

# INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS ESCÉNICAS Y CULTURA VISUAL

---

Coord. Isis Saz



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha



# INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS ESCÉNICAS Y CULTURA VISUAL





# INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS ESCÉNICAS Y CULTURA VISUAL

---

Coord. Isis Saz



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2025.

## Investigación en Prácticas Escénicas y Cultura Visual I Congreso Internacional ARTEA.

© de los textos: sus autores  
© de las imágenes: sus autores  
© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

**Edita:** Universidad de Castilla-La Mancha

**Colección:** JORNADAS Y CONGRESOS

une

UNIÓN DE EDITORIALES  
UNIVERSITARIAS ESPAÑOLAS

Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

**DOI:** [https://doi.org/10.18239/jornadas\\_2025.58.00](https://doi.org/10.18239/jornadas_2025.58.00)

**Colección:** Jornadas y Congresos, n.º 58

**ISBN:** 978-84-9044-735-2 (Edición impresa)

**ISBN:** 978-84-9044-733-8 (Edición electrónica)

**ISSN:** 2697-049X

**D.L.:** D.L. CU 260-2025

Este libro está publicado en Acceso Abierto (ruta diamante) en el Repositorio Institucional RUIdeRA, handle: <https://hdl.handle.net/10578/44368>



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

**Composición:** Compobell, S.L.

Hecho en España (U.E.) – Made in Spain (E.U.)

**Coordinación edición:** Isis Saz (UCLM, ARTEA)

**Comité organizador:** Isis Saz (UCLM), Germán de la Riva (UCLM), Itsaso Iribarren (UCLM)

**Comité científico:** José Antonio Sánchez (UCLM), Fernando Quesada (UAH), Óscar Cornago (CSIC), Carolina Martínez (ERAM), Ana Serrano Tellería (UCLM), Gloria Durán (USAL), Itsaso Iribarren (UCLM), Germán de la Riva (UCLM), Victoria Pérez Royo (UNIZAR)

**Diseño y maquetación:** Maite Vroom

**Realizado en el marco del Proyecto de investigación:**

**Archivo virtual de artes escénicas. Artes efímeras en Castilla-La Mancha.** Universidad de Castilla-La Mancha. SBPLY/21/180501/000164 / SBPLY/21/180225/000069. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, Fondos FEDER. (2022-2025)

Grupo de investigación ARTEA



fundación antonio pérez  
diputación de cuenca

**Colaboración especial y cesión de espacios:** Fundación Antonio Pérez (Cuenca)



Cofinanciado por  
la Unión Europea



MINISTERIO  
DE HACIENDA



Fondos Europeos



Universidad de  
Castilla-La Mancha





# ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	<b>13</b>
Isis Saz.....	13
<b>Cuerpo, voz y memoria</b> .....	<b>17</b>
<i>Escucha radical</i> Magdalena Leite y Anibal Conde.....	19
<i>El gesto suspendido, voces metafóricas del cuerpo pensante</i> Francisco Martínez Vélez.....	25
<i>Memoria y pérdida. Espacios para un pronunciamiento encapsulado. Un recorrido a través del Archivo de memoria externa.</i> Youssef Taki.....	29
<i>Notas de una conferencia de Georges Didi-Huberman (asistencia online con traducción simultánea)</i> Irene Ortega López y Roberto Herrero García.....	39
<b>Miradas transmedia</b> .....	<b>51</b>
<i>¿Y si miramos? ¿y si nos miramos? Una presentación performativa que versa sobre una pieza de improvisación de movimiento en el espacio público de la ciudad</i> Carolina Yavén.....	53
<i>Coreoscripts</i> Javier Aparicio Frago.....	63
<i>An arché (Secuencia de notas sobre el cuerpo como archive vivant)</i> Helena Salgueiro.....	79

