

---

# DANZA CONTEMPORÁNEA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

POR LOURDES ALMAHANO MARTÍN

BAILARINA TITULADA EN GRADO SUPERIOR DE DANZA CONTEMPORÁNEA POR PEDAGOGÍA

---

## RESUMEN

Con la presente investigación se pretende indagar en el mundo de las nuevas tecnologías dentro de la danza contemporánea, más concretamente en el uso del video-danza. En otras palabras investigar otras formas de expresión, otras vías de comunicación que la danza ha sabido aprovechar y utilizar gracias a los avances tecnológicos en los que la sociedad se ha visto inmersa a lo largo del siglo XX y parte del XXI. El proyecto intenta descubrir los cambios que se han producido en un universo tan ecléctico como es el de la danza contemporánea gracias a las innovaciones tecnológicas y a la búsqueda de otros puntos de vista, de otra forma de comunicación.

**Palabras claves:** Nuevas tecnologías, danza contemporánea, video-danza, innovación del lenguaje, artes visuales.

## 1. INTRODUCCIÓN / JUSTIFICACIÓN

Hemos de ser conscientes que la ciencia y la tecnología han avanzado más en el siglo XX y en la pequeña parte que llevamos del XXI que durante toda la historia de la humanidad. Incluso desde la segunda mitad del siglo anterior hasta nuestros días el movimiento se ha acelerado.

Desde que por primera vez a finales de los 60 se mostraran iconos y ventanas en una pantalla controlada por un ratón, hasta los potentes ordenadores que tenemos hoy en día, se ha producido un imparable avance de las nuevas tecnologías. Ha sido un cambio constante y continuo, y en muchos casos la sociedad no es capaz de asimilar a tanta velocidad todas las manifestaciones artísticas que podríamos tener a nuestro alcance. El arte está inmerso en la sociedad, el arte es una forma de expresión, de comunicación, que por tanto está sumida y no es ajena a un contexto. Las nuevas tecnologías han invadido la sociedad en este corto periodo de tiempo y han revolucionado toda manifestación artística. Las artes escénicas son un reflejo inmediato de este fenómeno. En esta evolución, la danza busca continuamente nuevas formas de relación y comunicación para adecuarse a las formas de vida de nuestra sociedad. Grandes cambios en la ciencia, la tecnología y el devenir histórico propician una constante transformación, y la danza no es la excepción.

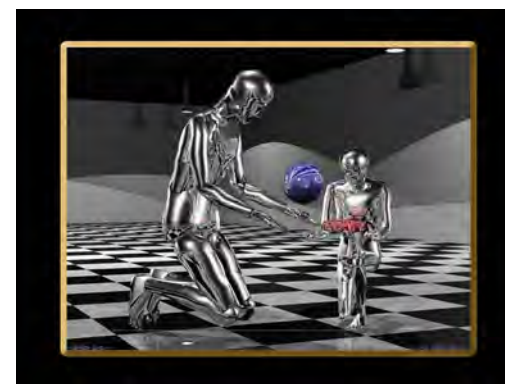
La danza va desarrollando, de forma natural, una estrecha relación con las nuevas tecnologías. Por un lado, como herramienta de difusión ha causado una magnífica aceleración en los procesos de intercambio de información, así como un desarrollo de la creatividad en las presentaciones de videos de promoción. Por otro, encontramos la integración de las tecnologías audiovisuales dentro de los espectáculos. Y, finalmente, la creación de un nuevo género: el video-danza. Algo tan extendido en nuestra sociedad como es el terreno de las nuevas tecnologías no se queda atrás en el mundo de la danza. Una herramienta que podríamos decir es multifuncional y que a estas alturas del siglo XXI debemos conocer, comprender e incluir en la danza tal y como lo hacemos en otras esferas de nuestra vida.

