

Body on screen: Visuality of dance practices in media during the pandemic

Cuerpo móvil en pantalla: Visualidad de las prácticas de danza durante la pandemia

Ana Sedeño-Valdellós
Universidad de Málaga, España

Abstract

After the COVID-19 pandemic confinement a new visibility has emerged in dance's works, the result of certain trends that have given rise to a growing need for physical exercise and entertainment together. Video artists and choreographers have developed strategies to give alternatives to the practice of dancing during the lockdown: a visual form of representing the body has emerged in the media. Both professionals and amateurs will continue to explore technology to share their works, their classes and all kinds of games and straight. In them, a new visual of the body can be found dancing that has definite features. Split-screen with collective choreographies, tutorials that were part of straight lines, spontaneous creation, memes and viralization of all kinds of dance works are some of the practices that will be described and analyzed.

Keywords: videodance, body in contemporary art, Covid-19, art in pandemic times, visual studies.

Introducción

La danza y las actividades físicas han sido un aliado de la gente frente al confinamiento y la incertidumbre durante los primeros meses de pandemia. Los artistas en vídeo y coreógrafos han desarrollado una serie de estrategias para dar alternativas a la práctica de la danza durante los encierros, tal que ha surgido un modo representación del cuerpo en los medios, del cuerpo en movimiento mediado por la pantalla, que debe enfocarse y reflexionarse. Por otro lado, la creación individual se ha disparado, con producción amateur y semiprofesional con escasos medios, a veces, pero mucha imaginación e intuición.

Tutoriales, coreografías grupales, obras de videodanza... realizadas durante la pandemia parecen contener unas características específicas. La multipantalla, el juego con el espacio in y off del encuadre en el que se visualiza el cuerpo, el registro en vertical de movimientos, utilizando los laterales para contener otra información (como en muchos tutoriales de TikTok) son algunas de ellas.

El trabajo trata de aportar una mirada legitimadora a un formato audiovisual que se ha considerado desde el campo del audiovisual como secundario, como un subformato, el de la danza audiovisual o videodanza. Creemos que es necesario, y posible, que esta indefinición como formato periférico finalice. La academia debe comenzar a referirse a este género audiovisual con madurez, atendiendo a su especificidad y procurando articular su variedad. Queremos analizar los formatos en que esa mediación se realiza.

Desenvolvimiento

Después del confinamiento generalizado tras la declaración de pandemia por la OMS el 12 de marzo, la humanidad se enfrentó con un confinamiento completo en casa. El mundo y las actividades de ocio se detuvieron. Socialmente fue necesario realizar una adaptación de todo tipo de actividades sociales.

Una de las primeras consecuencias fue la inmovilidad y la falta de ejercicio físico. La restricción de la actividad individual exterior y social se convirtió en un factor de estrés adicional para todo tipo de edades: el internamiento completo en casa nos puso ante nosotros mismos y nuestro cuerpo. La tecnología se convirtió en la forma de mediación principal de nuestra relación con el mundo.

Las repercusiones para el mundo de la danza han sido muchas y en algunos casos se han encontrado más formas de dar a conocer que las que estaban disponibles: concursos de danza, retos, convenciones, clases con profesores invitados que fueron imposibles de conseguir antes... La imaginación al servicio de la innovación en danza, pero siempre mediado por pantalla, ha dado entrada a nuevos emprendedores: activos profesionales que han repensado y emprendido dando salida a su creatividad. Las horas compartidas de gente en solitario o en grupo bailando no han decrecido sino que han aumentado (Hall et al. 2020)

En primer lugar, habría que destacar la aparición de aplicaciones de conexión como Zoom o Google Meet, que han revolucionado el mundo del trabajo y nos ha trasladado a un nuevo panorama laboral y vital. Por otro, la industria del fitness y de los tutoriales online de todo tipo de actividades físicas ha tenido un incremento exponencial durante estos meses de la primera mitad de 2020: aplicaciones como Mirror, Zwift, Tonal, iFit y Nordic Track, han monitoreado con datos personales la salud física de millones de personas. Pero también muy importante ha sido que han proporcionado conexión social en esta actividad que cada persona realizaba antes del confinamiento, han aumentado el interés por la salud física y psíquica y lo han hecho mediante el único canal posible durante ese tiempo, el virtual de la mediación tecnológica de la imagen.