<i>Una especie de retrato</i> Ayara Hernández .....	93
<i>Cuanta cabaña necesitamos</i> Santiago Crespo Caurin .....	101
<i>El artista como meta-objeto en el espacio público</i> Christiana Dafni Tatsi .....	107
<b>Objetos y acciones .....</b>	<b>115</b>
<i>Del eros y de los objetos</i> Sara Gómez .....	117
<i>Mojado</i> Dave Aidan & Adolfo Simón .....	127
<i>Precaución suelo mojado</i> Damián Montesdeoca .....	139
<i>Icare</i> Melania Olcina Yuguero .....	147
<b>Archivo, práctica y Autobiografía .....</b>	<b>159</b>
<i>Te propones sin saber cómo serás recibido. Una práctica performativa para activar el Archivo Virtual de Artes Escénicas (AVAE)</i> Irene Mahugo, Romina Casile y Tzu Han Hung .....	161
<i>Archivo malva. Expedición botánica 1 o cómo conjurar encuentros interespecie entre cuerpos y plantas en un proyecto de investigación - creación</i> Lucero Medina Hú .....	173

<i>El descortejo escénico - creación escénica como organizador de experiencias de desamor.</i>	
Natasha Rodrigues Padilha .....	183
<i>Luz verde</i>	
Beatriz Morales Manzanaro .....	191
<i>La piedra es piedra y más que piedra, en California y en La Mancha</i>	
Marina Álvarez Carnero & Marina Llés Bozzano .....	197

**Contextos y Naturalezas . . . . . 209**

<i>Prayland II</i>	
Concha Vidal .....	211
<i>El primer acto (¿Qué se mueve cuando se muere un cuerpo?)</i>	
Pablo Zamorano Azócar .....	219
<i>Dibujos narrados</i>	
María Cerdá .....	225
<i>Pictodramáticas. Cantos, gigantes y otros éxodos: el caso de las pinturas prehistóricas de Baja California</i>	
Calafia Piña .....	229
<i>El artista como centro del mundo</i>	
Mg. Alejandra Vieira Aliaga .....	239



# INTRODUCCIÓN

**Isis Saz**

Universidad de Castilla-La Mancha

<https://orcid.org/0000-0002-7269-3358>

La creación artística en la segunda década del siglo XXI se revela como un lugar de reflexión y experimentación sobre los rápidos cambios que surgen en las sociedades contemporáneas. En un contexto de fuerte presión tecnológica y burocrática sobre los cuerpos, la investigación en artes permite generar nuevas configuraciones entre personas, objetos y dispositivos que permitan imaginar otros escenarios de vida y trabajo alternativos a los impuestos por intereses particulares.

En este congreso se han propuesto cuatro líneas de investigación con el objetivo de acercarnos a prácticas artísticas que nos ayuden a entender el momento en el que habitamos utilizando la imaginación como *herramienta de la mente*, tomando las palabras de la escritora Ursula K. Le Guin:

**Relatos pospandemia.** Nuevas percepciones. Impacto en identidades individuales y colectivas. Dinámicas culturales emergentes. Narrativa como procesamiento de experiencias en crisis. Rituales de duelo y salud mental.

**Ruralidad – márgenes – éxodo.** Creación artística en contacto con la naturaleza. Ciudades hiper masificadas / hiper espectacularizadas. Desplazamiento voluntario / forzoso de los artistas hacia entornos adecuados. Generación de nuevas condiciones de vida y trabajo.

**Ecología y crisis climática.** Alteración del entorno y protección de la vida. Adaptación y movilidad. Sobreproducción y nuevas precariedades. Utopías y escenarios posibles.

**Hibridación y transmedia.** Discursos artísticos digitales. El cuerpo en movimiento frente a la pantalla. Lenguajes, traducciones y contaminación entre prácticas creativas. Programación y algoritmización de la vida.

El proyecto de investigación AVAE, Artes Efímeras en Castilla-La Mancha, desde el que se hace la propuesta de este congreso, tiene como objetivo principal llevar a cabo un estudio específico sobre las prácticas escénicas contemporáneas relacionadas con la danza, el teatro y las artes visuales. Este proyecto constituye una continuación de la investigación que ha venido desarrollándose desde el grupo ARTEA (Investigación y Creación Escénica) a partir del año 2005, con la apertura del Archivo Virtual de Artes Escénicas [<http://archivoartea.uclm.es/>]. Las artes efímeras, en este contexto, demandan mecanismos de visibilización, análisis crítico y difusión digital. El proyecto genera espacios de diálogo, colaboración e intercambio entre artistas, académicos y agentes culturales, considerando que la investigación académica es inseparable de la investigación creativa en este ámbito.

