



## Danza en dos dimensiones Interpretaciones en la creación de la danza para la cámara

*Dance in two dimensions interpretations in the creation of the dance for the camera*

### Resumen:

Danza en dos dimensiones fue una experiencia creativa y exploratoria para la creación de una videodanza en el año 2020, meses después de decretarse el estado de alerta sanitario causado por la pandemia del Covid-19, a través de la exégesis de la realizadora audiovisual Anny Gómez y un intérprete de danza. Todo el proceso se centró en la investigación, vivencia de emociones y aplicación de técnicas para la creación de una pieza de danza desde la mirada de la cámara, donde aislar el cuerpo y el movimiento fueron el punto focal de la composición final.

### Abstract:

*Dance in two dimensions was a creative and exploratory experience for the creation of a videodance, in the year 2020, months after the state of health alert was decreed caused by the Covid-19 pandemic, through the exegesis of a filmmaker audiovisual Anny Gómez, and a dance performer. The entire process was focused on research, the experience of emotions and the application of techniques to create a piece of dance from the perspective of the camera, where isolating the body and movement were the focal point of the final composition.*

URL u ORCID: 0009-0005-0030-7920

URL u ORCID: 0009-0006-1183-0634

Fecha de Recibido: 20 de noviembre de 2020  
Fecha de Revisado: 27 de noviembre de 2020  
Fecha de Aprobación: 20 de diciembre de 2020

**Palabras clave:** danza, videodanza, creación, interpretación, Maya Deren

-  **Anny Gómez**
-  **annygomez26@gmail.com**
-  **UNEARTE**
-  **Los Sauzales, Mérida, Estado Mérida.**
  
-  **Oswaldo García**
-  **oswladoegm@gmail.com**
-  **Universidad de Los Andes**
-  **El Campito, Mérida, Estado Mérida.**

Actualmente el concepto de videodanza sigue buscando su identidad. Desde el comienzo del proyecto nos preguntamos qué era la videodanza, o de lo que se conoce por otros tantos nombres: danza para la cámara, danza para la pantalla, cine-danza, coreografía de la mirada, entre otros. Según palabras de la investigadora Toro, A. (2014) "Para poder apreciar la videodanza, se debe partir del siguiente concepto: lo que se va a ver No es Danza" (p. 40). El resultado final es un audiovisual, con las características de este medio audiovisual, donde se le adiciona todo el aporte de la danza como coreografía.

Es importante entender que, en la videodanza ninguna de las dos prácticas artísticas se encuentra subordinadas en el producto final, ambas disciplinas dan como resultado una obra simbiótica, es decir, que una no existe sin la otra. En la videodanza, la técnica audiovisual y la coreografía están al mismo nivel, y no se da lugar a la creación como obra de arte sin amalgamar, fundir, cruzar o entretrejer ambas disciplinas. El investigador Alonso, R. reflexiona sobre el formato, advirtiendo el error en considerar la hibridación de la danza y el video desde los elementos que lo conforman a cada uno, en lugar de apreciar los componentes que difieren y que los obliga a complementarse (1995).



Figura.1: detalle del videodanza, 2020

## 1. Construcción de sentido

Aquí consideramos la videodanza como una creación audiovisual específica con identidad propia, y no una filmación o registro de una producción dancística, que tiene un valor documental. Toro, A. (2014) nos dice "Entendemos pues por videodanza aquellas piezas en las que se desarrollan formas específicas de coreografías para el espacio de la cámara o campo de vista del monitor" (p. 26). De allí la importancia del detalle técnico y artístico que, según nuestra investigación, podemos resumir en algunas de sus características:

- Pérdida de la frontalidad.
- La versatilidad de la cámara, ofreciendo nuevos puntos de vista al espectador, que son inalcanzables para el público asistente al teatro.
- La prioridad del encuadre, para transformar ese pequeño e insignificante gesto en algo poético, a través del lente.

