puesta de escena dancística, y además de la danza como potente herramienta comunicacional y crítica.

13. Hay tantos fantasmas en mi lugar: Proyecto fotográfico realizado por Karman Verdi, el cual usando un proyector, colocó a los modelos en su departamento, apelando a la falta de comunicación y el aislamiento físico durante los meses en aislamiento. Verdi creó una sensación de presencia de una persona en un espacio que no está habitando realmente, una historia que como explica Verdi, “es sobre personas ubicadas en diferentes lugares viviendo los mismos tiempos de incertidumbre.” Este proyecto, corresponde a un referente conceptual respecto a cómo abordar artísticamente la contingencia actual.

14. Michael Kozlowski: Es un artista de medios y desarrollador de software estadounidense. La mayor parte de su trabajo incorpora la entrada de video bidimensional en vivo o pregrabado e interacción física, que se procesa y transforma en tiempo real. Realiza videos, esculturas digitales y aplicaciones de software. Kozlowski es un referente fundamental para el proyecto debido a su reciente trabajo con diferentes bailarines contemporáneos, llevando el movimiento y la danza a interactuar con realidad mixta.

15. Los nueve moUnstros: Proyecto audiovisual realizado por el coreógrafo y bailarín mexicano Emiliano Jimenez, en colaboración con su hermana, la diseñadora Kamila Jiménez. Este proyecto, reinterpreta el poema de César Vallejo “los nueve monstruos”, combinando discurso, danza y motion graphics, los cuales son proyectados sobre el cuerpo del bailarín en una sincronización perfecta, siendo un referente en la hibridación de lenguajes.

16. #StayArtHomePejac: Pejac es un artista urbano español, que en medio del confinamiento mundial invitó a la gente por medio del hashtag #stayarthomepejac a pintar miniaturas que interactúan, a través de las ventanas, con el exterior. El desafío se hizo viral con la participación de personas de más de 50 países, los dibujos en las ventanas reflejaban el deseo de habitar un espacio que era imposible, pero que a través de estos personajes, plazas, edificios y calles cobraban vida de nuevo. Esta intervención corresponde a un referente conceptual respecto a cómo abordar artísticamente la contingencia actual.

17. Exhibition Art: Diseño gráfico y espacial para exposiciones, Wang Shao: Este libro agrupa los mejores diseños de exposiciones alrededor del mundo, proporcionando información respecto a flujos y herramientas para enriquecer la experiencia de los visitantes. Además proporciona una diversidad de diseños y gráficas innovadoras, las cuales sirvieron de fuente de inspiración para el diseño del proyecto.

18. Astronomical: Fue el concierto que el rapero Travis Scott realizó a través de la plataforma de videojuego Fornite. El espectáculo fue una experiencia extrasensorial que se realizó en línea dentro de un entorno virtual, permitiendo a los participantes recorrer el espacio e interactuar entre sí. A través del show existieron múltiples puestas en escena que contemplaban eventos surrealistas, los cuales repercutían en el entorno y en los jugadores. Astronomical corresponde a un referente significativo de la utilización de medios digitales para generar experiencias performáticas inmersivas.

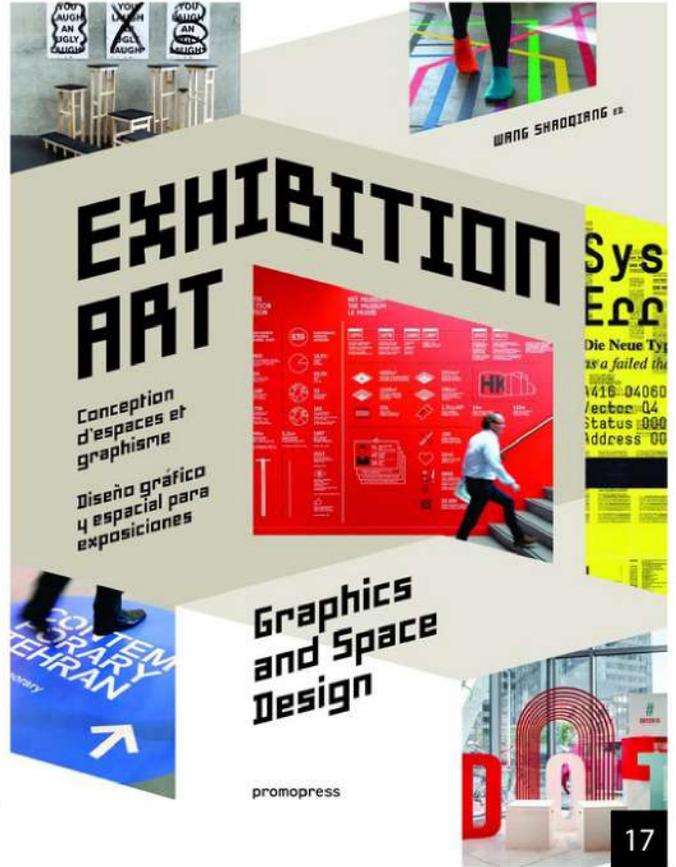
19. Expo 360: Exhibición virtual desarrollada por alumnos y profesores de diseño de la Universidad Adolfo Ibáñez. Esta exposición reúne 25 espacios virtuales hechos por alumnos que integran realidad virtual y diseño. El espacio de exhibición contempla un hall central con 5 pasillos que llegan a 5 salas con diferentes puertas que redireccionan a los espacios virtuales de cada alumno. Esta expo es un referente fundamental para la creación de la infraestructura del proyecto y para la investigación de distintos soportes digitales.



3



10



17



6

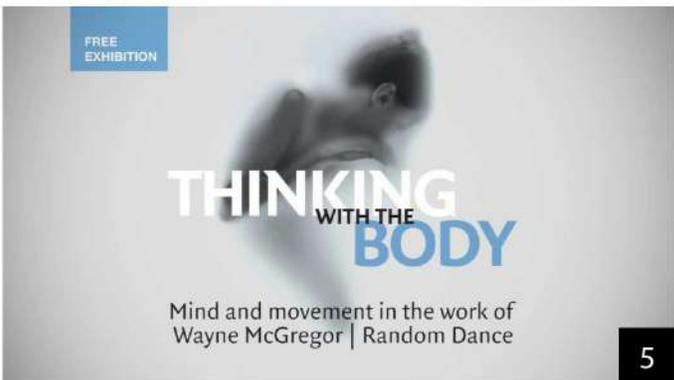


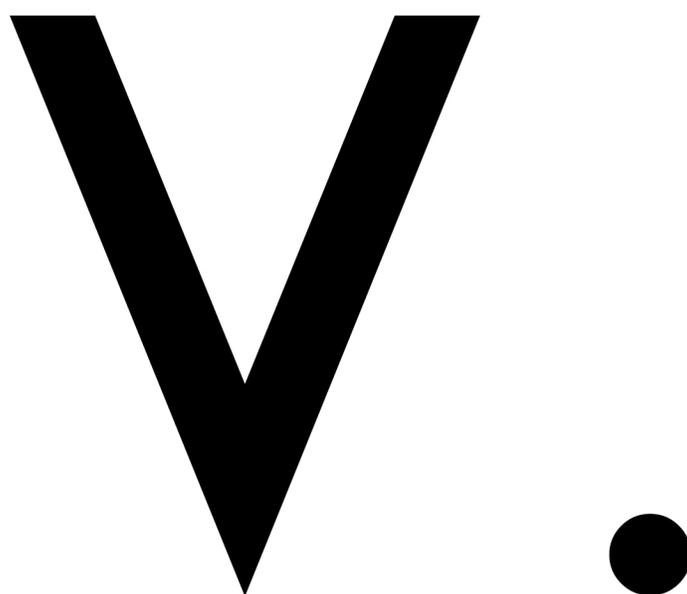
14



9

[Fig.4]
Antecedentes y referentes.
Estado del arte.





DESARROLLO DEL PROYECTO

[A]

METODOLOGÍA DE TRABAJO

En consideración con los objetivos y requerimientos de la propuesta de diseño, se estructuró una metodología de trabajo en 7 fases de desarrollo.

La primera etapa corresponde a la Fase de Investigación, donde se realizó un levantamiento de información cualitativo, a partir de entrevistas entabladas con personas de la escena hip-hop y expertos en distintas áreas. En esta etapa, se detectaron las interacciones críticas más relevantes que, entrelazadas con los temas planteados en el Marco Teórico, dieron sustento al proyecto de diseño. La segunda etapa, corresponde a la Fase de Planificación, donde se estructuraron los contenidos temáticos a trabajar en cada prototipo, determinando el guión narrativo y recorrido secuencial de su exhibición. Luego se desarrolla la Fase de Gestión, en la cual se realiza el contacto con los colaboradores y estudios fotográficos para la filmación, destacando el trabajo del diseñador como operador cultural. La cuarta etapa, contempla toda la Fase de Diseño y Desarrollo, detallando la elaboración de los 5 prototipos y del modelo arquitectónico tridimensional, para pasar a la siguiente Fase de Implementación. En esta etapa se detalla el proceso de búsqueda de distintos soportes digitales y la posterior implementación de los prototipos en la plataforma de Mozilla Hubs. Paralelo a las etapas anteriores, se desarrolla la Fase de Identidad visual, para finalmente concluir con la Fase de Comunicación del Proyecto, donde se explica la estrategia de difusión y conexión con distintos agentes claves, y la posterior difusión que se realizará para la exhibición masiva.

[B]

INVESTIGACIÓN

La Fase de Investigación, comienza con la intención de comprender y analizar el fenómeno en cuestión desde las propias experiencias y expectativas de la comunidad de street dancers, de manera de aterrizar todo lo planteado en el Marco Teórico a una realidad concreta. Esta investigación se aborda desde una metodología cualitativa, utilizando distintas herramientas para el levantamiento de información. Habiendo iniciado con la realización de 3 focus groups y entrevistas abiertas a distintos street dancers y agentes claves de la escena hip-hip –actual e inicial–, se prosiguió a realizar entrevistas a expertos y docentes de distintas áreas, para contrastar miradas a partir del mismo fenómeno. Es así como, a través de un proceso de transcripción y codificación en busca de correlaciones significativas, se desprendieron las interacciones críticas más relevantes, las cuales fueron posteriormente analizadas y clasificadas en 4 agrupaciones principales [ver diagrama en página 60.]. En base a estas clasificaciones y al entrecruce con los temas teóricos levantados, es que se da paso a la segunda Fase de Planificación de los contenidos temáticos.

[C]

PLANIFICACIÓN: ESTRUCTURACIÓN DE CONTENIDOS TEMÁTICOS

En base a la investigación teórico-cualitativa, se desprenden 5 premisas que guiarán el trabajo experimental de cada puesta en escena. Si bien, todo el proyecto está planteado bajo el paraguas de la hibridación entre el street dance y las tecnologías digitales, cada prototipo buscará trabajar un proceso de significación experimental en particular, por lo que la definición y estructuración de estas temáticas, resulta fundamental para las fases posteriores de Gestión y Diseño y Desarrollo.

El siguiente diagrama muestra las correlaciones que se hicieron entre las interacciones críticas y los temas teóricos levantados, para determinar las 5 temáticas que inspirarán el proceso de significación experimental de los prototipos.

TEMÁTICAS

Marco Teórico:

- Surgimiento de la cultura Hip Hop en EE.UU.
- Mediatización y exiliados políticos.
- Hip Hop como acto político en Chile.
- Autogestión como resistencia.
- Intervención análoga en lo digital.
- Industria del espectáculo y videoclips.
- Plataformas digitales: Nuevas tendencias de visibilización.
- Medios conectivos como constructores de cultura.
- Plataformas digitales como espacios performáticos.
- Digitalización: nuevas potencialidades en el campo de la creación artística.
- Comunicación audiovisual: Lenguaje y diseño
- Screendance: La pantalla como espacio coreográfico
- Diseño experimental y prototipado como apertura a mundos posibles.
- Museo como zona de contacto.
- Diseñador como operador cultural

Interacciones críticas:

- Falta de institucionalización en Chile
- Falta de reconocimiento
- El baile como arroz: Falta de instancias protagónicas para el street dance.
- Relación Laboral: Instagram como formato de audición actual y CV visual.
- Importancia del baile urbano dentro de la industria del entretenimiento global
- Institucionalización cultural.
- Autogestión: Plataformas digitales como espacios válidos
- Mismo ADN: Plataformas digitales como el nuevo teatro performático
- Conectividad: Escenario Global
- Construcción de espacios ilusorios.
- El arte de la integración habiendo partido de fragmentos
- Potencialidad del contenido como herramienta educativa
- Creación de contenidos: Necesidad de experimentar otras dimensiones de la danza
- La inscripción tecnológica presente en el desarrollo de la cultura Hip Hop
- ¿Qué es lo nuevo?
- Pandemia: "Hay que reinventarse"
- B.A.D: Baile Asistido por Diseño.
- Bailarín como agente cultural-político.
- Cultura Hip Hop: lugar de pertenencia y construcción de identidad
- Desconexión generacional: importancia del registro histórico.

Tecnologías digitales.

Prototipo que busca experimentar la multiplicidad de variantes que permite generar la tecnología digital, creando un entorno virtual.

Intervención análoga en lo digital.

Prototipo dónde se interviene el proceso creativo de la tecnología digital con el lenguaje de lo presencial, generando un neo lenguaje híbrido.

Rescate de la cultura hip-hop.

Prototipo que busca rescatar y valorizar los antecedentes culturales de esta expresión corporal, generando un entrecruce de tiempos del pasado al presente que evidencie su (re)significación.

Rol político y comunicador del bailarín.

Prototipo que visualiza y concibe al bailarín como comunicador y activista, usando su cuerpo como medio para transmitir ideas, sentimientos y cosmovisiones del mundo.

Conectividad.

Prototipo que busca evidenciar la viralización y apropiación del baile urbano como una actividad social representativa del mundo contemporáneo.

[Fig.5]
Diagrama de las temáticas desprendidas a partir de las interacciones críticas y la investigación teórica.

■ Motor de movimiento o temática general del proyecto

[D]

G E S T I O N

El proceso de gestión se inició con la estructuración de una primera carta gantt, ordenando y clasificando las distintas tareas para la realización de los prototipos, espacio digital, identidad visual y escritura de la memoria, contemplando los tiempos de entrega y definiendo un margen de error. Una vez estructuradas y priorizadas las tareas, se prosiguió a definir y contactar a los diferentes colaboradores para cada propuesta, entre ellos, intérpretes y coreógrafos de street dance, audiovisuales, animador digital, productores musicales, y músicos de la escena hip-hop—proceso que se menciona detalladamente en la elaboración de cada prototipo. Este proceso contempló la gestión de reuniones presenciales y virtuales, cotizaciones de presupuesto y negociaciones de derechos de autor, revisando diversas opciones, para finalmente definir a los colaboradores, realizar una tabla de presupuesto y estructurar una segunda carta gantt. Cabe mencionar, que debido al contexto de emergencia sanitaria, el proceso de gestión contempló variantes adicionales como cuarentenas y medidas sanitarias, velando por la seguridad de los participantes y la factibilidad en la realización de cada tarea.

Fue así como, en primera instancia, la gestión de los ensayos se realizó vía zoom o material audiovisual, pidiéndoles a los bailarines y músicos que se grabaran constantemente para ir revisando los avances en conjunto. De esta manera el proyecto pudo seguir desarrollándose, a pesar de permanecer en cuarentena total. La incertidumbre de no saber cuándo se levantarían las cuarentenas, derivó en acomodar nuevamente las diferentes tareas, priorizando todo aquello que se pudiera avanzar en casa y desplazando las grabaciones para el mes de Agosto.

Una vez que se inició el proceso de desconfinamiento en ciertas comunas, lo siguiente en la lista, fue contactar a un estudio de grabación que estuviera funcionando con todos los resguardos necesarios. Se realizaron diversas cotizaciones, hasta contactar al dueño de “Zabal & Lujan Estudio”, estudio fotográfico ubicado en Providencia que cuenta con dos estudios de grabación y un sin fin de 2 caras con las dimensiones pertinentes para la grabación de las coreografías. Después de entablar conversaciones con Pablo, dueño del estudio, se consiguió llegar a un acuerdo de arriendo al costo mínimo, contemplando una jornada completa más el arriendo de dos focos Diva light 255 wt y dos focos Fresnell de 2000 wt. En base a las fechas disponibles, la grabación quedó agendada para el sábado 5 de Septiembre, por ende, se inició la tramitación de un permiso especial con Carabineros de Chile, a través de la productora Sangfield Producciones. Este permiso nos otorgó la facultad de poder realizar la grabación con un máximo de 10 personas, contando también con permisos de traslado para los colaboradores que aún se encontraban en zonas con cuarentenas.

Las grabaciones de los prototipos 1,2 y 4 se coordinaron todas para esa misma fecha, por lo tanto, previo al día de grabación, se organizó un plan de rodaje determinando los tiempos de llegada, montaje, maquillaje y peinado, grabación de cada prototipo,

[E]

DISEÑO Y DESARROLLO

Finalizadas las grabaciones en la Fase de Gestión, se abre paso a la Fase de Diseño y Desarrollo, donde se elaboraron los distintos prototipos derivados de las temáticas planteadas en la etapa de Planificación. A continuación, se presenta en profundidad la temática, referentes, proceso de diseño, formato de instalación, autores y texto expositivo final de cada una de las propuestas.

[e.1] Elaboración prototipos

01. Cuerpos Digitales

Temática:

Corresponde al primer prototipo de puesta en escena dentro del recorrido secuencial de la exposición. Cuerpos digitales se creó bajo la premisa de buscar extremar lo máximo posible la inscripción del cuerpo en entornos tecnológicos, experimentando como los movimientos del bailarín, a partir de la multiplicidad de variantes y parámetros que te permiten generar las tecnologías digitales, son capaces de decodificarse en un entorno completamente virtual. Este prototipo plantea una experiencia inmersiva, la posibilidad que el espectador entre al mundo virtual del bailarín, rompiendo con la cuarta pared²² y creando una nueva dimensionalidad a través de la exposición 360 del contenido audiovisual, el diseño 3D y un diseño sonoro instrumental que incite a la sumersión. Las posibilidades que entrega la tecnología digital permite crear una puesta en escena surrealista, con escalas y apariencias irreales que no son posibles en el mundo natural, este prototipo se aprovecha de eso, e inicia un trabajo experimental a partir de la hibridación de lenguajes entre lo corporal y lo digital.

Referentes:

Los referentes generales para este proyecto en cuanto a la utilización de recursos tecnológicos y danza, son el proyecto cinematográfico *Asphyxia*, anteriormente mencionado en el estado del arte, y el videoclip “Light it Up Remix” de Mayor Lazer realizado por Method Studios. Ambos referentes, ocupan la técnica de Motion Capture o captura de movimiento, para reconocer los movimientos del bailarín y posteriormente traducir toda esa información en datos informáticos que se pueden manipular bajo parámetros y variables de distintos softwares. Por otra parte, un referente importante para la creación del entorno virtual de este proyecto es la performance digital “Hakanaï” realizada por Adrien Mondot y Claire Bardainne, la cual inspiró la creación de la malla 3D que soporta y envuelve al bailarín. Por último, el diseño sonoro de este prototipo se creó bajo la influencia de artistas como Dj Mofak, especialmente su track instrumental “One Luv”, el cual inspiró la producción musical para este proyecto generando una atmósfera inmersiva.

^[22] Pared imaginaria que existe entre el actor y el espectador.



[Fig.7]
Sebastián Vallejos
(Grabeatmaker)
produciendo la música para
el primer prototipo.

Proceso de diseño:

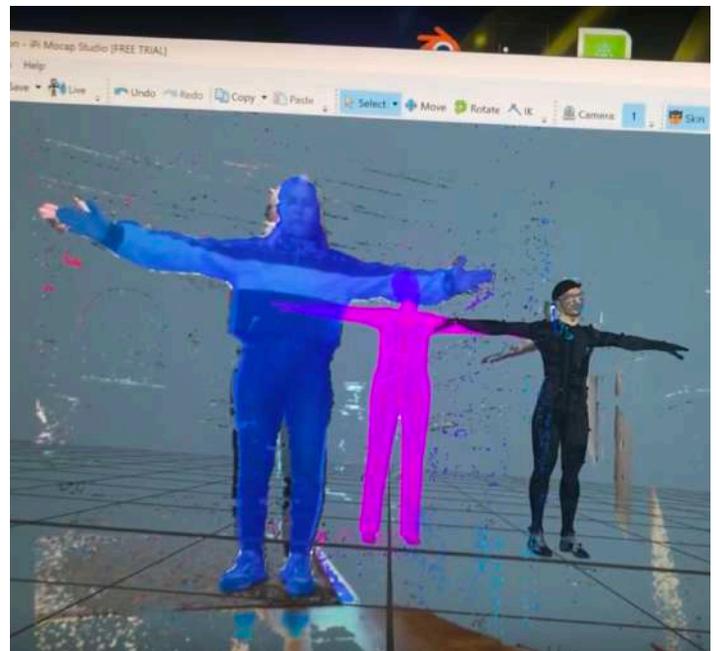
[1] Pre-producción:

El proceso de este prototipo se inició con la investigación de distintos recursos tecnológicos que fueran factibles de realizar, tanto técnica como económicamente, en el contexto de proyecto de título, pero que a su vez, también representarían un desafío para el trabajo de significación experimental. Dentro de las opciones se encontraban técnicas como Motion Capture, Rotoscopia y Motion Trail Echo Effect, siendo la primera la técnica objetiva a realizar. Durante este proceso, se contactó a docentes de diseño expertos en el área digital como Alejandro Gandarillas, Jorge Forero y Alejandro Durán, quienes proporcionaron diferentes métodos para realizar la captura de movimiento de una forma viable.

Es así como después de un levantamiento de información, se decidió usar sensores Kinect de las consolas Xbox como dispositivos de captura. En una primera instancia, se consiguieron prestados 2 sensores Kinect 360 para realizar los primeros tests, sin embargo, se detectó que los puntos de las articulaciones eran insuficientes para reconocer debidamente los movimientos del bailarín, siendo el torso, con solo dos puntos de reconocimiento (cuello y pelvis), el que representaba el mayor problema, puesto que no detectaba la plasticidad de la columna. En base a esto, se tomó la decisión de invertir en un sensor Kinect de Xbox One de segunda mano, el cual siendo la última versión de sensores Kinect cuenta con un mayor número de puntos de reconocimiento, permitiendo una captura más fidedigna a los movimientos del bailarín. Para la utilización del sensor también fue necesario conseguir un adaptador para PC puesto que esta última versión no cuenta con salida USB.

Una vez conseguido los dispositivos de captura, se hicieron pruebas con dos métodos diferentes para poder traducir la información obtenida instantáneamente por la captura de movimiento a través del sensor, a datos informáticos que se pudieran guardar y decodificar en programas de diseño 3D. El primer método consta de la utilización de tres softwares: “Kinect SDK” el cual conecta el sensor a la computadora y permite

visualizarlo, “NI Mate” el cual permite grabar la captura de movimiento y traducirla en data que se puede guardar, y por último “Blender” donde manualmente se ajustan las coordenadas de los puntos de reconocimiento a un esqueleto 3D. El segundo método consta de dos softwares, “iPi Recorder” el cual admite la conexión de múltiples dispositivos de captura, permitiendo visualizar y guardar la captura de movimiento en formato .iPiVideo; y el software “C4D”, el cual admite este formato, siendo capaz de procesar automáticamente las coordenadas y vincularlas a un personaje 3D. C4D permite exportar el personaje con la data del bailarín en un formato .fbx que es compatible con todos los programas de diseño 3D, facilitando el proceso de post-producción. Después de realizar tests con ambos métodos en conjunto con el animador digital Joaquín Morgado, se determinó que el segundo era el más conveniente puesto que agilizaba los procesos de captura y post-producción.



[Fig.8]
Primeros tests de motion capture.

[2] Producción:

El diseño sonoro de este proyecto, estuvo a cargo del bailarín y productor musical Sebastián Vallejos alias Grabeatmaker. Como brief, se le entregó a Sebastián la indicación de realizar un diseño sonoro instrumental, que provocará una montaña rusa de sensaciones al intérprete de manera de incitar el uso de distintas cualidades de movimiento. Además, debía ser una música inmersiva que pudiera tener una transición armoniosa entre término y el inicio de la canción, ya que el video se expondría en un constante loop. En primera instancia, Sebastián comenzó a probar diferentes armonías, bombos, cajas, hats y efectos que determinarían los distintos momentos de la pista. En el proceso, todos los avances eran revisados en conjunto con la diseñadora del proyecto, por lo que existió un feedback constante en todo el proceso de producción. La producción final derivó en un track de 2:15 min que se testeó en diferentes reproductores de audio como monitores profesionales de estudio, celular, mini Speak y audífonos, logrando el mismo efecto de inmersión que se había premeditado.