Desde el grupo de investigación también se han promovido nuevos modos de acercamiento a la investigación en artes escénicas y performativas, que rompan con las estructuras predeterminadas y que a partir de la presencia y activación de propuestas prácticas puedan marcar un posible camino para transitar en un futuro, en el ámbito de la investigación académica.

Las ponencias presentadas han desarrollado metodologías que ponen el foco en la investigación basada en la práctica artística. Desde las comunicaciones performativas hasta los textos que se recogen en esta publicación, se propone ampliar la mirada para observar las investigaciones actuales de artistas e investigador+s internacionales que pudieron intercambiar sus procesos en el marco de este encuentro. Esperamos que la lectura de estos textos sea una guía para esos caminos que quedan todavía por recorrer.



Ponentes del I Congreso internacional. ARTEA



# ICARE

Melania Olcina Yuguero

Universidad de Castilla-La Mancha

<https://orcid.org/0009-0001-3054-2172>

[https://doi.org/10.18239/jornadas\\_2025.58.14](https://doi.org/10.18239/jornadas_2025.58.14)

## Introducción

Esta investigación teórico-práctica se caracteriza por su enfoque multidisciplinario, fusionando conceptos de la danza contemporánea, los arquetipos mitológicos y la tecnología digital, con el objetivo de proporcionar soluciones innovadoras y avanzadas a los desafíos actuales que corresponden a la línea de investigación: Hibridación y transmedia. Discursos artísticos digitales. El cuerpo en movimiento frente a la pantalla. Lenguajes, traducciones y contaminación entre prácticas creativas. Programación y algoritmización de la vida.

## Hibridación y Transmedia en relación a la investigación teórico-práctica en el audiovisual *Icare*.

Ahora, profundicemos en cómo la investigación teórico-práctica de *Icare* aborda la hibridación, a través de la convergencia de una disciplina tradicional como la danza contemporánea con la tecnología digital, generando así nuevas formas de expresión. Por otro lado, el transmedia sería la expansión narrativa de la investigación teórico-práctica a través de diversas plataformas. En lugar de limitar la danza a los espacios escénicos convencionales podría, desplegarse en otros formatos, ya sea a través de una obra audiovisual, que registre experiencias fenomenológicas. Esta investigación teórico-práctica se convierte en un punto de partida para entender cómo la danza y la tecnología digital pueden encontrarse de manera novedosa.

El audiovisual *Icare* es un ejemplo concreto de discurso artístico híbrido que aborda la fusión entre el cuerpo poético, el mito antiguo y la tecnología moderna. A continuación trataré de desglosar el proceso de investigación y creación que sostiene el audiovisual *Icare*, a través de una breve exposición de las ideas principales que constituyen los fundamentos teóricos para su creación.

En primer lugar, se trata la interpretación del estado de tránsito y metamorfosis en el mito de Ícaro destacando el final trágico a través de la caída onírica o el descenso como ensueño. Se rescata del mito la caída como destino final y desenlace trágico irreversible, vivido a través de un estado de ensoñación poética.