- El desarrollo de proyectos en espacios no convencionales, la composición de un espacio virtual o la no referencialidad directa sobre el espacio. En este punto es determinante la narratividad dentro de la propuesta, esto no exime que muchas piezas de videodanza se graben en espacios habituales para la práctica del baile, como estudios, salones de ensayo, incluso el mismo teatro. La investigadora Ciruela, V. (2014) referida a la película *Blush* de Win Vandekey Bus nos dice:

La libertad que produce bailar fuera del escenario recalca el subtexto emocional de sus coreografías, orienta la lectura del público y refuerza los temas (...) asimismo el lugar del cuerpo en un espacio escénico tiene una carga simbólica y significativa, el artista transforma el cuerpo en una imagen cargada de emoción gracias a su situación espacial (p. 33).

- El tema de la reproductividad, la obra audiovisual que se construya permanecerá en el tiempo como un archivo videográfico con entidad y sentido propio, teniendo en cuenta la digitalización y divulgación de contenido, para el crecimiento del propio formato. Los beneficios que aporta el video a la danza no implican que el resultado sea vano, sino que constituye la creación de otra obra completamente diferente, con otros códigos propios del cine, no destruye la danza, la enriquece y potencia a través de otro lenguaje y producto, ofreciendo nuevas formas de ver danza.

La danza que se construye para ser observada y luego de un proceso de edición, se presenta al espectador una nueva manera de apreciarla, este proceso creativo se transforma porque el medio de percepción es distinto; lo que observamos en un teatro es radicalmente diferente a lo que percibimos desde una pantalla. ¿Por qué? Por su naturaleza compositiva referida a:

### a) Cuerpo en movimiento

La unificación del cuerpo y los dispositivos tecnológicos, a pesar de que la danza y el video comparten protagonismo en la videodanza, carecería de sentido si la propia coreografía no existiera dentro de él; no sólo es la danza como resultado del cuerpo, sino también el movimiento de la cámara en relación con los intérpretes en cada plano. Los intérpretes, tienden a ser el punto focal de la videodanza, los movimientos y lo que crean con su cuerpo son captados por la lente, y es lo que le da sentido a la danza para la pantalla. Normalmente, la coreografía concebida para videodanza, es pensada teniendo presente conceptos cinematográficos. Consiste en darle nuevamente una forma a ese cuerpo que baila para la cámara, que es desmembrado o seccionado por la tecnología. En este sentido, Toro, A. (2014), nos dice:

El cuerpo que baila en el teatro es uno y se representa en tiempo presente tal cual es, el cuerpo que baila para la cámara es otro, ya no es su presente sino en tiempo pasado, casi que congelado en el tiempo, el cuerpo que baila en la pantalla es un tercer cuerpo (...) un cuerpo mediado invisible. (p. 41-42).

Tres tiempos: presente, pasado y futuro, que podrían ser tres momentos de la coreografía: la coreografía del movimiento, la coreografía de la cámara y la coreografía de la edición. Tiempo presente = coreografía del movimiento; tiempo pasado = coreografía de la cámara y tiempo futuro = coreografía de la edición.

## b) Cámara y Pantalla

El ojo de la cámara permite rescatar zonas, sectores o movimientos que muchas veces otorgan una dimensión inusual al cuerpo como lugar a recorrer y/o habitar. Toda una estética del cuerpo como terreno a explorar se da en los primeros planos, o los detalles que el encuadre de la cámara recoge y en la pantalla se colocan a nuestra consideración. El espectador debe experimentar y apreciar el cuerpo danzante, gracias a una técnica distinta a la habitual. La pantalla usualmente es fría y aleja a los cuerpos danzantes, pero esta, acerca al espectador.

En la videodanza, el cuerpo que vemos en la pantalla en algunos casos es un cuerpo mediado, un cuerpo encuadrado, iluminado, editado, sonorizado, filtrado, enmendado, reconstruido, un cuerpo que desafía leyes de la gravedad, del peso, el espacio y el tiempo. La videodanza, es el encuentro del cuerpo encarnado (el cuerpo del bailarín) con el cuerpo desmaterializado del video, formando un cuerpo redimensionado.