## 2. MÉTODOS

El arte visual, en el que se incluye la danza, así como la tecnología audiovisual, comparte la imagen como vía de comunicación. Es por ello que se parta del campo de las ciencias de la comunicación y de las ciencias sociales para buscar una explicación que justifique un porqué de la comunicación que sigue moviendo a la unión de los campos citados. Nos encontramos ante un arte que une varias disciplinas, en concreto nuevas tecnologías y danza. El propósito desde el principio consiste en descubrir el camino entre ambos campos, danza y tecnología, para comprender cómo se han ido desarrollando, y llegar a analizar, valorar y entender su estado actual. En la metodología por tanto ha tenido importancia equiparada entre fuentes bibliográficas y fuentes videográficas y por Internet en torno a los dos campos que nos concierne. Es un método cualitativo donde la metodología además de las líneas de investigación propias de las ciencias sociales, se verá enriquecida por la incorporación de la información aportada a través de las nuevas tecnologías que desde el principio se han señalado como prioritarias.

### - Danza y tecnología

La danza contemporánea surge a principios del siglo XX, en plena efervescencia del cambio de siglo. Es un comienzo del cuestionamiento de valores, y de la búsqueda de nuevas formas. “Es una forma de expresión corporal originada por la transposición que hace el bailarín, mediante una formulación personal, de un hecho, una idea, una sensación o sentimiento” (Baril, 1987b, p.13) .Se convierte en un modo de ser para el hombre que quiere hablar utilizando su cuerpo. Es ecléctica e integradora, versátil y abierta a otras influencias de las que se irá enriqueciendo, abarcando otras disciplinas como la de las nuevas tecnologías. En definitiva, es una nueva forma de expresión que surge en medio de grandes cambios. Se convierte en una necesidad de expresión impulsada por todo lo concerniente a la sociedad. Y es que la danza como arte no nace al margen de condiciones sociales, el arte es un reflejo social. “La realidad está ahí para quien la quiera. Es necesario que lo real sea reconstruido por nosotros.” (Schleiner, Leandro & Condon, 2002, citados en Tribe & Jana, 2006, p. 82). Es una necesidad de expresión que actualmente tiene infinitas posibilidades con los nuevos avances y las nuevas tecnologías. El público ya no es considerado como simple espectador pasivo observador. En este sentido, las nuevas tecnologías se centran en los procesos de comunicación, en la creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que facilitan a los receptores la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.



### - Precursores y evolución

Danza y tecnología son dos disciplinas que encajan perfectamente y que han buscado investigar caminos conjuntos para el tratamiento de nuevas formas escénicas o formas de expresión. La idea de tecnología se pone en relación al movimiento desde el momento en que se ejerce un control autoconsciente de las operaciones que se pueden realizar a través de él. Con el postmodernismo, desde la década de los 60, comienzan a proliferar posturas radicales en el terreno de la experimentación en todas las artes. Así la danza comienza a realizar sus primeras incursiones en el mundo de las nuevas tecnologías. A continuación se resaltan cinco puntos importantes, de figuras e instituciones que a lo largo de la historia han propiciado y ayudado a esta unión entre danza y tecnología:

- **Loie Fuller:** No se pueden olvidar sus trabajos pioneros de principios de siglo XX, situada en un espacio de apertura, precursora de movimientos vanguardistas y del surgimiento del modernismo en la danza, siempre con un trabajo híbrido entre las artes

escénicas, el teatro y la danza. Su gran aportación fue el tratamiento de la luz, cerrando así un largo proceso de desarrollo de la electricidad, llevándola a la escena. Exploraba con el tacto y el movimiento de enormes telas en las que incidían la luz, emulando figuras con sus movimientos. Se presenta como una pionera en formas de trabajo complejo en la danza, y permite la apertura a la relación posible entre danza y tecnología. Una forma de pensar la danza como lenguaje abierto, ecléctico, híbrido, técnico, fusionado... una forma de reflexionar la corporeidad en la puesta en escena que abre fronteras. Inaugura así la reflexión entre danza y tecnología.