La producción de la captura de movimiento se coordinó en conjunto con las grabaciones de los prototipos “La Ventana” y “Mujer”, realizándose en el estudio fotográfico Zabal & Lujan, el cuál proporcionaba un fondo uniforme para una captura más limpia. Debido a la naturaleza técnica y experimental de este prototipo en específico, se consideró la participación de street dancers que se desenvuelven en el área de hip-hop freestyle, manteniendo una gran capacidad de improvisación y conexión instantánea con la música. Los intérpretes corresponden a José Gonzalez y José Pablo Marín, quienes a lo largo de su carrera se han especializado en el desarrollo de técnicas de alto nivel de control corporal. Previo a la grabación se les envió la pista a los bailarines para que se familiarizaran con la música, y se les solicitó traer ropa negra ajustada de manera de obtener un mejor contraste y definición de los movimientos. En el lugar de grabación, la diseñadora les indicó a los intérpretes diferentes puntos a tener en consideración para la improvisación, los cuales fueron desprendidos de los procesos de testeo realizados

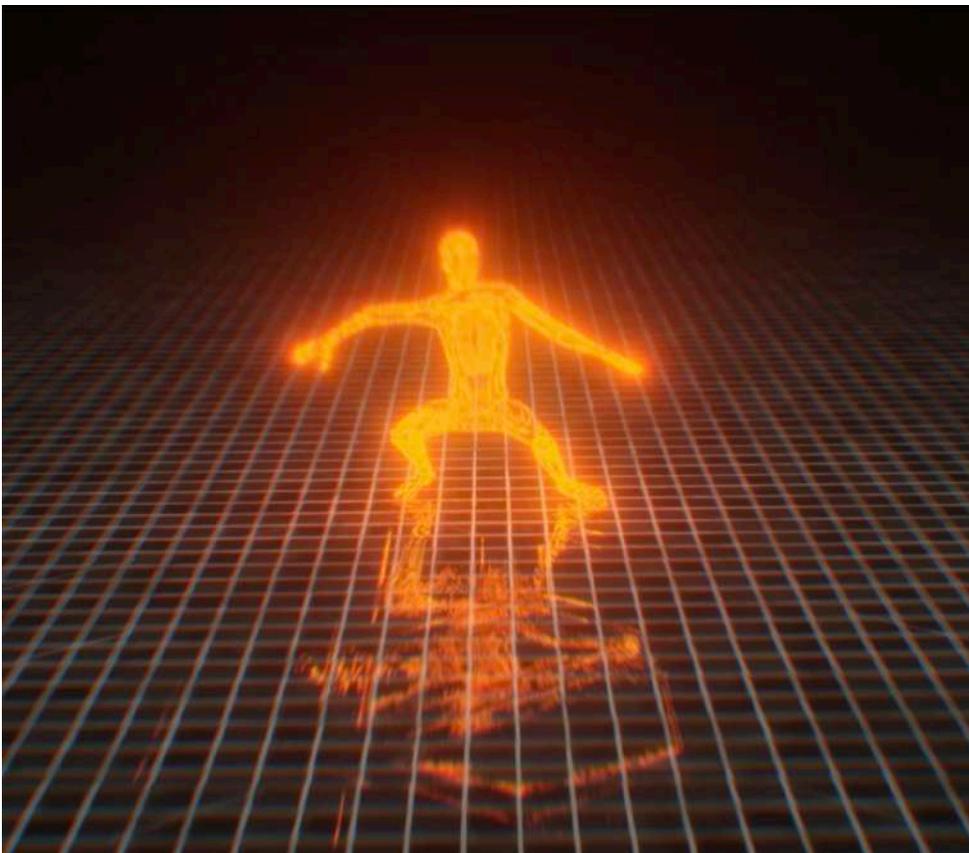
con anterioridad: los bailarines no podían realizar giros y tenían que tener especial cuidado con la bajada al suelo, puesto que el sensor perdía los puntos de conexión de seguimiento. Con esto en mente, los intérpretes comenzaron en turnos a improvisar con la música. En total se realizaron 5 capturas de cada uno utilizando un sensor Kinect Xbox one y una iMac de escritorio con procesador compartido de Windows 10. Las capturas en formato .iPiVideo fueron posteriormente procesadas en los programas ya mencionados.



[Fig.9]
Captura de movimiento realizada en el estudio Zabal & Lujan.



[Fig.10 y 11]
Primeras propuestas de animación digital.



[Fig.12]
Propuesta final de animación digital.
Fotograma del video final.

[3] Post-producción:

Para el proceso de producción se procesaron las capturas y se les adjudicó un personaje descargado de Mixamo, estas fueron exportadas en formato .fbx para entregárselas al animador digital. Además, la diseñadora armó un video referencial montando las mejores partes coreográficas para sincronizar los movimientos de los bailarines con la música. Ambos archivos fueron enviados a Joaquín, quien fue el encargado de toda la producción de este proyecto, en constante supervisión con la diseñadora.

Joaquín montó las capturas en Cinema 4D, separó los polígonos de la geometría y aplicó textura al cuerpo, la cual pasó por diferentes fases de iteración hasta llegar a la apariencia final. Para la textura final del personaje se aplicó efectos de luminancia, glow, terminando en un personaje luminiscente de colores cálidos. Para el suelo se aplicaron herramientas como mapa de textura y cloner map, logrando el efecto de una malla infinita con reflejo del personaje. Posteriormente toda la secuencia fue exportada en formato .JPG e importada a Adobe After Effects en donde se le aplicó a la animación herramientas como Motion Blur y Aberración Cromática alterando los canales RGB para un aspecto de estilo más retro. Una vez sincronizada la imagen con el audio, se incorporó el profesional en audiovisual Freddy Barrientos alias Sangfield, quien fue el director de cámara para elaborar los distintos planos dentro del programa After Effects.

Formato de instalación:

El prototipo derivó en un video Full HD de dimensiones 1920 x 1080 píxeles y 2:15 min de duración. Dentro de la plataforma de Hubs el video se curvó en 360 grados quedando como una esfera de casi 10 metros de diámetro. Esta esfera se instaló en una sala de 40 metros cuadrados, siendo tangente a una plataforma con rampa para que los avatares de los espectadores puedan subir y entrar literalmente al video, viviendo una experiencia inmersiva.

Autores:

Grabeatmaker
José González
José Pablo Marín
Joaquín Morgado
Sangfield
María Jesús Darrigrande

Texto explicativo introductorio:

Este prototipo audiovisual deriva de un trabajo de significación experimental, que busca extremar al máximo posible la inscripción del cuerpo en entornos tecnológicos. A través de la técnica de Motion Capture se desprenden las múltiples posibilidades que entrega el diseño y la animación digital, para decodificar los movimientos del cuerpo en entornos surrealistas que no son concebibles en el mundo natural. Cuerpos digitales propone generar una nueva dimensionalidad, a partir de una puesta en escena inmersiva que le permite al espectador ingresar a la realidad virtual donde se inscribe el bailarín, rompiendo la cuarta pared del teatro convencional.

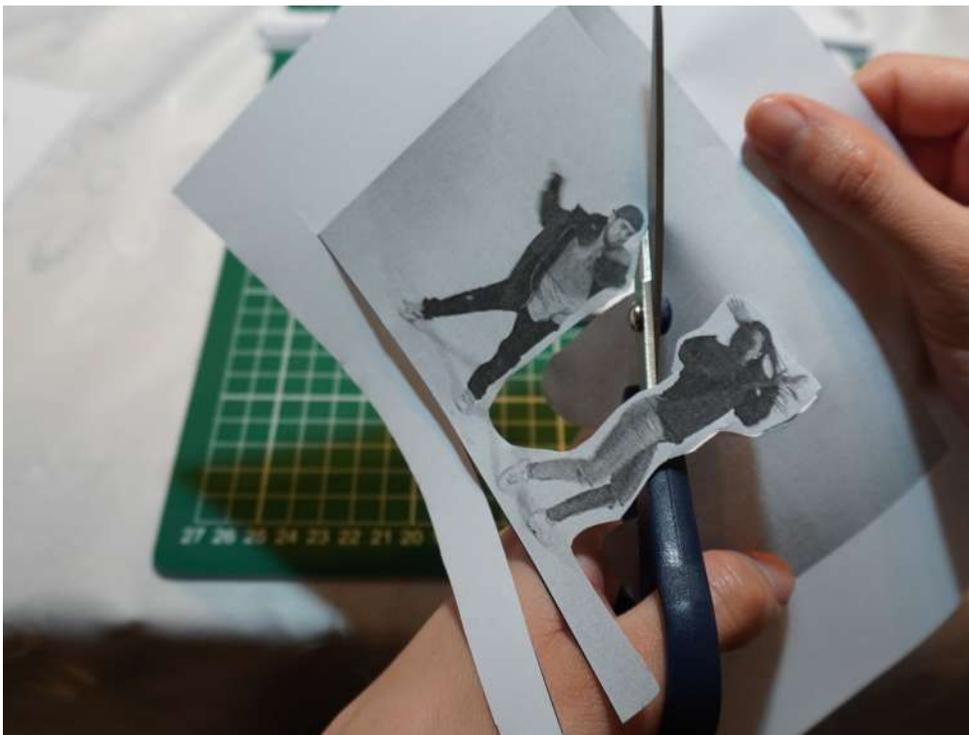
02. La Ventana

Temática:

La ventana es el segundo prototipo de puesta en escena dentro de la exhibición. Este proyecto, se inspiró en las metodologías desarrolladas por Dj Kool Herc y Grandmaster Flash, las cuales dieron inicio a la música hip-hop y posteriormente al desarrollo de la cultura –tema que se especifica en el Marco Teórico. La revolucionaria intervención manual de Flash en el dispositivo tecnológico del tocadiscos, dio cuenta del poderoso potencial experimental que tiene la intervención análoga en los procesos digitales. En base a esto, el prototipo de “La Ventana” es un proceso de significación experimental, que parte de la idea de intervenir el proceso creativo de la tecnología digital con el lenguaje de lo presencial (análogo), de manera de generar un neolenguaje híbrido. La mezcla entre técnicas manuales y digitales permite generar una estética mixta, que si bien se puede intentar imitar con softwares digitales, no se puede replicar exactamente, ya que la intervención análoga crea un sello único y distintivo que enriquece la estética visual y la puesta en escena de los bailarines. Por otra parte, esta pieza busca expresar lo que se ha vivido en el contexto de confinamiento, tocando temas como la imposibilidad de habitar el espacio exterior y el aislamiento de nuestros seres queridos, apelando a retratar la realidad emocional que muchos han vivido en este tiempo mediante el lenguaje del street dance.

Referentes:

Los referentes para este proyecto son principalmente dos, los cuales fueron mencionados con anterioridad en el estado del arte. Primero, está el trabajo de Hok con el proyecto audiovisual “Quizás”, donde el autor desarrolló una técnica a la cual denominó paper-cutting motion. El principio de esta técnica es el que se desarrollará para el prototipado de esta puesta en escena, utilizando el recorte manual y la grabación cuadro x cuadro. Por otra parte, el proyecto se inspira en la activación realizada por Pejac, donde a través de las ventanas los personajes dibujados eran capaces de habitar el exterior. Este concepto de habitar un espacio por medio de la imaginación y de utilizar el arte para reconfortar la emocionalidad humana ante un contexto crítico, fue lo que inspiró narrativamente a la propuesta de La Ventana.



[Fig.13 y 14]
Recorte manual de la
propuesta final.

Proceso de diseño:

[1] Pre-producción:

Este proyecto comenzó con una experimentación de aproximación a la técnica de paper-cutting motion. En primera instancia, se hizo una prueba con una coreografía de 10 segundos, grabada a 24 frames²³, lo que contempla 240 imágenes. La coreografía se grabó con un celular, se editó en blanco y negro en Adobe After Effects y se exportó en una secuencia .JPG. que fue impresa en un formato carta, con 4 imágenes por hoja. Posteriormente, se inició el proceso de recorte manual, el cual se desarrolló en 9 horas con la ayuda de una persona extra. Dentro del proceso de recorte se identificaron varias cosas, primero la necesidad de dejar el borde inferior como referencia para calzar las imágenes en el proceso siguiente de Stop Motion²⁴, segundo, la necesidad de colocar el número correspondiente a la secuencia en la parte posterior a cada recorte, de manera de poder identificarlos en cualquier caso; y por último, la necesidad de establecer una clasificación dentro del proceso para mantener el orden de la secuencia coreográfica. Una vez finalizados los recortes, se habilitó una mesa donde se pegó una cartulina de un color contrastante para poder eliminarlo posteriormente, y con la ayuda de un aro de luz, se fijó la cámara del celular de forma perpendicular a la mesa. En la cartulina se realizó una marca de referencia de la misma longitud que la parte inferior de los recortes y se inició el proceso de reconstrucción de la coreografía cuadro a cuadro, con la técnica de Stop Motion. Como proceso final, se grabó la vista de una ventana y se editó la secuencia de la coreografía sin fondo sobre la misma, el resultado derivó en una estética onírica donde la textura del papel contrastaba con el paisaje natural, debido a la marca referencial, los recortes quedaron en la misma posición mostrando claramente la coreografía. Se tomó la decisión de mantener los bordes blancos de los personajes, puesto que el recorte al ser siempre diferente enriquece la estética visual, dejando pequeños bordes tiritantes alrededor del bailarín. Todo este proceso experimental de testeo fue registrado por la diseñadora permitiendo, a través de la práctica,

^[23] Fotogramas por segundo. Unidad que conforma el video y crea movimiento a partir de su proyección secuencial.

^[24] Técnica de animación basada en la grabación cuadro a cuadro.

detectar puntos claves a considerar para el prototipo final.

Paralelamente a las pruebas realizadas, se inició la búsqueda de un músico que perteneciera a la escena hip-hop y pudiera colaborar con la creación musical para esta propuesta. Después de realizar un levantamiento de distintos artistas, se le escribió a Jonas Sanche a través de su instagram, contándole un poco el proyecto e invitándolo a una reunión virtual, para presentarle más en profundidad la propuesta –Jonas es un destacado cantante y compositor de la cultura hip-hop en Chile con más de 15 años de trayectoria en la industria nacional, que se caracteriza por sus letras honestas que narran las experiencias de su vida y la realidad cotidiana–. Después de haber aceptado la invitación y presentarle la idea del proyecto, Jonas aceptó colaborar con «Híbrido» e incluso propuso una canción propia que había escrito y producido durante este tiempo de confinamiento, relatando una realidad llena de emocionalidad al más puro estilo rapero. La canción titulada “Antes que todo acabe” es un track inédito que aún no ha sido lanzado al público, sin embargo, Jonas otorgó los derechos de uso a la diseñadora para utilizarla exclusivamente en la exhibición de Híbrido, con la autorización de editarla libremente.

Una vez definida la canción, se armó un guión narrativo para la propuesta audiovisual y se definió a los bailarines intérpretes y creadores de la coreografía. La narrativa trata de un hombre y una mujer que son pareja y no pueden verse debido al confinamiento, por lo tanto, se encuentran danzando imaginariamente por la ciudad, bailando en las calles, edificios y techos vacíos. La coreografía transcurre desde la mañana a la noche, donde finalmente se deben despedir, el espacio imaginario se da a través de la ventana y la vista al exterior, utilizando la subida y bajada de la cortina para dar un inicio y final a la propuesta. Para definir la secuencia, se generó un storyboard simple en base al minutaje de la canción, el cual fue conversado y compartido con Sangfield, quien cumplió el rol de post-productor. Los coreógrafos e intérpretes de este proyecto fueron Seba y Jesu, dúo al cual pertenece la autora. Fuera de subjetividades, Seba y Jesu es una dupla

de street dancers con más de 10 años de trayectoria individual y 4 años de trayectoria conjunta, destacando como finalistas en el programa de CHV “Imparables” y posteriormente perfeccionándose en Los Angeles California. Actualmente son la única pareja constituida de street dancers que imparten clases como dupla. Seba y Jesu al ser una pareja real de bailarines cargan aún más de significación la propuesta, siendo los más adecuados para la interpretación de esta pieza.

[2] Producción:

La grabación de esta obra se coordinó con la producción de los prototipos “Cuerpos Digitales” y “Mujer”, los cuales se grabaron en el estudio Zabal & Lujan ubicado en Providencia. La Ventana fue la primera coreografía en el plan de rodaje, dentro de los roles se encuentra la autora como director general y Alfonso Vaughan como operador de cámara. La coreografía se dividió en 4 secciones de grabación en base a los cortes previamente planificados y se grabó en un plano general fijo, a 24 frames por segundo, utilizando una cámara Sony 6500 sobre un trípode. El espacio se iluminó con dos focos Diva light 255 wt y dos focos Fresnell de 2000 wt con gelatina azul para una temperatura de color fría.

Una vez terminada la grabación, se realizó el montaje de la coreografía en After Effects, se editó en blanco y negro y se exportó la secuencia en .JPG. Previamente a imprimir las fotogramas, se realizó una rápida cotización en diferentes plotter para comparar y determinar el más conveniente. Una vez impresas las imágenes, se inició el mismo proceso descrito en la fase de pre-producción, tomando en cuenta las anotaciones desprendidas del proceso de testeo. El proceso de recorte manual contempló alrededor de 40 horas y se realizó con la ayuda de 4 personas. En total se recortaron 2.926 imágenes a mano, las cuales fueron agrupadas y ordenadas para facilitar el proceso de stop motion, detallado en la fase anterior.

Para el stop motion, se programó una fecha y jornada completa, el proceso se realizó en la casa de la diseñadora, en el cual participaron además Alfonso Vaughan, Sangfield y Sebastián Vallejos. Para esto, se necesitó dos trípodes, una barra lateral, un adaptador de montura para colocar la cámara en 90 grados y una cámara sony a7s2. El trabajo de stop motion se realizó en 11 horas, logrando fotografiar cada uno de los recortes de manera secuencial.

Por último, se realizó la grabación de las diferentes vistas de la ventana. La primera locación fue en el domicilio de la autora, esta vista se tuvo que grabar en dos momentos del día [día y noche], puesto que sería la ventana que abriría y cerraría el proyecto audiovisual. La segunda, se grabó en

un complejo de departamentos ubicado en la comuna de Las Condes, en el cual se grabaron diferentes vistas de diferentes ángulos y pisos, donde finalmente se seleccionó una en primera planta junto a una pileta. Por último, se grabó la vista intermedia que corresponde a la transición entre el día y la noche, para esto se localizó un departamento en un 17 piso con vista hacia el centro de Santiago y se realizó un timelapse desde las 17:30 a las 21:00 hrs para capturar la puesta del sol. El *timelapse*²⁵ se capturó con una sony a7s2.

^[25] Técnica fotográfica que realiza captura de imágenes con un intervalo de tiempo determinado entre una toma y otra, consiguiendo representar una situación en un periodo de tiempo mucho más breve que el real.



[Fig.15]
Grabación del stop motion.
Realizado en el domicilio de
la autora.

[3] Post-producción:

El proceso de post-producción estuvo a cargo de Sangfield con supervisión de la diseñadora. El proyecto fue trabajado en Adobe Premiere Pro el cual se utilizó para estructurar la secuencia de imágenes, fondos y música. Una vez sincronizado estos elementos en Premiere, la secuencia se exportó y se envió al programa After Effects, donde se eliminó el fondo con el plugin KeyLight 2.0. El siguiente paso, fue enmascarar frame por frame el borde inferior de cada recorte que se había dejado de referencia, para definir la silueta de los bailarines y que se vieran como recortes independientes. Una vez listo este proceso, se inició la adaptación de la coreografía en los distintos escenarios (techos, pileta y edificios) escalando y posicionando cada parte de la coreografía. Para insertar ciertos efectos, se utilizó la herramienta “Cámara”, “capa de ajustes”, “null” y 3D en la capa de la secuencia coreográfica de manera de darle movilidad y un efecto de cámara real con “zoom” y posicionamientos a escala. Por último, se agregaron elementos como un globo y nubes, las cuales fueron integradas con diferentes escalas, generando una composición horizontal para que al animarlas a través de keyframes pareciera que se fueran moviendo con el viento.

Formato de instalación:

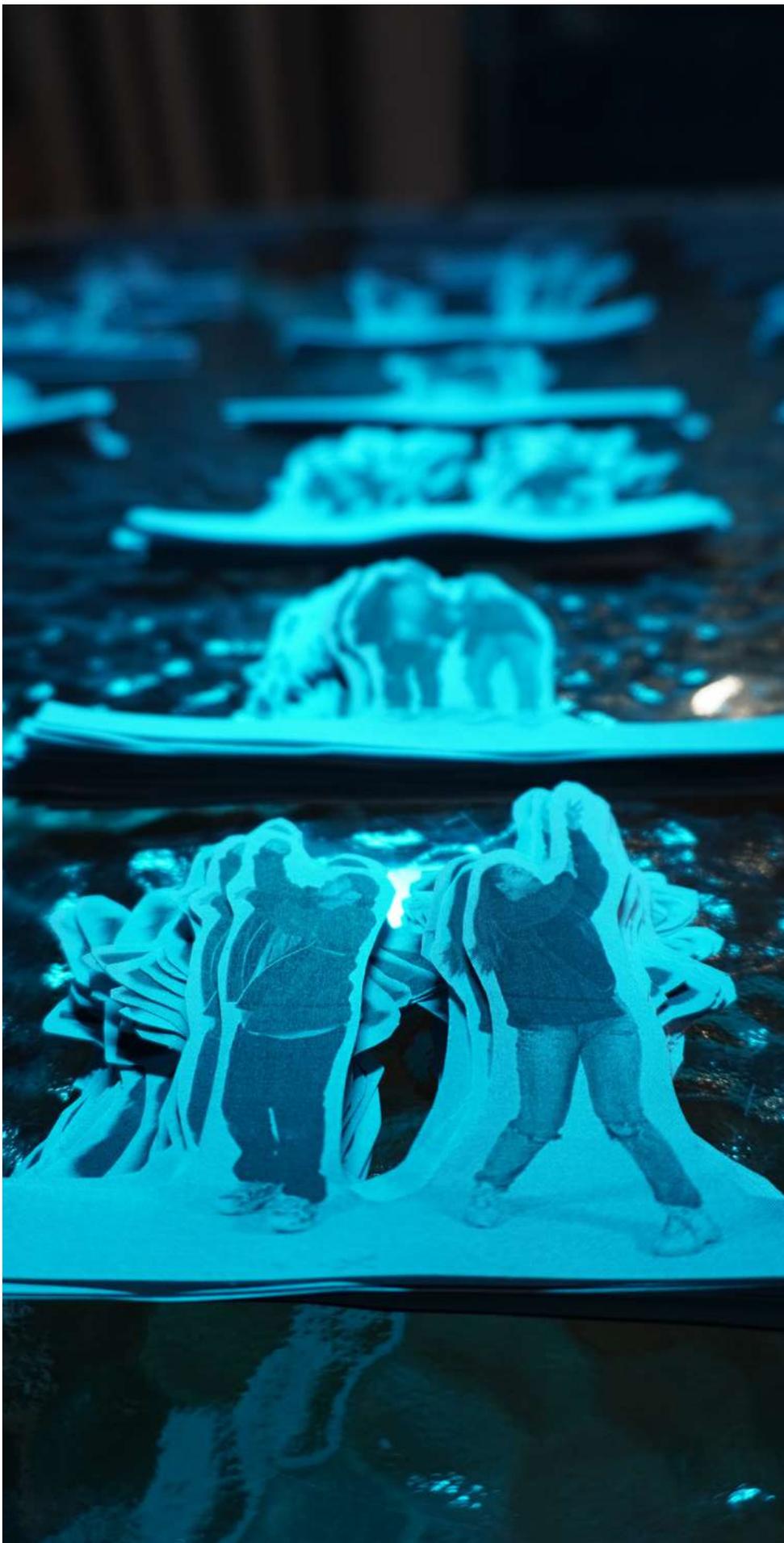
El proyecto final se exportó en una dimensión cuadrada de 1080x1080 y en formato h.264. Dentro de la plataforma de Hubs, el video se incrustó en un marco 3D cuadrado que evoca al marco de una ventana real y se situó en una sala de 40 metros cuadrados. En las paredes laterales de la sala están expuestos los frames de los recortes de manera secuencial, para que el espectador pueda ver y apreciar el proceso manual.

Autores:

Jonas Sanche
Sebastián Vallejos
Alfonso Vaughan
Sangfield
María Jesús Darrigrande

Texto explicativo introductorio:

La Ventana es un proceso de significación experimental, que se inspiró de las metodologías usadas por los deejays Kool Herc, Afrika Bambaataa y Grandmaster Flash, las cuales dieron comienzo a los ritmos de la cultura hip-hop, donde la intervención del cuerpo en aparatos tecnológicos fue revolucionaria en la creación de nuevas formas del hacer. Es así como el proyecto trabajó la idea de intervenir el proceso creativo de tecnología digital con técnicas análogas, de manera de generar una estética mixta y distintiva que enriquezca visualmente la puesta en escena de los bailarines. Por otra parte, esta propuesta busca expresar lo que se ha vivido en el contexto de confinamiento, tocando temas como la imposibilidad de habitar el espacio exterior y el aislamiento de nuestros seres queridos. La Ventana se presenta como un lugar de reencuentro imaginario, apelando a retratar, mediante el lenguaje de la danza, la realidad emocional que muchos hemos vivido en este tiempo.