## c) La Mirada

El coreógrafo y realizador audiovisual tienen que diseñar el cuerpo en movimiento, como la mirada que lo recorrerá, la mirada del espectador está condicionada por las preferencias de los creadores que tendrán la tarea de detallar, como lo refiere Alonso, R., la coreografía de la mirada, las prácticas artísticas de la videodanza han transformado la producción de miradas, más que la danza de los cuerpos en movimiento como terreno de la coreografía, se crea una danza de las imágenes en movimiento, donde el espectador tiene un rol esencial (1995).

Tenemos que aprender a mirar, como decía Merce Cunningham "Hay que aprender no solo a usar el video, sino también a mirar las imágenes que produce" (citada por Toro, A., 2014, p. 42). De igual manera, hay que aprender no solo a observar la danza sino también a ver las imágenes que produce. Aprender a construir y deconstruir.



*Figura.2: detalle del videodanza, 2020*

De esta manera, pudimos avizorar como comenzaba a complejizarse el proyecto frente a nosotros, pues el mismo está compuesto por múltiples miradas: la mirada del coreógrafo, la mirada del o los intérpretes, la mirada del camarógrafo, la mirada del director, la mirada del editor y la mirada del espectador.

El trabajo de mesa, es primordial, tanto el coreógrafo, Oswaldo García, como la realizadora audiovisual, Anny Gómez, debieron reflexionar sobre lo que pretendían plasmar en pantalla. La coreografía, debía ser conocida por la realizadora audiovisual, y por todo el equipo que manejaría la cámara. El trabajo al crear danza para la cámara, inicia recolectando las posibilidades visuales del movimiento; el director analiza, diseña, revela y reensambla la coreografía. El coreógrafo, no controla el movimiento de la cámara, es en esta comunicación y pacto entre ambos ojos, coreógrafo y realizadora, donde nace la videodanza. Fue así como la realizadora audiovisual y un intérprete de danza hallaron una palabra clave: el movimiento.



*Figura.3: detalle del videodanza, 2020*

## 2. Danza en Movimiento

Hay que destacar un factor fundamental en el entendimiento de la danza y una obra fílmica: el movimiento. Para ambas expresiones artísticas, el movimiento determina la ejecución de las mismas y en este sentido ya la videodanza, es en sí un producto artístico único que no puede compararse con la danza en escena o el video en general. Con el paso del tiempo el movimiento en el cine tomó un papel protagónico para la creación de la obra fílmica y dió como resultado la búsqueda de nuevas formas de componer la imagen en base al movimiento.

Desde el comienzo del cine, la danza ha estado presente y desde la década de 1890 los hermanos Lumière, Alice Guy y el mismo Georges Méliès, crearon un repertorio basado en la danza, específicamente en la danza serpentina. Debido a lo aparatoso de los equipos audiovisuales de la época, las tomas o "vues" ("vistas" según la terminología de los Lumière) las grabaciones de las coreografías

eran con planos fijos en un valor de plano general sin cortes en el tiempo. Ya a finales de los años 20, se pueden ver exploraciones con fragmentación del cuerpo, ejemplo de ello es la obra llamada Hände (1928), de Stella F. Simony Miklos Blandy.

Si bien partimos del concepto de la videodanza como un producto artístico que combina aspectos coreográficos con aspectos fílmicos, en el que el proceso fílmico es parte esencial en el proceso coreográfico y juntos forman una obra artística única; y la cámara ofrece una mirada capaz de aislar elementos del cuerpo humano en movimiento, crear discontinuidad temporal y espacial para crear una composición final; esto nos llevó a recorrer, brevemente, algunas teorías de composición de imagen en las artes audiovisuales para llegar a planteamientos más sólidos en lo que respecta a la videodanza se pueden destacar los siguientes ejemplos de algunos autores:

- **Serguéi Eisenstein** (Cine Soviético) = Montaje Rítmico, uso del ritmo como elemento fundamental para la construcción narrativa.
- **Dziga Vértov** (Cine Soviético) = Teoría del Intervalo, construir sobre el movimiento entre las imágenes los contenidos de los encuadres y a través de las transiciones que relacionan un impulso visual con otro.
- **Jean Epstein** (Francia) = Fotogenia, capacidad del cine de construir expresivamente el movimiento y el tiempo. La fotogenia existe entre la mirada del espectador, la cámara y la realidad.
- **Maya Deren** (Ucrania - Estados Unidos) = Teoría sobre la imagen-movimiento y la imagen - tiempo. Metáfora de la estructura en vertical y horizontal entrelazada entre sí, conceptos que guardan relación con la imagen - tiempo, la imagen - movimiento y el espacio.

