

Universidad de Panamá.

Facultad de Bellas Artes.

Escuela de Danza.

Producción de Videodanza: ***“MUNDANO”***

Presentado por:

Josbel Juliette Sierra Yangüez Céd: 8-929-2292.

Nicole Stephany Vargas Tuñón Céd: 3-739-1812.

Trabajo de graduación para optar por
el título de Licenciatura en Bellas
Artes con Especialización en Danza
con Énfasis en Danza Moderna.

Panamá, República de Panamá.

2022.

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe Mgtr. Melva Icaza Villalaz con número de identidad 8-207-1918, tutora del trabajo de investigación, elaborado por las estudiantes Josbel Sierra y Nicole Vargas, para obtener el título de Licenciada en Bellas Artes con especialización en Danza con énfasis en Danza Moderna hace constar que el mismo reúne los requisitos formales y de fondo exigidos por la Universidad de Panamá, puede ser sometido a evaluación y presentarse a los jurados para la respectiva sustentación.

En la ciudad de Panamá, a los _____ días del mes de _____ del año _____.

Firma del asesor

Firma de los jurados

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradecemos a Dios Todo poderoso y a todas las personas en algún grado nos apoyaron e hicieron posible que este trabajo de investigación se realizara con éxitos. En especial la asesora Melva Icaza por el tiempo dedicado, sus oportunas y bien ponderada orientación y los conocimientos brindados. A los distinguidos profesores entrevistados Julia Olivella y Diguar Sapi quienes en todo momento fueron generosos al compartir experiencias respecto al videodanza en Panamá. A nuestros amigos de vida y de la Escuela de Danza de la Facultad de Bellas Artes por el constante apoyo incondicional.

De igual forma agradecemos con todo amor y cariño a nuestras madres Raquel Tuñón Ortega e Irisbel Yangüez Martínez; a nuestras hermanas Katherine Michelle Vargas Tuñón y Ruthmarie Nicol Sierra Yangüez quienes con sus voces de aliento nos permitieron seguir adelante y ser perseverantes hasta lograr la meta alcanzada. Y, en especial, a Eneida Brisilda Martínez Bernal (Q. E. P. D.) que se encuentra desde el cielo cuidándonos, guiándonos por el buen camino y debe estar muy orgullosa de este logro

Finalmente, gracias a la universidad por convertirnos en seres profesionales y en lo que tanto nos apasiona. Como recuerdo y prueba, esta tesis perdurará en los conocimientos y el desarrollo de las demás generaciones que están por llegar.

ÍNDICE GENERAL

	Página
Agradecimiento	iii
Índice de Tabla	viii
Índice de Foto	ix
Resumen	xiii
Introducción	xiv
Capítulo 1: Aspectos generales de la investigación	1
1.1 Antecedentes	2
1.2 Definición del problema	4
1.3 Justificación e importancia	5
1.4 Objetivos de la investigación	6
1.4.1 Objetivos generales	6
1.4.2 Objetivos específicos	6
1.5 Aporte	7
Capítulo 2: Marco conceptual y referencial	8
2.1 Danza y Tecnología	9
2.2 Relación de la danza y la tecnología	10
2.3 El Videodanza	11
2.3.1 Orígenes del Videodanza	14
2.4 Composición coreográfica	17
2.4.1 Elementos del movimiento en la danza	18

	Página
2.5 Lenguaje audiovisual	23
2.5.1 Planos	25
2.5.2 Ángulos	26
2.5.3 Composición audiovisual	27
2.5.4 Encuadre	28
2.5.5 Movimientos que ejecutan la cámara	28
2.5.6 Iluminación	30
2.6 Producción Audiovisual	30
2.6.1 Fases de la producción	31
2.6.1.1 Preproducción	32
2.6.1.2 Producción o Rodaje	35
2.6.1.3 Postproducción	36
2.7 Análisis de la “Divina Comedia” por Dante Alighieri	37
2.7.1 Biografía de Dante Alighieri	37
2.7.2 Presentación de “La Divina Comedia”	37
2.7.2.1 Estructura	38
2.7.2.2 Personajes	39
2.7.2.3 Resumen de “La Divina Comedia”	40
Capítulo 3: Metodología	50
3.1 Tipo de Investigación	51
3.2 Cobertura	51
3.3 Población	52

	Página
3.4 Cronograma	52
3.5 Procedimiento de la investigación	52
Capítulo 4: Videodanza “MUNDANO”	53
4.1 Preproducción	54
4.1.1 Proceso Creativo	54
4.1.2 Personajes	55
4.1.3 Elenco	56
4.1.4 Vestuario	66
4.1.5 Diseño de maquillaje y accesorios	72
4.1.6 Cronograma	75
4.1.7 Ensayos	76
4.1.8 Guion Técnico	78
4.1.9 Sistema de Notación de Diseño de Patronos Escénicos	81
4.1.10 Análisis musical	101
4.2 Producción o rodaje audiovisual	102
4.3 Postproducción	104
4.3.1 Edición	104
4.3.2 Muestra final	108
-Infierno	108
-Purgatorio	110
-Paraíso	112
-Créditos	114

	Páginas
4.3.3 Afiche, invitación y tríptico	120
- Afiche	120
- Invitación	121
- Tríptico	122
4.3.4 Presupuesto	124
Conclusiones	125
Recomendaciones	127
Referentes bibliográficos	128
Anexos	132
-Entrevista al profesor Diguar Sapi	133
-Entrevista a Julia Olivella	136
-Biografías del elenco	138

ÍNDICE DE TABLA

	Página
Tabla 1 Vestuario de “Dante”	66
Tabla 2 Vestuario de “Virgilio”	67
Tabla 3 Vestuario de “Chamuco”	68
Tabla 4 Vestuario de “Los 7 Pecados Capitales”	69
Tabla 5 Vestuario de “Las Ánimas del Purgatorio”	70
Tabla 6 Vestuario de “Las Almas del Paraíso”.	71
Tabla 7 Accesorio de “Chamuco”	72
Tabla 8 Accesorio de “Los 7 Pecados Capitales” y “Las Ánimas del Purgatorio	73
Tabla 9 Maquillaje de “Las Almas del Paraíso”.	74
Tabla 10 Cronograma de montaje coreográfico, ensayos y rodaje.	75
Tabla 11 Guion técnico del acto 1 “Infierno”.	78
Tabla 12 Guion técnico del acto 2 “Purgatorio”.	79
Tabla 13 Guion técnico del acto 3 “Paraíso”.	80
Tabla 14 Presupuesto final de la producción del Videodanza “ MUNDANO ”	124
Tabla 15 Cronograma de actividades por mes de la producción de Videodanza “ MUNDANO ”.	137

ÍNDICE DE FOTOS

	Página
Foto 1 Ángel Córdoba	57
Foto 2 Ekatherine Guerrero	58
Foto 3 Boris Alvarado	59
Foto 4 Sara Rodríguez	60
Foto 5 Estibaliz Amaya	61
Foto 6 Keicy Castillo	62
Foto 7 Sheallsea Hernández	63
Foto 8 Jeimmy Lezcano	64
Foto 9 Norberto Castillo	65
Foto 10, 11 Vestuario de “Dante”	66
Foto 12, 13 Vestuario de “Virgilio”	67
Foto 14, 15 Vestuario de “Chamuco”	68
Foto 16, 17 Vestuario “los 7 Pecados Capitales”	69
Foto 18, 19 Vestuario “las Ánimas del Purgatorio”	70
Foto 20, 21 Vestuario “las Almas del Paraíso”	71
Foto 22 Accesorio de vestuario de “Chamuco” y “los 7 Pecados Capitales”	72
Foto 23 Maquillaje de “Las Ánimas del Purgatorio”	73
Foto 24 Maquillaje de “Las Almas del Paraíso”	74
Foto 25 Ensayos en el Parque Urracá	76
Foto 26, 27 Ensayos en el Parque Urracá	77
Foto 28 Diagrama de Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados	82