[Fig.16]
Recortes finales del
prototipo La Ventana.

03. Break It Out: biblioteca histórica

Temática:

Break it out es el tercer prototipo dentro de la exhibición. Este proyecto se levantó a partir de las interacciones críticas detectadas, dónde se identificó la necesidad de generar un rescate cultural para incentivar la conexión generacional entre la escena inicial y la escena actual. La idea de esta propuesta es “rescatar” registros históricos en formatos más antiguos, que actualmente se están perdiendo producto de los avances tecnológicos, y traducirlos a un formato digital para que perduren en el tiempo y puedan ser visualizados por la audiencia. El rescate de estos archivos se considera importante para la cultura nacional, puesto que, como se plantea en el Marco Teórico, el street dancer y específicamente los breakdancers fueron importantes agentes culturales, que ocupaban sus cuerpos como lugar de resistencia para los desprovistos de propiedad. La toma de espacios públicos y la ejecución de movimientos libres, fueron un planteamiento socio-político potente en las décadas de los 80 y 90. Por lo tanto, el rescate de archivos históricos de street dance en ese periodo y la creación de una puesta en escena para exhibirlos, son el motor que inspira la tercera propuesta de Híbrido.

Referentes:

Los referentes generales para este proyecto son dos. Primero, está la exhibición “Contact High: A Visual History of Hip-Hop”, que se mencionó anteriormente en el estado del arte, la cual realiza un rescate cultural del movimiento hip-hop a partir de trabajos fotográficos que impulsaron la cultura visual del fenómeno en cuestión. Y en segundo lugar, está la exhibición “Ecos rítmicos de la dictadura” realizada por el diseñador Matías Vial como proyecto de título (2019), en la cual el autor, a través de una exposición multisensorial y recopilación de archivos inéditos, busca activar la memoria colectiva respecto a las implicancias sociales, políticas y culturales que tuvo la música electrónica en Chile. Ambos referentes realizan un rescate cultural a través de registros y documentación que incentivan la visibilización de fenómenos culturales, inspirando así la creación de Break it out.



[Fig.17 y 18]
Recolección de material histórico en casa de Sonido Ácido.

Proceso de diseño:

[1] Pre-producción:

El proyecto se inició con la búsqueda de personajes claves de la escena hip-hop que eventualmente pudieran tener registros de la época en cuestión. Para encontrar a estos personajes se inició un levantamiento de información respecto a distintos proyectos audiovisuales que hayan documentado o reunido documentación respecto a los inicios del hip-hop en Chile. Es así, como se llegó al documental “Algo está pasando” realizado por Red Bull Music el año 2018 y ganador del premio a mejor corto nacional en In-Edit 2019. Este documental dirigido por Tomás Alzamora y producido por Sonido Ácido, fue realizado en conmemoración a los 30 años del rap en Chile, reuniendo material inédito que va desde archivos televisivos de la época, a cintas caseras de distintos colaboradores. Uno de los principales colaboradores de este documental fue el reconocido músico y fundador de la banda De Kíruza, Pedro Foncea, quien proporcionó cintas grabadas por su padre Pedro Foncea Navarro. Tomando esto en cuenta, se decide contactar al productor del documental Sonido Ácido, puesto que la autora ya había trabajado anteriormente con él.

El contacto con Sony se realizó en primera instancia vía zoom, donde la diseñadora lo entrevistó y le comentó acerca del proyecto y del material que se pretendía reunir. Sony aceptó formar parte de Híbrido como colaborador y curador de los archivos rescatados, facilitando el uso de todo el material que se recopiló durante el desarrollo del documental, con fines exclusivos para este proyecto. Durante la entrevista, Sony mencionó que habían traspasado la mayoría de las cintas de Pedro Foncea, sin embargo, no pudieron encontrar una cinta de la que Pedro siempre les hablaba. Esta mítica cinta correspondía a una grabación realizada por Pedro Foncea (padre) en el legendario pasaje Bombero Ossa donde se reunían los bailarines en aquella época, siendo el registro más antiguo del que se tenía conocimiento [año 1987 aprox.]. Sin embargo, esta cinta se encontraba perdida hasta hace un par de meses atrás, cuando Pedro anunció su encuentro, en la mitad del

confinamiento, por sus redes sociales. Al ser encontrada recientemente, esta cinta no pudo ser incorporada en el documental ni realizar su traspaso a un formato digital, por lo que aún se encontraba en sistema VHS. En base a esto, la autora se propuso contactar a Foncea. Sony facilitó la conexión a través del contacto directo, respaldando a la diseñadora en una previa conversación con el músico.

Fue así, como finalmente la diseñadora se contactó con Pedro Foncea, logrando agendar una reunión por zoom, para comentarle el proyecto y realizar una entrevista. Pedro accedió a colaborar, con la única condición que en la exposición se detallara el nombre completo de su padre, quien realizó los registros. Respecto a la mítica cinta, Foncea autorizó su exposición dentro del proyecto, expresando que para él era una gran alegría que la autora lo ayudara a realizar el traspaso de esta cinta VHS, a un formato digital, puesto que representaba un registro muy valioso que se estaba perdiendo actualmente.

Posteriormente, se levantó una búsqueda para encontrar el mejor método para realizar el traspaso. Foncea especificó que no quería sacar la cinta de su casa, por lo que se descartó llevar la cinta a un lugar profesional. Después de revisar varias opciones, se decidió invertir en un dispositivo EasyCap, una capturadora de video a través de USB 2.0 con entrada RCA y S-video. La capturadora cuenta con un software de instalación compatible con el sistema operativo de Microsoft Windows. Para realizar testeos previos se consiguieron dos reproductores VHS y una computadora portátil con sistema operativo Windows 10. Las pruebas se realizaron con antiguas películas VHS para asegurar el correcto funcionamiento del sistema. Se advirtió que el software de EasyCap realiza traspaso del sistema VHS a formato DVD .MPG, por lo que se determinó que era necesario la utilización de Adobe Media Encoder para transformar los archivos de formato .MPG, en formato.MP4, siendo el formato de video estándar. Una vez listo y verificado el sistema, se contactó a Pedro para agendar una fecha de reunión presencial.



[Fig.19, 20 y 21]
Traspaso de VHS a
digital para rescate de
archivos. Casa Pedro
Foncea.

[2] Producción:

En primera instancia, se contactó a Sony para ir a su casa a recolectar el material. Una vez estando allá, no solo colaboró con registros recopilados para el documental, sino que también, incorporó registros de autoría propia que él mismo había grabado cuando joven, a modo de documental autobiográfico. Entre aquellos archivos se encuentran registros inéditos de Makiza —reconocido grupo de rap Chile—, batallas²⁶ de breakdance, conciertos de De Kiruza, entre otros. Estos registros se grabaron con una Handycam Hi8 y fueron traspasados a formato digital por el mismo Sony. Actualmente, las cintas se encuentran rotuladas a modo de objetos de colección.

Una vez recolectado el material de Sony por la mañana, el mismo día en la tarde, se acordó realizar el traspaso con Foncea. Para esto se llevaron todos los instrumentos necesarios: EasyCap, cable conector RCA, reproductor de VHS, computadora portátil con sistema operativo Windows 10 y un disco duro para respaldar la información. En la casa de Pedro se procedió a iniciar el traspaso. El sistema de captura no es automático, por lo que se tiene que dejar correr toda la cinta para traspasar la información. Es así como, a medida que pasaban las imágenes se entrevistó a Foncea, permitiendo conocer más a fondo cómo se vivía la escena en esos años. La cinta tenía una duración de 30 minutos en donde se registró un *cypher*²⁷ en pleno pasaje Bombero Ossa. En la cinta aparecen bailarines emblemáticos de la cultura hip-hop en Chile, tales como Jimmy Fernández, B-boy Vampi, Claudio Flores, entre otros.

[3] Post-producción:

La post-producción consistió en un proceso de curaduría en ayuda con Sony, dónde se ordenó y clasificó el material recopilado para filtrar los clips que irían en la exposición. El filtro se realizó pensando en preservar la unidad y coherencia del conjunto de la exhibición, no sólo este prototipo en particular, priorizando todos aquellos clips que tuvieran relación directa con el street dance. El resto del material, referente a otros elementos del hip-hop, se guardó para eventos posteriores. Una vez seleccionados los clips finales, se editaron en el programa Adobe After effects, para extraer los momentos de interés y dejarlos todos en un mismo formato.

Formato de instalación:

Dentro de la plataforma Hubs, los videos se montaron a modo de galería, cada uno incrustado en un marco en 3 pasillos diferentes. En total se seleccionaron 30 videos para la exhibición de este prototipo, en una resolución de 720 x 480 píxeles. Cada video tiene una gráfica en la parte inferior que detalla el autor del registro, el nombre del evento en el que se registró y el nombre de los bailarines que pudieron ser identificados.

^[26] Término propio del street dance para referirse a competencias de freestyle (improvisación). Estas pueden ser en distintas modalidades (individual, grupal) donde los bailarines se enfrentan uno a uno, demostrando su autenticidad, creatividad, destreza corporal y musicalidad.

^[27] Término para referirse a una reunión informal de raperos, beatboxers y/o breakdancers en un círculo, con el fin de improvisar musicalmente juntos. El término también hace referencia al círculo que se forma alrededor de las batallas de freestyle, formada por participantes y espectadores.

Autores:

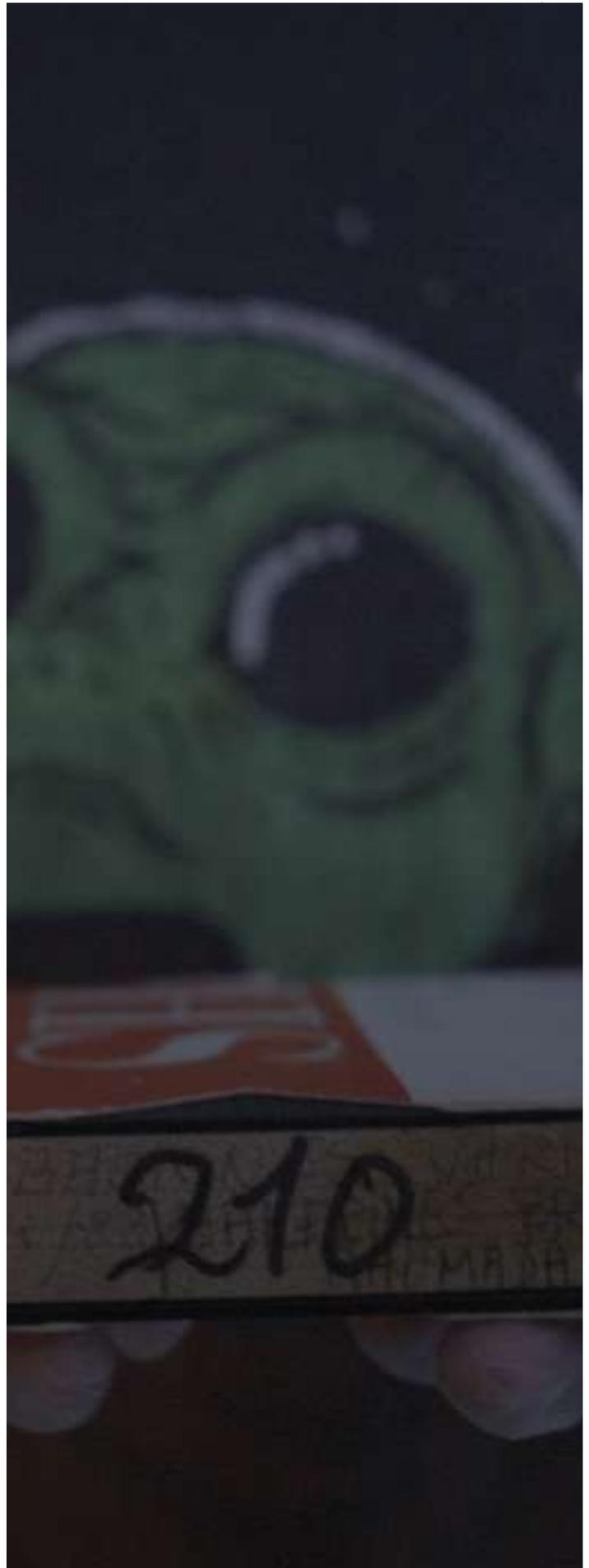
Sonido Ácido

Pedro Foncea

María Jesús Darrigrande

Texto explicativo introductorio:

Break it out es un proyecto que busca rescatar y valorizar los antecedentes culturales de la expresión corporal del street dance, generando un entrecruce de tiempos del pasado al presente que evidencie su resignificación. Con la ayuda de Pedro Foncea y Sonido Ácido, se recopiló material inédito que retrata los gloriosos inicios de la cultura hip-hop en Chile, donde los movimientos de los breakdancers cargaban con una gran significación social-política. La apropiación y recuperación de los espacios públicos por medio de la utilización del cuerpo, a través de una expresión artística que permitía ejecutar movimientos amplios y libres, representó un planteamiento cultural-político que rompía con los márgenes de lo que convencionalmente se conocía como “baile”. El break simbolizó una forma de expresar rebeldía contracultural frente al contexto de represión que se vivía en los años 80 y 90.



[Fig.22]
Acercamiento a la cinta
histórica que se traspasó.

04. Mujer

Temática:

Mujer corresponde al cuarto prototipo de puesta en escena. Esta propuesta visualiza y concibe al bailarín como un comunicador y activista, entendiendo que no sólo es un ser que se mueve, sino un ser que trabaja con ideas, usando su cuerpo como medio para transmitir ideas, sentimientos y cosmovisiones. El street dancer, durante toda su historia, ha utilizado su cuerpo para reclamar demandas sociales, siendo una herramienta de protesta y resistencia política, pero también una manifestación que apela a la emocionalidad por medio de la expresión característica de su lenguaje. El mensaje que se decidió comunicar en este proyecto, trata sobre la equidad de género, tema contingente que nunca estará saciado de propuestas artísticas que lo manifiesten. La equidad de género es un tema que afecta transversalmente a la sociedad, por lo que la escena hip-hop no está exenta de esta problemática. Las mujeres han tenido que luchar por ganarse un espacio y el respeto de una comunidad que inició mayoritariamente con un público masculino, siendo la presencia femenina un bien escaso. Mujer invita a reflexionar sobre los preceptos que carga esta palabra, una invitación que a través del cuerpo y el discurso hablado, propone una nueva resignificación.

Referentes:

El principal referente que inspiró esta propuesta es el poema “Desde el principio”, escrito que se presenta dentro de la colección Rotundamente Negra de la activista, antropóloga y poeta Shirley Campbell. Campbell aboga principalmente por los derechos de la mujer negra, su poema “Desde el Principio”, habla de todos los preceptos que la sociedad le ha impuesto a las mujeres respecto a lo que significa ser mujer. A medida que avanza el poema, se denota un empoderamiento que culmina en la resignificación de esta palabra. El escrito de Campbell será reinterpretado para la realización de este proyecto.

Por otra parte, un referente general en cuanto a concepto, es el proyecto audiovisual mencionado anteriormente en el estado del arte, “Los nueve moUnstros”, realizado por los hermanos Jiménez. Este proyecto trabaja el discurso acapella y la interacción del bailarín con motion graphics, siendo un referente conceptual importante para esta pieza.

Proceso de diseño:

[1] Pre-producción:

Teniendo de referencia el poema de Shirley Campbell y la idea de generar una pista acapella inspirada en el mismo; lo primero, fue buscar a una mujer que pudiera relatarlo para realizar diferentes pruebas de voz. En primera instancia, se contactó con la actriz de la Universidad de Chile, Paula Reyes, quien grabó en estudio 3 versiones diferentes con distintas entonaciones. El relato de Paula resultó muy elocuente, con una voz dulce y palabras bien pronunciadas, se determinó que era una excelente narración en términos técnicos, pero que no servía para la propuesta, ya que se escapaba de la estética global de la exposición Híbrido. Debido a esto, se determinó que la voz debía ser de una rapera que estuviera involucrada en la escena musical del hip-hop nacional. Es así, como después de discutir varias opciones, se contactó a Zita Zoe, una MC procedente de la comunidad de Renca y fundadora del Femme Rap Fest, uno de los primeros festivales de rap en Chile dedicado exclusivamente a mujeres. Después de entablar conversaciones, Zita aceptó participar del proyecto como colaboradora de esta propuesta, realizando también 3 pruebas de voz diferentes. Sin embargo, después de un tiempo tuvo que abandonar el proyecto ya que la agenda de Zita no calzaba con la carta gantt y los tiempos establecidos por la diseñadora.

Con una semana de atraso, se buscó contactar a otra MC que se pudiera comprometer con los tiempos del proyecto. Fue así como finalmente se contactó a Ruzica Flores, MC de una pródiga generación de poetas urbanas surgidas en la década de 2010. Involucrada activamente con la política y el movimiento feminista, Ruzica destaca por su lírica directa, su discurso y su empoderamiento. Después de presentarle la propuesta, se le planteó a Ruzica la idea de reinterpretar el poema de Campbell, otorgándole libertad de deconstruirlo e incorporar letras propias. Fue así como Ruzica mantuvo la primera mitad del poema e intervino la segunda parte, creando un relato original para el proyecto.

Con la pista lista, se contactó a la bailarina y coreógrafa Jazz Torres. Jazz es la mayor representante femenina tanto en hip-hop freestyle como hip-hop coreográfico. Ha representado múltiples veces al país en el extranjero, siendo invitada como profesora y jurado a importantes eventos internacionales de street dance. Partió su carrera hace 10 años, abriéndose camino en un contexto donde casi no existía representatividad femenina. En primera instancia, para trabajar la coreografía, se realizó una reunión por zoom para definir el sentimiento y la corporalidad que se iban a utilizar. En base a esto, se realizó un trabajo introspectivo donde se le pidió a Jazz interpretar su propia historia y plasmar lo que la palabra mujer ha significado para ella. Este trabajo fue exitoso en cuanto al trasfondo que cobró el proyecto, ya que Jazz pudo rebobinar en el tiempo e inspirarse en sus propias experiencias para acercar el relato a algo personal. Posteriormente, Jazz realizó el proceso de grabarse e ir mostrando los avances a la diseñadora, manteniendo un constante feedback que derivó en la coreografía final.



[Fig.23]
Ruzica Flores en el
estudio de grabación
Pupila Negra. Fotografía
tomada por Sangfield.

[2] Producción:

La producción de este proyecto se dividió en dos partes, por un lado la grabación del poema de Ruzica, y por el otro, la grabación de la coreografía. Empezando por la pista, el poema se grabó en el estudio del sello independiente Pupila Negra, con el objetivo de lograr una buena calidad de sonido. El rapero y productor musical Charly Humos fue el encargado de producir el poema para este proyecto. Para grabar la voz de Ruzica se utilizó un micrófono de condensador audiotechnica modelo AT-4040 y un Channel Strip ART modelo pro Channel + interfaz Allen & Heath modelo QU-16. El tratamiento de la voz se partió trabajando con un DeEsser para controlar la exageración en la pronunciación de las eses (“S”) y luego se utilizó un ecualizador para cortar frecuencias graves y controlar un poco la ecualización previamente hecha en el Channel Strip. Posterior a eso, se usó un compresor y un procesador para guitarras “CLA guitars” que termina de colorear y comprimir, agregándole un poco de reverb a la voz para crear un efecto de profundidad. Por último, se le agregó un mínimo de delay con distorsión en ciertas partes, mediante envío auxiliar con automatización, para darle más atmósfera y énfasis a los momentos más intensos del poema. Una vez finalizado, se realizó la masterización de la pista con un mínimo de compresión para amalgamar el sonido final. El resultado fue una pista de 2:19 minutos en formato .WAV.

Con la pista final en mano, se coordinó la grabación de la coreografía en conjunto con los proyectos “Cuerpos Digitales y “La Ventana”, siendo la última en el plan de rodaje para el día de la filmación. El look se conversó previamente con la bailarina y se le solicitó llegar con dos horas de anticipación para realizar maquillaje y peinado. Para la grabación, la autora cumplió el rol de directora general y Alfonso Vaughan el rol de operador de cámara. La coreografía se grabó utilizando una cámara Sony 6500 y una resolución 4K Ultra HD. El espacio se iluminó con dos focos Diva light 255 wt y dos focos Fresnell de 2000 wt con gelatina azul para una temperatura de color fría, adicionalmente, se utilizaron dos difusores de 2 x 2 metros para homogenizar la luminancia gen-

eral. La coreografía se repitió múltiples veces, grabando a la bailarina en diferentes planos: plano general, plano americano, plano medio, primer plano y primerísimo primer plano. Además, se utilizaron diferentes técnicas de grabación como cámara fija, cámara en mano y cámara con la utilización de gimbal^[28]. Esto permitió tener diferentes tomas para realizar un proceso de resignificación de la imagen, a través del montaje realizado en la fase de post-producción. Mediante el uso exploratorio de la cámara, se buscó experimentar distintos acercamientos a la intimidad del bailarín, siendo la cámara otro agente coreográfico más en el proyecto. Finalmente, se traspasó toda la información en un disco duro para respaldar el material.

^[28] Estabilizador de cámaras u otros dispositivos, permitiendo estabilizar y corregir pequeñas vibraciones.



[Fig.24] Ruzica Flores y Charly Humos masterizando la grabación del poema.

[3] Post-producción:

La post-producción estuvo a cargo de Sangfield en constante supervisión de la autora. El proceso se inició con la importación de los archivos a Adobe Premiere Pro, donde se seleccionaron los mejores planos, con la intención de potenciar los distintos momentos de la coreografía y la expresividad de la intérprete. Una vez definidos los clips que se iban a utilizar, estos se sincronizaron con la pista musical, para luego iniciar el proceso de montaje. En el montaje, se seleccionaron los cortes de planos dentro de la secuencia coreográfica, el video finalmente se exportó para traspasar el flujo de trabajo al programa Adobe After Effects. En este software se realizó una limpieza del material, eliminando todas las zonas donde se veía el término del sin fin del estudio con la utilización del plugin “relleno sobre capa”. Para este proceso, se trackeo todas las zonas sucias, y se aplicó el plugin, fusionando todas las manchas con el fondo blanco para dejar un fondo uniforme e infinito. Esto permitió generar un entorno limpio y sin vértices, distorsionando la espacialidad del bailarín a un escenario de “la nada”, sin planos, sin suelo, sin techo y sin paredes; partiendo del vacío²⁹ para generar el proceso de resignificación.

Paralelamente, se iniciaron testeos en la plataforma de Hubs para probar la factibilidad de la puesta en escena que se pretendía ejecutar. El proyecto estaba pensado para exhibirse en tres paredes de una habitación, multiplicando a la bailarina y jugando visualmente con el traspaso de un plano a otro. Para realizar esto, había que considerar el cuadro completo dividido en tres videos independientes, en virtud de los requerimientos técnicos de la implementación, sin embargo, después de distintas pruebas, se determinó que esta interacción no sería posible, puesto que al ingresar a la plataforma existía un mínimo desfase entre los videos que no permitía lograr el efecto deseado, tomando la decisión de mantener a la bailarina lejos de los vértices tangentes entre un video y otro. Estas pruebas fueron fundamentales para trabajar el montaje final del video, considerando el formato de instalación dentro del proceso de post-producción.

Formato de instalación:

El resultado final de este prototipo fueron 3 videos independientes de dimensiones 640 x 360 píxeles cada uno, manteniendo la calidad Full HD (1920 x 1080) en su conjunto. Dentro de la plataforma Hubs, los videos se implementaron en una habitación de 40 metros cuadrados y se dispusieron de manera perpendicular entre sí, existiendo un video principal y dos videos laterales, generando una puesta en escena envolvente.

Autores:

Jazz Torres
Ruzica Flores
Charly Humos
Alfonso Vaughan
Sangfield
María Jesús Darrigrande

Texto explicativo introductorio:

“Mujer” es una puesta en escena que visualiza y concibe al street dancer como un comunicador y activista, capaz de transmitir ideas, sentimientos y cosmovisiones por medio de su corporalidad. A través de una reinterpretación del poema de Shirley Campbell “Desde el Principio”, Jazz Torres, Ruzica Flores y Jesu Darrigrande construyen una puesta en escena que reclama la equidad de género y la deconstrucción social en torno a la conceptualización de la mujer. Mujer invita a reflexionar sobre los preceptos que carga esta palabra, una invitación que a través del cuerpo y el discurso hablado, propone una nueva resignificación.

^[29] Concepto desprendido de la conversación con Ramón López, Arquitecto y Diseñador Teatral, en el proceso de Levantamiento de Información. López señala, “Lo que hacemos (escenógrafos) es comprimir el tiempo y el espacio para ponerlos en un lugar que no es nada, es un vacío absoluto, los teatros son un vacío en blanco y de ahí uno construye.”