• **Merce Cunningham:** Figura destacada por muchas razones, pero también por ser pionero en la utilización de las nuevas tecnologías en la danza: Muy unido al músico contemporáneo John Cage, con el que realizó numerosas obras como *Glasshouse Performance*, hizo una reflexión profunda del tiempo, el espacio, y el azar. Es una época de experimentaciones en todas las artes, y la danza estaba entrando en un mundo híbrido que se nutría de diferentes disciplinas, enfocando la atención al tratamiento de la imagen en movimiento y las posibilidades de interacción con los cuerpos mediatizados y digitalizados. Ya a comienzos de los 80 se produce un desarrollo de las técnicas y edición de imágenes en el ámbito del video arte, influyendo a su vez en los modos de producción de danza. “Lo que debe hacerse al utilizar las nuevas tecnologías en la danza es tratar de experimentar con los movimientos, ampliar su gama”, según Cunningham (citado en Chacón, 2000a). Cunningham desarrolló en 1980 una serie de softwares de edición de movimiento corporal. En palabras del propio Cunningham (citado en Chacón, 2000b), “la tecnología descubre movimientos que parecen casi imposibles”. Cunningham dejó abierto el camino a posteriores bailarines e intérpretes en la reflexión sobre el cuerpo, el movimiento, los soportes, la tecnología...



• **Black Mountain College:** En esta misma línea de trabajo e idea artística, se encuentra la institución Black Mountain Collage, donde concretamente se formó la Merce Cunningham Dance Company (1953). Institución educativa liberal y experimental fundada en 1935, en Carolina del Norte, fue una de las escuelas más progresistas de Estados Unidos. Apenas sobrepasó los veinte años de vida, pero su influencia en el desarrollo artístico ha sido muy significativa. Fue el centro donde se gestaron muchos de los artistas que formarán la vanguardia artística americana de los años sesenta. En el currículo se potenciaba las artes visuales y escénicas, y el teatro, la música y las bellas artes se consideraban parte integral de la vida escolar. Se fue creando así un lugar de trabajo híbrido, donde la experimentación se instala como una de las claves fundamentales.



• **Judson Church:** Acercándonos ahora a los Post Modernos de los años 60 como Trisha Brown, Yvonne Rainer, Steve Paxton y el grupo de la Judson Church, se establecen otras formas de trabajo y otro tipo de experimentación más directa con la cotidianidad y la recuperación de concepto de Arte-Vida, con una intencionalidad política de trabajar con las personas y no para las

personas. “Alrededor de tal centro se iban a juntar un gran número de artistas que van a convertirse en los abanderados de la nueva estética coreográfica” (Abad, 2004, p. 335). Estos nuevos artistas propondrían una nueva liberación. Se orientaron hacia la investigación de nuevos terrenos en el movimiento cotidiano y como podían ser plasmados en el escenario, el virtuosismo técnico se diluía, y la mezcla con otras artes, donde se incluía la tecnología se hacía evidente.

• **9 Evenings: Theatre and Engineering:** Se trata de un proyecto ambicioso, realizado en la década de los 60 por un grupo de artistas e ingenieros, interesados en estrechar la relación entre estas dos áreas. Constó de obras y performances realizadas por personajes relevantes para la danza post-moderna americana, así como para el desarrollo de las artes visuales y la música de aquella época. Muchos de ellos provenían de la ya nombrada Judson Church. Entre ellos encontramos: Lucinda Childs, Robert Rauschenberg,

John Cage, David Tudor y Steve Paxton, además de una serie de ingenieros, que se encargaban del despliegue técnico de los montajes en el marco del EAT<sup>1</sup>. Fue justamente esta alianza entre arte y tecnología la que permitió generar un cambio en la percepción de las nuevas experiencias en el arte de la performance de aquella época. Es un nuevo punto de mira como se reflejado en el anuncio del festival: “Oirás al cuerpo emitir sus propios sonidos, verás sin luz. Serás testigo de una entrevista de sordo-mudos. Verás bailarines flotando en el aire. Para aquellos que del público que estén dispuestos a transformarse en más que espectadores. Tú también puedes realmente flotar. Es arte e ingeniería y un poco de teatro. Es importante que tú participes.” (citado en McColl, s.f.)