Para llevar a cabo el proyecto de realización de la videodanza, fue importante estudiar los trabajos de Shirley Clarke, Amy Greenfield, Sally Potter, Lee Anderson, Margarita Ball;

pero toda la búsqueda cobró sentido con los planteamientos expuestos por la pionera del cine experimental Maya Deren.

Deren, fue una cineasta, bailarina, coreógrafa, poeta y escritora, que con su estética y filosofía, dio inicio al cine de vanguardia. Una de sus películas más importantes, y motivo de inspiración en este proyecto, fue *Meshes of the afternoon*, de 1943 y con la cual presentó un acercamiento radical en la elaboración de la película-danza, que se proclamó a mediados de los años 40 como "un arte virtualmente nuevo de "coreocinema" (Cleghorn, 2016, p. 35). El coreocinema de Deren, introdujo el concepto de la dirección como danza, como unión creativa de la actuación corporal, el diseño coreográfico y la manipulación técnica.

De todos los planteamientos filosóficos cinematográficos planteados por Maya Deren, dos fueron cruciales para entender el concepto de la videodanza y el camino que debía tomar el proyecto; el primero, fue el interés por el cuerpo. Para Maya Deren, el movimiento es la clave de este principio, liberarse de

las trabas del equipo, ejemplo de ello el trípode, para que el equipo sea el propio cuerpo; esto es lo que permite al cineasta usar su cuerpo como un instrumento más flexible y móvil. En consecuencia, a través del cuerpo de un camarógrafo habilidoso, la cámara puede explorar el espacio dinámicamente y puede adaptarse con facilidad a las condiciones del espacio en el que se desenvuelve.

En segundo lugar **está la manipulación de la realidad** a través de la construcción de nuevas realidades. Para Maya Deren, no se debe abstraer la realidad, sino que debe verse el mundo cotidiano como la base que el artista cinematográfico creativo debería

manipular. En este sentido le da importancia al accidente controlado, para construir mundos cinematográficos creíbles, es decir tomar piezas de nuestra realidad cotidiana y manipularlas para crear una realidad que solo podría existir en la pantalla.

Lo planteado por Maya Deren, deja muy claro que para realizar una videodanza, es necesario saber que se deben utilizar todos los recursos del lenguaje audiovisual con el fin de manipular la realidad fragmentando el cuerpo, el movimiento, el tiempo y el espacio; y esta premisa fue el punto de partida para consolidar el proyecto de la videodanza, que se tenía en mente.

### 3. Danza para la cámara: la creación de *Cuando te Recuerdo* en Edymar

*Cuando te Recuerdo*, es una historia de amor personal que fue inspiración para trabajar una coreografía de danza con la pieza musical del arpista venezolano Leonard Jácome, titulada *Edymar*.

Story line Cuando te Recuerdo: Dos amantes recuerdan vívidamente que se amaron y se siguen amando pero sus vidas están destinadas a estar separadas.



*Figura.4: detalle del videodanza, 2020*

## Cuando te recuerdo

Por Anny Gómez

### Escena/Secuencia 1. Int. Día. Habitación

Un HOMBRE se encuentra acostado boca abajo en una cama, se está despertando, los rayos del sol que entran por la ventana se reflejan en su espalda desnuda. Se voltea y la claridad deslumbra su cara. Una MUJER de rostro juvenil bloquea la incandescente luz, acaricia la cara y el cuello del HOMBRE, se desliza por su cuerpo, observa detenidamente como los rayos de sol se reflejan en la pálida y tersa piel del HOMBRE; sonríe, lo besa en el pecho y se acuesta a su lado; se tapan con las sábanas y juegan entre ellas.