	Página
Foto 29 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 1	83
Foto 30 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 2	84
Foto 31 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 2	85
Foto 32 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 3	86
Foto 33 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 4	87
Foto 34 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 4	88
Foto 35 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 4	89
Foto 36 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 1 “Infierno” Diseño de escena 4	90
Foto 37 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 2 “Purgatorio” Diseño de escena 1	91
Foto 38 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 2 “Purgatorio” Diseño de escena 3	92
Foto 39 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 2 “Purgatorio” Diseño de escena 4	93
Foto 40 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 2 “Purgatorio” Diseño de escena 4	94

	Página
Foto 41 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 2 “Purgatorio” Diseño de escena 4	95
Foto 42 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 2 “Purgatorio” Diseño de escena 5	96
Foto 43 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 3 “Paraíso” Diseño de escena 1	97
Foto 44 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 3 “Paraíso” Diseño de escena 2	98
Foto 45 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 3 “Paraíso” Diseño de escena 3	99
Foto 46 Diseño de patrones escénicos con códigos personalizados del acto 3 “Paraíso” Diseño de escena 4	100
Foto 47, 48 Rodaje del acto 1 “Infierno”	102
Foto 49, 50 Rodaje del acto 2 “Purgatorio”	103
Foto 51, 52 Rodaje del acto 3 “Paraíso”	104
Foto 53 Edición del acto 1 “Infierno” escena 2	105
Foto 54 Edición del acto 2 “Purgatorio” escena 3	106
Foto 55, 56 Edición del acto 3 “Paraíso” escena 1	107
Foto 57, 58 Muestra final: del acto 1 “Infierno”	109
Foto 59, 60 Muestra final: del acto 2 “Purgatorio”	111
Foto 61, 62 Muestra final: del acto 3 “Paraíso”	113
Foto 63 Muestra final Créditos del Videodanza “MUNDANO”	117
Foto 64 Muestra final Créditos del Videodanza “MUNDANO”	118

Foto 65 Muestra final créditos del Videodanza <i>“MUNDANO”</i>	119
Foto 66 Afiche	120
Foto 67 Invitación	121
Foto 68 Tríptico	122
Foto 69 Parte inferior del tríptico	123

RESUMEN

Nuestro trabajo plasma la adaptación de “La Divina Comedia” del genio máximo de la Edad Media, Dante Alighieri en la producción de Videodanza titulada “**MUNDANO**”, refleja un mensaje a la sociedad actual sobre lo terrenal y material o lo relacionado con ello, en oposición a lo celestial o espiritual; traslada la experiencia creativa del lenguaje artístico de la danza moderna y contemporánea hacia la tecnología en video, mostrando que “**MUNDANO**” es un modo de ser, pensar, crear y llevar a acabo, que se puede ir más allá de lo terrenal, dejando atrás lo frívolo que pueda ser la vida.

La metodología de investigación utilizada es de tipo cualitativa y de carácter interdisciplinario, basada en la composición coreográfica, el lenguaje audiovisual y las etapas de producción audiovisual, que se dividen en preproducción, producción y postproducción.

A través del Videodanza es posible mediante el arte de la danza crear y difundir un mensaje, siendo este una fuente de datos acerca de cómo danza y tecnología se relacionan proponiendo nuevas formas de creación y difusión.

Palabras claves: videodanza, videocreación, cinedanza, screendance o danza para la pantalla.

INTRODUCCIÓN

Es de suma importancia destacar que las: *“Expresiones propias del cuerpo como la danza, siempre han estado presentes en la historia de la humanidad de un modo o de otro; sin embargo, comenzamos a entender la importante tarea de la danza cuando seamos conscientes de que el cuerpo no nos pertenece del todo, siempre reserva sus misterios, sus secretos, siempre dice algo más”*. (Godínez, 2014)

La danza es un arte donde se utiliza el movimiento estático y en desplazamiento, como una forma de expresión, de interacción social y de comunicación no verbal entre humanos. Con el paso del tiempo surgieron diferentes tipos de danzas con ideas comunes de crear conceptos, movimientos y opiniones realmente extraordinarias.

La danza se va desarrollando, de forma natural, relacionándose con las nuevas tecnologías, generando un encuentro de experimentación en un nuevo género llamado videodanza. El videodanza es una obra donde danza y cámara se fusionan encarnando los movimientos respectivos del cuerpo, utilizando el lenguaje audiovisual para crear otras narrativas, múltiples realidades, profundizándose ya sea en lo emocional o en lo psicológico.

Siendo una manera distinta de reflexión y difusión; logrando conectar con espectadores con ideas y perspectivas de un mundo que necesita apreciación, criterios y pensamientos profundos.

El presente trabajo de investigación consta de cuatro capítulos las cuales se describen a continuación.

En el primer capítulo titulado los Aspectos Generales de la Investigación. Presenta los antecedentes, definición del problema, justificación e importancia de la investigación, objetivos generales y específicos.

En el capítulo n°2 hacemos referencia al marco conceptual y referencial. El cual comprende los conceptos de Danza y Tecnología, Relación de la danza y la tecnología, el Videodanza, Composición Coreográfica, Lenguaje Audiovisual, Producción Audiovisual y el Análisis de “La Divina Comedia” de la autoría de Dante Alighieri, donde se destaca los rasgos biográficos del autor y la estructura literaria de esta obra inmortal que conduce al lector a través de todos los senderos.

El capítulo n°3 denominado Metodología. Presenta el tipo de investigación, la cobertura, la población, el cronograma de actividades y el procedimiento de la investigación.

En el capítulo n°4 se presenta el **Videodanza: “MUNDANO”** donde se plasma todo el proceso de Preproducción, Producción y Postproducción para la realización del mismo.

Finalmente presentamos las conclusiones y recomendaciones producto del estudio investigativo realizado, la bibliografía básica consultada de connotados escritores. Además, damos a conocer los anexos convenientes donde figuran las entrevistas realizadas, fotos, biografías del elenco.

CAPÍTULO 1

ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

Es necesario destacar que Panamá ha estado presente en este género llamado Videodanza, debido a que ciertos coreógrafos, profesores, compañías y festivales están promoviendo esta fusión de danza y tecnología.

En ese sentido el 22 de septiembre del 2012 los estudiantes del Programa de Maestría en Danza de la Universidad de Panamá realizaron Videodanza, para la asignatura llamada "Taller de Videodanza". Los participantes son profesores de la escuela de danza de la Facultad de Bellas Artes Ana Cela Smith, Julia Olivella, Cecibel Romero, Uziel Aloy, Rosamaría Icaza, Vielka Chu (Q.E.P.D), Mireya Navarro, Maxdalys Hernández, Melva Icaza y Lexie Villavicencio.

Así mismo, el 3 de octubre del 2012 se realizó el primer Encuentro de Videodanza en Panamá; el cual estuvo a cargo de los Estudiantes de la Escuela de Danza del INAC, hoy en día denominado Ministerio de Cultura; con la dirección del docente y coreógrafo, Diguar Sapi.

En consonancia con lo anterior, el destacado coreógrafo Sapi puntualiza:

El Videodanza es algo nuevo en el ámbito de la formación en danza aquí en Panamá, aun cuando en muchos países ya es una rama de esta disciplina consolidada. Esperamos que el encuentro ayude a difundir esta práctica ante el público. En años próximos esperamos repetirlo, pero con invitados como la Universidad de Panamá y bailarines de otras compañías independientes. (Sapi, 2012)

En el año 2020 los estudiantes de segundo año de la Escuela de Danzas de la Facultad de Bellas Artes realizaron múltiples Videodanza para la asignatura de "Técnica de Notación y Diseño de Patrones Escénicos".