*Variations VII by John Cage*

#### - El arte del vídeo / Vídeo-danza

“La video danza no es una retransmisión del baile tal como la ve el coreógrafo. Es una prolongación de su obra, un nuevo objeto” (Cohen, citado en Pérez, 1991a, p. 105)

“Queríamos cambiar el espacio en relación con la danza: Para conseguirlo, creamos un escenario totalmente nuevo para los bailarines” (Sanborn, citado en Pérez, 1991b, p. 105)

“Creo que la video danza es un género que ha nacido del deseo de mostrar imágenes de danza con medios rápidos y baratos. Éste ha sido el detonante. El video ha transformado las imágenes y la coreografía, como un químico que experimenta algo y se da cuenta de que hay matices y colores en los que no pensaba.” (Gallota, citado en Pérez, 1991c, p. 104)

“Algunos lo llaman video-danza. Otros lo llaman danza filmada. Yo prefiero llamar a mis trabajos “danzas multimedia”. Empecé a trabajar en la danza con Merce Cunningham, primero con el cine y después con el vídeo. Yo procuro que la cámara sea activa, que mantenga una estrecha relación con la danza, una cámara muy móvil, que cambia el espacio y la perspectiva muy rápidamente, de manera muy dramática y sin forzar un corte. Mi prolongada colaboración con Cunningham ha influido en que vea la música y la danza como elementos distintos y separados. Todos los trabajos que hice con Cunningham se grabaron en silencio. La música se añadió después.” (Atlas, citado en Pérez, 1991d, p. 103)

El ordenador, el arsenal informático, es un medio resistente, capaz de poder recibir intenciones artísticas y de soportar procedimientos artísticos. De este modo se puede decir que el tratamiento informático del arte es el experimento de la utilización informática, como medio en el que conformar procesos e imprimir huellas artísticas. La mayor parte de la resistencia hacia el arte asistido por ordenador se

<sup>1</sup> Experimentos en arte y tecnología: grupo conformado por ingenieros y artistas, fundado en 1966 por Billy Klüver, Robert Rauschenberg, Robert Withman y Fred Waldhauer.

funda en la equívoca asunción que intenta ver en las máquinas un usurpador del artista como creador. Pero el poder creador sigue estando en el pensamiento, ya que el ordenador solo funciona de acuerdo con sus instrucciones.

El arte del video nace cuando un grupo de autores, vinculados a las vanguardias de los años sesenta, comienza a utilizar la nueva tecnología de la imagen electrónica con fines artísticos. El video reivindica al igual que todas las vanguardias del siglo, la innovación del lenguaje y la experimentación formal, más allá de los convencionalismos dominantes.

### 3.VIDEO-DANZA

Son muchas las denominaciones que nos podemos encontrar para referirnos al video-danza, dependiendo a veces de simples cuestiones geográficas y culturales. Así podemos encontrarnos con denominaciones como “video-creación”, “video-arte” o “danza para la cámara”, entre otras.