[Fig.25, 26, 27 y 28]
Jazz Torres. Fotogramas de
la grabación en bruto de la
coreografía Mujer.

05. Conectados

Temática:

Conectados es el último prototipo del recorrido de la exhibición. Esta propuesta busca evidenciar la viralización y apropiación del street dance como una actividad social representativa del mundo contemporáneo. Este fenómeno deriva de un contexto altamente digitalizado y conectado, donde lo “social” aparece abarcar tanto la conexión [humana] como la conectividad [automática] creando una nueva infraestructura de medios conectivos. Estos medios no sólo han derribado las barreras espacio-temporales, sino que se han transformado en precursores de una nueva reconceptualización cultural. El street dance como lenguaje universal, ha sido parte de este proceso, permitiendo que millones de usuarios de diferentes partes del mundo, se conecten por medio de coreografías dinámicas que invitan a ser parte de una comunidad global. Los challenges retratan fielmente esta realidad, el baile ya no sólo les compete a los bailarines profesionales, sino que la gente se ha apropiado de estos movimientos como parte de su cotidianidad, un fenómeno que se ha considerado digno de registrar, guardar y compartir.

Referentes:

Este proyecto consta de dos referentes. Primero como referente conceptual, está la obra titulada “Vidas privadas, vidas públicas, vidas genéricas” de Sofía Garrido. Esta obra se inscribe en la exposición “Habitantes de la imagen” y trata sobre la pulsión por registrar, donde los límites de lo privado y lo público se vuelven difusos, provocando que el individuo se vuelva genérico. Garrido generó una composición donde rescató múltiples fotografías en redes sociales y las expuso simultáneamente. Se recata el trabajo a partir de found footage como referente para la propuesta. Por otra parte, está el artista Michael Kozlowski, mencionado anteriormente en el estado del arte, y su obra de arte 3D titulada “Feed”, la cual consiste en una galería simultánea dentro de un entorno tridimensional. El diseño 3D de Kozlowski inspiró la composición del proyecto.

Proceso de diseño:

[1] Pre-producción:

Para comenzar, se decidió abarcar la temática de esta propuesta en torno al fenómeno de Tik Tok. Esta plataforma con una dinámica de secuencia rápida a partir de videos cortos, ha favorecido la viralización de videos de baile y dance challenges, ejecutados y compartidos por millones de usuarios alrededor del mundo. En base a esto, se decidió trabajar esta obra a partir de found footage o metraje encontrado, es decir, imágenes encontradas en internet y no creadas expresamente para este proyecto. Para recolectar el material, se hizo un levantamiento de información respecto a las tendencias de Tik Tok y los challenges más populares, priorizando aquellas coreografías que rescatan recursos corporales del street dance. Es así como se determinó recolectar videos de los siguientes challenges:

#savagechallenge

#renegade

#wapchallenge

#jlosuperbowlchallenge

#tulemetesfuegchallenge

#4Kchallenge

[2] Producción:

El proceso de producción consistió en recopilar 50 videos de cada challenge, velando por rescatar la mayor diversidad posible para contar con diferentes nacionalidades, edades, cuerpos, etc. Si bien este proceso fue técnicamente sencillo, tomó alrededor de 36 horas realizarlo, considerando la búsqueda de material, la grabación del mismo y el traspaso de los archivos al computador. Es así, como finalmente se recolectaron 300 videos recuperados de la plataforma Tik Tok, los cuales se clasificaron en distintas carpetas para su posterior post-producción.

[3] Post-producción:

Lo crucial en esta etapa de post-producción, fue mantener el orden de los archivos y trabajar cada composición de manera independiente, ya que trabajarlos simultáneamente era inviable, puesto que alentaba mucho el flujo de trabajo y las herramientas del programa no respondían bien. Una vez clasificados los videos por challenge, se procedió a importar la primera carpeta de videos al programa Adobe After Effects, en el cual se creó una composición y se fue uno por uno sincronizando con la música del challenge respectivo. Los videos fueron escalados y se colocaron uno al lado del otro, formando una composición de malla. Una vez listo se utilizó Adobe Media Encoder para exportarlos en formato h.264. El mismo proceso se repitió con las demás carpetas; en total la post-producción contempló aproximadamente 48 horas de trabajo.

Formato de instalación:

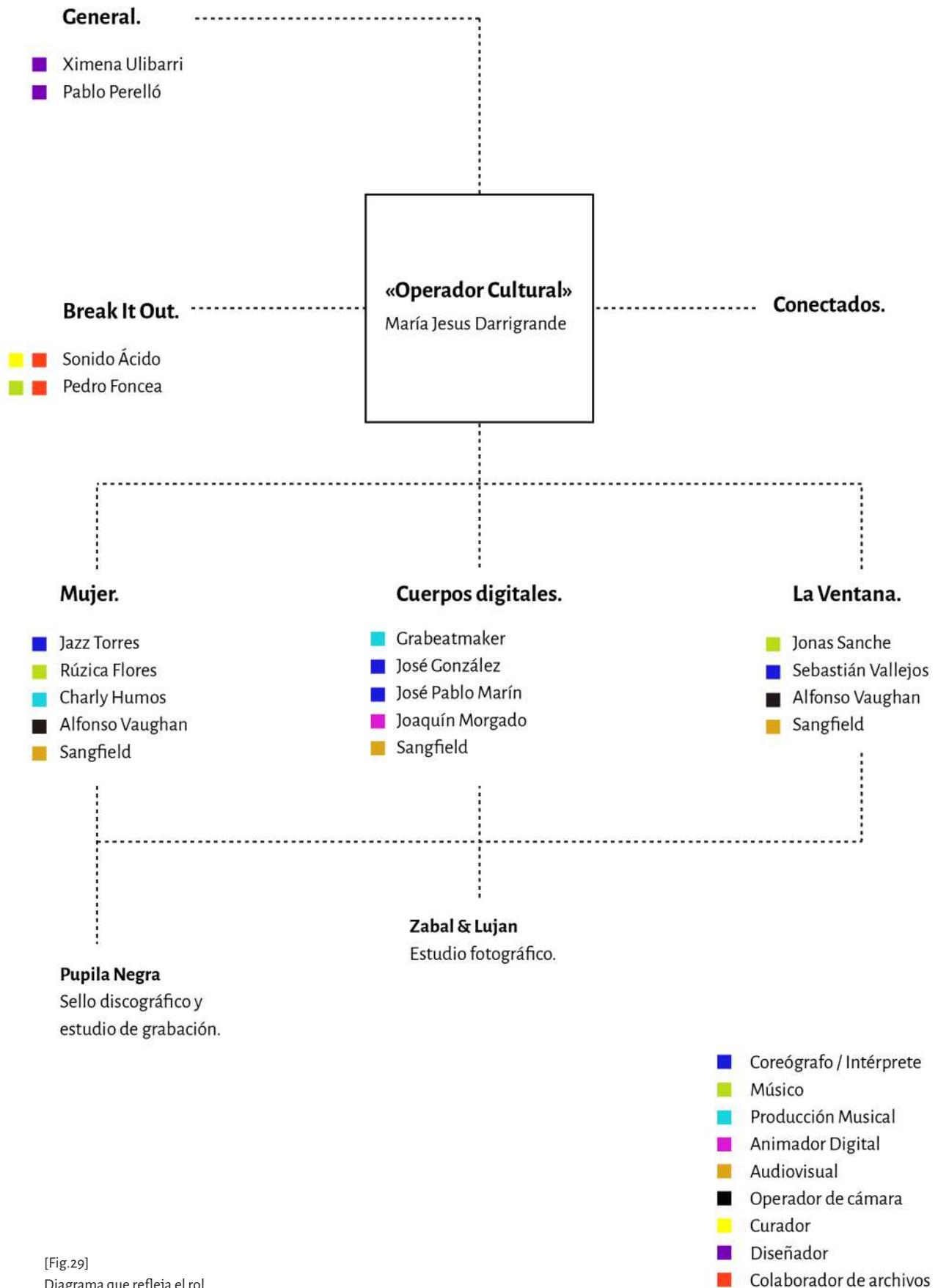
El resultado final de este prototipo, fueron 6 videos de dimensiones 1080 x 1920 píxeles. Dentro de la plataforma Hubs, los videos se instalaron en cada plano de la habitación (4 paredes, techo y suelo), generando la impresión de estar dentro de la red informática de la plataforma. A pesar de haber sido el prototipo con menos complejidades dentro del proceso de diseño, el resultado en términos de puesta en escena, es el que genera una mayor sensación de virtualidad en el espectador. Por esta razón, es el último prototipo de la exhibición Híbrido.

Autores:

María Jesús Darrigrande

Texto explicativo introductorio:

Conectados es la última propuesta de puesta en escena que busca evidenciar la viralización y apropiación del baile como una actividad social representativa del mundo contemporáneo, donde la conectividad y los medios se han transformado en precursores de una nueva reconceptualización cultural. El baile como lenguaje universal, ha traspasado todas las barreras espacio-temporales, conectando a millones de usuarios alrededor del mundo. Los challenges presentados en este proyecto retratan esta realidad, donde el baile ya no sólo compete a los bailarines profesionales, sino que la gente se ha apropiado de estos movimientos como parte de su cotidianidad, un fenómeno que se ha considerado digno de registrar, guardar y compartir.



[Fig. 29]
Diagrama que refleja el rol del diseñador como operador cultural.

[e.2] Elaboración arquitectura 3D

Para construir la arquitectura que contendrá los prototipos, lo primero fue realizar un levantamiento de información, respecto a los formatos que acepta importar la plataforma de Hubs, y en base a eso, decidir cuál era el mejor flujo de trabajo. Fue así como, se decidió elaborar la arquitectura 3D utilizando la combinación de dos programas de diseño en tres dimensiones. Primero, se trabajó la construcción del modelo 3D en el software de diseño SketchUp y luego se utilizó el software Blender, para ajustar el formato que era compatible con la plataforma de Mozilla Hubs, ya que la diseñadora tenía mejor manejo de la primera opción, sin embargo, esta no cuenta con el formato .GLB que acepta el soporte digital, siendo necesario un proceso intermedio de conversión.

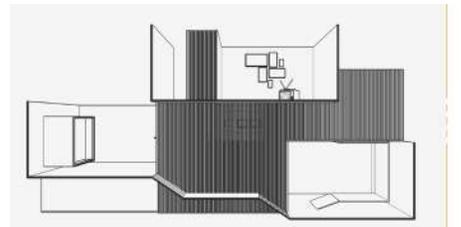
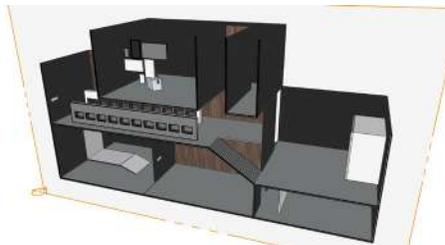
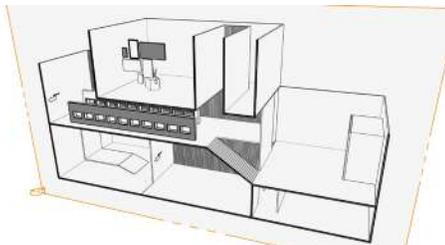
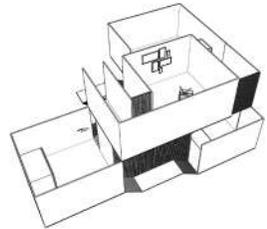
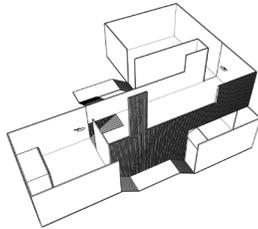
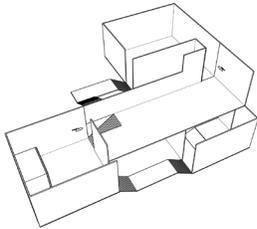
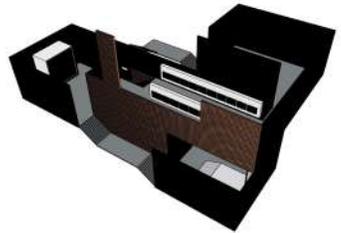
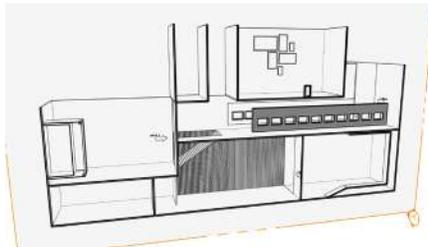
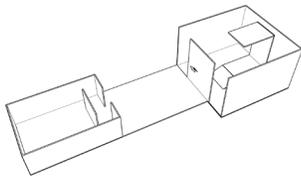
Habiendo determinado las herramientas que se iban a utilizar, se prosiguió a realizar diferentes pruebas del flujo de trabajo, realizando modelos sencillos que se convirtieron a un formato .GLB para importarlo a la plataforma de Hubs como testeo. Las pruebas fueron exitosas, así que se dio paso a la construcción de la arquitectura de Híbrido.

Teniendo las temáticas definidas, lo primero en la construcción, fue buscar distintos referentes estéticos para cada una de las salas donde estarían los prototipos, realizando un documento de cada pieza. Luego, se procedió a realizar diferentes bocetos en papel de la disposición de las salas, pasando por diferentes iteraciones, hasta determinar la mejor para pasar al proceso de modelado. La primera maqueta que se realizó en SketchUp, contemplaba un hall central con acceso a 5 pasillos que derivaban en las salas, esta estructura permitía una libre circulación por el espacio, dejando a la elección del espectador qué sala visitar primero. Con la estructura terminada, la primera maqueta se exportó y se trasladó a blender para hacer la conversión, luego el archivo se importó a la plataforma Hubs, donde se habilitó para realizar el recorrido virtual. Con la maqueta lista en el soporte digital, se realizaron pruebas de recorrido junto con el profesor guía, donde surgieron tres observaciones importantes: Primero, se destacó el gran atractivo que tiene la interactividad de la plataforma, por lo tanto, se determinó que la estructura debía ser lo más simple posible, para que la interfaz no opacara a los prototipos, ya que el trabajo experimental reside en las 5 puestas en escena, priorizando a los prototipos como protagonistas; la segunda observación, fue la necesidad de construir un espacio introductorio a la exhibición, donde las personas pudieran familiarizarse con la interfaz antes de entrar a ver los prototipos. Esta decisión se consideró necesaria por dos razones: por una parte, ayudaría a las personas a tener claridad de cómo moverse por el espacio por medio de distintos dispositivos, y segundo, porque permite darle tiempo al espectador de disfrutar del gran atractivo de la plataforma, para que luego se enfoque en los prototipos una vez que ingrese a la exhibición; y por último, la tercera observación, fue que no era óptimo dejar el recorrido a criterio del espectador, puesto que ya el manejo de la interfaz era algo nuevo, por lo tanto, era mejor que el espacio se diseñara de manera de guiar al espectador por la exhibición, facilitando la interacción.

Con las tres observaciones en mente, se buscó ayuda de una persona con conocimientos en arquitectura, para abrir nuevas ideas del espacio 3D. Fue así como se contactó a una estudiante de 4to año de la Universidad de Chile, Amanda Panizza, con la cual se realizó una reunión virtual para hablar de nuevas ideas. El proceso de brainstorming con Panizza fue muy fructífero, ya que propuso la utilización de difer-

entes niveles, para generar un recorrido secuencial de las distintas puestas en escena. Además, señaló que la arquitectura también podía adoptar un diseño significativo donde el concepto de “subir” cobraba sentido hasta llegar a la última obra de Conectados donde todo culmina. Con esto en mente, se realizó una segunda maqueta desde cero, incorporando una antesala, en la cual se contempló la realización de un video introductorio, y se construyó un diseño estructurado en 4 niveles: La antesala y Cuerpos Digitales en la planta 1, el prototipo de La Ventana en la planta 2, los prototipos Break It Out y Mujer en la planta 3, y finalmente Conectados en la planta 4. Los niveles se conectan por medio de escaleras, delimitando un recorrido secuencial para el espectador, el cual se ve reforzado por la incorporación de indicadores guía en las paredes y una línea guía en el suelo que cruza toda la obra. Posteriormente, se importó el archivo al soporte digital, realizando pruebas del recorrido e interactividad. Determinando que la maqueta funcionaba bien, se procedió a incorporar más detalles como rejilla de madera, terminaciones y los diferentes objetos modelados que requiere cada sala. Por último, se incorporaron las materialidades de las distintas superficies, llegando a un resultado final que fue sometido a una última prueba en el soporte digital.

La arquitectura finalmente derivó en una estructura semi cerrada de 4 plantas, la cual tiene un recorrido secuencial y ascendente. Se diseñó con una estética simple, para no competir con la atracción de los prototipos, funcionando como soporte “físico” dentro del mundo virtual de la interfaz de Hubs. Por otra parte, a partir de las observaciones desprendidas de los testeos realizados, el espacio fue diseñado y construido para aportar funcionalidad en cuanto al sonido espacializado de la plataforma, ya que al estar en diferentes niveles, impide que la música de los prototipos se mezcle una con otra. A continuación, se pueden ver diferentes vistas de la estructura.



[F]

IMPLEMENTACIÓN SOPORTE DIGITAL

La búsqueda del soporte digital fue crucial para el desarrollo de la propuesta de diseño, ya que corresponde al contexto donde se va a implementar el trabajo de significación experimental, por lo tanto, fue un gran aspecto a considerar que no estuvo exento de iteraciones a lo largo del proyecto. En este capítulo, se detallarán las distintas opciones que se investigaron como soporte digital para la exhibición, realizando cotizaciones y comparativas hasta llegar al contexto de implementación mencionado anteriormente.

En primera instancia, cuando los prototipos aún no estaban definidos, se pensó en encontrar y comprar un template para exponer los prototipos en una página web. Fue así como se compró el dominio www.hibridoexpo.cl en NIC Chile y se insertó en un hosting propio. Posterior a eso, se inició una búsqueda de templates en diferentes plataformas revisando opciones y precios, sin embargo, a medida que iba avanzando la investigación, se determinó que una página convencional en 2D no sería suficiente, ni coherente con el camino que estaba tomando la investigación. En base a esto, se decidió tomar un rumbo diferente, e iniciar una investigación para abrir nuevas posibilidades que involucraran experiencias tridimensionales. Dentro de las opciones vistas en este proceso, se encuentran museos virtuales, videojuegos, videos 360, y galerías 3D, todos proyectos internacionales, hasta que, por recomendación cercana, se llegó a un proyecto que habían desarrollado recientemente estudiantes de diseño en la Universidad Adolfo Ibáñez.

La Expo 360, mencionada anteriormente en el estado del arte, es un proyecto de galería con diferentes escenarios de realidad virtual realizados por los alumnos, la cual se inscribía en una página web que había sido especialmente diseñada para contener esta exposición y permitía un recorrido a través de fotos dispuestas en un programas 3D. Después de ingresar a la Expo 360, se decidió contactar al docente detrás del proyecto, llegando a concretar una reunión virtual con Alejandro Gandarillas, docente de la Universidad Adolfo Ibáñez en animación, web y realidad virtual. En la reunión, Alejandro explicó detalladamente el proceso de diseño, señalando los tiempos y presupuesto que contempló, y los problemas que tuvieron para exponerlo. Gandarillas hizo el alcance de que la implementación del espacio había resultado bien, pero que al momento de invitar a la gente que viera la exhibición, la página se cayó, ya que no habían contemplado el requerimiento técnico del servidor. Después de conversar con Alejandro, se determinó que esta opción era factible pero que requeriría de la ayuda de alguien experto. Considerando los altos valores de honorarios de programadores profesionales, se decidió contactar al estudiante más destacado del curso de Gandarillas, sin embargo, después de varias conversaciones y realizar una cotización, se tomó la decisión de descartar esta opción, puesto que si bien era un precio conveniente considerando el trabajo a realizar, seguía siendo un precio elevado para los costos del

proyecto en general.

En base a todo lo anterior, se determinó que el desarrollo de una plataforma 3D propia era inviable, por lo cual se comenzó a acotar la búsqueda a plataformas de streaming que ya tuvieran habilitada la posibilidad de convocar a eventos masivos. Sin conocimientos previos al respecto, se decidió contactar a otro docente de la Universidad Adolfo Ibáñez para poder conocer más a fondo estas interfaces y su flujo de trabajo. Fue así, como finalmente se contactó a Jorge Forero, físico con magíster en Artes Mediales, quien propuso la utilización de la plataforma Mozilla Hubs, señalando que estaba especialmente diseñada para mantener reuniones virtuales, resolviendo el problema del servidor al momento de exponer la exhibición a la audiencia. Para proceder a familiarizarse con la plataforma, se desarrolló un breve levantamiento de información.

Finalmente, después de diversas pruebas realizadas en la plataforma de Mozilla Hubs, se determinó que era el soporte digital más pertinente para este proyecto, permitiendo generar un entorno virtual recorrible que pudiera ser visitado por varias personas de manera simultánea. Como se mencionó en el capítulo de Contexto, Hubs favorece la importación de modelos 3D propios y distinto contenido multimedia, facilitando la inserción de los prototipos y pudiendo crear puestas en escena personalizadas. Por otra parte, la plataforma cuenta con una versión gratuita y otra versión pagada, siendo esta la principal ventaja comparativa respecto a las demás opciones, ya que todo el desarrollo del proyecto se pudo realizar en la versión gratuita, montando una escena final que posteriormente se puede exportar a la versión de Hubs Cloud, la cual cuenta con una mayor cantidad de servidores y precios flexibles para realizar la exhibición abierta al público.

[6]

IDENTIDAD VISUAL

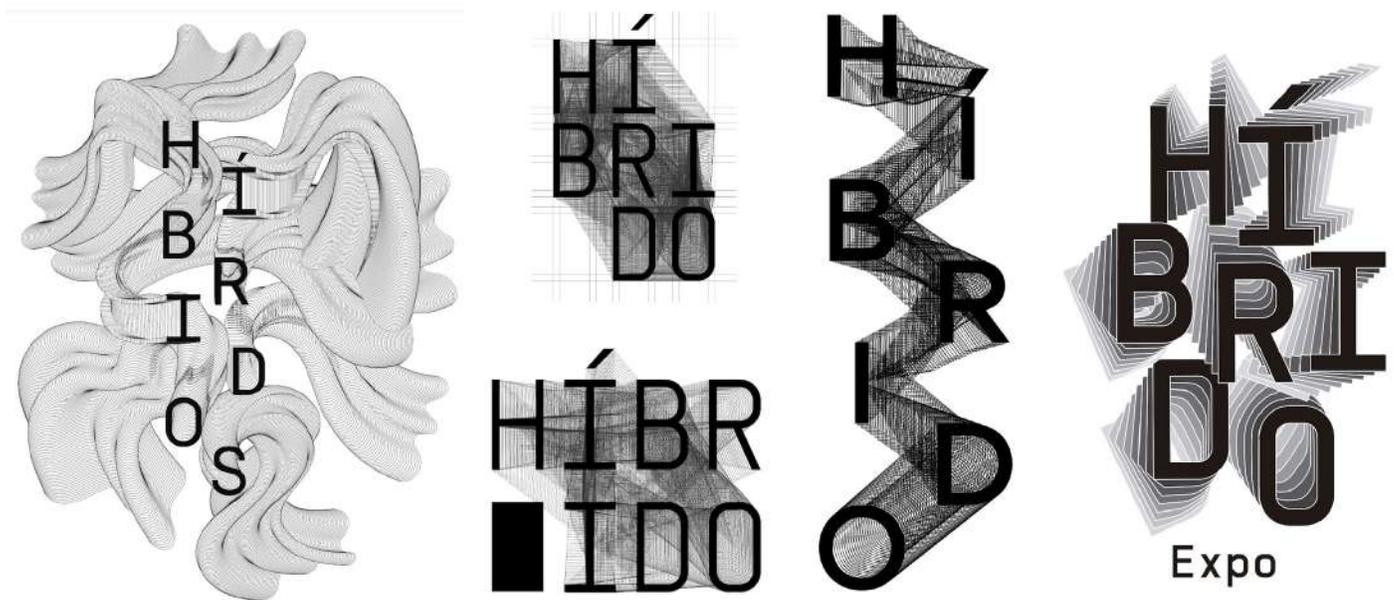
La propuesta de diseño parte de una investigación sobre el street dance y sus implicancias sociales, políticas y culturales en Chile, destacando el rol que cumplieron los street dancers en los años 80 y 90, a través de un potente planteamiento socio-político que se manifestaba por medio de los movimientos amplios y expresivos de sus cuerpos. Esta forma de baile fue revolucionaria y contracultural, incitando a la liberación y a la búsqueda de una expresión auténtica por medio de la improvisación e interacción social. Con el paso de los años, las tecnologías han proporcionado nuevos espacios, para que el street dancer siga ejerciendo y autogestionando su trabajo, manteniendo el mismo ADN social y cultural con el que comenzó. Es así como, la propuesta de diseño, busca realizar un proceso de significación experimental a partir de la idea de extremar la dimensión tecnológica del street dance, considerando también al contexto extremo que estamos viviendo.