El 3 de septiembre del 2020 se proyectó por Sertv la grabación en el marco de la celebración de su cuadragésimo octavo aniversario de la compañía del Ballet Nacional tomando como escenario el Teatro Anita Villalaz.

La Compañía WA•TAÁ estrenó su proyecto de Videodanza llamado "2mil20" en la plataforma de MOVECONCRETO los días 18, 19 y 20 de septiembre del 2020, para coproducción y creación del espectáculo escénico de danza contemporánea que utilizó música original de Panamá. Cabe destacar que este proyecto contó con las colaboraciones de artistas de Panamá, Brasil, Costa Rica y Francia. Además, para el espectáculo escénico de danza contemporánea se utilizó música original de Panamá.

Así mismo el 8 de octubre del 2020 el Despacho de la primera dama, el Ministerio de Cultura y Sertv se unieron para presentar una gala especial del Ballet Nacional de Panamá en sus plataformas digitales, Se proyectó el Videodanza "Íntimo" con la intención de celebrar el Mes de la Cinta Rosada,

También en el año 2020 se realizó el proyecto "Reencuentro 2020" el cual fue presentado de manera digital, en la plataforma del Ministerio de Cultura - "Mi Cultura"; las propuestas presentadas por los maestros Arístides Ureña Ramos, Rafael Navarro, Jhavier Romero, Arístides Ureña Barragán, Diguar Sapi y Divinyi D. Guillén, quienes crearon videodanzas, tomando como referencia el verdadero significado histórico del descubrimiento de América el 12 de octubre 1492.

Tomando en consideración las propuestas presentadas en este evento, el maestro Arístides Ureña, en la Estrella digital manifestó:

Las motivaciones de esta iniciativa se basan en brindar un espacio sin límites a la creatividad, donde podamos con toda libertad, incursionar sobre un tema tan delicado como lo fue el 12 de octubre de 1492, de manera inusual, rompiendo el paradigma del lenguaje estético, y llevar al límite las disciplinas artísticas. Pero lo más importante es crear espacios donde se concretiza de manera rigurosa nuevas investigaciones artísticas. (Ureña, 2020)

A lo largo del año 2021 se realizaron diferentes proyecciones de Videodanza en el país. El 23 de abril se estrenó en el Museo Arte Contemporáneo "k. IROS (morpho se fue)", película de danza contemporánea y aérea, obra ganadora del prestigioso Fondo IBERESCENA (2019-2020) bajo la dirección y coreografía de Moisés García, Cía. Gramo Danse.

En el marco del 1° Encuentro de Nacional de Danza se presentó el 27 de agosto la propuesta creativa de CANALES, la danza como expresión de Comunicación.

A su vez, Festival Prisma en su décima edición, lanzaron la convocatoria para Micro Pieza de Videodanza, las cuales fueron transmitidas en las pantallas del metro de Panamá y por televisión abierta.

1.2 Definición del problema.

El Videodanza en Panamá ha estado presente, pero es poco frecuente o conocida en la sociedad. Debido a que solo es visto a través del mundo artístico.

Nuestra propuesta se encamina en retrotraer la época que refleja y relata Dante Alighieri en “La Divina Comedia”, a la realidad en la que vivimos hoy día para mostrarla a través de un Videodanza titulado **“MUNDANO”**, dar a conocer al público nuevas formas de creaciones artísticas, como la fusión de danza y la tecnología, dos mundos que se unen para formar arte.

1.3 Justificación e Importancia de la Investigación

La importancia de la investigación tiene como finalidad crear una producción de Videodanza para demostrar cómo danza y cámara se fusionan, es decir forman un binomio para crear una obra de arte. El Videodanza es una coreografía original hecha para la cámara; es donde la obra se puede ver desde múltiples puntos de vista, nos permite jugar mucho con la creatividad, tener la posibilidad de adoptar cualquier ángulo, cualquier tiempo y espacio y obtener planos a detalle; en fin, construir un relato de manera distinta. Dado que en el Videodanza no existe límites para crear, mostramos la época que refleja y relata Dante Alighieri en “La Divina Comedia”, para llevar la realidad en la que vivimos hoy día a través del Videodanza titulado **“MUNDANO”**.

Realizamos esta investigación en colaboración, porque el tema que trata Dante Alighieri en la Divina Comedia nos atrae e inspira para ofrecer otro punto de vista y perspectiva de cómo se trasluce esa época en nuestros días y de esta manera retrotraer la historia a nuestra realidad incorporando el concepto llamado Videodanza y así captar el interés de la juventud, resaltando los puntos principales de “La Divina Comedia”.

Es decir que Dante Alighieri en *“La Divina Comedia”* resume todo el amplio conocimiento acumulado durante siglos; su fe religiosa y sus convicciones morales y filosóficas, discute el pecado, la virtud y la teología, entre otros temas en cada una de sus partes *“Infierno”*, *“Purgatorio”* y *“Paraíso”*; siendo así un tema extenso, interesante y controversial. El Videodanza **“MUNDANO”** expone los placeres, las vanidades y la espiritualidad del mundo; con el fin de que el público pueda captar, analizar y reflexionar como realmente edifica su camino, si hacia el bien o hacia el mal.

El presente trabajo investigativo refleja un mensaje a la sociedad actual de las cosas terrenales y materiales o relacionadas con ellas, en oposición a lo celestial o espiritual, recalcando que solo la fe puesta en Dios, se puede encontrar la felicidad y la paz. De tal manera se pretende reflexionar a la sociedad y más en este tiempo de pandemia enfatizando que mundano es aquello que no actúa, no siente, ni habla de acuerdo con la Ley o enseñanzas de Dios.

1.4 Objetivos de la Investigación.

1.4.1 Objetivo General:

- Realizar la producción del Videodanza **“MUNDANO”** que presenta la adaptación de *“La Divina Comedia”* en la Técnica de Danza Moderna y Contemporánea.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Definir qué es la Videodanza, su historia, elementos, características, y diferencias con otros tipos de video creación.

- Analizar la obra escrita “La Divina Comedia” del autor por Dante Alighieri; para la adaptación y realización del Videodanza llamado “**MUNDANO**”
- Realizar el montaje coreográfico y grabación de las escenas.
- Seleccionar la toma y acoplar el material grabado e incorporar la música.
- Elaborar afiche e invitación

1.5 Aporte

El aporte de esta investigación contribuirá a orientar a futuros estudiantes de danza y aquellas personas que estén relacionadas con el arte; de cómo a través de un Videodanza es posible crear arte y difundir un mensaje hacia la sociedad, siendo una fuente de datos acerca de cómo danza y tecnología se relacionan proponiendo nuevas e innovadoras formas de creación y difusión.

CAPÍTULO 2

MARCO CONCEPTUAL y REFERENCIAL.

2. Marco Conceptual y Referencial.

A continuación, presentamos el marco teórico y referencial, el cual sirve de apoyo y soporte a esta investigación.

2.1 Danza y Tecnología.

Etimológicamente la palabra “danza” deriva del vocablo francés “danse”, surgiendo presuntamente del germánico “dintjan” que refiere el movimiento de un lado al otro.

La Real Academia Española, en su *Diccionario de la lengua española* define el término “danza” de “danzar” con las siguientes asignaciones:

1. f. baile (|| acción de bailar).
2. f. baile (|| manera de bailar).

La Danza es un arte donde el movimiento estático y el desplazamiento que sucede en el espacio y tiempo; es una forma de expresión de sentimientos individuales o de símbolos de la cultura y la sociedad.