El video-danza surge gracias a la revolución de las nuevas herramientas tecnológicas, a mediados del siglo XX. Una de las innovaciones que propició la expansión del video-danza fue la aparición de las cámaras de vídeo portátiles, las PortaPack, en los años 60. La cuestión es que la tecnología empieza a ser más accesible a todos y permite la proliferación de trabajos de video creación, con los que se irán familiarizando poco a poco las compañías de danza, más concretamente de danza contemporánea. Centrándonos en definir el concepto, podemos decir que el video-danza es un trabajo donde se unen disciplinas diferentes como artes visuales, audiovisuales y por otro lado danza, y coreografía. El uso de la cámara, los ordenadores y los programas de edición permiten el tratamiento de la imagen corporal, es decir intervenir en los cuerpos y lugares, su alteración temporal y espacial, intervenir en los movimientos, buscar planos imposibles o alterar la imagen... Ofrece la posibilidad de establecer otra visión, una visión imposible de representar en la escena e imposible de captar por el ojo humano si no es a través de una pantalla. “El vídeo hace que se desborden los límites espaciales del escenario”. (Pérez, 1991e, p. 96). Por lo tanto ofrece otra posibilidad de expresión que las compañías de danza contemporánea no han dudado en aprovechar.

La novedad que trajo al campo de la estética el video-danza, giró entorno a la producción de una nueva mirada sobre la representación, lo cual hizo tambalear las viejas nociones y estructuras. Pero lo importante en sí, es que la técnica ya no es algo supletorio, ni accidental de la obra, sino que lo tecnológico se convierte en imprescindible, y será la esencia de la obra. El video se convierte en portador de una doble función, por un lado es el mismo objeto de arte, y por otro, a su vez, es el vehículo de difusión.

La danza y la cámara se relacionan en tres aspectos básicos: espacio, tiempo y movimiento. La tecnología en este ámbito aparece atractiva e interesante en el sentido de que capacita el abrir nuevas posibilidades estéticas y nuevas relaciones con el espectador, quién retoma de nuevo un protagonismo, dejando de ser un contemplador para ser un espectador activo. El vídeo permite nuevas figuras narrativas para la danza como la elipsis espacio-temporal o planos detalles y encuadres que ofrecen experimentar con la capacidad expresiva del bailarín. La noción clásica de danza, como arte en escena implica la existencia de un espectador, que desde un punto concreto en el espacio, tiene una visión totalizadora de lo que es el espectáculo. La herramienta que el coreógrafo tiene para concentrar la atención del espectador es casi exclusivamente el movimiento, además de elementos escenográficos y el diseño de luces que interactúa con el bailarín. Lo interesante es la nueva puesta en escena del cuerpo a partir del vídeo como el marco que restringe, que elige, que connota,... la mirada del espectador. Mientras que el video hace que el cuerpo pierda su dimensión volumétrica, por otro lado le añade la dimensión de lo físicamente imposible: la cámara lenta, las distorsiones, las reversas, la anulación de las leyes físicas del escenario dan

como resultado esta nueva dimensión. Con el vídeo se realiza así, una especie de coreografía paralela, complementaria, pues el video ya no es un simple espectador. Los emplazamientos, puntos de vistas y cambios de plano no obedecen al único fin de visualizar y reproducir fielmente el espectáculo que se transmite, como sí realizaba la televisión, o como se realiza al grabar un espectáculo simplemente desde el punto de vista de un espectador. El video-danza posibilita una nueva percepción, permitiendo que la imagen determine el movimiento del cuerpo, lo que provoca que, en cierto modo, el realizador del video se convierta en el coreógrafo de la danza. Presenta una nueva mirada a la danza, la del rectángulo que es capaz de modificarla.

La aparición del video de creación, y sobre todo de la colaboración que emprenden músicos, coreógrafos, bailarines, pintores y realizadores, favorece la instauración de una práctica artística que surge de la combinación entre la danza e imagen electrónica. Todos ellos tienen en común la militancia en las vanguardias. De ahí que se innoven los recursos expresivos, que aparezcan nuevos estilos y que, al hilo de la nueva danza contemporánea, nazca también una nueva forma de realizar producciones audiovisuales. Entre los nuevos recursos expresivos que contribuirán a cambiar las formas de representar la danza, están:

- a) La alteración del espacio escénico en que se desarrolla, con la posibilidad de introducir decorados ficticios y electrónicos, con la facilidad de multiplicarlo y para presentar simultáneamente diferentes espacios escénicos.
- b) La diferenciación y separación entre decorados y bailarines, gracias al *chroma*, principio que dentro del video de creación comenzó a aplicar Paik (1932), uno de los pioneros en la utilización del arte del video. Se rompe así con la frontalidad de la representación y de la visión.
- c) La fragmentación del espacio y de los cuerpos gracias a los equipos de posproducción.
- d) La manipulación del tiempo, su alteración para el montaje y edición de imágenes.