Tomando esto en cuenta, se propone crear un sistema gráfico antes que una imagen corporativa, apelando a la flexibilidad que estos elementos posibilitan, para la articulación de un mensaje identificable con el proyecto. El mayor desafío para la identidad visual, fue lograr mezclar la plasticidad del baile con el concepto “digital”, ya que ambas temáticas convencionalmente, trabajan líneas gráficas muy diferentes. Considerando esto, lo primero en la identidad del proyecto, fue la elección de un naming que diera cuenta del trabajo experimental entre estos dos elementos. «Híbrido» finalmente fue el que reunió estos requisitos, englobando la propuesta bajo su definición “[cosa, persona] Que es producto de elementos de distinta naturaleza.”, sintetizando en un palabra el objetivo de la propuesta de diseño. Híbrido fue la primera etapa para poder identificar el proyecto, dando paso a la realización de los elementos gráficos.

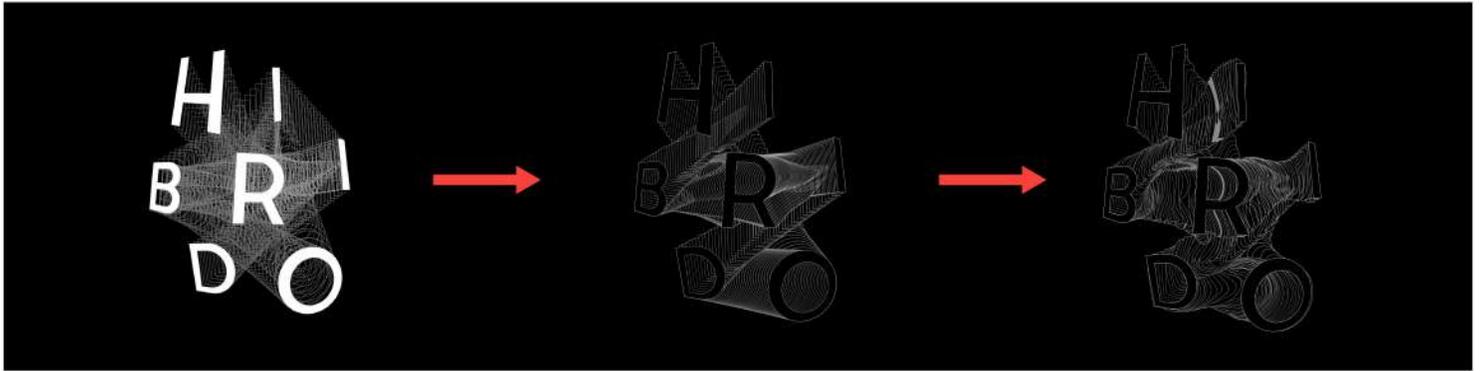
El sistema gráfico, se basa en un logotipo explotado compuesto por la palabra Híbrido. Este se trabajó en conjunto con el concepto de “malla”, que busca generar un sistema de red, aludiendo a lo digital, pero de manera plástica y flexible como los movimientos de los bailarines. En base a esto, se realizaron diferentes iteraciones, desarrollando distintas propuestas hasta llegar al resultado final [FIG X]. El cual logró la incorporación de la malla de una forma maleable, adaptándose a una composición asimétrica, pero que genera una gran armonía visual.

Para el logotipo se utilizó la tipografía «Aqua Grotesque Regular». La elección tipográfica, se basó en la herramienta utilizada para repetir el recorrido de las letras, por lo cual debía ser una tipografía lo suficientemente densa para que no se perdiera la legibilidad, pero también neutra, manteniendo una concordancia visual con la malla generada. Para los textos desarrollados en las piezas gráficas, se escogió la tipografía «Ailerons», proporcionando un contraste entre el logotipo y los textos, aportando una estética más contemporánea al conjunto.

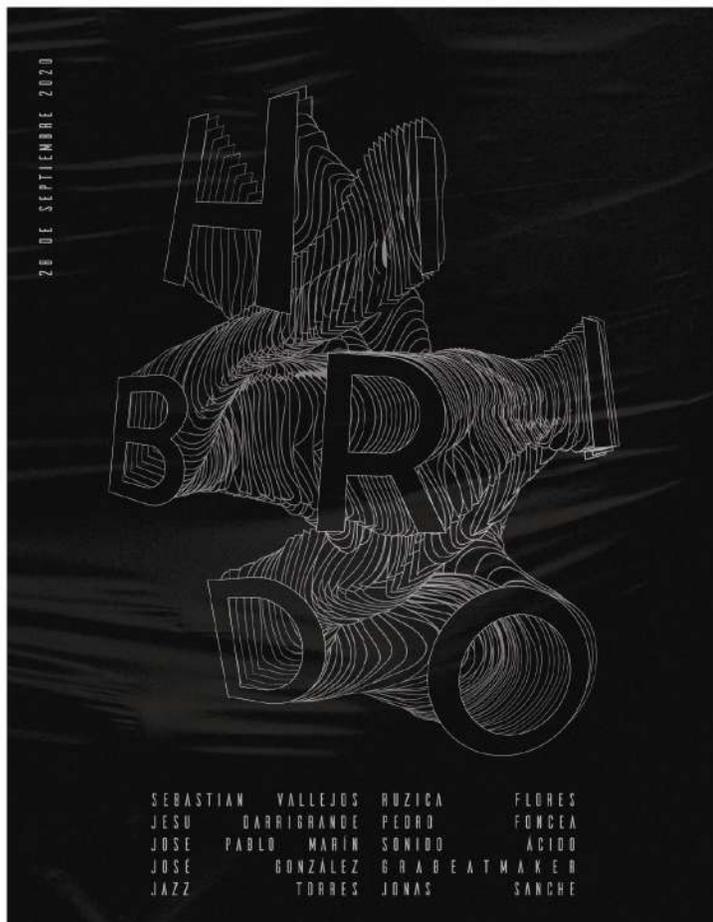
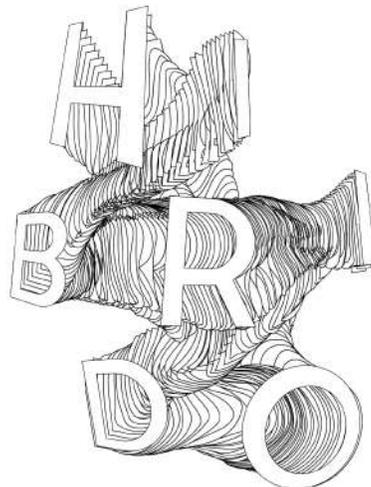
Finalmente, se determinó una paleta de colores neutros, con un único color contrastante, el cual corresponde a un Warm Red Pantone, usado para destacar ciertos detalles y definir el color de la línea guía que recorrerá la exposición, siendo el elemento unificador del proyecto. Debido al carácter de la propuesta de diseño, y tal como mencionó Ramón López en la fase de Levantamiento de Información, el otro gran desafío de la identidad gráfica, es lograr unificar un proyecto que está fragmentado en 5 prototipos, por lo tanto, la identidad visual se trabajó como un elemento neutro, distintivo y que se adaptara fácilmente a las diferentes puestas en escena. Híbrido es una propuesta que integra lo mejor de dos mundos en un único proceso de significación experimental, una mezcla armoniosa que la identidad visual busca rescatar.



[Fig.31]
Primeras propuestas del
trabajo de "la malla".



[Fig.32, 33 y 34]
Propuesta final del logotipo con el trabajo de una malla flexible.



[Fig.35]
Propuesta de afiche para publicar la exhibición.

AGUA GROTESQUE

AILERONS



#FFFFFF



#000000



#F9423A



[Fig.36 y 37]
Propuestas de textura.

[H]

COMUNICACIÓN DEL PROYECTO

La planificación de comunicación del proyecto tiene dos objetivos principales. En primera instancia, se busca generar conexiones con actores claves dentro del ecosistema del street dancer, sumando a diferentes medios culturales, instituciones académicas y agentes de la industria del entretenimiento, de manera de incentivar el interés en el trabajo experimental y abrir nuevos caminos de investigación. En segunda instancia, se busca alcanzar una audiencia universal, a través de la difusión por distintos medios digitales, de manera de visibilizar el trabajo experimental para fomentar la reflexión y comprensión del fenómeno en cuestión. En base a esto, se estructuran 3 vías de comunicación, las cuales serán presentadas a continuación.

Actores claves:

Esta estrategia contempla un contacto directo vía whatsapp y e-mail con actores claves dentro del ecosistema del street dancer, de manera de generar conexiones que permitan abrir nuevas posibilidades de desarrollo a la propuesta de diseño. Dentro de estos actores se contemplan street dancers, coreógrafos, directores, productores, audiovisuales, diseñadores, compañías de danza y universidades. Para ello, se estructurará una agenda con fechas de exhibición y se enviarán invitaciones personalizadas, de manera de poder presentar el material con mayor profundidad y propiciar un espacio íntimo para la discusión reflexiva. Por otro lado, se organizará una fecha exclusiva para invitar a todos los colaboradores del proyecto, asegurando un alcance de la propuesta a distintas áreas de desarrollo como diseño, danza, música, producción musical y realización audiovisual.

Medios culturales:

Esta estrategia involucra tanto medios de comunicación relacionados a la cultura como centros culturales propiamente tal, contactando a diferentes medios como: Centro Cultural GAM, Centro Cultural lo Prado, Centro Cultural La Moneda, Solo Artistas Cl, Pousta, La Rata, entre otros. Esta estrategia se basa también, en el contexto actual que estamos viviendo, donde los centros culturales se han visto obligados a cerrar sus puertas al público, teniendo que reinventarse por el medio digital. Es así, como esta propuesta de diseño tiene una gran posibilidad de generar interés por parte de estos organismos, facilitándoles una exhibición capaz de provocar una experiencia extrasensorial a través de la pantalla. Para ello, también se toma la decisión de desarrollar invitaciones personalizadas, convocando a los representantes a una presentación previa de la propuesta, para concluir con el recorrido de la exhibición.

Redes sociales:

Por último, como se mencionó en el Marco Teórico, esta exhibición tiene el potencial de generar una zona de contacto aumentada, por lo tanto, la tercera estrategia se basa en un alcance masivo por medio de plataformas digitales, a una audiencia universal. El evento se publicará en diferentes redes sociales, siendo Instagram la que se potenciará más a través de la alianza con diferentes influencers tales como: @raulpower, @gabopower, @jazzmonstarz, @xiomara_ayliin, @jonassanche, entre otros. Para esto también se realizó la creación de una cuenta de instagram exclusiva del proyecto @hibridoexpo, y se utilizó el dominio comprado en la fase de Implementación, www.hibridoexpo.cl, para la creación de una página web donde se proporcionará información de los distintos prototipos y objetivos de la propuesta de diseño, facilitando el enlace para acceder a la exhibición.

VI.

FASE DE CLAUSURA

[A]

C O S T O S D E L P R O Y E C T O

Los costos del proyecto se dividen en 3 ítems: «artículos», «grabaciones» y «servicios». La primera contempla los artículos utilizados en el desarrollo de los prototipos 1, 2 y 3 entre ellos, los dispositivos para realizar el motion capture, la impresión para los recortes manuales y el dispositivo de captura para realizar la recuperación de archivos históricos. El segundo ítem, contempla todo el equipo técnico que se utilizó para las grabaciones de las coreografías, sumando el arriendo del estudio y de los equipos de iluminación. Cabe mencionar, que aquellos artículos vacíos en la sección «valor de compra», corresponden a préstamos que realizaron terceros para aportar en el proyecto. Por último, el tercer ítem contempla la contratación de servicios profesionales en las áreas de audiovisual y animación digital, llegando a acuerdos de costos mínimos por los servicios prestados.

Es necesario destacar que todos los artistas que formaron parte del proyecto colaboraron gratuitamente, por otro lado, los artículos fueron comprados en tiendas de segunda mano y los servicios prestados se pactaron en el costo mínimo. Para dimensionar los costos verdaderos del proyecto, se incluyeron las columnas de «valor referencial» y «ahorro / pérdida», detallando el valor de mercado de los diferentes artículos, equipos y servicios.

En total, los costos de este proyecto sumaron \$715.450. El financiamiento del costo total se realizó a partir de fondos propios obtenidos de diferentes actividades como bailarina urbana, contemplando clases autogestionadas, realización de shows, campañas comerciales, entre otros. A continuación, se puede apreciar una tabla con el detalle de los costos.

[B]

PROYECCIONES FUTURAS

El proyecto propone el trabajo de significación experimental como una metodología válida para descubrir y abrir nuevas líneas de proyección para esta profesión. Híbrido buscó extremar la dimensión tecnológica del street dance con miras a especular respecto a los distintos futuros y posicionamientos que esta danza podría tener en la sociedad. Sin embargo, el proceso de autoetnografía resulta complejo, considerando la cercanía que tiene la autora con el fenómeno en cuestión. Es por esta razón, que para sacar conclusiones con cierta distancia crítica, respecto a las proyecciones futuras que puede tener este proyecto, se realizaron sesiones de elicitación con expertos en distintas áreas, contemplando docentes, diseñadores, directores creativos, coreógrafos, escenógrafos, productores e historiadores; de manera de poder alimentar las conclusiones y ver ciertas connotaciones o externalidades que como autora no se pueden visualizar.

En base a las sesiones de elicitación realizadas, se puede concluir que este proyecto provoca y estimula la creación de experiencias extrasensoriales, proporcionando nuevas reglas de juego para la exploración creativa de los medios digitales como espacios performáticos. Considerando lo anterior, se abren líneas de proyección no sólo para la práctica del street dance, sino para todo el medio artístico y cultural, generando la posibilidad de integrar otras disciplinas con las interrogantes ¿Cómo puedo conectar cosas que antes no conectaba? ¿Cómo hacer para manejar y someter el espacio del cuerpo, a través de interfaces y medios, para dignificar y validar otras prácticas artísticas? ¿Qué otros fenómenos culturales no se están visibilizando? Por otro lado, la investigación también se presta a reflexionar más críticamente respecto a esta mediatización del cuerpo por medio de interfases, surgiendo las interrogantes ¿Cómo la virtualidad ha afectado la corporalidad? ¿Cómo el cuerpo está siendo cuantificado por las estructuras algorítmicas de los medios? ¿El espacio virtual puede llegar a reemplazar completamente la experiencia física? ¿Hasta qué punto la situación actual repercutió en la interacción humana?

Este trabajo se planteó como una obra abierta, por lo que estas nuevas líneas de proyecciones futuras terminan de concluir el trabajo experimental realizado bajo el marco de Proyecto de Título. Cabe mencionar, que respecto al diseño expositivo de los prototipos de puesta en escena, se entabló contacto con el Centro Cultural Lo Prado para reactivar su exhibición como parte de la cartelera 2021. Por otra parte, se detecta la posibilidad de inscribir el proyecto en postulaciones de financiamientos culturales del Ministerio de Las Culturas, Las Artes y El Patrimonio, específicamente al «Fondo de Artes Escénicas 2021 - Difusión Digital», el cual tiene por objetivo el financiamiento total o parcial para proyectos de difusión digital que contribuyan a la visibilización de las disciplinas de las Artes Escénicas, a través de la generación o mejoramiento técnico de plataformas digitales que entreguen soporte para la circulación de obras y contenidos vía online.

“Esto es una oportunidad performática porque con la cámara puedo hacer y mostrar cosas que en presencial no puedo”. (Brigitte Kattan)

“¡Y esto es un museo! Esto es evidentemente un museo o una sala de exhibiciones ¿Por qué? Porque hay espacios, hay un relato, hay escaleras, me puedo mover, puedo ir y volver físicamente, es tu avatar el que se mueve, entonces hay corporalidad, aunque sea digital hay corporalidad, en una página web no hay corporalidad, es simplemente lectura digital, pero es digamos como un ejercicio cerebral navegar una página web. Y este programa es más que un ejercicio cerebral sino que aquí hay un ejercicio físico, porque mi avatar está caminando.” (Ximena Vial)

“¿Cachai lo importante que es? O sea tú podrías haber hecho lo mismo pero en una página web dónde te metai y pongai play a un video, pero acá no porque el video está dispuesto en 3 paredes y eso le da un componente material. La realidad es que en los museos tampoco podemos tocar, entonces ¿Qué es lo que te atrae de la sala de exhibición de lo presencial? es la tridimensionalidad y el caminar, poder volver, no sé, estar ahí, habitar ese espacio y este es como un espacio habitable.” (Ximena Vial)

“Tú plataforma digital intensifica la zona de contacto porque yo puedo entrar a tu museo con gente de otros países y no voy a tener un contacto físico pero voy a tener un contacto digital, y que no es lo mismo que ir a un foro y escribir cosas, para que después pasen 2 horas y me contesten por un blog, no poh, esto estoy acá, con otro avatar y podemos hablar.” (Ximena Vial)

“Tiene mucho valor porque estás creando una zona de contacto muchísimo más intensificada que la realidad y tiene resguardo cierta materialidad y evocando lo que nosotros convencionalmente conocemos como museo.” (Ximena Vial)

“Osea, esto está buenísimo, me imagino que eventualmente tú puedes hacer cualquier tipo de show aquí. Me estoy imaginando un evento en vivo donde la gente asista como a un concierto, sería como una experiencia única e irrepetible que la gente viviría a través de esta plataforma.” (Power Peralta)

“Las exposiciones ya no necesitan un lugar físico, sino que necesitan todo lo que tú has creado, un guión, distintos escenarios, entender bien de qué va, música, interacción, pero ya no necesitan un espacio físico que las contenga, ese espacio puede ser uno que ya exista virtualmente o puede ser uno creado por ti.” (Patricio Pozo)

“Le veo todas las potencialidades, porque en el fondo la experiencia virtual, entre elegir una visita física a una visita virtual, la gente prefiere la física, a no ser que la virtual te de interacciones que la física no te da, como volar por ejemplo.” (Patricio Pozo)

“Sin duda, para los artistas hay una experiencia que tiene que ver con los costos físicos y espaciales de las cosas, y de materialidad y peso que acá no existen ¿cachai o no?” (Patricio Pozo)

“El hecho de tener múltiples planos y participar de ellos es una experiencia fascinante, de alguna forma se vuelve una experiencia tridimensional a pesar de estar viéndolo en 2D en una pantalla. Por otro lado, el hecho de tener voluntad para poder moverte e interactuar, es muy emocionante.” (Patricio Pozo)

“Creo que el diseño siempre se tiene que mover de acuerdo a la necesidad y sin duda la necesidad de conocer más, participar más, de mantenernos como comunidad presente y vivir experiencias juntos, esto es una forma muy importante de lograrlo.” (Patricio Pozo)

“Creo que el hecho de que esta exhibición esté accesible desde cualquier pantalla, sin duda te lleva a un avance territorial mucho mayor, al final es exponencial.” (Patricio Pozo)

“La arquitectura de este espacio tiene un carácter de laberinto, que se podría potenciar mucho más gracias a que no existen las leyes naturales, puedes crear cosas irreales. De repente me pregunté ¿Por qué no hacer esto más desorientador? Algo como Escher ¡Claro! porque el hip-hop y todo este arte corporal, es un arte como deconstruido, el cuerpo se deconstruye, entonces ¿por qué no el espacio tiene una deconstrucción? Esto podría agregar una complejidad visual para sacarte del contexto de lo habitual.” (Ramón López)

“¡Esto es un juego! es una performance interactiva, creo que es super provocador, super estimulante. Tú estás abriendo una puerta, estás provocando y poniendo las reglas del juego, un juego que no tiene muchas reglas todavía y que se van a ir creando de a poco. O sea me parece increíble, mándame el link de tu examen para verlo, porque me interesa.” (Ramón López)

[C]

CONCLUSIONES PERSONALES

Sin duda, llegar al final de esta investigación no fue fácil, pero sí tremendamente satisfactorio. Híbrido es la culminación de un proceso arduo de trabajo y estudio simultáneo, de terminar las clases en la facultad y dirigirme rápidamente a las academias de baile para realizar las clases a mis alumnos, de juntar fondos mientras estudiaba para ir a perfeccionarme al extranjero. Muchas veces llegué maquillada a clases, para poder compatibilizar los tiempos y ensayé mis coreografías en los pasillos de la Universidad, ví cómo los estudios universitarios ayudaron a profesionalizarme como street dancer, permitiéndome generar propuestas a diferentes clientes y participar de grandes proyectos creativos. Aprendí cómo el diseño puede potenciar las artes, siendo una gran ventaja comparativa y proporcionando herramientas metodológicas flexibles y aplicables a diversos proyectos culturales.

Híbrido es un proyecto que integra dos partes esenciales de mi identidad personal, siendo un proceso altamente significativo en el desarrollo integral que ha considerado estos 6 años de estudios. La realización de este proyecto como “operadora cultural”, me permitió no sólo mirar la profesión de la danza urbana y la comunidad a la cual pertenezco, desde una perspectiva más amplia y reflexiva, sino también, conocer en mayor profundidad mis propios intereses, investigando su historia y sus implicancias sociales, políticas y culturales. Esta investigación amplió mi entendimiento y me hizo valorar aún más la práctica que ejerzo, concluyendo que el trabajo de significación experimental, es una herramienta válida para comprender los distintos fenómenos culturales que se desarrollan en nuestra sociedad. Por otro lado, el contexto actual, ha impulsado la reflexión en torno a la manera en que nos relacionamos, temática donde el arte siempre ha estado en la vanguardia, posibilitando nuevas formas de conexión emocional y propiciando una reconceptualización de la corporalidad.

En conclusión, debemos seguir reflexionando sobre cómo comprendemos la propiedad y autoría en un mundo digital contemporáneo, ya que es parte de una nueva definición de ciudadanía artística y requiere que el bailarín sea parte de un nuevo discurso y un nuevo diálogo. Extremar la dimensión tecnológica de las prácticas artísticas, tiene el potencial de ampliar el lenguaje de los contenidos artísticos propios y de la industria. Esto representa una oportunidad, para que los bailarines adquieran reconocimiento y validación a través del estado del arte, del desarrollo de nuevas metodologías “del hacer” y del rescate de nuevos espacios e influencias, fomentando que la cultura siga avanzando por medio del aprendizaje y entendimiento de las variables que se pueden generar por medio de la hibridación de la danza y la tecnología.

VII. BIBLIOGRAFÍA

FUENTES IMPRESAS

Arendt, H. (2015). La vida del espíritu . Desconocido . Centro de estudios constitucionales madrid 1984 Recuperado de <https://josefranciscoescribanomaenza.files.wordpress.com/2015/11/descargar1.pdf>

Armstrong, Simon. (2019). Street art. barcelona: Blume

Ascott, R. (1993), "De la apariencia a la aparición", Intermedia, No.1, Madrid. pp. 39

Balcázar, González, Gurrola y Moysén. (2013). Investigación cualitativa. México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Baptista, Hernández & Fernández. (2014). Metodología de la investigación. Interamericana Editores. México.

Bellido, M. (2001). Arte, museos y nuevas tecnologías. España: TREA

Bellido, M. (2003). Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital. En: Ars longa: cuadernos de arte, No. 12: 129-132

Benhumea, N. y Lachino, H. (2012). Videodanza de la escena a la pantalla. México: Universidad nacional autónoma de méxico.

Berenguer, X. (1997). "Promesas digitales". En Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética. Associació de Cultura Contem- poránea L'Angelot, Barcelona.

Berger-Hertz, G. y Chilet, M. (2018). Materiales televisivos. Santiago de Chile: Lom ediciones.

Bohórquez, M. (2007) "El diseño audiovisual." Entreates, p. 154+. Gale OneFile: Informe Académico, . Accessed 16 Ago. 2020.

Bjögvinsson, Ehn, y Hillgren.(2012). Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges. Massachusetts. Massachusetts Institute of Technology Recuperado de <file:///C:/Users/User/Downloads/DesignThings.pdf>
Bryant, G. (1997). EL CONCEPTO DE GESAMTKUNSTWERK. Cuaderno de notas, (5), 57-76,

Chang, J. (2014). Generación Hip Hop: DE LA GUERRA DE PANDILLAS Y EL GRAFITI AL GANGSTA RAP. Argentina: Caja negra

Chillet y Hermansen. (2010). Ciudad Virtual, Ciudad Real: conflicto y emergencia de un nuevo entorno urbano. Recuperado de http://diseno.uc.cl/wp/wp-content/uploads/2015/01/2010_hermansen_y_chilet_rd2_ciudad.pdf

Clifford, J. (1997). Routes: Travel and translation in the late twentieth century. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Colomer y Ráfols. (2003). El diseño audio visual. Barcelona: Gustavo Gili, SL

Corsín Jiménez, A. (2013). ANTHROPOLOGICAL TROMPE L'OEILS. Recuperado de http://alberto-corsin-jimenez.org/?page_id=7

Corsín Jiménez, A. (2013). The prototype: more than many and less than one. Journal of Cultural Economy, (Desconocido), 381-398

Coulder, N. y Heep, A. (2016). The mediated construction of reality. Cambridge: Polity press.