Cabe destacar que la danza ha acompañado a la humanidad desde la prehistoria. Comunicarse corporalmente con movimientos rítmicos, expresa sentimientos, estados de ánimo y ayuda a compartirlos en comunidad con una efectividad indiscutible. La evolución de la danza es el fiel reflejo de la interpretación que la humanidad hace del mundo que le rodea relacionando el movimiento con las experiencias y los ciclos de vida.

Según Bougart “la danza es la más humana de las artes, es un arte vivo: el juego infinitamente variado de líneas, de formas y de fuerzas, de direcciones y de velocidades, concurre a la relación de perfectos equilibrios estructurales que

obedecen, tanto a las leyes de la biología como a las ordenaciones de la estética”. (Bougart, 1954)

Etimológicamente la palabra tecnología proviene de la unión de dos palabras griegas: “tekne” que es “técnica, arte” y “logia”, que significa “destreza sobre algo”.

El diccionario “The Oxford Languages” define el vocablo “tecnología” como:

1. Conjunto de conocimientos propios de una técnica.
2. Conjunto de instrumentos, recursos técnicos o procedimientos empleados en un determinado campo o sector.

A continuación, damos a conocer los diferentes autores:

A juicio de Roldan “La tecnología es el conjunto de conocimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada para alcanzar un determinado objetivo o resolver un problema.” (Roldan, 2017)

Según Torres define el termino señalado:

El arte y la tecnología son dos aspectos de la creatividad humana que en apariencia tienen diferencias entre sí, pero se hallan estrechamente relacionados. Las proyecciones digitales, el desarrollo del sonido de alta calidad, el Video mapping, el uso de apps que complementan una exposición o una obra, la transformación del cine gracias a tecnologías como el 3D, la influencia de las redes sociales y su forma de comunicación en la literatura y la poesía, son algunas muestras de cómo la tecnología se ha ido incorporando hacia el trabajo artístico. (Torres, 2014)

2.2. La relación de la danza con la tecnología

Según Cascante en su libro publicado titulado *Tecnología y danza: mundo que se unen para formar arte* expresa:

El desarrollo de nuevas tecnologías hace posible el avance para todas las áreas del arte y esto incluye la danza. Los efectos visuales son la principal aplicación de la tecnología dentro de danza, por ejemplo, se han desarrollado múltiples formas de utilizar la luz como medio de incremento de movimiento.

Diferentes grupos de distintas disciplinas como “Light Balance o Fighting Gravity” utilizan este elemento como la base de sus presentaciones, esto normalmente causa un buen resultado dentro del público en general. (Cascante, 2018)

De acuerdo con el autor MacGregor junto con el investigador de arte Scott deLahunta profundizaron en el campo de la Inteligencia artificial realizando un proyecto colaborativo interdisciplinario para mejorar la comprensión del proceso coreográfico desarrollando así un conjunto de herramientas de software creativas llamado "*Choreographic Language Agent*" o Agente de Lenguaje Coreográfico.

Existe la posibilidad de interactuar entre varios formatos potenciando las relaciones entre los lenguajes artísticos. Básicamente están dados por el uso del video, la computadora y por la combinación de ambos. Aparentemente, lo virtual sería opuesto a lo corpóreo y material. Pero en el caso de la danza, es posible lograr un nivel de exactitud y precisión mediante la tecnología que lleva a registrar minúsculos cambios físicos e introduce nuevos factores de juego. Se han desarrollado programas específicos para danza, con la posibilidad de aplicación en tiempo real de una escena coreográfica. (García, 2007)

2.3 El Videodanza

El coreógrafo y profesor Diguar Sapi nos define Videodanza, como el uso de la cámara y la danza. La fusión de dos técnicas, el video y la danza. Además, agrega que el videodanza, principalmente requiere del movimiento del cuerpo, la presencia del intérprete de la danza. Es la extensión del ojo humano, llega donde es inaccesible para los ojos ver la danza, de igual manera, permite a la danza, acceder a espacios alternativos, así descubrir otros espacios para sus funciones y experimentar para ir adaptándose según las necesidades de su tiempo. (Sapi, 2021)

En cambio, Payri define “el videodanza como el arte que va encajando a medida que pasa el tiempo, a través de la fusión de un lenguaje muy particular entre lo audiovisual y el encuadre fotográfico, va acompañado de una coreografía, el montaje que se enfoca en el cuerpo con sus respectivos movimientos”. (Payri, 2020)

Por otro lado, Gijón señala “El videodanza, es una técnica audiovisual y coreográfica que están al mismo nivel: no existe una sin la otra, y no es posible creación sin la simbiosis total de ambas disciplinas”

En ese sentido para entender qué es videodanza el autor en mención, presenta ciertas características que se han observado como reiterativas en muchos de los casos visionados y en las que coinciden la mayoría de los textos revisados. Veamos cada una de ellas:

- Pérdida de la frontalidad: Hay una clara diferencia entre la creación coreografía específica para ser filmada y aquella que es creada para un escenario, sea este convencional o no; y es que el coreógrafo debe pensar en el espectador y que va a observar la obra a través de una pantalla y con un desarrollo temporal, no como una representación efímera del arte. Por tanto, las nuevas posibilidades creativas

referentes a la danza son incontables, la versatilidad de la cámara ofrece nuevos puntos de vista del espectador que antes eran inalcanzables para el público asistente al teatro. (Gijón, 2017)

- Reproductividad: Es una de las características más diferenciadoras de videodanza: la hora que se va a concebir permanecerá como archivo videográfico y no solo como elemento documental para estudiar la pieza de danza, sino como una obra audiovisual con entidad y sentidos propios. El coreógrafo y el realizador han de ser conscientes de ello, y pueden utilizar esta peculiaridad a su favor si lo estiman conveniente. (Gijón, 2017)
- Nuevos públicos: El video y otros medios audiovisuales un canal ideal para hacer llegar a la juventud y a las generaciones de activos digitales cualquier expresión artística, entre ellas la danza. Gracias a su facilidad de uso y visionado permiten dar una gran visibilidad a piezas de otro modo quedarían ancladas a los escenarios, que no siempre se llenan. (Gijón, 2017)
- Dentro de este panorama Alonso señala acerca de la ubicación en espacios no convencionales. "Es común en el video danza el trabajo coreográfico en lugares no convencionales para la danza, pero también, la composición de un espacio virtual o directamente la no referencia a espacio alguno". (Alonso, 1995)

Por otro lado, argumenta Payri el videodanza como un arte de edición de la danza, debemos considerar tres tipos de edición o fragmentación:

- fragmentación del cuerpo: con planos cercanos y angulaciones variadas de la cámara.
- fragmentación o variación: circundante.
- fragmentación del tiempo y el movimiento como tal.

En cambio, Payri define tres intenciones principales cuando se filma danza:

- La mera grabación de la coreografía en plano general fijo que capta todo el escenario o acción (no hay fragmentación).
- El montaje de restitución, donde la coreografía se graba linealmente, respetando la duración, generalmente con varias cámaras y se monta utilizando diferentes tipos de planos (continuidad del espacio y el tiempo, puede haber fragmentación del cuerpo). La videodanza o cinedanza en el sentido estricto, que utiliza todos los recursos del lenguaje audiovisual, incluyendo la fragmentación del cuerpo, el tiempo y el espacio. (Payri, 2020)

Con respecto a la danza contemporánea y nuevas tecnologías, Martín nos argumenta:

La novedad que trajo el campo de la estética, el videodanza giró en torno a la producción de una nueva mirada sobre la representación, lo cual hizo tambalear las viejas naciones 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, el vehículo de difusión. (Martín, 2011)

2.3.1 Orígenes del Videodanza

Según Martín, “son muchas las denominaciones que encontramos para referirnos a el videodanza, dependiendo a veces de simples cuestiones geográficas y culturales. Así podemos encontrar con las siguientes denominaciones de

videocreación, cinedanza, screendance o danza para la pantalla. Surge gracias a la revolución de las nuevas tecnologías, a mediados del siglo XX” (Martín, 2011). Más adelante, Merce Cunningham considerado 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 diferentes disciplinas enfocada la atención al tratamiento, la imagen en movimiento y las posibilidades de interacción en los cuerpos mediatizado y digitalizado. Cunningham desarrolló en 1980 una serie de softwares de edición de movimiento corporal.