El coreano Nam June Paik fue uno de los pioneros en este campo, que desde un primer momento tuvo un gran interés por la danza y el movimiento del cuerpo. Con la obra *Global Groove* (1973) utilizó casi todos los recursos que serán posteriormente desarrollados por otros realizadores. Era una danza abstraída del espacio escénico. Uno imagina la danza en un escenario pero cuando hay una cámara, se está delante de ella y es muy diferente. El ritmo de la cámara y el ritmo de la danza pueden actuar de manera muy distinta a lo que sucede en un escenario. (Cunningham, citado en Pérez, 1991f, p. 102)

La cámara comienza, poco a poco a tomar parte de la coreografía. El espectáculo ya no es una simple danza filmada. La cámara no se limita a ser arte de la mirada, a elegir un punto de vista, sino que penetra en la atmósfera de los cuerpos, los acompaña, los espera y vibra con ellos, participa de esa emoción que los mueve.

Los movimientos calculados de la cámara crean una coreografía paralela y desvelan dimensiones, aspectos insospechados de la danza. La cámara se impregna de la danza, se impregna de los cuerpos, de su respiración y de su pulso, del ritmo y del espacio de los bailarines. La imagen empieza a ser coreografía. Cuando la propia imagen electrónica crea su campo visual se produce el tránsito de los cuerpos y de la coreografía desde el espacio físico de cualquier escenario al espacio imaginario de la imagen, ese espacio que solo existe en la cámara y en la edición o montaje. La imagen electrónica se sobrepone al cuerpo, se desprende de la materia representada en diferentes grados de abstracción. Las imágenes se tornan flexibles al ritmo de la música o del propio movimiento. El montaje crea el espacio y el tiempo de la imagen, así pues el realizador se convierte en coreógrafo. Se funden dos artes visuales: la danza y la imagen electrónica. Ya no se trata de representar la danza, de reproducir la representación, sino de crear una coreografía electrónica, inexistente en el escenario pero que se basa en la fusión de danza e imagen.

El video-danza es un trabajo profundo de colaboración con el coreógrafo y el bailarín, según Cahen (citado en Pérez, 1991g). Como bien afirma este autor (citado en Pérez, 1991g, p. 105), “la videodanza no es una retransmisión del baile tal como la ve el coreógrafo. Es una prolongación de su obra, un nuevo objeto.”

Son muchos los coreógrafos contemporáneos que han explorado en estas formas de composición abriendo una gran cantidad de posibilidades de entender, pensar, construir y reconsiderar las nociones de cuerpo, movimiento, técnica, espacio... Son muchas las opciones de utilización de las nuevas tecnologías, por un lado dentro de la propia escena, las nuevas tecnologías de la imagen y del sonido transforman la experiencia teatral y pueden llevar al espectador fuera de la caja negra. Pero también ha creado otra forma de expresión fuera de la escena como se ha expuesto: video-danza. Algunas de estas compañías son revolucionarias como La la la Human Steps (años 80) y otras continuadoras hasta la época actual donde las nuevas tecnologías están incorporadas de una forma casi natural en la mayoría de las compañías de danza contemporánea (DV8, Win Vandekeybus, Philippe Decouflé...).