El HOMBRE se levanta y se comienza a vestir; la MUJER lo ayuda, lo abraza con fuerza por la espalda, le quita la camisa que se está colocando y lo detiene para que no se vista. El HOMBRE carga a la MUJER, la besa con frenesí, la tira en la cama, observa detenidamente como los rayos de sol se reflejan en su pecho agitado, desliza sus dedos hasta los rosados labios de la MUJER, la besa.

El HOMBRE se desliza por el cuerpo de la MUJER, comienza por sus piernas hasta llegar a besar su entrepierna, toma sus caderas con fuerza y ella hala su cabeza; el HOMBRE la penetra, ella se estremece, toma impulso para colocarse encima de él y mueve su cuerpo despacio y con ternura hasta encorvar su espalda en sincronía con él, sus manos se toman con fuerza al sentir el orgasmo, ambos caen rendidos de placer.

### Escena/Secuencia 2. Int. Día. Habitación 1.

La MUJER se encuentra acostada boca abajo en su cama, se está despertando, los rayos del sol que entran por la ventana se reflejan en su espalda desnuda. Se voltea y la claridad deslumbra su cara. Se levanta, recuerda con desesperación, busca sin saber qué, observa los rayos de sol sobre la cama, se sienta y pasa una de sus manos por las sábanas, cierra sus ojos; se acuesta y deja que los rayos peguen en su cara.

### Escena/Secuencia 2. Int. Día. Habitación 2.

El HOMBRE se encuentra acostado boca abajo en su cama, se está despertando, los rayos del sol que entran por la ventana se reflejan en su espalda desnuda. Se voltea y la claridad deslumbra su cara. Se levanta, recuerda con desesperación, busca sin saber qué, observa los rayos de sol sobre la cama, se sienta y pasa una de sus manos por las sábanas, cierra sus ojos; se acuesta y deja que los rayos peguen en su cara.

Fin. (Gómez, A., 2020).



Figura.5: detalle del videodanza, 2020



Figura.6: detalle del videodanza, 2020

El proyecto comenzó a mediados de 2020 y desde el comienzo se tuvo la intención de vivir la experiencia desde la danza para poder interpretarla hacia la cámara. Para mi persona, Anny Gómez, como realizadora audiovisual, fue determinante aprender de la danza como arte, y aplicarla para comprender como mostrar sus movimientos en una pantalla. El proceso creativo, estuvo centrado en experimentar las emociones que la música causaba en el cuerpo para generar movimiento y a su vez interpretar ese movimiento desde la cámara para capturarlo; todo el proceso estuvo acompañado de técnicas de danza impartidas por el intérprete.

Durante cuatro meses y medios se realizaron ensayos para crear una coreografía pensada para la cámara, todos los movimientos eran estudiados en beneficio de la estética que quería verse en la pantalla. Podría pensarse que este hecho limita el proceso creativo de la danza, pero en realidad el proceso cambia, es otro,



Figura.6: detalle del videodanza, 2020

tiene otro fin y se vuelve necesario pensar en que el movimiento y el cuerpo deben aislarse en un recuadro para ser vistos, y así componer una obra artística única que será vista una y otra vez sin que se modifique.

En principio la historia, Cuando te Recuerdo, estaba escrita en un guión cinematográfico, no estaba hecha para ser una videodanza, mucho menos una coreografía de danza; sin embargo, Oswaldo García, asumió el reto de adaptarla y así pensar en la historia a través del movimiento. Lo primero que se realizó fue identificar las emociones de los personajes y para ello se recurrió a experiencias propias para la recreación de las acciones de los personajes.

Este proceso se hizo en base a la indagación de lecturas de poemas, relatos propios y literarios; visualización de fotografías, videos clip, videos de arte, videos experimentales, todos relacionados con la danza; apreciación de diferentes géneros musicales y de la pieza musical seleccionada para la historia de acuerdo a Gómez, A., (2020):

### **Cuando te recuerdo.**

Dirección: Anny Gómez

Dirección coreográfica: Oswaldo García

Música: Edymar.