En segundo lugar, se aplican prácticas basadas en la meditación que complementan la metodología, la cual está principalmente basada en visualizaciones *ideokineticas*, constituyendo el punto de partida de esta investigación. En ellas se hace especial hincapié al proceso de metamorfosis del cuerpo, pensado como una materia poética. Las visualizaciones *ideokineticas* son meditaciones guiadas o ejercicios inducidos verbalmente que usan la visualización de imágenes de acción para estimular una respuesta neuromuscular específica. En este proceso, se integra la idea y el movimiento, vinculando la intención consciente para actuar (idea) y la organización inconsciente neuromuscular (movimiento). Las visualizaciones se practican bajo los principios de la meditación desde el estado de vacío o quietud, como punto de partida y finalización, donde la mente y el cuerpo pueden unirse. En la primera parte del proceso, se realiza un trabajo preparatorio de calentamiento que comienza con la observación del estado de quietud y la respiración diafragmática (ventral) desde la posición constructiva de descanso (tumbado boca arriba) y que relaciono con otras prácticas de meditación. En la segunda parte del proceso, se usan visualizaciones creativas de imágenes sugiriendo verbalmente ideas y sensaciones, en forma de meditaciones guiadas, mientras el intérprete escucha y permanece inmóvil antes de iniciar la improvisación. Con relación a esto, en el proceso creativo de *Icare*, se elaboran visualizaciones que se ejecutan como improvisaciones corporales, abiertas a lecturas polisémicas que dependen de la comunicación entre el emisor del audio-texto (mensaje) y el receptor (intérprete). En este sentido, en cada una de las sesiones se aborda la idea de la caída desde diferentes puntos de vista, componiendo una mirada fragmentada y polidrica del mito que dependerá de la expe-

Figura 1. Proceso creativo y videodanza, Melania Olcina



Figura 2. Proceso creativo y videodanza, Melania Olcina



riencia fenomenológica materializada por el cuerpo del intérprete. Durante el proceso creativo para la realización del audiovisual *Icare*, se necesita la colaboración activa del intérprete para explorar los efectos físicos, psíquicos y emocionales provocados por la experiencia vivencial de las visualizaciones.

En tercer lugar, el propósito es capturar los fenómenos corporales (improvisaciones) en una obra total (audiovisual), a partir de la práctica corporal de estos fragmentos audio textuales que componen un campo de posibilidades o una serie de metamorfosis sobre el personaje mitológico de Ícaro. De este modo, la obra audiovisual final se afirma como una improvisación pautada que aglutina todas las experiencias fenomenológicas pasadas registradas por el artefacto filmico durante el proceso creativo. El medio audiovisual no solo se utiliza como un recurso didáctico para mejorar las habilidades técnicas y expresivas del intérprete mediante un aprendizaje por observación de las grabaciones de vídeo, sino también documenta la acción efímera, la inmortaliza en un soporte de inscripción, conservando su memoria como un fósil del acontecimiento. Por lo tanto, la obra audiovisual cristaliza la tensión entre lo espontáneo y lo fijado, entre el acontecimiento irreplicable y la preservación del archivo visual. Además, el dispositivo filmico se utiliza como un recurso expresivo y dramático que participa activamente en la composición coreográfica de la obra mediante el encuadre, el montaje y la edición condicionando la mirada, el cuerpo, el tiempo y el espacio. Finalmente, se produce una obra de arte audiovisual que sirve como síntesis poética del proceso creativo, desbordando la función meramente representativa del mito de Ícaro y aportando un valor innovador al contexto artístico contemporáneo.

Por lo tanto, a través de la materialización del audiovisual *Icare*, esta investigación teórico-práctica no solo se posiciona como una expresión artística tangible de los conceptos discutidos, sino también como un estudio de caso ilustrativo de cómo la hibridación y el transmedia pueden manifestarse en la práctica creativa. El artefacto filmico se convierte en un documento que captura la riqueza de la experiencia fenomenológica, demostrando cómo la tecnología no solo amplifica sino que también enriquece la narrativa, haciendo del cuerpo el protagonista fundamental del relato.

## **Discurso Artístico Digital en el audiovisual *Icare***

Al explorar estas nuevas formas de expresión, nos encontramos con una interesante tensión entre lo somático y lo tecnológico. Este concepto se de-