- Black Mountain College está en esta misma línea de trabajo, y asimismo se encuentra esta institución donde concretamente se formó *la 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. En el círculo se potenciaban las artes visuales y escénicas, el teatro, la música y las bellas artes se consideraban parte integral en la vida escolar.
- Judson Church acercándonos ahora a los postmodernos 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 actividad con una intencionalidad política de trabajar con las personas y no para las personas. Se orientaron hacia la investigación de nuevos terrenos en el movimiento cotidiano y cómo podría hacer para plasmar en el escenario el virtuoso técnico

se diluía y la mezcla con otras artes donde se incluía la tecnología se hacía evidente.

- Loïe Fuller bailarina, actriz, productora, estadounidense, empezó a una temprana edad en los espectáculos “Buffalo Bill’s Wild West Show” y más tarde en el Vaudeville, teniendo un gran éxito en el teatro Parisino “Le Folies Bergère” con espectáculos basados en efectos de luces coloreadas; fue aquella que añadió la técnica de coloración de cada uno de los fotogramas, para poder enseñar los efectos de las luces utilizadas por el teatro. El solo objetivo de mostrar la danza serpentina en imagen y movimiento hace ver el matrimonio entre cámara y danza. (Martín, 2011)
- Rudolf Laban quien desarrolló en los albores del siglo XX un sistema de notación y análisis del movimiento, impulsando así los pilares fundamentales para la danza moderna y contemporánea. Con el tiempo se implementó un CDR siendo un clásico en ese entonces creado por William Forsyth y consiste en ejercicios coreográficos provenientes de Laban.

Es muy claro porque permite visualizar en el espacio lo que hace el cuerpo. A partir de este sistema, se desarrolla un código de comunicación con bailarines, “lo que le permite hacer entender las ideas coreográficas y a la vez que el intérprete pueda crear sobre la base de esa codificación”. (Martín, 2011)

En ese sentido, Rosenberg en *Essay on Screen Dance* expresa:

La danza en sí misma es una forma de arte marginal y ciertamente los realizadores de películas y videos de danza deben considerarse. En

este espacio donde mujeres como Amy Greenfield, Elaine Summers, Doris Chase y otras presupone el feminismo y se abrieron un territorio en la danza y el cine como cineastas, independientes y experimentales como, forasteras que se permitieron crear obras que son similares a la historia de la danza para la cámara. (Rosenberg, 2000)

2.4 Composición Coreográfica.

León en su libro Enseñanza de la composición coreográfica nos define: “La composición implica un proceso creativo a través del cual el artista selecciona, reúne y ordena elementos, de tal forma que se logra el efecto deseado para expresar ideas, emociones, sensaciones o puntos de vista. Dichos elementos están regidos por principios, fundamentos y preceptos de las manifestaciones artísticas, así como la intención y habilidad creadora”. (León, 2020)

En ese sentido, Humphrey expresa:

La coreografía es un buscar y valerse de estas relaciones se empieza por el paso más importante: la decisión sobre la idea fundamental y la que surge la danza. Todo el resto fluye entonces.

¿De dónde vienen las ideas para la danza?”. En el cual argumenta Surgen de muchas fuentes: la experiencia misma de la vida, la música, el teatro, la leyenda, la historia, la psicología, la literatura, el ritual, la religión el folklore, las condiciones sociales, la fantasía; y de vagas insinuaciones como la de los estados de ánimo y las impresiones. De intereses especiales como los aspectos técnicos de una teoría del

movimiento, de comentarios sobre los estilos de la danza o de otras artes, de efectos teatrales y hasta de elementos abstractos: la línea, el color, la forma, la dinámica y del ritmo. (Humphrey 1959).

2.4.1 Elementos del Movimiento en la Danza

Según Ros en su publicación acerca de “Laban Movement Analysis” una herramienta para la teoría y la práctica del movimiento nos expresa:

Hablar del movimiento es como hablar de lo que nos diferencia de las cosas inanimadas. La inmovilidad es algo extraño para el cuerpo humano. Vivimos constantemente en movimiento para alcanzar nuestras necesidades, tal y como decía Laban “Man moves in order to satisfy a need. He aims by his movement at something of value to him”. (Ros, 2009)

El cuerpo describe las características físicas del movimiento del cuerpo. Es responsable de la descripción de las partes del cuerpo en movimiento: qué partes están conectadas, qué partes están influenciadas por otra, así como los principios generales sobre la organización del cuerpo. La cual tiene diversas subcategorías que fueron desarrolladas por Irmgard Bartenieff:

- Iniciación del movimiento empezando desde una parte específica del cuerpo
- Conexión entre las diferentes partes del cuerpo
- Secuencialización del movimiento entre las partes del cuerpo.
- Esquema de organización del cuerpo y de su conectividad.

Con respecto al movimiento Humphrey señala:

Los movimientos se hacen por una gran variedad de razones involuntarias o voluntarias, físicas, psíquicas, emocionales o intuitivas que en conjunto llamaremos motivación. Siendo así un sencillo análisis sobre la base de la danza, qué es el movimiento elevado a la expresión artística. Los cuatro elementos del movimiento de la danza son el diseño, la dinámica, el ritmo y la motivación (Humphrey, 1958)

Además, Humphrey menciona que el diseño puede dividirse en dos categorías: simétrico y asimétrico, cada uno puede ser de dos clases de posición o de sucesión.

A su vez reitera, la autora en mención que dentro del diseño tenemos:

- El Diseño al servicio de una idea: Es decir elegir diseños que transmiten fielmente una actitud frente a ciertas actividades o sentimientos humanos.
- El Diseño en el tiempo: Es la teoría de la frase, terminó para la organización del movimiento en el diseño temporal. Es decir, un diseño espacial que continúa en otro y la sucesión en el tiempo de una forma.
- El Diseño en el espacio escénico: Permite moverse con libertad para elegir su dirección y posiciones. (Humphrey, 1958)

El espacio incluye el movimiento del cuerpo en conexión con el entorno: esquemas espaciales, recorridos y líneas de tensión espacial. El trayecto que realiza el cuerpo o una parte del cuerpo en el aire son líneas de tensión que, si bien están en el pensamiento del ejecutor, también puede estar en la del espectador.

La dinámica es el ingrediente que da sabor e interés a la vida tanto como la danza. La cual es susceptible a infinitas variaciones en el tiempo y la intensidad: lento-suave con fuerza; rápido-suave sin tensión; rápido-brusco con tensión; moderado-abrupto con poca fuerza; lento-suave sin tensión.

Es necesario hacer notar que el esfuerzo es aquello que Laban había descrito como dinámica de movimiento, es un sistema para observar, analizar y entender las cualidades más sutiles con respecto a la intención interior del movimiento. Es

por ello que Laban definió cuatro factores, siempre presentes en todo movimiento.