Autor: Leonard Jácome

Duración: 6'12"

Tiempos acciones-música para coreografiar

Acto I

00:00 - 01:35 Hombre despierta.

Acto II

01:36 - 02:22 Aparece la joven mujer - juego entre las sábanas.

Acto III

02:23 - 02:56 Hombre se viste.

02:57 - 05:02 Hacen el amor. / Acto principal

Acto IV

05:03 - 06:12 Hombre y mujer despiertan.

Igualmente se llevó a cabo una entrevista al compositor de Edymar, Leonard Jácome, y casualmente ambas partes coincidían en que era una historia de amor desafortunada, así que el

proceso creativo de Jácome y del proyecto fueron determinantes para fortalecer el sentido de la historia y lo que se quería ver en la pantalla. De esta entrevista se obtuvieron varios referentes para montar la coreografía:

Ella era de labios hermosos, no de esos labios rojos, de labios rosados... suaves... Estar con ella era algo delicioso... En tu historia debe haber humedad, mucha humedad; y mucha pasión... Yo no soy bailarín pero me gusta bailar, dejarme llevar por la música y cuando la conocí bailamos y me sentí en sincronía con ella... La luz en tu historia es la magia del momento de estar juntos... Yo compuse Edymar con los ojos cerrados... la sentí...la sentí... Edymar... Edymar... la imaginé haciéndole el amor... a partir del minuto 5... déjame colocarla... escuchas... fue cuando todo se acabó. No sé si me amó como yo la amé... no sé si realmente me amó (Jácome, L., comunicación personal, 31 de julio de 2020).

Luego de esta primera etapa, que duró aproximadamente dos meses, se comenzó a montar la coreografía basándose en todo el proceso creativo que se llevaba de las diferentes experiencias vividas. La danza, no es lo único que se coreografía, todo debe tener ritmo y sincronía: el cuerpo, los movimientos, el espacio, el tiempo; y para la autora, Anny Gómez, como realizadora audiovisual, la cámara formaba parte fundamental de esa coreografía, es un proceso paralelo que permite crear la videodanza. Cada movimiento interpretado para danzar, era pensado paralelamente con el valor de plano, movimiento y angulación de cámara.

En este proceso la danza comienza a reinventarse a sí misma, gracias a la mirada que solo puede otorgarle la cámara; entonces, se piensa en movimientos que se aíslan y se fragmentan; en el cuerpo que se aleja y se acerca; el espacio que se transforma constantemente, desenfocándose y enfocándose, y así en una video corporalidad coreográfica que da paso a la creación de lo que llamamos videodanza (Posada, 2014).

Esta segunda etapa fue lenta, incluso complicada para la realización del guión técnico. La idea de manejar un guión técnico en este

proyecto se convirtió en un proceso libre, donde tres valores de plano guiarían el registro de los movimientos: plano general, plano medio y primer plano; las angulaciones serían frontal y cenital; y el movimiento de cámara sería cámara en mano y fija. En este sentido cada movimiento de danza armonizaba con lo que se vería en cámara.

Hasta este punto, los únicos que habían vivenciado todo el proceso creativo eramos nosotros, el director coreográfico, Oswaldo García, y como realizadora audiovisual, Anny Gómez. Así que, la siguiente etapa se centró en la búsqueda de los intérpretes: María Emilia Jaramillo y Jesús Osuna; y la camarógrafa Eva Pérez. En esta tercera etapa, siguieron surgiendo aportes creativos e interpretaciones de la coreografía, con los nuevos integrantes que fueron nutriendo la puesta en escena desde los pasos de danza hasta la cinematografía.

Para el momento de la filmación, todo se centró en los dos intérpretes y en la camarógrafa; surgió la verdadera danza para la cámara, una danza entre los tres, que transgredía el tiempo y el espacio aun sin haber editado el material que se estaba filmado. Los movimientos entre los cuerpos y la cámara,

se complementaron perfectamente y hasta poéticamente, ya la danza había empezado a ser videodanza, una forma única de danza que deja de ser efímera para volverse casi inmortal.