La videodanza como formato de video corto compartido por plataformas y redes sociales, era un formato ya muy popular entre los jóvenes artistas de danza, especialmente amateurs, pues permite una mostración pedagógica y de autoafirmación, que se localiza mas tarde en redes sociales y sirve como socialización entre pares. En segundo lugar, hay que confirmar el boom de obras de videodanza realizadas por profesionales durante estos meses de

confinamiento... Como dice Rosenberg, la danza para la cámara supone una estetización de la práctica y una reconcepción de lo físico para su registro y recepción a través de la pantalla:

danza para la cámara es inherentemente una experiencia mediada [...] La cámara y el método de grabación han representado la danza tal como ocurrió; sin embargo, la representación de esa danza se filtra a través de las estrategias compositivas y estéticas del operador de cámara, y nuevamente en un punto posterior en el proceso de edición. De hecho, es un objeto que estamos viendo en el que la danza es el centro de atención, aunque los rigores del tiempo, la gravedad, la geografía y las limitaciones físicas de los artistas no están en juego, al menos en la forma en que nos hemos acostumbrado con respecto al concierto de baile. Aquí es donde es imperativo que comencemos a hablar en el lenguaje del cine (Rosenberg 2000, 6).

Ante la imposibilidad de impartir clases, de bailar o ensayar en academias y talleres propios, y la tendencia completa a esta nueva virtualidad, los profesionales de la danza, artistas, profesores pensaron en cómo dar solución de continuidad a las actividades que les eran inherentes, por lo que se volvió importante la pantalla como mediadora. En muchos casos, las videodanzas durante la pandemia se producen desde el mismo lugar creador del bailarín, sin la mediación de un director/videoasta. Así han sido muchos los profesionales de la danza que han improvisado soluciones a este tema, y se ha comenzado a resignificar la presencia (Miller et al. 2021, 63) hacia esa virtualidad ¿Cómo cambiaron las clases de danza después de esta crisis?

Creé gráficos para las redes sociales para asegurarme de que mis bailarines se mantuvieran comprometidos y al mismo tiempo los alentaba a participar en otras actividades que los conectaban con amigos a distancia. Esto incluye desafíos de improvisación, concursos de baile virtual, clases de baile ofrecidas en las redes sociales por profesionales de la industria, juegos de "bingo" y desafíos de distanciamiento social entre amigos. También he podido organizar varias clases de Zoom para mantener la técnica de los bailarines, al tiempo que les proporcioné nuevas oportunidades educativas que normalmente no se ofrecerían. Esto incluyó instrucción de expertos que normalmente no tendrían tiempo, una noche de documentales de danza donde vimos una película sobre "Los niños de la calle del teatro" y talleres separados de coreografía, carrera, actuación y danza en pantalla. Los estudiantes han aprendido mucho sobre varios aspectos de la danza a los que no habían estado expuestos antes y a los que no estarían expuestos en un entorno de clase presencial tradicional (Hanna Hall en Hall et al. 2020).

¿Cómo una actividad y práctica artística como la danza se virtualiza? ¿Cómo se convierte ese cuerpo donde se encarna la música y el ritmo en su relación con el otro en una imagen consumida a través de la pantalla?

Todo tipo de actividades relacionadas con la danza se han adaptado: desde versiones de performances, famosas, hasta imitaciones de ballets históricos, consumo de grandes títulos de la historia de la danza, festivales completos en modalidad virtual.

Por un lado, hay que hablar de una tendencia activista a la hora de muchas academias de baile y escuelas de instituciones de danza y música, como la de la Universidad del Sur de Florida diseñó lecciones de baile gratuitas e improvisadas y las ofreció a través de una plataforma de video virtual para la comunidad en general. Existe un compromiso o valor social de las escuelas, profesores por continuar con el vínculo de sus alumnos... Esta especie de activismo pedagógico junto al aluvión de obras amateurs sobre danza y la necesidad de hacer vídeos reconocibles, compartidos y consumibles fácilmente han actuado de fuerzas de homogeneización en una serie de patrones visuales que se han consolidado en una nueva visualidad del cuerpo en danza. El Ballet Co. Laboratory usó Zoom para realizar y practicar una coreografía de *Don't stop me now*, una versión de la canción de Queen. En *Don't Stop me now Zoom Rehearsal* la banda horizontal inferior delata y demuestra, presume incluso, que la obra se ha realizado en tiempo real de manera colaborativa. La frontalidad, el plano general de interior muy similar y la miniatura de las pantallas vuelve el baile muy fluido y ligero, subrayan el carácter lúdico, la empatía entre los bailarines y la ausencia de jerarquías. El híbrido entre lo formal y lo informal construye una frescura que aparece en muchos de los trabajos del período.