Duque, Ganis, Kuspit y Proyen. (2006). Arte digital y videoarte transgrediendo los límites de la representación. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Eco, U. (1962). Obra abierta. Italia . Planeta-Angostini Recuperado de https://direccionmultiple.files.wordpress.com/2012/08/eco_umberto-obra_abierta.pdf

Facuse, Tijoux y Urrutia. (2012). El Hip Hop: ¿Arte popular de lo cotidiano o resistencia táctica a la marginación?. Desconocido. Polis revista latinoamericana Recuperado de <https://journals.openedition.org/polis/8604?gathStatIcon=true&lang=fr>

Fisher, M. (2016). Realismo capitalista. Argentina: Caja negra

Garoian, Charles R. (Spring 2001). Performing the museum. Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research in Art Education, Vol. 42, No. 3, pp. 234-248.

Gillespie, T. (2010), The Politics of Platforms. New Media & Society, 12(3): 347-364

- Guardia Calvo, I. (2014). El barrio y la comunidad vecinal como interfaz: arte, tecnología y acción social, *Icono 14*, volumen (12), pp. 262-294. doi: 10.7195/ri14.v12i2.711
- Hepp, A. (2014). Mediatization: A panorama of media and communication research. *Communications*, (37), 1-28. DOI: 10.1515/commun-2012-0001
- Hjarvard, S. (2007). The mediatization of society. Recuperado de file:///C:/Users/sofia/Downloads/[20015119%20-%20Nordicom%20Review]%20The%20Mediatization%20of%20Society.pdf
- Hodges, Kuper & Reeves. (2008). Qualitative research methodologies: ethnography. *Bmj*, 337, a1020.
- Ibáñez, F. (2007). La Lira Popular, la Nueva Canción Chilena y el Hip Hop: la voz de un mismo pueblo. Aproximación a una poesía desde abajo. Chile: Universidad de Chile
- Jansson, A. (2016). The Mediatization of Consumption: Towards an analytical framework of image culture. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi. 2002 SAGE Publications Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.879.6426&rep=rep1&type=pdf>
- Jódar Marín, J.A & Polo Serrano, D. (2010). "El valor del video streaming en la comunicación y formación no verbal. Un estudio en ciencias de la comunicación." *Razón y Palabra*, 71. Recuperado de www.razonypalabra.org.mx/N/N71/VARIA/36%20POLO_JORDAN_REVISA DO.pdf
- Leach, J. (2014). Choreographic Objects: Contemporary dance, digital creations and prototyping social visibility. *Journal of Cultural Economy*, Online, 18pp. <https://doi.org/10.1080/17530350.2013.858058>
- Ledesma, M. (2003). El diseño gráfico, una voz pública (de la comunicación visual en la era del individualismo). Buenos Aires, Argentina: Editorial Argonauta.
- López, R. (2009). Diseño teatral 40 años. Chile: Ediciones ARQ
- Macdonald, Sharon (2003) "Museums, national and postnational and transcultural identities". En *Museum and Society*. 1(1)1-16. Leicester University. Leicester. <http://www2.le.ac.uk/departments/museumstudies/museumsociety/documents/volumes/man ds1.pd> [Visitado el 07/05/2020]
- Maeda, John. (2006). *Leyes de la simplicidad*. España: Gisea
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Martínez Gueyraud, A. (2010). El videoarte como nuevo agente didáctico del diseño contemporáneo o los adiestramientos de trasposición entre irrealidades y realidades. *Actas de diseño universidad de Palermo*, (Nº8), 48-50.
- Megías Cuenca, M. (2009). OPTIMIZACIÓN EN PROCESOS COGNITIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA DANZA (Tesis doctoral). UNIVERSITAT DE VALÈNCIA, España.
- Montero, J. (2012). Experiencias de mediación crítica y trabajo en red en museos: de las políticas de acceso a las políticas en red. Obtenida el 2 de junio de 2020, de Academia: https://www.academia.edu/3537028/Experiencias_de_mediación_crítica_y_trabajo_en_red_en_museos_de_las_políticas_de_acceso_a_las_políticas_en_red
- Parisi, L. (2013). *Contagious architecture: computation aesthetics and space*. Massachusetts: The MIT Press.
- Pérez Rufi, José Patricio (2017). El videoclip en Internet: cambios del formato en su distribución online. *Razón y Palabra*, 21(98), 574-605. [fecha de Consulta 25 de Octubre de 2020]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199553113029>
- Poch, P. (2009). *Del Mensaje a la Acción: Construyendo el Movimiento Hip-Hop en Chile (1984-2008)*. Chile. Universidad de Chile Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/109797>
- Pratt, M. (1992) *Imperial Eyes: Studies in Travel Writing and Transculturation*. London: Routledge.
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. San Sebastián de los Reyes: Distribuidora SEK, S.A
- Pušnik, M. (2009). Introduction: Dance as Social Life and Cultural Practice. Recuperado de http://www.drustvo-antropologov.si/AN/PDF/2010_3/Anthropological_Notebooks_XVI_3_Pusnik.pdf
- Quitow, R. (2005). *Lejos de NYC: El Hip Hop en Chile*. Descon-

ocido . Desconocido Recuperado de http://www.bifurcaciones.cl/002/bifurcaciones_002_RQuizow.pdf

Ratto, M. (2011). *Critical Making: Conceptual and Material Studies in Technology and Social Life*. University of Toronto, Toronto, Ontario, Canada. Taylor & Francis Group, LLC Recuperado de https://com327ncsu.files.wordpress.com/2013/01/ratto_criticalmaking.pdf

Rivers, P. (2014). *The Mad Science of Hip-Hop: History, Technology, and Poetics of Hip-Hop's Music, 1975-1991*. New York: City University of New York

Rodríguez Vega, N. (2019). *CONFRONTACIÓN EN LA COMUNIDAD HIP HOP CHILENA POR EL VALOR DE LA AUTENTICIDAD*. Chile. Universidad de Chile Recuperado de https://www.academia.edu/40100002/Rodriguez_2019_Confrontacion_en_la_comunidad_hip_hop_chilena_por_el_valor_de_la_autenticidad_Tesis_Musicologia

Rodríguez Vega, N. (2019). *El aporte de los exiliados políticos al hip hop chileno y su diferenciación en la escena* - Nelson Leandro Rodríguez Vega. Recuperado de https://www.academia.edu/40094691/Rodriguez_El_aporte_de_los_exiliados_pol%C3%ADticos_al_hip_hop_chileno_y_su_diferenciaci%C3%B3n_en_la_escena

Rosenberg, D. (2000). *Essay on Screen Dance*. Recuperado de <http://www.dvpg.net/docs/screendance.pdf>

Rosenberg, D. (2000). *Video Space: A Site for Choreography*. Leonardo 33(4), 275-280. <https://www.muse.jhu.edu/article/618060>.

Rosenberg, D. (2001). *Notes On The Intersection of Dance and Technology*. Recuperado de <http://dvpg.net/docs/cord2001.pdf>

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.

Varga, H. M. (2018). *Diseñar y crear con los sts*. *Diseña* (12), 30-51. Doi: 10.7764/disena.12.30-51

FUENTES AUDIOVISUALES

A Parte Rei Revista de Filosofía. (29 de mayo del 2013). Han-

nah Arendt: ¿Qué queda? Queda la Lengua Materna (1964). [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=WDovm3A1wl4&feature=emb_logo.

Bascuñán, R. Dunn, S. McFadyen, S. y Wheeler, D. (Productores) Wheeler, D. (Director). (2016). *Hip-Hop Evolution* [Serie de tv: Documental]. Canadá: Bangers films

Carrasco, R (director). (1987). *Tate piola* [Documental]. Chile: ECO Educación y Comunicación

Cassette Historia de la Música Chilena. (25 de septiembre del 2016). *Cassette, historia de la Música Chilena - Sexto Capítulo : HIP HOP*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aLEoWX-azVQ&list=RDaLEoWX-azVQ&index=1>

DENA BILBAO. (3 de mayo del 2017). *La historia del Hip Hop | Buddha Stretch | Spanish*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=O3HRWfPyaWk&feature=youtu.be>.

Diseño UC. (20 de mayo del 2020). *DIGITALIZACIÓN DE LA VIDA*. [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=1HGk3_gQoEY

Ives Parada. (3 de julio del 2013). *Festival de la Una Ganador de Breakdance*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ug46LuUpXZ8>.

Jennifer Pons. (9 de noviembre del 2009). *Buddha Stretch - Elite Force Crew - defines REAL Hip Hop Dance*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4if1XfMr78w&feature=youtu.be>.

MafiaFlowx. (22 de Agosto del 2012). *Documental Hip Hop Chileno Part 1*. [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TFn-cRW4uDA&list=RDNpgWnY-fWDQ8&index=4>

Observatorio de Booktube. (1 de febrero del 2017). *José Van Dijck: La cultura de la conectividad en YouTube | Observatorio de Booktubers*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jPHpCUEK7OY>.

oldschool '75. (10 de agosto del 2017). *Breakin' 1984 (1)*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jPHpCUEK7OY>.

com/watch?v=xTMAoyw68wo&list=PLegG93sDG8TZf7_JfrEb1VE-jKuZ9UCAn.

Red Bull Music. (23 de octubre del 2018). Algo Está Pasando - Cómo Nació el Rap en Chile | Red Bull Music. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rPiz-MOZNj-o>.

Rosmin Lenin. (2011 Agosto 10). Estrellas en la esquina (BREAK DANCE CHILE) (1986) [DOCUMENTAL COMPLETO]. [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=29hMijqhLuc>

Steingart, M. (productor) y Goldschmidt, C. y Holland, D. (directores). (2017). Abstract: The art of design. [Documental]. Estados Unidos: Netflix.

STUDIO54XXX. (14 de octubre del 2012). Pavon y Clemente bailan Blue Monday (Sábados gigantes). [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JXD24kbkero>.

Tucamon Camon. (16 de enero del 2009). Historia del Net.Art. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=novQZwfnP84>.

Upside Down Dance Academy. (6 de mayo del 2018). New School Dictionary ft Buddha Stretch, Henry Link & Caleaf Sellers. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_yX6H501OyU.

24horas.cl. (5 de noviembre del 2018). Reportajes 24: Los orígenes del Hip Hop en Chile. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ji9j5Yl6U74>.

FUENTES ONLINE

Anónimo. (3 de julio del 2005). Un poco de la historia del Hip Hop Chileno. Chile. El portal del hip hop en Chile Recuperado de <https://imperioh2.cl/sala-de-prensa/reportajes/459-un-poco-de-la-historia-del-hip-hop-chileno/>

Berenguer, X. (2014). Cibermemoria. Recuperado de <https://cibermemo.wordpress.com/2014/08/28/1997-promesas-digitales-por-xavier-berenguer/>

Carvacho, B. (2018). Red bull. Recuperado de <https://www>.

redbull.com/cl-es/music-jimmy-fernandez-historias-de-un-pionero

Castillo Robles, H. (2011). Hector Castillo Robles cine, literatura y cultura. Recuperado de <https://hectorcastillor.wordpress.com/2011/06/13/el-lenguaje-audiovisual/>

Catton, P. (2020). Biography. Recuperado de <https://www.biography.com/news/how-michael-jackson-changed-dance-history>

Contributor y Dixon. (2018). Izotope. Recuperado de <https://www.izotope.com/en/learn/the-5-most-important-developments-in-hip-hop-production.html>

Croft, D. (2020). STREETDANCE AND HIP HOP - LET'S GET IT RIGHT!. Recuperado de <http://www.cheshiredance.org/david-croft.PDF>

Desconocido, desconocido. (Desconocido). Bibliodanza. Recuperado de <https://www.ciudaddeladanza.com/bibliodanza/historia-de-ballet/street-dance---danzas-calle.html>

Easter, M. (2020). Social media changed dance influencer. Recuperado de <https://www.latimes.com/projects/la-social-media-dance-influencer/>

Fundación hiphoppaz. (2013). Escuelas populares de hip hop y construcción de cultura de paz. Recuperado de <https://fundacionhiphoppaz.wixsite.com/hhpaz/hiphoploga>

Graells, D. (1995). INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL. Retrieved junio 9, 2010, from peremarques.pangea.org/: <http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>

Hanra, H. (29 de marzo 2017). GLOBAL HEROES PARRIS GOEBEL. Desconocido. Mac Recuperado de <https://www.maccosmetics.cl/culture/global-heroes/parris-goebel>

Lama, D. (2020). El futuro del e-commerce postpandemia. La tercera. Piensa digital Recuperado de <https://laboratorio.latercera.com/laboratorio/noticia/el-futuro-del-e-commerce-postpandemia/1015318/>

Leiva, J. (28 de diciembre 2018). Chile, país de raperos. Chile. Santiago- ideas-critica-debate Recuperado de <http://revistas->

antiago.cl/cultura/chile-pais-de-raperos/

Lfs. (12 de octubre 2018). #RBMSTGO Presenta: Cronología del Rap Chileno. Chile. Red bull Recuperado de <https://www.redbull.com/cl-es/music-cronologia-del-rap-chileno>

Petrarca, E. (2020). The cut. Recuperado de <https://www.thecut.com/2020/10/rihanna-savage-fenty-show-vol-2-review.html>

Phillips, J. (2016). Los angeles time. Recuperado de <https://www.latimes.com/entertainment/arts/culture/la-et-cm-paris-goebbel-choreographer-bieber-sorry-20151231-story.html>

Rashid, K. (desconocido). Manifiesto. Recuperado de <https://www.karimrashid.com/karimanifiesto>

Rius, M. (2017). El poder del 'thick data' en la era 'big data'. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20170610/423283740278/big-data-thick-data-etnografia-tecnoantropologia.html>

Rosenberg, D. (10 de enero 2019). Witnessing Dance. Desconocido. Loïe. Magazine of dance, performance and new media Recuperado de <https://loie.com.ar/en/loie-01/reflexiones/ates-tiguando-la-danza-2/>

Saavedra, D. (2018). Red bull. Recuperado de <https://www.redbull.com/es-es/10-coreografias-que-alteraron-la-historia-del-videoclip>

Valencia Pacheco, A. (2018). Uniminuto radio. Recuperado de <https://www.uniminutoradio.com.co/danza-expresion-de-arte-cultura-y-sociedad/>

FUENTES ORALES

Castillo, David. Entrevista personal | 17-07-2020
 Chilet, Marcos. Entrevista personal | 17-09-2019 y 20-11-2019
 Durán, Alejandro. Entrevista personal | 24-07-2020
 Espinoza, Osvaldo. Entrevista personal | 16-06-2020
 Flores, Ivania. Entrevista personal | 2-09-2020
 Foncea, Pedro. Entrevista personal | 01-08-2020
 Forero, Jorge. Entrevista personal | 24-07-2020
 Gandarillas, Alejandro. Entrevista personal | 23-07-2020
 González, José. Entrevista personal | 20-05-2020
 Hermansen, Pablo. Entrevista personal | 29-09-2020
 Kattan, Brigitte. Entrevista personal | 03-10-2019
 López, Ramón. Entrevista personal | 06-05-2020
 Peralta, Raúl y Gabriel. Entrevista personal | 05-06-2020
 Perelló, Pablo. Entrevista personal | 24-07-2020
 Pozo, Patricio. Entrevista personal | 17-09-2019
 Salazar, Matías. Entrevista personal | 03-10-2019
 Torres, Jazmín. Entrevista personal | 02-04-2020
 Vallejos, Sebastian. Entrevista personal | 14-05-2020
 Vial, Ximena. Entrevista personal | 18-08-2020

Focus Group 1 | 06-05-2020
 (Torres, Jazmín; Martínez, Daniela; Grille, Valentina; Grille, Sofía y Goldsack, Paulina)

Focus Group 2 | 24-05-2020
 (Nava, Thati; Gonzalez, José; Cancino, Nicolás)

Focus Group 3 | 11-06-2020
 (Zamora, Luis; Barrientos, Fredy; Gonzalez, Nicolás)

FIGURAS

[Fig.1]
 Jimmy Fernández en su llegada a Chile. Archivo de Sonido Ácido.

[Fig.2]
 Focus Groups. Elaboración propia.

[Fig.3]
 Diagrama a partir de las conclusiones de las interacciones críticas.

[Fig.4]

Antecedentes y referentes.
Estado del arte.

[Fig.5]

Diagrama de las temáticas desprendidas a partir de las interacciones críticas y la investigación teórica.

[Fig.6]

Carta Gantt.

[Fig.7]

Sebastián Vallejos
(Grabeatmaker)
produciendo la música para el primer prototipo.

[Fig.8]

Primeros testeos de
motion capture.

[Fig.9]

Captura de movimiento realizada en el estudio Zabal & Lujan.

[Fig.10 y 11]

Primeras propuestas de animación digital.

[Fig.12]

Propuesta final de
animación digital.
Fotograma del video final.

[Fig.13 y 14]

Recorte manual de la
propuesta final.

[Fig.15]

Grabación del stop motion. Realizado en el domicilio de la autora.

[Fig.16]

Recortes finales del
prototipo La Ventana.

[Fig.17 y 18]

Recolección de material histórico en casa de Sonido Ácido.

[Fig.19, 20 y 21]

Traspasso de VHS a digital para rescate de archivos. Casa Pedro Foncea.

[Fig.22]

Acercamiento a la cinta histórica que se traspassó.

[Fig.23]

Ruzica Flores en el estudio de grabación Pupila Negra. Fotografía tomada por Sangfield.

[Fig.24]

Ruzica Flores y Charly Humos
masterizando la grabación del poema.

[Fig.25, 26, 27 y 28]

Jazz Torres. Fotogramas de la grabación en bruto de la coreografía Mujer.

[Fig.29]

Diagrama que refleja el rol del diseñador como operador cultural.

[Fig.30] Página 118

Distintas vistas del modelo arquitectónico 3D.

[Fig.31]

Primeras propuestas del trabajo de "la malla".

[Fig.32, 33 y 34]

Propuesta final del logotipo con el trabajo de una malla flexible.

[Fig.35]

Propuesta de afiche para publicar la exhibición.

[Fig.36 y 37]

Propuestas de textura.

[Fig.38]

Costos del proyecto.

VIII. ANEXOS

A continuación se presentan algunas de las entrevistas más relevantes.

RAMÓN LÓPEZ

Hola Ramón, muchas gracias por darte el tiempo de reunirte virtualmente conmigo.

No hay de qué, dime ¿En qué te puedo ayudar?

Cómo te comenté anteriormente estoy estudiando diseño y además trabajo como bailarina urbana, y siempre tuve la inquietud de poder linkear ambas disciplinas, cosa de que el diseño potencie el reconocimiento de esta práctica a través de la experimentación de lenguajes. Ahora me encuentro en etapa de investigación pero la idea del proyecto es poder crear un espacio digital, que aún no tengo claro cómo se va a ejecutar, que sea colaborativo con otros artistas y que indague en la experimentación de la hibridación entre danza y tecnología, una mezcla entre el lenguaje corporal con el lenguaje audiovisual y digital.

Lo que tú estás planteando a mi me da la impresión de que ya existen antecedentes de esto y finalmente el producto final va a estar en 2 dimensiones en una pantalla, no va a estar en un espacio real, o sea tú trasladas el espacio real a lo digital, utilizando el audiovisual, como un videoclip. Bueno tenemos el antecedente del lenguaje del videoclip que está hace muchos años y ha ido evolucionando y se ha perfeccionado, y en la medida en que hay más recursos tecnológicos y que son también más democratizados, porque el tema de los programas, los computadores, las interfaces son cada vez más baratas por un lado y cada vez más manejables por todos, entonces ya no hay especialistas, todos pueden ser especialistas. Es una puerta que se abre casi infinita donde tú puedes recorrer espacios ilusorios, lo cual resulta muy atractivo justamente por lo que está pasando ahora con las cuarentenas y la imposibilidad de entrar en un espacio, ya sea en un teatro o en una plaza, juntarse en la plaza a ver un Hip Hop también va a ser difícil, menos poder estar en una sala del GAM o en el teatro municipal a ver una obra clásica. Va a ser super difícil reconquistar esos espacios con la seguridad que uno va a necesitar, entonces todo este proyecto que tú vas a desarrollar puede permitir abrir puertas para seguir desarrollando la actividad de la danza en todas sus variables, pero también mediatizada con interfases que son intervenciones que tiene que ver con el espacio plástico, el espacio estético, con lo espacial. Ahora yo no soy experto

en eso, no soy videasta aunque frecuentemente trabajo con personas especialistas en video, pero yo soy escenógrafo y diseñador, trabajo con la luz, con el espacio, pero todo el tema del audiovisual es otra rama específica de otras disciplinas, entonces aún no sé cómo te puedo ayudar todavía jaja

jajaja no, ¡Todo lo contrario! Me puedes ayudar mucho, ya que justo ahora estoy en etapa de investigación y experimentación donde, a pesar de que el proyecto se inserte en un contexto digital, es fundamental para mí conversar con expertos como tú respecto a cómo trabajar un espacio, cómo resignificar un espacio, cómo estructurar una puesta en escena, etc, y en eso tú eres el que más me podría ayudar. Tengo un par de preguntas que me encantaría conversar contigo.

Ah perfecto, ¡Genial! Dale no más.

¡Buenísimo! Hace poco encargué y leí tu libro, y algo que me llamó mucho la atención fue el tema de resignificar un espacio. Me gustaría saber a qué te refieres con eso y qué métodos o elementos son primordiales para poder hacerlo.

En teatro, ópera o danza que son espacios escénicos siempre hay una historia, siempre hay un guión, un texto dónde hay algo que se quiere decir y se quiere contar. En la ópera por ejemplo hay un texto pero también hay una música que está narrando y que afecta directamente a las emociones de los espectadores. Entonces ya tenemos una base que nosotros, los diseñadores, tenemos que interpretar, tenemos que estudiar cómo se contextualiza esa historia y dónde ocurre esa historia, por lo tanto el espacio que uno crea es una síntesis que comunica todo eso. Para esto no solo la arquitectura es importante, sino también las texturas, los materiales, la luz, la atmósfera, etc. La luz es importantísima, nosotros trabajamos en teatros en interiores dónde partes de la oscuridad total y de ahí empiezas a iluminar lo que se requiere. En el teatro al interior (infraestructura) tú te abstraes y te aislas de lo cotidiano para nosotros reconstruir otra cotidianeidad, y ahí se produce la compresión del tiempo, historias que pueden durar años se cuentan en minutos. Lo que hacemos es comprimir el tiempo y el espacio para ponerlos en un lugar que no es nada, es un vacío absoluto, los teatros son un vacío negro y de ahí uno construye. El espacio del videoclip también es nada y uno va construyendo espacios tridimensionales, haciendo viajes en el tiempo y traspasando barreras de todo tipo, puedes ir hacia delante, hacia atrás, multiplicar la imagen, meterte en el mundo del sueño, etc.. todo lo que es artificial. Al final uno

trata de construir una artificialidad que sea creíble, que te saque de lo cotidiano para poder mirar lo cotidiano de otra manera, ahí está la (re)significación. Cualquier cosa que pongas en el cuadro, cuadro puede ser el de la pantalla o puede ser el cuadro escénico, en ambos casos si partes de un cuadro vacío y pones un sólo elemento, ese elemento tiene una fuerza increíble. Si pones una manzana iluminada en medio de este espacio vacío, las mil personas están viendo esa manzana, y si esa manzana va y cambia de color... ¡wow! significa muchas cosas, para cada persona puede significar distintas cosas, no va a ser lo mismo que ver una manzana en una estantería de supermercado. Si tú pones esa manzana arriba de una silla, y alguien se acerca y muerde la manzana, empieza a tener un contexto y una significación que vas multiplicando. Todo lo que ponemos en el espacio escénico tiene una razón de ser, no es arbitrario, no es caprichoso, tiene una razón de ser porque va a actuar con un efecto con consecuencia en el espectador, le va a pasar algo emocionalmente, de eso se trata, si no te pasa nada y no entiendes nada quiere decir que algo no está funcionando o no están en el mismo código. Uno trata de que el mensaje sea captado por la mayor cantidad de gente posible, que todos entiendan o lean lo mismo. Todo esto antes de que aparezca la palabra; el cuerpo y la gestualidad pueden expresar mucho y si después agrego una palabra y digo algo... ¡wow! Entonces lo que estoy creando es un contexto espacial para insertar después esas palabras, para que esas palabras tengan una elocuencia total y signifiquen más allá de lo que la palabra está diciendo. En el trabajo del espacio intervenido entramos en el mundo de lo metafórico, dónde la agrupación de palabras, cosas, empiezan a adquirir nuevos significados. El espacio escénico tiene mucho que ver con la poesía, uno pone cosas que habitualmente no pone y junta cosas que habitualmente no junta. Desde el dadaísmo hasta los video-clips, teatro, hemos visto esto, existen materiales que son de entretenimiento que ves una vez y se te olvidan, y por otro lado existen materiales que pueden ser educativos o reflexivos, dónde reflexionas en tu relación con el entorno. Ese es el tema del arte también, ¿A qué apunta el arte? A conmover, a hacerte ver las cosas de otra manera, a advertirte, a anticiparse en el tiempo, etc. ¿Cómo puedo conectar cosas que no conectaba? ¿Cómo puedo hacer que el espacio del cuerpo lo puedo, de alguna manera, manejar y domesticar a través de interfases y de medios para dignificar, validar al artista? A lo mejor cosas que no eran consideradas “artísticas” a través de tu trabajo, se pueden dignificar, validar y ser aceptados. Todos vamos aceptando cosas que antes no aceptábamos, la tecnología no es excepción.