La realización de una videodanza no culmina hasta que se edita el material filmado, el proceso de "edición vuelve a escribir la coreografía con otro cuerpo virtual que se ralentiza, se detiene,

se acelera, se multiplica, se fragmenta y acorta la distancia entre bailarín y espectador en un cuarto espacio: la intimidad" (Posada, 2014, p. 187). Editar lo filmado, es darle nuevas formas a la coreografía para llevarla a la pieza final, donde la danza se reinventa, muta en el tiempo y en el espacio donde habitará invariable en dos dimensiones de la pantalla.



Figura.7: detalle del videodanza, 2020

Todo el proceso creativo termina siendo una interpretación de la historia a través del cuerpo y de los movimientos que crean danza por medio de la cámara. Una interpretación o re-interpretación inagotable, de todos los que se involucran en ese producto artístico que está destinado a ser una videodanza. La obra final, no podrá existir sin esas interpretaciones del director coreográfico, la realizadora audiovisual, de los bailarines, del camarógrafo, de la dirección de arte, del editor y de todos los involucrados en el proyecto.

## interpretación de la historia a través del cuerpo y de los movimientos que crean danza por medio de la cámara



*Para visualizar correctamente el video, debe abrir este archivo PDF con Adobe Acrobat Reader. Al intentar reproducir el contenido, otorgue los permisos de confianza que se soliciten en la ventana emergente.*

## Ficha Técnica

**Título:** Cuando te recuerdo

**Guión:** Anny Gómez

**Dirección audiovisual:** Anny Gómez

**Dirección coreográfica:** Oswaldo García

**Montaje:** Anny Gómez y Oswaldo García

**Intérpretes:** María Emilia Jaramillo y Jesús Osuna

**Tema musical:** Edymar.

**Compositor:** Leonard Jácome

**Cámara:** Eva Pérez

**Arte:** María Emilia Jaramillo y Lina Gómez

**Edición:** Anny Gómez

**Duración:** 4 min. 38 seg.

**País:** Venezuela – Mérida

**Año:** 2021

- Alonso, R. (1995). Video Danza: otro bastardo en la familia. La hoja de Rojas, (63) <http://www.roalonso.net/es/videoarte/bastardo.php>
- Ciruela, V. (2014). Danza y cinematografía a través de la obra de Wim Vandekeybus y su película Blush. Danzaratte, (8), 26-40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5270368>
- Cleghorn, E. (2016). Cinema Comparative CinemaIV (8). <http://www.ocec.eu/cinemascomparativecinema/pdf/ccc08/ccc8-esp.pdf>
- Deren, M. (1946). *An Anagram of ideas art, form and film*. New York. The Alicat Book Shop Press.
- Gómez, A., (2020). Cuando Te Recuerdo. Story Line. [Documento no publicado].
- Posada, C. (2016). La transparencia del videodanza dentro del cuerpo danzante. *La Revista 13*, (20), 183-203. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/artesudea/article/view/326226>
- Toro, A. (2014). Contrapeso. La video danza, o la coreografía de la mirada. *Nexus*, (15). <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/726>

### Como citar este artículo:

Gómez, A. y Garcia, O. Danza en dos dimensiones interpretaciones en la creación de la danza para la cámara. *La A de Arte, Vol. 3*, Número especial, 2020-2023, pp. 93-117 Recuperado de [erevistas.saber.ula.ve/laAdearte](http://revistas.saber.ula.ve/laAdearte)



Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0.

Los autores conservan los derechos de autor y garantizan a la revista el derecho de ser la primera publicación del trabajo. Se utiliza una Licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial que permite a otros compartir el trabajo con el reconocimiento de la autoría y la publicación inicial en esta revista, sin propósitos comerciales.

Esta versión digital de la revista **La A de Arte**, se realizó cumpliendo con los criterios y lineamientos establecidos para la edición electrónica en los años 2020-2023.

**Publicada en el Repositorio Institucional SaberULA.**

**Universidad de Los Andes – Venezuela.**

[www.saber.ula.ve](http://www.saber.ula.ve)

[info@saber.ula.ve](mailto:info@saber.ula.ve)