Las clases en línea también necesitan de una adaptación por parte tanto del profesor como del alumno: Chambers-Coe agrega que las clases en línea "eran invitaciones a nuestros propios cuerpos al tiempo que permitían que los sentidos respondieran a otros vistos, oídos e imaginados en las pantallas" (Ehrenberg 2010). Gran parte de la experiencia de bailar supone estar con otros y compartir el espacio por lo que las clases a través de Zoom han de intentar trascender el hecho solitario y tratar de llegar a una idea de espacio que se crea entre todos. El sentido de pertenecer a ese espacio coreográfico virtual que se crea entre todos es importante, así como necesario para transmitirlo al espectador. Se ha producido una privación de presencialidad colectiva y debe construirse una colectividad virtual: la tecnología parece imposible de evitar (Kraychete et al. 2020)

Otros retos también pueden interpretarse a largo plazo, como es el hecho de la privación del cuerpo del movimiento, con el deterioro general que puede ocurrir. Para los profesionales de la danza supone un reto mantener sus cuerpos centrados en la danza, pero en general esta domesticación remite a las reflexiones del "pensamiento sentado", creciente en nuestra normalidad en los últimos años, aspirante a espectador específico de pantallas y nada más (Baitello JR 2012, 15).

"En este momento de aislamiento, los cuerpos constantemente sentados y conectados y produciendo constantemente en casa, están sobrecargados con una serie de funciones que muchos a veces, tienen poco que ver con nuestras profesiones y poco a poco se les va robando todo lo que nos permite tomar decisiones, pues la información ya se da y las conexiones ya dictan el repertorio y la cotidianeidad de las acciones virtuales. Paradójicamente, el movimiento de la información enmarcada en las pantallas nos captura, nos enmarca y nos paraliza ante el vertiginoso flujo de información de la red, generando un solapamiento en el uso del tiempo libre y el tiempo de trabajo, ambos con el cuerpo sentado y conectado". (Miller et al. 2020)

Creemos que la pandemia ha producido una nueva visibilidad del cuerpo, de su encuadre en obras colectivas de danza y coreográficas, caracterizada por rasgos de estilo visual.

Entonces ¿qué visibilidad caracteriza al espacio online de las obras de danza?

Jorge Dubatti en su artículo *Entre el convivio y el tecnovivio: artes de pluralismo, convivencia y diversidad epistemológica* (2020) ha propuesto el término "tecnovivio", híbrido entre lo tecnológico y lo convivial, para denominar las dinámicas intersubjetivas gracias a las tecnologías y que se han aplicado a las creaciones de danza durante este período.

En primer lugar, las obras colectivas han tomado la forma de la multipantalla, donde mediante la sincronía de gestos y pasos o su complementariedad diseñada por el montaje espacial, los espectadores, pero también coreógrafos y artistas de vídeo, han dado lugar a prácticas de danza visual originales. Con todo ella, la danza se ha digitalizado, ha compuesto una forma determinada de ser mediada a través de la pantalla.

Algunos opinan que esta virtualización ha sido muy rápida:

parte del problema tanto para los educadores como para los estudiantes fue la abrupta transición de la vida en vivo a la virtual. [...] Un bloque para los educadores / artistas de danza con respecto a la tecnología ha sido y sigue siendo la expectativa de que simplemente será lo mismo excepto virtual. Son dos mundos diferentes, cada uno con sus fortalezas y desafíos. Simplemente proyectar una experiencia en vivo en la pantalla es injusto para todos los participantes y quizás incluso para el material en sí." (Weber 2020)

Esas formas de visualización específica se construyen bajo los siguientes rasgos. En primer lugar, es necesario destacar el juego con el espacio in y off combinado con el split-screen o pantalla partida.