En tu libro hablas de que has trabajado ambas cosas, la escenografía realista y la escenografía abstracta, me gustaría saber cómo trabajas la última ¿Cómo trabajas la abstracción del espacio?

La abstracción es nuevamente preguntarse ¿cuál es la síntesis que uno puede hacer? De un espacio, de una historia o de los requerimientos que los personajes que una historia necesite. Si tu me preguntas a mí, a mí me gusta mucho más llegar al nivel de la abstracción que tiene que ver más con las cosas ilusorias y con el mínimo, lo que desencadena más significado (el tema de la metáfora y alegoría). Más que recrear la historia completa con todos sus elementos, hay que preguntarse ¿cuáles son los elementos mínimos necesarios para poder crear esos espacios y apoyar esas historias? En ese sentido es interesante el espacio vacío, ¿Cuánto es lo mínimo que puedo introducir en ese espacio para poder hacer avanzar la historia? No es sólo por un tema económico sino que también es propio del espacio escénico. Puedes hacer una escenografía sumamente realista dónde recreas una verdad artificial del mundo, como puedes “despojar” para llegar a la abstracción que no es solamente estética o plástica o geométrica, es una abstracción de significado, de contenido. ¿Cuáles son los elementos mínimos que se requieren para decir el máximo de cosas posibles? Y ahí volvemos a la poesía, ¿Qué pongo al lado de qué para que signifique otra cosa? ¿Qué significa un color, una luz, el ángulo de una luz? El ángulo de la luz hace alusión a la naturaleza, una luz crepuscular, de amanecer se pueden recrear para el contexto de la obra. La luz es imprescindible pero lo que es más imprescindible es el cuerpo, tú puedes contar una historia sin contexto, sin escenografía, sin muebles, sin ropa, pero no puedes prescindir del cuerpo, el cuerpo es el mayor portavoz del mensaje. Tienes que decidir en qué parte del cuerpo pones el énfasis del mensaje que quieras transmitir. Llegamos al tema del “collage”, en el collage tú juntas cosas que normalmente no juntas pero lo puedes leer como un todo siendo que es una fragmentación. El tema del discurso fragmentado es bien atractivo porque el espectador hace la síntesis, para tu proyecto la pregunta sería ¿Cómo lograr que esta fragmentación se lea como una síntesis comunitaria y que no se siga viendo lo fragmentado, que no se sigan leyendo las piezas separadas sino como un todo. Todos nuestros trabajos deberían ser como una buena cazuela, dónde los sabores se integran entre todos, dentro del mundo del espectáculo una mala cazuela, por ejemplo es el Festival de Viña. En fin, el arte de la integración habiendo partido de fragmentos ¡Dale con

otra pregunta po!

jaja Bueno, mencionaste el recurso de la luz y tu libro también hace un análisis profundo respecto a la iluminación ¿De qué manera optimizas la luz para potenciar elementos dentro de la puesta en escena?

Bueno, la luz es un arte, es un lenguaje, es un elemento expresivo que ayuda a resolver los temas creativos de la escena. Hay leyes y métodos para trabajar con la luz y uno trata de aplicarlos con libertad, a veces hay que ser selectivos, qué muestro y qué no muestro, y otro lado, con la luz tú compones, estableces la tridimensionalidad y creas la volumetría de los cuerpos, también con la luz tu creas situaciones que tienen que aproximarse o no aproximarse a la situación natural, luces verosímiles. Por otro lado, uno utiliza la luz para crear estados de ánimo, la atmósfera, con la luz tú compones situaciones que son emocionales, entonces ahí es dónde tú combinas. Obviamente hay que considerar que la luz tiene ciertas leyes, tiene una intensidad, un color, un movimiento, un tiempo, una temperatura fría o cálida, el ángulo también es importante porque la luz viaja y se mueve. Si estás haciendo una escena sobrenatural, la luz tiene que ser algo fuera de lo cotidiano, tienes luces como las del expresionismo alemán, muy dramáticas, que vienen desde abajo simulando algo fantasmal, por otro lado tienes luces más amables, más difusas, que apelan a lo celestial, a lo flotante, tú con la luz puedes hacer que un cuerpo pese o no pese, todo eso uno lo puede construir. Finalmente uno interrelaciona elementos genéticos de la luz, de su ADN, toda luz tiene un ADN y la mejor forma de entenderlo es con el ciclo solar, analizando el día y la noche, en el día hay una luz natural y en la noche hay otro tipo de luz natural, la luz está en otra parte. La luz es una materia no concreta pero muy virtual e intangible que te ayuda a apoyar un relato, puede enfatizarlo, no solamente la función primera de ver sino que a veces es más importante no ver, es super importante la oscuridad. Esos pintores que trabajaban con el claro/oscuro son potentes porque en sus cuadros hay menos luz y más oscuridad, la oscuridad es un elemento muy importante porque tiene que ver con el inconsciente, con el mundo que no controlamos y no conocemos, entonces lo que uno hace es manejar la oscuridad, es mucho más importante administrar la oscuridad que la luz, hay que quitar la luz para poder enfatizar y decir “¿Dónde quiero que el ojo se ponga?”. La buena administración de la oscuridad hace a un buen iluminador, o sea el exceso de luz es fatal porque todo tiene el mismo valor y no debe ser así, sino que hay que valorizar.

Entiendo, y ¿Cómo experimentas tú mismo con la luz? ¿Trabajas con tu propio cuerpo, con el cuerpo de otros? Pensando en una experimentación que se pueda realizar con bajo presupuesto y en las circunstancias en las que estamos.

Bueno, primero que nada tendrías que tú decidir si la experiencia que realizarás, aunque sea virtual, será en un espacio exterior o interior. ¿Lo estás pensando al aire libre o con luz artificial?

Entiendo, yo creo que lo más probable es que se trabaje en espacios interiores.

Perfecto, entonces tienes dos opciones, o hacer entrar la luz natural que es más barato, puedes hacerla entrar a través de una ventana, puedes desviar la luz con un espejo o con paneles, puedes construir la luz como lo hacían los pintores que es muy naturalista o puedes construir luces artificiales, puedes desviarlas, hacerlas rebotar y producir efectos muy alucinantes. Todo esto hay que probarlo, también si tienes recursos o te puedes conseguir un par de reflectores con trípodes, puedes experimentar con eso, pero al final lo que uno trata de hacer es construir un discurso dependiendo del contexto en el cual quieres situar tu obra, ahí te puedes inspirar de grandes artistas contemporáneos que experimentan con la luz como Olafur Eliasson y ver el capítulo de él en la serie Abstract. Puedes probar en un espacio interior sin muchos recursos y trabajar dependiendo de su arquitectura, quizás en una menor escala primero, con maquetas, o también trabajar con tu mismo cuerpo, tu rostro, ver qué pasa cuando le tiras una luz más dura, más o menos direccional, etc.. Lo importante es la precisión, todo lo que uno haga tiene que ser repetible y reproducible, no del azar del momento, y registrar todo lo que hiciste y cómo lo hiciste para poder reconstruirlo, eso es lo importante. Tomas fotos, haces un croquis, tomas medidas y pruebas. Pruebas con los recursos que tienes a mano, con tu lámpara de escritorio, la linterna del celular, etc... Pruebas qué pasa cuando la direccionas directamente a la cara, cuando la haces rebotar en la pared, cuando la pones detrás y generas contraluz, cuando la ocupas para generar volumen, etc, tú estás componiendo con la luz sobre un cuerpo, un rostro, o un grupo de cuerpos, sobre arquitectura, volúmenes, elementos, etc. Lo otro sería meterte en un curso de iluminación jaja pero yo a mis alumnos les digo que la mejor forma de entender la luz es analizar lo que pasa en el día. Cuando está nublado la luz se mantiene igual, se pierde el paso del tiempo, los cuerpos

pierden masa por no tener sombra, el no tener sombra es angustiante y eso es un tema psicoanalítico importante porque tu cuerpo empieza a ser menos importante. Bueno todo esto es estudiable, lo puedes encontrar en libros, en la web, etc. cosa que puedas aplicarlo en tu experimentación.

¡Claro! La última pregunta sería en base a esto último, si me pudieras mencionar referentes, antecedentes, libros, artistas, etc, que creas que me podrían servir de apoyo tanto teórico como metodológico en la experimentación que quiero hacer.

Bueno en mi libro, que tú lo leíste, hay reflexiones respecto a mi método y mi proceso. En castellano hay un libro de una argentina, una importante iluminadora que se llama Eli Sirlin, debe estar en la biblioteca de la UC en el campus oriente, tiene cosas bastante técnicas pero reflexiona respecto a metodologías y otras cosas que te pueden servir. Ahora volviendo a tu trabajo, yo me pregunto ¿Cómo puedes romper el espacio de la pantalla? ¿Cómo romper el espacio de la pantalla para que sea inmersivo? Quizás tienes que usar máquinas de realidad virtual, quien sabe, todo es posible, ¿Has manejado esas interfaces?

La verdad es que realidad virtual nunca he manejado pero he manejado otras interfaces, igualmente voy a hablar con expertos en el área digital para indagar más en aspectos técnicos.

Si yo creo que debes salirte del formato tradicional de esto y meterte con algo parecido a la realidad virtual, algo donde te pongas la cajita y entres al mundo digital que tú has creado, y ahí están los artistas. Yo me he puesto de esto para ver diseño de interiores y son tan efectivos que tú puedes ver el espacio y recorrerlo, entonces estás construyendo escenografía virtual en 3D, me imagino que ese es un camino. Bueno, espero haberte ayudado y no haberte confundido.

¡No jaja para nada! Es un honor para mí, realmente fue un tremendo aporte en una etapa donde estoy encauzando el proyecto, así que muchísimas gracias.

Ahí te voy a mandar bibliografía y cualquier cosa escíbeme no más ¿Vale?

De todas maneras, gracias.

POWER PERALTA

Hola Chicos, primero que nada muchas gracias por estar aquí, me gustaría que partieran contándome cómo fue que inició Power Peralta

Raúl: Yo creo que el primer momento en el que nosotros sentimos que habíamos creado Power Peralta fue el año 2006 en las calles de New York cuando por primera vez nos vestimos iguales, cuando por primera vez, sin pensarlo y sin quererlo, porque estábamos allá en NY, porque necesitábamos seguir viviendo allá, porque teníamos un sueño, porque teníamos en nuestra cabeza que la gente nos iba a dar una oportunidad viéndonos juntos. Haber terminado vestidos iguales bailando como Power Peralta, de alguna manera haciendo un show de gemelos que bailaban, fue netamente una inspiración de las calles de NY por tanto artista / variété, entendiéndolo por variété alguien que hace un show que es único, diferente, que tiene una propuesta; nosotros sin lógicamente recursos, logramos comprarnos ese vestuario juntos y creamos Power Peralta. Antes de eso lógicamente hay carrera pero se acota más a lo que yo había hecho por amor al baile que probablemente lo tengo desde que nací, y no recuerdo, ni Gabo tampoco, la primera vez que bailamos o que imitamos a nuestros padres bailar. Pasé por muchos lugares para crear y empezar a entender que es lo que era ser un bailarín, sin en ese momento pensar en ser coreógrafo, pero ya, apenas que nosotros partimos, la primera vez que nos paramos como Power Peralta, nosotros hemos sido coreógrafos de todo lo que hacemos, simple, más difícil, más grande, más pequeño, con menos gente, con más gente o nosotros, desde ese momento el año 2006 cuando creamos Power Peralta, siento que es día 1 de nuestra profesionalización a este dúo, con nuestras creaciones y con nuestra identidad.

Perfecto, hablando de profesionalización ¿Cómo lograron profesionalizarse en un oficio informal que ni siquiera tenía industria acá en Chile?

Gabo: Creo que cuando uno empieza a brillar con una luz que no existía antes, de una u otra forma uno se hace notar y tal como decía Raúl, en el año 2006 nosotros creamos algo sin darnos cuenta lo que estábamos creando. Siempre mi abuelo nos decía que estuviéramos juntos, que esa era nuestra gran ventaja comparativa, pero lógicamente uno como gemelos tiende a buscar su propia identidad y cuando chico lo que menos quieres es estar al lado de tu hermano todo el tiempo,

menos aún vestirme igual. Este amor y a su vez presión de vivir de algo que no tenía mercado, que no tenía industria, lógicamente se hacía súper difícil y para nosotros era algo paralelo a los estudios, por eso estudiábamos también. Pero en ese momento cuando empezamos a hacer esta performance en la calle, empezamos a sentir la conexión que había y la fuerza que teníamos juntos, empezamos a brillar, y cuando digo brillar me refiero a llamar la atención de la gente. Después volviendo a Chile se empezó a notar, se empezó a comentar, sin redes sociales, pero se empezó a comentar por un boca en boca que empezó a crecer. Nosotros empezamos a performar en diferentes partes, donde nos invitaran, fiestas, matrimonios, activaciones, lo que fuera y empezó a crecer; y en ese momento fue donde nosotros aplicamos otro atributo que ya no tiene que ver con el baile, sino que tiene que ver con cómo yo conduzco lo que está pasando, cómo yo direcciono lo que está pasando alrededor de este brillo, y ahí ya no tienen que ver estos pasos de baile sino que tiene que ver esto (apunta a la cabeza) y esto (apunta al corazón), tiene que ver tu visión, tiene que ver tu profesionalismo, tienen que ver tus ganas de que lo que está creciendo sea aún más grande. En ese momento yo creo que nosotros tomamos buenas decisiones, fuimos super consecuentes con la pasión que teníamos y de un momento a otro creamos nuestra propia industria, o sea empezamos a crear nuestros propios espacios para empezar a vivir de esto.

¿Qué tan importante es la autogestión para profesionalizarse en este oficio?

Raúl: Creo que si uno se pone a pensar en la palabra autogestión o como antes se hablaba de ser independiente, quizás antes estaba mucho más relacionado a lo artístico, como obviamente que eres independiente si eres un bailarín que no está en una compañía o un actor, un dibujante, un graffitero, etc... Hoy en día en el 2020 yo creo que todo el mundo quiere ser independiente, sea alguien que pasó por la universidad y tiene carrera profesional como alguien que no, por lo tanto, en ese sentido yo le digo a todos los artistas que llevan mucho tiempo, que hoy nosotros en el mundo que estamos viviendo tenemos un gran potencial que es que siempre fuimos independientes, antes de que eso fuera algo que todos quisieran. Antes era una desventaja, como “estás sólo”, “tienes que pelearla sólo”, tenía que hacerme tus flyers, tenía que hacerme tus videos, tus editing, tenía que hacer tu música, tomarte tú mismo las fotos, ¿cachai? Nosotros esa escuela de la calle la tenemos, y cuando digo calle no me refiero al pavimento sino en tu día a día caminando, y

nosotros en ese sentido nos instruimos y quizás por eso somos hoy y seguimos siendo relevantes dentro del espectáculo. Esa autogestión creo que es fundamental para todo artista sobretodo hablando de los bailarines urbanos para entender que tú tienes dos caminos: o eres el que está y dice “acá estoy yo, soy un buen bailarín, hagan lo que quieran conmigo, o ir por el otro camino de “yo voy a crear mi propio sello”, que es lo que nosotros siempre hemos valorado y siempre hemos buscado, el “yo soy esto”, “mi propuesta de vida es esta” y con esa autogestión yo creo que el segundo camino va a tener muchos más resultados y oportunidades en esta selva que está llena de competencia. Entonces, si te autogestionas, cada día haces crecer más tu mensaje, cada día haces crecer más tu oro, tu talento, tu cabeza, tus ganas.

¿Cómo creen que su camino ha impactado a las presentes y futuras generaciones de bailarines en Chile?

Gabo: Creo que mucho, y lo digo con harta humildad, no en un afán de superioridad ni mucho menos, sino que también después de unos años uno se va dando cuenta y va siendo más consciente de lo que ha hecho, uno va tomando consciencia también de lo que uno ha formado, a veces sin querer, uno no se da cuenta a cuanta gente va tocando en el camino y qué va significando eso. Ahora con los años y viendo también cómo todo esto ha crecido, como creció la comunidad en Chile, muchas veces uno se da cuenta de alguna u otra forma que ha tocado a la mayoría de los que hoy día están haciendo también su propio camino, y eso a uno lo hace sentir orgulloso, lo pone feliz porque desde nosotros siempre ha existido una mentalidad de cuando decimos “familia” y la gente “¡buena familia!” y te tiran de vuelta eso, es porque nosotros crecimos sin competencia porque aprendimos a compartir desde que nos entregaban los regalos desde los 5 años, entonces el invitar a gente a nuestra aventura y a nuestro viaje siempre ha sido algo super natural, y que eso, a pesar de ser en un principio algo muy superficial, de buena vibra, después te das cuenta que esa buena vibra, esa invitación terminó siendo el camino profesional para mucha gente. Nunca nuestra enseñanza ha sido con una intención de imponer una forma de ser o un estilo de baile sino que ha sido invitarlos a nuestra bendición, de poder levantarse amando algo. Hoy día recién nos damos cuenta que eso le cambió la vida a muchos o que quizás fue una señal para dedicarse, ya sea dentro de Power Peralta Dance Studio, ya sea afuera o viajando. Quizás a algunos los inspira que hayamos conquistado sueños y nunca se han dedicado al baile, a otros quizás les inspira como bailamos, que tenemos pasión, a otro

le inspirará que nos reinventamos ahora en nuestra carrera, creo que de diferentes formas uno puede inspirar pero eso ha sido así y también creo que es parte de haber sido pioneros ¿cachai?.

Raúl: Sumándome a las palabras de Gabo, e interrumpí porque como somos hijos de bailarines y escuchábamos mucho de la técnica, de la danza contemporánea, sobretodo el clásico que es de donde vienen ellos, yo crecí escuchando de lo riguroso que era la técnica y de lo riguroso que es de donde viene, de Rusia, Francia, etc. Entonces creo que el por qué nosotros seguimos e impactamos tanto en la historia de la danza, porque ni siquiera quiero hablar de danza urbana, en la historia de la danza en Chile, es porque nuestro mensaje nunca estuvo ahí, nosotros nunca nos centramos en los técnico, ni en tratar de transmitir lo técnico a la gente, nosotros, nuestro mensaje siempre y de verdad que siempre, porque recuerdo las primeras clases que nosotros dimos en Chile donde debemos de haber tenido 4 alumnos, cuando dábamos las primeras clases que se dieron acá en una escuela, era imposible hablar de técnica a una persona que no sabía de lo que le estabas hablando y eso, esa enseñanza y aprendizaje in situ de nosotros, nos marcó para siempre, de que la manera de invitar a la gente a bailar lo que a nosotros nos gustaba, no era a través de la técnica, ni hacer ahí el ojo. Cuando tú te metes a un show, un espectáculo con bailarines que te entienden, tú te enfocas en la técnica y a lo que tú quieres lograr, pero el gran mensaje de Power Peralta y por qué pasa lo que pasa con nuestra música, es porque la gente ve en Power Peralta baile y esa es la invitación que se heredó. Ahora, con algunos que nos conocemos más hemos entrado en términos más profesionales, pero cuando uno habla de legado, que lo quiero sacar solamente de los bailarines con los que hemos compartido jornadas o grandes momentos. Creo que el gran legado que nosotros dejamos en este país, es una invitación a la gente a gozar del baile.

Gabo: Eso es importante, cortito, porque en esa época se veían muy pocos hombres bailando, o sea todavía había mucho prejuicio también cuando nosotros partimos bailando, por lo tanto, lo que dice Raúl, claro, creo que también fuimos una motivación para muchos chicos que querían expresarse con el baile, independiente del estilo.

Entiendo. Transportándonos a nuestros tiempos actuales ¿Qué rol creen que cumplen las plataformas digitales dentro del

ecosistema del bailarín hoy en día?

Gabo: (a Raúl) ¿Disparai o disparo?

Gabo: (a entrevistadora) ¿Dijiste plataformas digitales cierto? ¿Es como las redes sociales, youtube?

Claro, involucra todo eso, por un lado están las redes sociales, por otro lado plataformas como Youtube, también si quieren pueden incluir todo el mundo mediático de la TV, etc.

Gabo: Primero que todo son la gran amplificación de lo que uno hace, o sea ahí está la clave para poner tu trabajo a disposición del mundo, a juicio del mundo y de la forma que uno quiera. La facilidad de conectar que hoy día te entregan las plataformas digitales, las redes sociales, lógicamente es una gran ventaja para acortar el proceso. Comparando rápidamente, entendemos que antes para ser descubierto, no sé qué tenía que pasar, por eso nosotros siempre conversamos de que lo que nos pasó a nosotros fue un milagro, porque fue en una época donde era mucho más difícil que te descubrieran. Hoy que te descubran está a un clic, está...

Raúl: ¡A un DM!

Gabo: ¡Claro! Por lo mismo también es muy importante el cómo uses esas plataformas y el cómo direccionas tus fuerzas, para mí es un portafolio, para mí es un portafolio de creación, por lo tanto, yo soy de la época donde uno se cuestionaba mucho más qué ponía a disposición de las plataformas cuando esto estaba empezando, hoy es todo más rápido, quizás uno piensa menos y suelta más, y en esas acciones creo también es importante seguir manteniendo el oro de lo que tú haces y que no vaya perdiendo el valor porque quizás se transforma en algo muy trivial mostrar lo que hago. Por lo tanto, creo que ahí está el doble filo, es una tremenda oportunidad pero hay que pensar cómo aprovecho esta oportunidad.

Raúl: De todas maneras, sí, creo que las redes sociales primero, tengo que decir que llegaron a aportar y que el mundo las aprobó, las aceptó y logró convivir con ellas, por lo tanto creo que desde allí tenemos que entender cómo evoluciona, si la evolución tecnológica / humana / social llegó a que hoy día tengamos en el teléfono 5 redes sociales con las cuales nosotros convivimos es porque acá estamos, no lo inventé yo, ni tú ¿cachai?, o sea fue la sociedad que terminó acogéndolas. Parto por eso, y como artista siempre he tratado de entender

cómo pasan las cosas que no están en el control de uno, es decir, ¿Por qué de un momento a otro grandes bailarines tienen que hacer challenges? ¿Por qué los bailarines tienen que hacer Tik Tok? o ¿Por qué nosotros en algún momento tuvimos que hacer shows para gente que no entendía lo que nosotros hacíamos, ¿Por qué de querer bailarle sólo a la gente que entendía lo que era la cultura urbana y el Hip Hop, teníamos que hacer shows en matrimonios? Pero cuando tú empiezas a entender que todo va evolucionando, uno se adapta. Hay que entender bien qué queremos ser, hablando obviamente de los artistas y bailarines, qué queremos ser y quienes queremos ser dentro de estas plataformas, ¡Y ojo! si tú quieres ser alguien relevante dentro de las plataformas es igual que un trabajo, tú tienes que crear contenido, tienes que organizar tu contenido, tienes que pensar quizás qué voy a subir a mi canal de youtube, a mi instagram, o quizás me sirve Tik Tok porque estoy llegando a más gente, no sé. Hoy en día yo soy un convencido de que cada persona tiene un lugar hacia dónde avanzar y estas plataformas además de eso, de ser un espacio del día a día donde tú puedes mostrar tu creatividad, que al final muestras lo que tú creas que es relevante mostrar. Además de eso tiene el otro lado de mencionó Gabo que es muy importante, que hoy en día a veces ya no se hacen audiciones, a nosotros mismos nos ha pasado o con directores con los que hemos trabajado, ahora te dicen “mándame el instagram”. Entonces desde ya uno se da cuenta que es algo más grande que uno, así es como el mundo hoy está funcionando e igual que delante ¿cachai?, siempre tení dos opciones, o te subí a ese bus o te quedas abajo de ese bus.

Gabo: Yo creo que este tema es super amplio y, efectivamente, nosotros vemos cómo las plataformas digitales se pueden transformar en tus canales más relevantes y tu lo podí tomar con un nivel de profesionalismo donde tienes una planificación mensual, trimestral, semestral. O sea, son tremendas oportunidades, pero también puede ser que no se siente, no te nace, pero puede ser porque todavía lo estás pensando como una persona y no como el entretenedor que eres. Yo sinceramente, Gabriel Peralta no tiene instagram, Gabo Power tiene instagram; cuando tú asumes que eres un entretenedor en este mundo y no sólo la persona con nombre y apellido, es cuando te das cuenta que no tienes que sentirte culpable por lo que estás haciendo siempre, porque es tu profesión, es tu trabajo, eres un entertainer, estás todos los días en el teatro. Nosotros en Solei hacíamos shows 5 veces a la semana...