#### 4. CONCLUSIONES / DISCUSIÓN

Se debe romper con una reticente creencia de que los medios tecnológicos son antagónicos a las artes escénicas y al arte en general. Tal como defendía Cunningham (citado en Chacón, 2000c), el ordenador, aunque parezca artificial, no lo es más que una partitura para el músico, y que por medio del ordenador el artista no deja de interpretar lo que realmente quiere expresar. Lo que debemos buscar es una flexibilidad de los conceptos, para conseguir una idea más abarcadora, más amplia, de la escena o de las producciones artísticas, que es lo que buscan las compañías que se acogen y aprovechan las oportunidades que brinda la tecnología. Y es que una tecnología bien utilizada y justificada, no se convierte en ningún momento en adorno, sino todo lo contrario, se convierte en esencial, en un soporte necesario, sin el cual no se puede desarrollar la idea artística.

Las nuevas tecnologías y la danza han ido avanzando juntas impulsadas por el devenir social e histórico. Tras el acercamiento a esta unión entre danza y tecnología se comprueba que la posibilidad tecnológica en la danza se convierte realmente en una forma de expresión artística, en un nuevo lenguaje, tal como defiende Brea (2002), una forma de “pensar la técnica como un lenguaje” (p.113), que modifica la estructura, creando diferentes sentidos y reflexiones. Es una innovación del lenguaje que enriquece al de la danza propiamente, creando una nueva forma de expresión. La tecnología está inmersa en la sociedad, y la danza contemporánea no ha dudado en incorporarla como una necesidad expresiva que se abre a infinitas posibilidades. Descubrimos que son varios los factores que animan a esta unión, pero en general podemos resumirlo en que el arte es un reflejo social y por tanto la danza se va adherir a estas nuevas herramientas presentes en la sociedad. Con todas estas posibilidades el material de una obra, de una coreografía, puede ser tratado, pensado, de otra forma. Es así que diferentes compañías han adaptado para la cámara obras pensadas para la escena. Es aquí donde la tecnología posibilita tratar ese material de forma diferente. El desarrollo de las nuevas tecnologías se ha extendido a todos los campos de la cultura y el arte. Concretamente en el campo de la danza contemporánea, podemos observar una diversidad de experiencias que abarcan desde una disciplina específica con un simple recurso de iluminación (desde los pioneros trabajos de Loie Fuller), hasta como un soporte de la obra en sí. Es una nueva forma de concebir, percibir, hacer, interpretar la danza. Una nueva forma, en la que video-danza ha adquirido una verdadera importancia como soporte artístico dentro de la esfera dancística contemporánea. No solo como producción artística en sí, sino también como recurso integrado en la propia escena. Las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida y constituyen una posibilidad, una opción de expresión y comunicación. La danza contemporánea ha incorporado como nadie las nuevas tecnologías por