sarrolla aún más en el discurso artístico digital del audiovisual *Icare*. En este caso, se muestra la tensión entre el cuerpo vivido (somático) y el cuerpo tecnológico (imagen). Según Gabriel Villota Toyos en su artículo «Presencia, huella y registro en la vídeo danza. Apuntes a partir del Suite For Two» (Merce Cunningham, 1960), el soporte audiovisual es una huella que queda como testimonio y registro de la experiencia vivida, retomando las teorías de Emmanuel Lévinas y Jacques Derrida. El audiovisual *Icare*, más allá del primitivismo y simplicidad en el uso del dispositivo y su subordinación a la danza, está dotado de entidad propia como inscripción y escritura audiovisual, en tanto que es registro y huella de una experiencia fenomenológica de la presencia corpórea. Por tanto, el dispositivo cinematográfico se utiliza como registro de la acción performativa, documentando la experiencia vivida de la presencia corpórea en un sitio específico. El resultado audiovisual es testimonio de la obra entendida como acontecimiento de la acción creadora y performativa, que transforma el espacio y es irreplicable en el tiempo. Esta acción fugaz (improvisación guiada) es grabada, con un fin mnemotécnico, para perdurar o permanecer en el tiempo como una imagen. En este sentido, se entiende el soporte como un dispositivo de resistencia al tiempo, como un archivo que permite reproducir la obra y recuperar su memoria frente a su pérdida o ausencia. Por tanto, el artefacto audiovisual fosiliza el cuerpo vivo reproduciendo su imagen como una memoria casi fantasmagórica de un acto performativo que tuvo lugar en un espacio y tiempo pasado, a la vez que inscribe la experiencia del cuerpo vivido.

En la vídeo danza, el acto performativo no requiere la presencia física del espectador, sino que necesita una mirada que atestigüe la veracidad y la autenticidad de la experiencia fenomenológica. La creación audiovisual *Icare* construye la dramaturgia en torno a la mirada, por ello es importante el punto de vista. Este cuerpo tumbado boca arriba es observado desde un punto de vista en ángulo cenital, como si el espectador observase el cuerpo desde el punto de vista de un microscopio o desde la mirada curiosa de una lupa, dotando de grandeza a la miniatura. Según palabras de Gaston Bachelard (1957: 143), «coger una lupa es prestar atención, pero ¿prestar atención no es ya mirar con una lupa? La atención por sí misma es un vidrio de aumento».

Esta investigación teórica-práctica se articula en torno a la elaboración del audiovisual *Icare*, cuyo eje principal gravita sobre la relación de correspondencia dinámica entre el cuerpo somático y el espacio virtual como experiencia de mutuo cruzamiento e intercambio. El cuerpo vivido habita un espacio

Figura 3. Proceso creativo y videodanza, Melania Olcina



Figura 4. Proceso creativo y videodanza, Melania Olcina



insularizado, es un cuerpo encapsulado en un espacio mínimo. La experiencia del espacio se comprime, delimitando el cuerpo en una celda íntima, de tal modo que queda aislado en un micro espacio, potenciando la sensación claustrofóbica o agorafóbica de compresión en el interior de un espacio ínfimo y limítrofe. En consecuencia, el audiovisual capta la insularización del cuerpo encerrado en un micro espacio, un cuerpo cuya respuesta a esta interpelación espacial será un discurso improvisado de microdanza que hará visible sus sucesos individuales e introspectivos, expuestos a la mirada del dispositivo, haciendo pública una experiencia íntima y solitaria de este cuerpo como único habitante del espacio virtual. Por ello, en el proceso creativo se explora otra forma de meditación llamada *Small Dance*, creada por Steve Paxton, precursor de la danza *Contact-Improvisation*, en la década de 1970 que trata de focalizar la atención en los movimientos desapercibidos y casi imperceptibles del cuerpo como devenires ínfimos, mínimos e insignificantes. El cuerpo es un universo de micro percepciones, en el que los comportamientos moleculares y celulares son detonantes de pequeños fenómenos corpóreos de una microdanza. Según Deleuze (1996: 104), «el devenir es lo que convierte el trayecto más mínimo, o incluso una inmovilidad sin desplazamiento, en un viaje; y el trayecto es lo que convierte lo imaginario en un devenir».