Que continuación mencionamos:

- Tiempo: Factor que describe nuestra actitud interior con respecto a la duración o a la continuación del movimiento. Las cualidades son repentinas y sostenidas.
- Peso: Muestra la actitud interior del que se mueve con o contra la gravedad. Las cualidades son firmes o suaves.
- Espacio: Describe la actitud interior del que se mueve hacia el entorno. Las cualidades son directas o flexibles.
- Flujo: Es responsable de la continuidad de los movimientos. Sin el flujo, los movimientos tendrían simples indicaciones del esfuerzo. Las cualidades son controladas o libres. (Ros, 2009)

Los gestos son pautas de movimientos establecidos, constituyen una especie de lenguaje de comunicación o función que data del principio del tiempo y que es sumamente útil porque es reconocible. Es por ello que Humphrey dividió el gesto en cuatro categorías a saber:

- El Gesto Social: Comunica su sentido inmediatamente y proporciona al bailarín un excelente material para la elaboración del movimiento. Como por ejemplo la reverencia, el apretón de manos, la despedida, el abrazo (desde el formal hasta el íntimo) el saludo. El bailarín puede recurrir a estos movimientos para valerse de ellos, son como palabras conocidas para los que no tienen que inventar un sustituto.
- El Gesto Funcional: Existen miles de movimientos creados con una finalidad práctica y que puede extraerse de su medio original para ser utilizada en el

arte del movimiento. Para expresar la esencia del trabajo el movimiento debe contener ciertas características inherentes a la acción original. Por ejemplo: peinarse, limpiar un piso, dormir, comer, vestirse, caminar, correr, entre otros

- El Gesto Ritual: Todavía subsiste gran parte del ritual primitivo. Tenemos en la actualidad gestos establecidos en relación con diversas religiones; existen así mismos otras ocasiones rituales semisociales, tales como el protocolo de un tribunal, la coronación de un monarca, la transmisión de un alto cargo, las sensaciones de proclamación de los candidatos políticos.
- El Gesto Emocional: Los gestos fieles a pautas estrictas correspondiente hasta emocionales, aquellos que ocurren con tanta frecuencia que puede reconocerse fácilmente, no son tan numerosos. Muchos sentimientos pueden expresarse de tantas maneras que no hay en realidad una pauta para los mismos. (Humphrey, 1958)

Cabe destacar que la música se presenta para la danza en tres aspectos: el melódico, rítmico y el dramático. La danza es un arte sin palabras donde existe presencia física, que se expresa de un modo particular, siendo un arte independiente que busca un compañero, no un amo.

Desde esta perspectiva, Doris Humphrey expresa:

El aspecto melódico, el rítmico y el dramático son los que están más estrechamente relacionados con el cuerpo humano y la personalidad: la melodía, a través de su origen en la respiración y la voz; el ritmo métrico, a través del cambio del peso sobre los pies y por el pulso; el sonido dramático a través de la enorme escala de emociones siempre

acompañada de la reacción física. Puede pretender bailar "sobre" esta música, jamás bailar "la música. (Humphrey, 1958)

Es evidente que todas las danzas están comprendidas dentro de ciertas formas claves, no por ello se descartan las formas nuevas o diferentes. Estas son:

- La danza *Aba* es sumamente formal y se presta para la danza no dramática.
- La danza narrativa es una de las formas más utilizada, cumple con las mismas leyes que el drama, presenta una situación o una premisa, su desarrollo y desenlace. Pueden ser abstractas mientras haya progresión. La forma narrativa tiene una corriente ilativa de continuidad y finalidad.
- El tema recurrente es mucho menos común en la danza. El tema con variaciones en su aspecto más formal y no se emplea menos que la música escogida se ajuste a esta forma. Siendo una manera de gran ayuda para el coreógrafo porque le ofrece posibilidades ilimitadas.
- La *Suite* tiene un conjunto de abstracciones que puede amontonarse y denominarse, por eso varían desde las coherentes y bien definidas hasta las opacas. Puede ser compleja a la manera clásica o cómo las oscuras invenciones de algunos modernos.
- La forma fragmentada es ideal para la comedia. La falta de lógica es a menudo la esencia misma del humor, para los seres humanos es un placer evadirse de la razón inexorable y disfrutar del imprevisto y de las falaces conclusiones. Puede asimismo ser abstracta, valiéndose del cuerpo humano en forma ilógica y antinatural.

Por otro lado, Ros expresa:

La forma es la responsable de las partes del cuerpo y de las conexiones internas, también es posible hablar de cómo el cuerpo cambia de forma durante el movimiento. Muestra el cuerpo cuando éste adopta una u otra posición. Las cualidades describen la manera en que el cuerpo cambia hacia algún punto del espacio. Términos que se refieren a las acciones específicas del cambio, como abrir (extensión, ampliar) y cerrar (flexión, reducir). Hay términos más específicos como: levantarse/hundirse, estirarse/flexionar, rodar/retroceder. (Ros, 2009)

Existen subcategorías: La figura describe las posiciones estáticas que el cuerpo puede adoptar. Son catalogadas como en forma de lápiz, pared o bola. El cuerpo puede transitar de una forma a la otra, estirando o encogiendo, a la vez crea espacios vacíos entre sus partes. Estos cambios están relacionados con la manera en la que el cuerpo interactúa con el entorno. Es lo que se denomina modos de cambio de figura. La figura puede ser de flujo, direccional y modelada. (Ros, 2009)

2.5 Lenguaje Audiovisual

Graells en introducción al lenguaje audiovisual define: “El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que hacen posible esta particularmente manera de comunicación. Contiene elementos morfológicos, una gramática particular y determinados recursos estilísticos”. (Graells, 1995)

Sus características generales son las siguientes:

- Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.
- Promueve un procedimiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
- Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos solo tienen sentido si se consideran en conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.

Por otro lado, Graells enfatiza que el lenguaje audiovisual se puede considerar en diversos aspectos o dimensiones:

- **Aspecto Morfológico:** Elementos visuales y sonoros.
- **Aspectos Sintácticos:** Conformado por los planos, ángulos, movimiento de cámara, profundidad de campo, distancia focal, la continuidad, entre otros.
- **Aspectos Estéticos:** Armonía, el agrado y la belleza de las imágenes enfocadas a una mejor calidad a la hora que se une con la cámara. Debido a que muchas veces suele ser un poco aburrido porque en reiteradas ocasiones pierden enfoque, se ve borroso o simplemente la calidad no es la correcta.
- **Aspectos Didácticos:** Cuando el material audiovisual tenga una intencionalidad pedagógica, además considera la inclusión de recursos didácticos que faciliten la comprensión y aprendizaje de sus contenidos.

(Graells,1995)

2.5.1 Planos

Los planos hacen referencia a la proximidad de la cámara con la realidad cuando se realiza una fotografía o se registra una toma: los principales planos que se utilizan, de los más lejanos a los más próximos.

Planos descriptivos: Su función principal es describir los personajes o en torno en el que se desenvuelve su actuación. Los planos lejanos (gran plano general y plano general) son eminentemente descriptivos.

- **Gran plano general:** Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Hay mucha distancia entre la cámara y el objeto que se registra.
- **Plano general:** Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien los personajes. Indica cual es la persona que realiza la acción y donde está situada; no obstante, también puede mostrar varias personas sin que ninguna de ellas destaque más que las otras.

Planos narrativos: Cuando su función principal es narrar la acción que desenvuelve el personaje. Los planos enteros y americano son los que tienen mayor potencial narrativo.

- **Plano entero:** Es ya un plano más próximo que puede tener como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal, que por lo tanto se ve entero. Muestra perfectamente la acción que desarrollan los personajes.

- **Plano americano:** Es un plano medio amplio que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas.
- **Plano medio:** Presenta el personaje de cintura para arriba. Aporta sobre todo un valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje.