En este caso, el espacio de lo íntimo se renueva para adquirir nuevos límites con los que configurar una coreografía. Resignificar cómo el cuerpo habita el espacio de la casa, cómo se desdibujan los espacios del ocio y el trabajo, cómo se fusionan en el espacio doméstico ha sido una temática tanto para

profesionales de la danza, que debían ocupar sus horas en una creación que no sabían donde iba a parar cómo para los amateurs, que tenían más tiempo para crear en torno a sus aficiones favoritas, en este caso dancísticas.

Digitalizar lo cotidiano, volverlo coreografía, en lo que tiene de rítmico, de repetitivo, de circular y placentero visualmente en su acercamiento a otros es parte de muchas prácticas que pondremos aquí como ejemplo...

El ballet de Chicago, con su obra *Serenade*¹ es un ejemplo específico de las posibilidades que la colaboración entre los miembros de una misma compañía (Alston 2020): la obra se va desarrollando en la multiplicación de los performers y en el seguimiento de los movimientos específicos entre unos y otros a través de encuadres similares y misma posición y lugar en el cuadro, de los bailarines. Se pasa de un único performer a dos, tres, seis y a partir de ahí a la parcelación del encuadre, que hace menos posible un reconocimiento particular de la singularidad del performer, primando el seguimiento de la acción.

Otro perfil destacable del cuerpo danzante en estas piezas se media a través del formato vertical, conocido también como *mobile format* o *portrait mode video*, que se había impuesto en formatos similares que aún danza y música como los *vídeos verticales*. Hace unos años, el formato vertical contradecía el formato 16:9 de la emisión PAL, pero actualmente ese es el ejemplo más palpable de cómo la industria informática y del software se adapta al contenido generado por el usuario, compartido instantáneamente. Ahora cualquier dispositivo móvil contiene giro, con lo que la reproducción de este formato se produce automáticamente, sin desaprovechar espacio de pantalla. Cuando no existe adaptación, los títulos y otros elementos corporativos se pueden colocar en los márgenes negros que crea el dispositivo para reproducir el vídeo².

Un caso interesante de todo este fenómeno social que han supuesto los vídeos de danza conduce a reflexionar sobre el componente colaborativo como sustituto del vínculo social y de la coreografía grupal, vetada por el confinamiento y la distancia social obligatoria. En unos casos se han generado proyectos pedagógicos. Dr Quentin Lee, director del Childersburg high school, cerca de Birmingham, Alabama, se convierte en MC Hammer's cantando su exitoso hit de los noventa, *Can't touch this*: en *Can't Touch This into an anthem for 2020*³, adapta la letra y realiza un nuevo videoclip con carácter paródico y objetivo educativo, para enseñar las reglas básicas de higiene y comportamiento en el instituto, bailando....

En otros casos y tras comprobar la necesidad de compartir y cómo la danza encanta a los niños el adolescente de Connecticut Charli D'Amelio se convirtió en uno de los bailarines más populares en TikTok, con trabajos fáciles de aprender, adecuadamente explicados que se han descargado más de 2 mil millones de veces.

El reto de *Jersusalem* resume algunos de los componentes que tiene actualmente la danza colaborativa en internet. Nace de la canción *Jersusalem*, en idioma zulú, de Master KG, (Feat. Noncebo) rapero sudafricano, y su utilización por un grupo de amigos congoleños de Fenembenos do Semba, que bailaban una coreografía mientras comían y con los platos en las manos. A pesar de tener su propio videoclip oficial⁴, es conocido por el video de estos congoleños.

Tras ellos un montón de vídeos respondieron a #JerusalemChallenge, en un fenómeno que se ha comparado con Macarena. Los componentes de una danza sencilla, fácil de recordar, no compleja en pasos, repetitiva y que crea sentido colectivo han sido factores determinantes para que desde Portugal, España, Países Bajos, Irlanda⁵, e incluso Jerusalén⁶ se atreva a crear y seguir pasos.