ese concepto mismo de contemporaneidad. Concepto que no sólo está unido a la incorporación de las nuevas tecnologías, sino también a la investigación en sí misma y a la idea de búsqueda constante, así como de innovación. La danza contemporánea incluye como forma metodológica la investigación en la acción. Es una apuesta innovadora. Una necesidad simultánea de actuar e investigar, de innovar, de estar en contacto continuo con la sociedad, para interactuar, para comunicarse, para crear, para transformar, ideas fundamentales en un artista, en un creador/a.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABAD C., A. (2004) EL POSTMODERNISMO. *HISTORIA DEL BALLET Y DE LA DANZA MODERNA*. (p.235). MADRID: MÚSICA-ALIANZA
- BARIL, J. (1987) INTRODUCCIÓN. *LA DANZA MODERNA*. (p.13). BARCELONA: PAIDÓS.
- BREA, J.L. (2002). ALGUNOS PENSAMIENTOS SUELTOS ACERCA DE ARTE Y TÉCNICA. *LA ERA POSTMEDIA. ACCIÓN COMUNICATIVA, PRÁCTICAS (POST) ARTÍSTICAS Y DISPOSITIVOS NEOMEDIALES*. (p.113) SALAMANCA: CONSORCIO DE SALAMANCA.
- CHACÓN, F. (2000A, 22 DE NOVIEMBRE). “LA TECNOLOGÍA DESCUBRE MOVIMIENTOS CASI IMPOSIBLES”, ASEGURA MERCE CUNNINGHAM. *EL MUNDO*. OBTENIDO EL 15 DE DICIEMBRE DE 2008, DESDE [HTTP://WWW.ELMUNDO.ES/2000/11/22/CULTURA/22N0129.HTML](http://www.elmundo.es/2000/11/22/CULTURA/22N0129.html)
- CHACÓN, F. (2000B, 22 DE NOVIEMBRE). “LA TECNOLOGÍA DESCUBRE MOVIMIENTOS CASI IMPOSIBLES”, ASEGURA MERCE CUNNINGHAM. *EL MUNDO*. OBTENIDO EL 15 DE DICIEMBRE DE 2008, DESDE [HTTP://WWW.ELMUNDO.ES/2000/11/22/CULTURA/22N0129.HTML](http://www.elmundo.es/2000/11/22/CULTURA/22N0129.html)
- CHACÓN, F. (2000C, 22 DE NOVIEMBRE). “LA TECNOLOGÍA DESCUBRE MOVIMIENTOS CASI IMPOSIBLES”, ASEGURA MERCE CUNNINGHAM *EL MUNDO*. OBTENIDO EL 15 DE DICIEMBRE DE 2008, DESDE [HTTP://WWW.ELMUNDO.ES/2000/11/22/CULTURA/22N0129.HTML](http://www.elmundo.es/2000/11/22/CULTURA/22N0129.html)
- MCCOLL C., J. L. (S.F.) 9 EVENINGS: THEATER AND ENGINEERING. DEL MOVIMIENTO A LA PANTALLA. CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y MEMORIA / ARTES ESCÉNICAS. EXTRAÍDO EL 15 DE DICIEMBRE DE 2008 DESDE [HTTP://POSTDANCE.FILES.WORDPRESSCOM/2008/05/9/EVENINGS.PDF](http://POSTDANCE.FILES.WORDPRESSCOM/2008/05/9/EVENINGS.PDF)
- PÉREZ O., J.R. (1991A). VIDEO-DANZA. *EL ARTE DEL VIDEO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VÍDEO EXPERIMENTAL*. (p.105). MADRID/BARCELONA: RTVE / SERBAL.
- PÉREZ O., J.R. (1991B). VIDEO-DANZA. *EL ARTE DEL VIDEO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VÍDEO EXPERIMENTAL*. (p.105). MADRID/BARCELONA: RTVE / SERBAL.
- PÉREZ O., J.R. (1991C). VIDEO-DANZA. *EL ARTE DEL VIDEO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VÍDEO EXPERIMENTAL*. (p.104) MADRID/BARCELONA: RTVE / SERBAL.
- PÉREZ ORNIA, J.R. (1991D). VIDEO-DANZA. *EL ARTE DEL VIDEO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VÍDEO EXPERIMENTAL*. (p.103).MADRID/BARCELONA: RTVE / SERBAL.
- PÉREZ O., J.R. (1991E). LA CAJA ESCÉNICA. *EL ARTE DEL VIDEO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VÍDEO EXPERIMENTAL*. (p.96) MADRID/BARCELONA: RTVE / SERBAL.
- PÉREZ O., J.R. (1991F). VIDEO-DANZA. *EL ARTE DEL VIDEO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VÍDEO EXPERIMENTAL*. (p.102). MADRID/BARCELONA: RTVE / SERBAL.
- PÉREZ O., J.R. (1991G). VIDEO-DANZA. *EL ARTE DEL VIDEO: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VÍDEO EXPERIMENTAL*. (p.105). MADRID/BARCELONA: RTVE / SERBAL.
- TRIBE, M.& JANA, R. (2006) VELVET-STRIKE. *ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS*. (p.82). BARCELONA: TASCHEN