Planos expresivos: Su función principal es mostrar las emociones de los personajes. Los planos cercanos (plano medio, primer plano, plano detalle) son los que aportan mayor carga expresiva a las imágenes. (Graells,1995)

- **Primer plano:** Presenta la cara del personaje y su hombro. Sirve para destacar las emociones y los sentimientos de los personajes.
- **Plano de detalle:** Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. Su valor depende del contexto.

2.5.2 Ángulos

- **Ángulo Normal:** Es donde la cámara está colocada prácticamente a la altura de los ojos o ligeramente por debajo del sujeto u objeto que se filma, creando así una intención de neutralidad en los espectadores ya que este no se observa ni por encima ni por debajo.
- **Ángulo Picado:** Es cuando la cámara está por encima del objeto filmado para darle un aspecto de diferentes tamaños, pero principalmente el más pequeño y lograr que se vea más vulnerable, también es utilizado para dar una perspectiva amplia de los decorados resaltando que esto no sería posible con un ángulo normal.

- **Ángulo Contrapicado:** La intención de este ángulo es magnificar al personaje o grupo referente a la producción que se esté filmando.
- **Ángulo Cenital:** La cámara se ubica perpendicularmente hacia el suelo permitiendo una perspectiva aérea de la producción, describiendo así la relación entre el protagonista o solo con el resto del grupo como tal.
- **Angulo Nadiral:** Ubicando la cámara de forma vertical por debajo de los personajes.
- **Ángulo Holandés:** La cámara se mantiene de forma intencional en una inclinación o torcida generando así una sensación de inestabilidad en los espectadores.

2.5.3 Composición audiovisual

Con respecto a la composición audiovisual, Graells indica:

La composición es la forma en la que se ordenan los objetos dentro de un encuadre, en el cual se pueden organizar algunos elementos como: colores, líneas, formas u objetos para que el espectador tenga una idea más clara de la temática. La misma nace hace mucho tiempo atrás y una de sus primeras apariciones fue en la pintura debido a los personajes, colores y líneas que están ubicados dentro de un cuadro. (Graells,1995)

Además, el autor en mención, señala que la composición se pueden considerar diversos aspectos:

- Líneas verticales
- Líneas horizontales
- Líneas curvas e inclinadas

- El aire
- Simetría
- Regla de los tercios es una de las principales reglas de la composición. Según ella, los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y tres de manera horizontal. (Graells,1995)

2.5.4 Encuadre

Para Graells, el encuadre constituye al marco de referencia dentro del cual se sitúan los objetos que se registra con la filmadora y con la perspectiva que se quiere captar. (Graells,1995)

Un encuadre es lo que la cámara capta, es lo que se ve a simple vista clasificándose de la siguiente manera se trata de enfocar más que nada en la figura humana, entre otras ya sea que la misma esté en movimiento o simplemente puede estar estática y se convierte en una especie de mecanismo que suele ser importante para las escenas de una producción.

2.5.5 Movimientos que ejecutan la cámara.

Los movimientos son aquellos desplazamientos que ejecuta la cámara de manera física u óptica. El objetivo principal es utilizar la cámara ya que el punto de enfoque es mantener seleccionada la parte de la producción que se quiere mostrar al espectador. Dividiéndose en dos grupos:

Movimientos Físicos: Es donde la cámara se moverá hacia delante, atrás o en su propio eje.

- **Panorámica:** Son rotaciones en el propio eje, posicionándose de arriba, abajo, hacia los lados y su principal función es ser muy descriptivo ya que a la hora de verse en el escenario debe abarcar todo enseguida; resaltando las panorámicas de reconocimiento, seguimiento de paneo y a las verticales se les conoce como til o tilteo.

Las panorámicas también realizan movimientos de forma circular llamados “vuelta en el eje X”.

- **Travelling:** Es aquel movimiento que mientras menos se note es mejor se utiliza para meter más a fondo al espectador en dicha producción. Por ejemplo: para que parezca que caminamos junto a los personajes y que se pueda sentir esa sensación de estar en el mismo lugar donde se desarrolla la producción.

Movimientos Ópticos: Se basan del movimiento que hace la acción de producir una rotación hacia el objeto, por ejemplo; son aquellos que realizan la distancia focal creando una perspectiva de una imagen que se acerca y se aleja estos son ejecutados a una gran velocidad.

Son movimientos de:

- **Zoom IN:** Es cuando la cámara se acerca, se suele utilizar para que el dramatismo de las escenas sea más real y pasa de lo general a lo particular porque este se concentra en tener la atención del objeto.

- **Zoom OUT:** Es todo lo contrario ya que pasa de lo particular a lo general, este se encarga de realizar un zoom de soledad porque a medida que pasa la escena se realiza el alejamiento del personaje

Estos se enfocan en tener el lente a una distancia focal que por lo general siempre es variable, permitiendo pasar de un angular a un teleobjetivo y viceversa consiguiendo así la parte de alejamiento o acercamiento del personaje sin desenfoco y sin necesidad de mover la cámara.

2.5.6 Iluminación

A juicio de Graells, la iluminación tiene un valor expresivo ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca diversas sensaciones. A su vez manifiesta que se pueden distinguir dos tipos básicos de iluminación suave e iluminación dura.

- **Iluminación suave o iluminación tonal:** es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles de la sombra.
- **Iluminación dura o iluminación de claro oscuro:** es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. (Graells,1995)

2.6 Producción Audiovisual

En el Diccionario Espasa de Cine y Tv, podemos encontrar las siguientes definiciones del concepto:

- Periodo de rodaje de la película que es la continuación del periodo de preproducción y previo a la postproducción.
- Película que ha sido, está siendo o va a ser producida
- Conjunto de tareas que realizan el producto y los otros miembros del equipo de producción inherentes a la filmación original, la edición y otros trabajos preparatorios que conducen a la presentación, preestreno o estreno. (*Páramo, 2002*)

Según Ortiz define el termino producción “como un proceso general de creación de una obra audiovisual, es decir, a toda la actividad que empieza con la idea y termina con la obtención de la copia estándar” (Ortiz, 2018)

Más adelante el autor en mención añade: “La producción de una obra audiovisual es un trabajo complejo que requiere una planificación cuidadosa para que en cada una de las etapas se alcance el mejor rendimiento” (Ortiz, 2018)

2.6.1 Fases de la Producción

En relación a las fases de la producción, Sierra asevera que: “Estas etapas de realización se aplican en toda producción profesional, sea un cortometraje, un mediometraje o un largometraje. Pero también sirven para guiar una producción independiente o casera, siempre teniendo en cuenta la cantidad de personas que forman parte del equipo de producción y el presupuesto con que se cuenta.” (Sierra, 2015)

Por otro lado, Gutiérrez afirma que, a lo largo de todo el proceso de producción, se puede controlar y hacer un seguimiento del rodaje y de la postproducción, hasta la obtención de la copia definitiva. Dividiendo el

proceso de producción en cuatro fases: desarrollo, preparación, rodaje y postproducción. (Gutiérrez, 2016)

2.6.1.1 Preproducción

En el Diccionario Espasa de Cine y Tv, podemos encontrar la siguiente definición, del término preproducción: “Fase temprana en la producción de una película, en la que se realizan simultáneamente el desarrollo de la idea narrativa y la construcción del guion, por una parte; la construcción de decorados o la búsqueda de localizaciones, por la otra; para no olvidar la selección y contratación de personal artístico y técnico, la elaboración del presupuesto total de la película y la programación de lo que será el rodaje”. (*Páramo, 2002*)

Como herramientas básicas de trabajo, el director de producción elabora los siguientes documentos de trabajo: el desglose es la realización una lista según las necesidades, que es básicamente una base de datos, cada hoja del desglose incluye una serie de campos, que pueden variar según las necesidades o el tipo de película, aunque algunos son fijos: secuencia, guion, interior/exterior, localización, efecto (día, noche), medida de la secuencia, sinopsis, actores (protagonistas, principales, secundarios), especialistas, arte, maquillaje, efectos especiales, efecto visuales, vestuarios, cámara, sonido, producción, previos y notas.