Desde trabajadores del aeropuerto Tegel de Berlín, monjas de Extremadura⁷ o policías de Irlanda, la viralidad de este vídeo ha superado como reto a otros muchos. En realidad, este tipo de fenómenos se encuentran en interés creciente gracias a la aplicación TikTok, software para subir videos cortos que revoluciona las redes sociales.

Durante el confinamiento por Covid 19, la red social ha incluido retos virales como #FlipTheSwitch12 o #distancedance: estos casos han mantenido a millones de personas en alta motivación, entretenidas en la soledad e ilusionados por aprender destrezas de baile. Los retos contienen un alto componente de marketing viral, aunque en plataformas como TikTok a veces no están esponsorizadas ni suponen incentivo económico (Ahlse et al. 2020).

El análisis de algunos de estos casos nos confirma una creciente homogeneización: las motivaciones, la manera de comenzar y terminar las actuaciones y cómo se realizan se viraliza en contenido y forma, algo que supone casi un reto en la adquisición de experiencia y grado de competencia en la red social:

Esto indica que la mayoría de los videos pueden ser parte de una serie de intentos de los usuarios para dominar el desafío de la danza, lo que resulta en la publicación de la primera presentación de video exitosa en TikTok. Además de los movimientos de baile, los participantes también agregaron gestos como elementos de cierre de sus actuaciones. Esto indica su conocimiento del uso de señales como parte de una comunidad en línea y, al mismo tiempo, manifiesta su pertenencia a la comunidad. Estos primeros resultados de un análisis cualitativo de productos ilustran algunas de las motivaciones y el esfuerzo de los usuarios para participar en los desafíos de baile de TikTok (Klug 2020, 1).

Aún quedaría por saber si esta flamante visualidad tendrá consecuencias en el pensamiento sobre el cuerpo humano y en la trayectoria de la reflexión en la historia y la filosofía del arte, la epistemología de la imagen y vertientes de estudios como las humanidades digitales... Por lo pronto, Katz (2015) habla del cuerpo

app, el cuerpo mediado a través de software de móvil como Tik Tok o Instagram:

Cognitivamente, ya no somos los mismos. La convivencia que hemos ido intensificando con las pantallas no produce cambios genéticos, pero altera nuestros hábitos cognitivos. Acostumbrado a borrar todo lo que no cautiva instantáneamente nuestro gusto o interés, ahora somos más impacientes e intolerantes. Entrenado a través de las horas diarias dedicadas a la comunicación a través de dispositivos digitales, nos convertimos en adultos mimados, a quienes el mundo obedece con el simple toque de una tecla que disfrutan, desaparecen o comparten. (Katz 2015, 02)

Conclusión

La necesidad de interacción y vínculos humanos se ha demostrado en los peores momentos de la humanidad e incluso en estos mses, en situaciones de crisis colectiva global como las vividas durante la pandemia por SarsCov-2. En esos momentos de presencia virtual -de estar y no estar con los demás-, en esta situación de confinamiento y aislamiento social, donde todos estábamos solos y a la vez con otros, la tecnología actuó de cordón umbilical/hilo de vínculo íntimo, personal y profesional. Se incrementaron las actuaciones e interpretaciones grabadas de danza y compartidas por redes sociales.

Todas las profesiones y actividades humanas tuvieron que adaptarse a formatos digitales para solventar esa falta de presencia, y todas las negaciones específicas anexas a ello: falta de visibilidad, aislamiento, parada de ingresos, suspensión de actividades académicas, educativas, artísticas...

En el caso de las obras de danza o videodanza digital se observan rasgos mínimos de una visualidad construida durante estos meses: el formato digital, la multipantalla, y la viralidad propia de la pandemia han intensificado tendencias que venían contemplándose desde las redes sociales.

Creemos que una de las problemáticas de la corporalidad en la contemporaneidad en pandemia es la batalla contra el cuerpo sentado a que nos obliga la conexión en video constante. Existen muchos componentes del desarrollo social en estos meses que llevan a expertos a afirmar que la situación no va a cambiar a largo plazo: que la nueva normalidad llega para quedarse y que muchos de las manifestaciones culturales y macroeventos, tan frecuentes antes de la crisis pandémica no volverán, así como los viajes internacionales frecuentes de millones de personas, por el alto coste medio ambiental de la movilidad corpórea a partir de esta situación...