### **El Cuerpo en Movimiento Frente a la Pantalla en el audiovisual *Icare***

Ahora, centrémonos en cómo el cuerpo, en movimiento, se relaciona con la pantalla. Esta investigación teórico-práctica se materializa en el audiovisual *Icare*, cuyo discurso escénico se relaciona con la problemática de la visualización. La dramaturgia se construye en torno a la imagen en movimiento y fusiona el encuentro entre cuerpo e imagen en el espacio escénico. En este sentido, el cuerpo del intérprete se convierte en un elemento plástico en diálogo con el tiempo, el espacio, la mirada y el sonido. Esta idea está desarrollada en las composiciones coreográficas de Merce Cunningham, colaborando junto a los artistas plásticos y visuales Robert Rauschenberg y Jasper Johns, que destacaron el sentido pictórico y escultórico del cuerpo, como ocurre en el audiovisual *Icare*. Bob Wilson investiga este campo como artista visual en sus *Video Portraits*, a través de una cinematografía basada en el tiempo congelado de la fotografía fija. Otro referente importante que utiliza el vídeo como soporte es Bill Viola y en su trabajo también se produce esta sensación de confusión o ambigüedad en el espectador, proponiendo un desafío a la

mirada y exigiendo una actitud contemplativa y espiritual, provocada por la dialéctica entre el estado dinámico en *slow motion* y el estado estático de la imagen.

Según plantea Claudio Castro Filho (2020: 14-15) es un debate que recupera el diálogo entre la movilidad que propone Adolphe Appia en *La obra de arte viva* (1921), como elemento común y unificador de todos los elementos espectaculares, y la inmovilidad simbólica de Gordon Craig, mencionada en su ensayo *El actor y la supermarioneta* (1907). En este sentido, *Icare* retomaría la materialidad casi gráfica y estática del cuerpo escénico de Craig y la inclusión del movimiento corporal en las composiciones escénicas de Appia. La idea de dinamismo y acción se refleja en el movimiento del cuerpo como protagonista del relato a través de una microdanza ejecutada por el intérprete. El cuerpo como experiencia dinámica, situada y central responde a la interpelación de un espacio insularizado y virtual, mientras transita de un estadio a otro de transformación estimulado por el sonido, el material y los ventiladores.

## **Lenguajes, Traducciones y Contaminaciones entre prácticas creativas**

Pasemos ahora a la intersección de lenguajes artísticos, las traducciones entre disciplinas y las contaminaciones creativas. Cuando diferentes formas de expresión se encuentran, se crea un espacio donde los lenguajes se entrelazan y se influyen mutuamente. Este fenómeno se traduce en proyectos que trascienden las categorías tradicionales y rompen barreras entre prácticas creativas.

En esta investigación teórico-práctica, se aplican las visualizaciones ideokineticas como enfoque metodológico creativo integrado a la danza, transmitiendo verbalmente visualizaciones para vincular la imagen y el movimiento. Este proceso genera una conversación poética entre la mente y el cuerpo, con el propósito de traducir o interpretar las ideas arquetípicas subyacentes en el mito de Ícaro a través del cuerpo como vehículo expresivo del relato.

En esta investigación teórica-práctica para la realización del audiovisual *Icare*, la danza es un lenguaje corpóreo inscrito en un soporte tecnológico digital. El dispositivo tecnológico sirve como escritura audiovisual, en tanto que es documento para registrar las experiencias fenomenológicas del cuerpo vivido, al mismo tiempo que es un recurso didáctico y soporte artístico de la

obra audiovisual final. Por lo tanto, el discurso escénico del cuerpo se ve condicionado por la problemática de la visualización. El cuerpo es un elemento plástico en diálogo con la mirada que atestigua su experiencia; con el espacio insularizado y virtual; con el tiempo expandido y congelado de la fotografía fija y por último, con la percepción sensorial del material y el sonido que lo rodean.

## Referencias

Bachelard, Gaston. (1957). *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.

Castro Filho, Claudio. (2020). *Artes vivas: apertura estética e historicidad a contratiempo* [Guía del seminario]. Valladolid: Escuela Superior de Arte Dramático de Castilla y León.

Deleuze, G. (1996). *Crítica y clínica*. Barcelona: Anagrama.

Villota Toyos, Gabriel. *Presencia, huella y registro en el vídeo danza. Apuntes a partir de la suite for two* (Merce Cunningham, 1960). Bilbao: Universidad del País Vasco.



Figura 5. Proceso creativo y videodanza, Melania Olcina