Raúl: 10 veces a la semana.

Gabo: ¡O sea claro! 2 shows diarios, 5 días de la semana. Si yo digo “mi teatro es instagram y Youtube”, me tengo que levantar todos los días a meterle contenido a mi teatro, ¡Ese es mi teatro! y al otro lado, la diferencia es que no hay 100 personas pagando un ticket, hay un infinito, un universo, pero tú tienes que decidir qué artista eres, qué entretenedor eres, y ese entretenedor no es Gabriel Peralta ni Raúl Peralta, es Raúl Power y Gabo Power, y eso probablemente son muy pocos los que lo entienden, que ahí hay un entretenedor sacando la torta de cumpleaños y cantando, o lanzando las nuevas zapatillas. Obviamente la persona es la esencia del artista pero nosotros somos entretenedores desde que nos disfrazamos a los 5 años, entonces uno aprendió a ver eso, a ver al papá maquillándose, a ver a la mamá maquillándose, con vestuario, ¡No era la misma que me preparaba el desayuno!

Raúl: Se extraña el teatro también, el teatro va igual.

Gabo: Obvio que va igual pero lo que quiero decir es cómo yo tomo la plataforma, este es mi nuevo teatro, es mi nueva audiencia, y yo me estoy metiendo ahí como un artista como un entretenedor, lo mismo que éramos en las calles de NY cuando nos decían “súbete arriba de estos canastos y quédate quieto así (pose robot)”, y la gente nos miraba, es el mismo ADN, hoy día el público está en diferentes canales y la gracia es que puede llegar a ser gigante.

Raúl: Dijo cosas importantes ahí jaja

¡Si! Muchas jaja Tomando ese concepto de teatro, esa pasión por performar frente a un público ya sea presencial o virtual ¿Qué tan importante consideran que es generar instancias performáticas para promover la valoración de esta práctica (baile urbano)?

Raúl: Bueno, el enaltecer la danza y enaltecer al bailarines algo que nosotros siempre hemos hecho porque fuimos criados por bailarines, entonces es como, desde que te preguntaban en el colegio “¿Qué hacen tus papás?” nosotros lo decíamos con un orgullo gigante y eso lo hemos arrastrado con el tiempo; y creo que eso también ha sido un aporte grande que hemos dejado en nuestra sociedad, más con el bailarín urbano que tiene un ADN muy social también, que nosotros, a diferencia de otros tipos de bailarines, nos gusta expresarlo en cualquier parte, nos gusta bailar en cualquier lado, nos gusta bailar en una fiesta, nos gusta bailar en los semáforos, nos gusta bailar en el metro escuchando música. Tenemos un ADN que la gente

también de a poco ha ido entendiendo y aceptando, porque lógicamente esta danza al principio era el patito feo de las danzas, nosotros como bailarines lo entendemos y no sólo por los mismos bailarines sino que era por el entretenimiento, era porque no lo estudiabas, como que lo aprendías sólo, a mí me decían siempre “tú no bailas, tú te mueves bien pero tú no eres bailarín”, crecí con eso y para mí era así como “ahhh demás” ¿cachai?, como que yo tampoco sabía, nunca había tomado una clase, la primera clase que tomamos nosotros teníamos 24 años, o sea imagínate lo que es ser autodidacta hasta los 24 años, o sea tú ya eres ¿cachai?. Y efectivamente esas cosas a nosotros hoy, que el bailarín urbano es la estrella del show, o sea ¿Qué hay hoy en día sin un bailarín urbano? Para nombrar algo contingente, acabamos de ver el show de Rihanna y hay puros bailarines urbanos y obviamente uno que otro que hace urbano y que también hace otra cosa, hoy día entendemos que el bailarín urbano también puede bailar ballet, etc, nosotros no somos de esa escuela porque no nos tocó pero el bailarín urbano hoy día es parte de la celebración, antes te podías quedar afuera de esa celebración o afuera del show, pero desde que Madonna los empezó a meter, desde que Solei los empezó a meter, desde que hoy en día el entretenimiento entero los empezó a meter, yo creo que hoy se respeta y se busca. No hay nada mejor que cuando nosotros vivíamos en L.A y nos llegaban las audiciones y decían “Ballet dancers, Tap dancers, bla bla bla”, y aparte decía “Krumpers, Poppers, Hip hop dancers” y tú decías como onda “esto ya es pa’ siempre”, tú ya puedes decir que eres eso y no quedas en menos vs el de al lado, y eso es algo que creo se le debe a la cultura, a todo lo que pasó en NY hasta el día de hoy, o sea hay muchos pioneros que siguen activos, pioneros hablo de los que lo crearon o de los que estuvieron en esa primera fiesta donde se empezó a bailar esto y que siguen con la bandera arriba ¿cachai?, y obviamente todos nosotros les debemos a ellos quienes fueron los que pusieron la primera piedra y cada uno de nosotros ha seguido alimentando pa’ que esto gane orgullo ¿cachai?

¿Crees que dentro de esa búsqueda de los artistas urbanos, el mundo digital en el cuál nos desenvolvemos puede ser un camino viable para seguir explorando nuevas formas de entretener y hacer contenido?

Raúl: ¿Pero un poco como lo que hiciste tú?

Claro, cómo... a parte de lo que ya hay en las plataformas digitales que hemos mencionado, que funcionan como un portafolio visual, ¿Creen que aún hay más camino viable para

seguir explorando, experimentando nuevas formas de hacer contenido que no son las actuales?

Gabo: Preguntame de nuevo, como en el colegio ¿Me puede repetir la pregunta? jaja

Raúl: Es como que si se puede seguir creando a través de lo digital, a través de las plataformas, como nuevas maneras de mostrar contenido.

Gabo: ¡Si! 100%. Lógicamente todo lo que es el baile y estas conversaciones, y quizás irse pa’ atrás a través de formas más didácticas, formas más cercanas a lo que los chicos hoy día acostumbran a relacionarse, al final tienes que ir actualizando los tiempos porque los chicos que hoy día tienen 5 años no son nuestros 5 años, ni de los que hoy día tienen 10 y tuvieron 5. Por lo tanto, desde el lado de la enseñanza, por ejemplo, hoy día se ve mucho baile y los que somos bailarines entendemos lo que el bailarín está haciendo y quizás entendemos de dónde proviene, hay otra gente que está imitando solamente, pero claro, el discurso para explicar lo que él está viendo, no puede ser el discurso de hace 10 años atrás porque se va a tomar como antiguo, como old school, y al final con estas nuevas formas de acercar con las películas, con los tutoriales, con las series, yo siento que hay mucho que rescatar de lo que se vivió antes porque es un material muy valioso pero hay que saber cómo acercarlo, las escuelas de baile tienen que replantearse cómo acercarse a la gente y nosotros también lo estamos haciendo, te das la vuelta y decí “wow”. Antes los tutoriales de baile quedaron como vieja escuela en su momento, los DVD “Aprende Hip Hop en 5 pasos”, eso fue old school pero hoy día está de moda de nuevo, el “baja este video y aprende mi coreografía”, esos eran los DVD ¿cachai? uno se ponía a buscarlos en YouTube y YouTube fue bueno por eso, pero esas generaciones no querían aprender de un video, como “que lata aprender de un video, yo quiero ir a la sala, quiero la vibra, quiero estar ahí, quiero romperla, quiero bailar al final”, pero hoy día la gente está volviendo a aprender de los tutoriales y de todos estos videos, por lo tanto, todo va cambiando y creo que las posibilidades de crecer, de hacer shows, shows donde quizás la gente no tenga que estar ahí presencialmente, las oportunidades empiezan a surgir a través de todo esto, de las tecnologías, de las redes sociales, etc. Hay que replantearse que quizás una sala con 50 personas no va a volver a pasar por un rato y tú decí “wow, ¿Qué hacemos?” ¿Cachai?, ¿Qué hacemos? Los show de Solei con 2.000 personas en un teatro, uno al lado del otro, con 60 artistas en escena, 70 personas detrás

del escenario... eso no va a pasar en un buen tiempo más.

Raúl: Yo creo que lo entretenido del mundo de hoy, y un poco tomando en cuenta el proyecto que tú estás haciendo, que es probar y seguir indagando cómo la danza puede ser parte de nuevos recursos tecnológicos, ideas, conceptos. Me acuerdo cuando nosotros estuvimos en Solei y bailamos con un holograma de Michael Jackson, en ese momento cuando tú hablaste de holograma estabas hablando de la luna ¿cachai?, de la Nasa, no entendías, y efectivamente a mí me tocó aprender ese rol que era bailar con MJ y lo aprendí sin él y después lo tenía que bailar de memoria pero el público estaba viendo a Michael bailando conmigo. Entonces, el que creó eso en ese momento, y te voy a tirar pa' arriba diciendo que tú podías ser la que quizás está imaginando cómo el día de mañana la gente va a experimentar con la danza, porque quizás cuando dijeron "no mira, el bailarín va a bailar al lado de MJ y todas las noches va a interactuar con él pero el bailarín no lo ve" y es como mmm, pero cuando pasa y cuando se transforma en el Wow moment del show donde la gente lloraba porque, lógicamente, aparecía Michael, tú dices "¡Wow! ese loco que se lo imaginó y lo hizo". Ahora, el baile siempre va a estar, si nos ponemos a pensar ¿Por qué la gente siempre quiere bailarines? ¿Por qué en todos lados quieren bailarines? ¿Por qué siempre tiene que haber un dancer mostrando sus habilidades? Es porque la danza es todo, porque la danza es igual que hablar es un lenguaje ¿cachai?. Ahora, cómo ese lenguaje que es un idioma, o sea, se habla español, se habla inglés, chino, japonés y se habla baile, un idioma que entendemos todos, entonces ese lenguaje, al parecer, gracias a todo lo que ha pasado en la historia, sigue siendo igual de necesario que hace 100 años atrás, que las tribus donde se baila para celebrar, para comunicarnos, para festejar, para emocionarte, para llorar, para reír, para entretener, etc. Y lo que va a pasar con la tecnología que avanza tan rápido como esto, es ¿Cómo van a ir conviviendo en el tiempo? ¿Cómo la danza y la tecnología siguen conviviendo en el tiempo? Porque cuando uno sigue viendo comerciales, uno sigue viendo experiencias, siempre el testeó es con la danza, los mappings, los hologramas, el 3D, ahora que se están haciendo estos motion graphics sobre el cuerpo, que se ve mucho en Instagram e incluso se han creado aplicaciones, o sea ¡Imagínate! eso no estaba años atrás, por lo tanto, la tecnología el diseño con la danza, que vuelvo a repetir, es un lenguaje con cuerpo, creo que ni siquiera me puedo imaginar lo que va a pasar el día de mañana con todo lo que ya ha pasado y creo que ahí hay una búsqueda constante que la igualo con las grandes preocupaciones que tiene el entretenimiento, como ¿Qué es

lo nuevo? ¿En qué están pensando estos grandes espectáculos que mueven el mundo, estos grandes artistas?

Cabo: ¿En qué estarán esos Nasa? Nosotros tenemos nuestra propia Nasita también, es pequeña pero también pensamos What's next? , ¿Qué se viene? Nosotros que tenemos la fuerza de la música también, a veces uno se pierde en el camino, a veces te volví a encontrar y empiezas a ver más claro, etc...

Raúl: ¿Qué es lo nuevo? La gran pregunta.

¡Muchas gracias chicos!

PEDRO FONCEA

Hola Pedro, primero que nada muchas gracias por recibirme, no sabes lo mucho que aprecio que hayas querido colaborar con este proyecto.

No, al contrario, gracias a ti por contactarme y ayudarme a digitalizar recuerdos tan importantes.

Me gustaría partir preguntándote ¿Cómo iniciaste en la cultura Hip Hop?

Yo me inicié en la cultura Hip Hop o en la cultura musical desde niño, es gracias a mi papá casi el 80% de nuestra dedicación a la música, él era un artista múltiple que amaba el arte con su vida y su existencia, amaba el talento de las personas. Y en lo concreto, tuve una formación musical elevada por el hecho de haber escuchado la gran música del mundo, desde la nueva canción chilena, Víctor Jara, Violeta Parra y mucha música contemporánea a mis papás Aretha Franklin, Stevie Wonder, etc.. Y llegué al Hip Hop porque para mí es música africana, siempre ha sido eso para mí.

Así como tu padre te inculcó el gusto por la música, ¿Qué tan importante consideras que es generar instancias que promuevan el gusto por las prácticas artísticas del Hip Hop?

Considero de que es esencial, precisamente el mundo ahora ha tomado conciencia de una forma u otra, y de una forma dura, de la importancia del contacto humano, del contacto entre seres vivos, hemos entendido que el hecho de compartir y la transferencia mutua es directa, es de piel, no obstante lo digital ha ayudado muchísimo para que no se estanque el movimiento y que siga existiendo la comunicación y expresión humana. El hecho de que las redes digitales existan ha tomado la posta, sin la profundidad obviamente del contacto directo, pero nos ha mantenido calentitos comunicacional y vibracionalmente también, porque finalmente es una traducción humana el hecho de que tu puedas extraer esa energía de algo que tú estás viendo, que está en un teléfono o en un computador. Entonces pienso que lo digital es vital, es vital para el trabajo cultural aunque siempre voy a creer que debiera ser como fue siempre, oralmente y de transmisión directa.

¡Perfecto! Rebobinando un poco en el tiempo, me podrías contar y hablar un poco de quienes aparecen en las cintas que vimos

Haber, el nacimiento del Hip Hop fue simultáneo pero los arquitectos en Chile fundamentales son Jimmy Fernández, quien venía de vivir afuera, era una persona que se crió en otra realidad, ya había escuchado esta música, había visto a James Brown, había estado con Afrika Bambaataa a los 16 años, era casi un mito urbano el Jimmy en un momento, él era el más adelantado y además en él se depositaba un talento muy raro que era un talento múltiple, esa capacidad para transmitir sus conocimientos, su capacidad como b-boy a un nivel planetario y también su posterior desenvolvimiento en la música que era algo que él traía en las células y lo desarrolló en Chile después. Para mí el que cataliza eso desde lo chileno, sin duda es Lalo Meneses junto con su grupo que es uno de los más importantes de Chile, Los Panteras Negras, junto a Chino Máquina y Daniel Palacios. De ahí se articula también a Los Marginales que es gente que aportó muchísimo más allá de que hayan permanecido en el tiempo, y todos los b-boys que ahí aparecen: Vampi, Claudio Flores, Zapata, toda la gente de Tormenta en Ataque que se transformó después en esa compañía de danza que crearon los chiquillos. Todos ellos son para mí los artífices del movimiento.

¿Cuál crees que fue el rol político que ejercieron esos jóvenes en esos años? ¿Cómo crees que todo esto repercutió en el futuro?

Yo diría que fue un rol cultural - político, porque es más poderoso, la política es parte de lo cultural, lo cultural es profundo porque tiene que ver con lo que somos, que eso no se puede impedir, no se puede esconder. De todas maneras creo que el aporte cultural - político fue enorme, simplemente por el hecho de bailar, de expresarse y de expresarse de esa forma, con esa soltura, con esa ampliación física, eso es un planteamiento cultural político sin duda, particularmente para la Dictadura cívico-militar. El cuerpo es nuestra expresión, la traducción del alma, para las grandes culturas ancestrales la danza y el baile están conectados a la vida, no es una actividad separada sino que es parte del día a día, así me criaron a mí. Entonces me encontré con una música instantánea, que sólo necesitaba de groove y agregarle soltura a tus versos, y con el tiempo uno se da cuenta de lo que se puede hacer con eso, que es ilimitado casi. Por otro lado, la traducción de eso es la danza, lo que hacen los b-boy y b-girls, y eso, cuando se muestra acá en Chile hay un antes y un después... Un antes y un después que no podían controlar, era imposible, de hecho intentaron cerrar varias veces el lugar donde se reunían los bailarines hasta que lo cerraron, pero la gente simplemente se trasladó, se

trasladaron cerca del río Mapocho, que es dónde se empezaron a conectar los nuevos protagonistas de la película, como Anita Tijoux posteriormente hacia los 90.

Oye y ¿Por qué impactaron tanto estos movimientos diferentes? O sea ¿Que tenía este estilo de baile que resultaba tan atractivo para los jóvenes que sentían la necesidad de reunirse?

Impactaron tanto porque somos una cultura que hace una especie de caricatura de lo europeo y además lo impone, en ese tiempo se imponía una forma casi militar de moverse con cero expresión, entonces estamos hablando de un movimiento que te pide una abertura literalmente física, lo mismo la música; por eso es muy distinto un cantante que cante impostado a un cantante que supere eso y logre cantar con una gran técnica pero natural y eso tú lo puedes llevar a cualquier práctica, lograr que sea una expresión orgánica. Entonces esa expresión rompía todo lo que existía, porque el hecho de estar haciendo electro - popping o esas ondas que pasaban por el cuerpo eran muy impactantes de ver y llevaban la contraria a lo que se nos imponían en esa época... Creo yo que la danza es fundamental en el cambio cultural de Chile, el peso que tiene es muy elevado, siempre la he considerado como la música siento visualizada, la música en carne.

Entiendo, que increíble el nivel de organización y motivación propia que tenían ¿Crees que hoy en día faltan instancias así, instancias que faciliten la reunión, exhibición y expresión de estas prácticas artísticas?

Por supuesto. Lo que pasa es que tenemos que cambiar esa mentalidad de competir entre nosotros por una mentalidad de ayudarnos entre nosotros, porque el conocimiento no es hacia un lado no más, uno aprende de alguien que tiene mucho conocimiento pero después empieza el proceso a la inversa. Es fundamental, insisto, en Chile con mayor razón que en otros lados, porque nosotros estamos muy atrás en cuanto a cultura comunitaria, por lo tanto tenemos que incrementar eso, incrementar las instancias que inciten a un intercambio cultural, generacional, los jóvenes tienen que juntarse con los mayores y viceversa, tiene que haber un intercambio entre disciplinas, tiene que haber música en vivo en la danza así como tiene que haber danza cuando hay música en vivo.

¿Qué tan importantes fueron los medios digitales de esa época para la difusión de la cultura Hip Hop?

El artista inteligente se está moviendo con las nuevas tecnologías y las usa a favor de lo que quiere hacer. En esa época los discos fueron fundamentales para entender las cosas, para aprender sobre géneros musicales, yo aprendí a tocar salsa mucho antes de ir a Cuba gracias a los vinilos, eran la forma de conectarse con lo que estaba pasando en el mundo, no al nivel de conectividad que hay ahora, pero era revolucionario en su momento. Por otro lado, los medios de comunicación ayudaron mucho a propagar la cultura, a saber que otros también estaban en las mismas y eso es muy importante. Pero lo más fundamental de todo fueron las películas que llegaron a transmitirse por canales nacionales, está "Beat Street" y "Breakdance", esas películas marcaron un antes y un después para la propagación de la cultura Hip Hop en Chile, y la llegada de Jimmy Fernández quien fue el que trajo la cultura en persona.

¿Crees que así como en su momento estos artistas de todas las ramas se apropiaron del espacio público, pueden también hoy en día apropiarse del espacio digital?

Si, es que hay que hacerlo mientras esté esto, sobretodo este momento histórico de confinamiento, pero en la medida que nos mantengamos unidos por una parte y activos por la otra, vamos a poder lograrlo. Creo que debemos estar súper lúcidos y súper conscientes de no desaprovechar este momento para no detenernos, porque en detenernos está el peligro, por lo tanto, todas estas plataformas digitales hay que usarlas con ese propósito y con ese criterio.

Por último, tomando un poco tu ejemplo y el cómo lograste construir una carrera musical sólida a partir de algo que estaba en pañales en nuestro país ¿Qué tan importante es la autogestión para profesionalizarse como artista dentro de esta cultura?

La motivación propia y la autogestión es fundamental, es creer, cómo dice mi gran amigo Macha es "dale po mijito.. en que estai pensando? Creí en esto? Entonces vamo' po, planifica", eso siempre me recalaba el Macha, la planificación. El arte nuestro es muy del momento, tiene eso, que también es lo fantástico, pero hemos tenido que transformarnos de alguna forma también en gestores y eso es muy positivo desde el punto de vista de saber organizar las cosas, de planificar. Sin embargo creo que uno tiene que saber encontrar a alguien del mismo calibre que, lo que yo haga a nivel artístico, él también pueda hacerlo a nivel gestión, para que cada área

esté en su trabajo y la parte artística no flaquee por tener que ir a conseguir los recursos, o tener que hacer un fondart dónde te pregunta cosas que no se puede creer que las pregunten. O sea claro, debería haber una política cultural de facilidad hacia los buenos creadores de toda índole para apoyarlos y no para hacerles zancadillas, no para hacer una yincana terrible que angustia a los artistas. Por otro lado, creo que esta pandemia ha servido para que toda la gente, no sólo los que nos dedicamos al arte, se den cuenta “oye el valor que tiene la cultura”, el valor que tiene hacer videos, el valor que tiene dirigir una película, el valor que tiene ser artista en cualquier ámbito.

¡Muchísimas gracias por tu tiempo Pedro! Hemos terminado la entrevista

No para nada, por favor avísame cuando será tu exhibición para verla, te agradezco enormemente que me hayas ayudado a traspasar a digital recuerdos tan valiosos, porque esos videos son históricos y fueron grabados por mi padre Pedro Foncea Navarro.

¡Por supuesto! de todas maneras, haré una invitación especial a todos los colaboradores y te mandaré todo el material.

¡Genial! Estamos en contacto entonces.



Permiso Único Colectivo
(Estado de Catástrofe COVID-19)

Considerando lo dispuesto en el Decreto 104, de 18 de marzo de 2020, del Ministerio del Interior y Seguridad Pública, que declara Estado de Excepción Constitucional de Catástrofe, y en el Decreto 269, de 12 de junio de 2020, del Ministerio del Interior y Seguridad Pública, que dispone su prórroga, se otorga la siguiente autorización a:

Nombre Completo	MARÍA JESÚS DARRIGRANDE PANIZZA
Doc. Identificación	19540106-3
Edad	23
Domicilio	BRAGANZA 8229
Nombre Representante	DIEGO VIÑAMBRES DE LA FUENTE
Identificación Representante	15933459-7
Nombre Empresa	DIEGO VI#209;AMBRES E.I.R.L.
RUT Empresa	76741827-2
Dirección Empresa	ZABAL LUJAN ESTUDIO
Comuna Empresa	PROVIDENCIA

LIMITACIONES

Modalidad	Diurno (Entre 05:00 AM y 22:59 PM).
Fecha desde	04-09-2020
Fecha hasta	11-09-2020
Origen	BRAGANZA 8229
Destino	DIEGO VI#209;AMBRES E.I.R.L.

Permitiéndose que la persona se desplace por comunas en cuarentena, en el cumplimiento de sus funciones.

OTORGADO POR:

Fecha de Emisión: 04-09-2020 00:56:56

Válido por 7 días desde fecha de inicio del permiso.

Código Verificación:



Juan R. Velásquez Villarroel
Teniente Coronel de Carabineros
Comisario

Código de verificación:

WEUW VEFX HPXW

Verifique la validez de este documento en:

cmv.interior.gob.cl/validador

PLAN RODAJE HÍBRIDO (PROTOTIPO 1, 2 Y 4)	
Fecha: Sábado 5 de Septiembre 2020	
Locación: Estudio Zabal & Lujan (Av. Condell 1318, Providencia)	
Jornada: 9:00 hrs - 19:00 hrs	
LLEGADA	9:00
ARMADO EQUIPO	9:00 - 10:00
MAQUILLAJE	9:00 - 10:00
VESTUARIO/DOP Y ENSAYO:	
- Prueba de vestuario y maquillaje Seba y Jesu	10:00 - 10:30
- Prueba de coreografía Seba y Jesu / OBRA 1	
GRABACIÓN PROTOTIPO 1 / COREOGRAFÍA SEBA Y JESU	10:30 - 12:00
INSTALACIÓN Y PRUEBA MOCAP	
- Instalación kinect y software	12:00 - 12:30
- Prueba de movimiento Jose y Jota	
GRABACIÓN PROTOTIPO 2 / CAPTURA DE MOVIMIENTO JOSE Y JOTA	12:30 - 14:00
ALMUERZO 14:00 - 14:45	
VESTUARIO/DOP Y ENSAYO:	
- Prueba de vestuario y maquillaje Jazz	14:45 - 15:00
- Prueba de coreografía Jazz / OBRA 4	
GRABACIÓN PROTOTIPO 4 / COREOGRAFÍA JAZZ	15:00 - 17:30
DESMONTAJE	17:30 - 18:00
** Horarios pueden cambiar	
PRODUCCIÓN	
María Jesús Darrigrande	+56 9 61527677