Parece que la inmovilidad se impone a un nivel local ¿cómo va a afectar esto a los espectáculos de cooperación internacional de artistas, entre ellos de danza? ¿Cómo encontrarán los artistas, intérpretes maneras de crear juntos? Esta cuestión y cómo afecta a la concepción y construcción social-visual del cuerpo es una pregunta abierta.

Notas finais

- ¹ <https://vimeo.com/404335607>
- ² <https://www.youtube.com/watch?v=8xJVgJU5IM4> (minute 0:40 a 1:32)
- ³ https://www.youtube.com/watch?v=oeAN8Xz0q4&feature=emb_logo
- ⁴ https://www.youtube.com/watch?v=fCZVL_8D048
- ⁵ https://www.youtube.com/watch?v=yj23_Z6UECK
- ⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=GQ1AB5OrCks> y
- <https://twitter.com/ii/status/1285457983112187905>
- ⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=YqwfNezgO9o>

the boundaries of embodied performance in dance. <https://activisthistory.com/2020/10/02/moving-embodied-dance-practices-online/> Acedido em 13 marzo de 2021.

Whatley, Sarah and Varney, Ross. 2009. 'Born Digital: Dance in the Digital Age. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, nº5 (1): 51–63.

Bibliografia

Ahlse, Johannes, Nilsson, Feliz and Sandström, Nina. 2020. It's time to TikTok: Exploring Generation Z's motivations to participate in #Challenges. Bachelor Thesis. Jönköping University. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1434091/FULLTEXT01.pdf> Acedido em 20 de marzo de 2021.

Alston, Richard. 2020. Move on up! The most joyful dance clips to raise the spirits. In *The Guardian*. May 14. <https://www.theguardian.com/stage/2020/may/14/move-on-up-the-most-joyful-dance-clips-to-raise-the-spirits> Acedido em 14 de marzo de 2021.

Baitello JR, Norval. 2012. Or sitting thought. On glutes, cadeiras and images, São Leopoldo: Unisinos.

Dubatti, Jorge. 2020. Entre el convivio y el tecnovivio: artes de pluralismo convivencia y diversidad epistemológica. In *Investigación teatral: Revista de artes escénicas y performatividad*, v. 11, nº 18: 17-21. <https://doi.org/10.25009/it.v11i18.2649>.

Hall, Hannah and Westberry, Matthew. 2020. Dancing Around a Pandemic: An Industry and Community Altered By COVID. *The Activist History Review*. <https://activisthistory.com/2020/08/31/dancing-around-a-pandemic-an-industry-and-community-altered-by-covid/> Acedido em 6 de abril de 2021.

Laing, Olivia. 2020. *Funny Weather: Art in an Emergency*, London: Picador.

Rosenberg, Douglas. 2018. "Hiding in Plain Site". Lecture at at Stanford University, November. (unpublished).

Katz, Helena. Conexões entre o corpo apps e o mundo regido por editais. In: *Anais do V Encontro Nacional de Pesquisadores em Dança- ANDA 2015*. portalanda.org.br/anais. Acedido em 15 de febrero de 2021.

Klug, Daniel. 2020. It took me almost 30 minutes to practice this". *Performance and Production Practices in Dance Challenge Videos on TikTok*. NCA 106th Annual Convention: *Communication at the Crossroads* (pp.1-29) <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2008/2008.13040.pdf> Acedido em 1 de abril de 2021.

Kraychete, Erika Alves and Wosniak, Cristiane do Rocio. 2020. (Te)alternativa-Um olhar expandido apra a criação coreográfica "Entretelas". In *Revista Científica Interdisciplinar Interlogos*, v. 8, nº 1: 84-91.

Miller, Jussara and Miller Laszlo, Cora. 2020. *Corpos em conexao. Corpos em presença*. In *Manzuá: Revista de Pesquisa em Artes Cênicas*, nº 3 (2): 60-81.

<https://doi.org/10.21680/2595-4024.2020v3n2ID23207>

Rosenberg, Douglas. 2000. *Essay on Screen Dance en Dance For The Camera Symposium*. Madison, Wisconsin.

Weber, Rebeca. 2020. *Moving Embodied Dance Practices Online: The shift to online and distance pandemic learning comes amid a larger push to rethink*