El desglose de una producción sirve de base, junto al plan de trabajo, para elaborar el presupuesto.

El Plan de Trabajo es un documento en el que se recogen, por días, las secuencias que está previsto rodar y de cada una de ellas, el efecto, el decorador, los actores que intervienen y modelo de plan, lo que se considere relevante, como la localización, entre otros. El objetivo del plan de trabajo es

racionalizar el trabajo y optimizar los elementos de que disponemos, sean estos decorados, actores, técnico o equipamiento.

Para elaborar el plan de trabajo, hay que tomar en cuenta el periodo de tiempo, año, mes, el número de días que se va a rodar por semana y el número de horas que se va a rodar diariamente, agrupando las secuencias en función de criterios que varían varias partes de una película u otra. Es por ello que Gutiérrez expresa los más habituales que se debe tener en consideración:

- Agrupar las secuencias por localizaciones.
- Por sesiones de actores.
- Por horas de luz o previsión meteorológica.

Priorizando los rodajes en exteriores sobre los interiores, intentando reservar estos últimos para el final. Esto permite cambiar un rodaje en exteriores por uno en un interior en caso de mal tiempo.

Presupuesto a la hora de presupuestar, es primordial utilizar los datos del plan de trabajo: semanas de rodaje, sesiones de actores, cantidad total de figuración y ocupación de localizaciones. Además, reflejar las necesidades por departamento, el transporte, los gastos de desplazamiento, la postproducción, entre otros.

(López, 2016)

El Guion Técnico se hace a partir del guion literario. Es la transcripción escrita de las imágenes y los sonidos tal como aparecen después en la pantalla. Determina exactamente cómo se debe grabar cada una de las secuencias o de aquello que veremos en la pantalla.

Existen varios sistemas de construcción de un guion técnico. Cabe resaltar que es importante el formato, sino que recojan todas las indicaciones que hay que considerar en el momento de planificación, ejecución y montaje. Como:

- Los planos.
- Localización y elementos temporales.
- La cámara.
- La acción.
- Banda sonora.

El Guion Gráfico desencadena en el *Storyboard* o guion gráfico. Este es la representación ilustrada del guion y está formado por un conjunto de dibujos que agrupados forman viñetas que representan las secuencias o incluso los planos de un texto audiovisual.

Cada viñeta debe contener la siguiente información:

- Número y título de la escena.
- Número de planos dentro de la escena.
- Breve descripción del audio.
- Observaciones técnicas.
- Transiciones entre planos.

Según Sierra, Los recursos técnicos dependen de los dispositivos tecnológicos autorizados por ejemplo si se trata de una producción digital los requerimientos estarán definidos por el tipo de cámaras, las luces, la escenografía, entre otros que se necesitan para lograr la mejor calidad posible. (Sierra, 2015)

Por último, Sierra con respecto a la producción audiovisual expresa:

Los recursos humanos de una producción audiovisual se fijan a partir de un listado de todas las personas que van a participar en ella en función de esa lista se divide al personal por rubros cada uno de las cuales deberá tener un jefe que se responsabilice de todo lo relacionado con su área en la producción audiovisual se distinguen los siguientes rubros: producción, dirección, fotografía, iluminación, dirección de arte, maquillaje y vestuario; audio, postproducción (Sierra, 2015)

2.6.1.2 Producción o Rodaje.

Según Gutiérrez, “es sin duda, la fase de la producción es donde intervienen el mayor número de recursos, sean este personal técnico, actores o medios técnicos” (Gutiérrez, 2016).

Las herramientas de que dispone el director de producción para la organización del rodaje y el control de su coste son:

- El plan de rodaje definitivo, realizado por el ayudante de dirección a partir del desglose, las reuniones, las localizaciones y las contrataciones.
- El presupuesto definitivo, calculado a partir del plan de rodaje y las contrataciones.
- El calendario de pagos, hecho en función del presupuesto, el plan de rodaje y las entradas de financiación previstas.

Según el criterio de López durante el rodaje, el equipo de producción tiene a su cargo las tareas de logística e intendencia, proveyendo de las necesidades vinculadas al rodaje y coordinando el funcionamiento de los diferentes equipos fuera del set. (López, 2016)

2.6.1.3 Postproducción.

Juanis define “La postproducción como la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color de la imagen y la mezcla final de todos estos elementos, que es donde se concreta la idea de la obra audiovisual”. (Juanis, 2016)

Los profesionales que intervienen en este proceso como jefes de equipo suelen ser: montador de imagen, que se encarga del montaje o edición de las imágenes; montador de sonido; músico; mezclador, que es la persona que se encarga de unir todos los sonidos en uno solo; entalonado, persona encargada del proceso final igual la luz de todos los planos de las secuencias y da esa continuidad, para que la película acabada llegue al público.

Desde el punto de vista de postproducción, López puntualiza que hay que tener en cuenta los siguientes procesos, que deberemos coordinar y contratar:

- **Montaje de Imagen:** Generalmente se realiza con un editor no lineal. El resultado deberá ser consensuado por director y productor.
- **Montaje de Música:** Se deciden las músicas preexistentes que se quieren utilizar, de las cuales habrá que gestionar los derechos de autor y editoriales y los discográficos o del máster.
- **Los Efectos Visuales:** Los trabajos se realizan en paralelo a la sonorización. Se crean los efectos digitales previos en rodaje, se generan las transiciones decididas en montaje y se corrigen aquellos planos que sean preciso.
- **Los Procesos de Laboratorio:** El conformado (proceso digital) es el montaje de los planos de la película en alta calidad, incluyendo los planos de efecto, títulos. El etalonaje es el proceso de corrección e igualación del color de la

toma de cada secuencia, para evitar saltos en la iluminación y conseguir el aspecto deseado en función de la narración y la estética.

- **Títulos de Créditos:** El coordinador de postproducción listará los nombres de todos los actores y técnicos que han participado en la película, así como el papel o cargo que ha desempeñado cada uno. (López, 2016)

2.7 Análisis de “La Divina Comedia” por Dante Alighieri

2.7.1 Biografía de Dante Alighieri.

Dante Alighieri poeta italiano, nació en Florencia el 29 de mayo de 1265. La Divina Comedia, es una de las obras maestras y fundamentales de la transición del pensamiento medieval al renacentista. Es considerada la Obra maestra de Literatura italiana y una de las cumbres de la literatura universal.

Participó activamente en las luchas políticas de su tiempo, por lo que fue desterrado de su ciudad natal. Fue un activo defensor de la unidad italiana y escribió varios tratados en latín sobre literatura política y filosofía.

Dante al final de todo pudo terminar en el año 1321 la última escena del Paraíso de la “Divina Comedia”. Luego el 14 de septiembre falleció a sus 56 años de edad.

2.7.2 Presentación “La Divina Comedia”

A continuación, presentamos el estudio crítico literario de “La Divina Comedia” realizado por Mariano Roca de Togores conocido como el Marqués de Molins:

La obra reúne y suma todos los conocimientos de su época: la narración, la presentación, la inspiración, la fantasía, la imitación del antiguo, el dogma teológico, el tetanismo pagano, el simbolismo político, la melancolía del corazón, la fuerza del raciocinio, la desnudez de la verdad. Su poema llegó a ser un poema teológico, moral, histórico, filosófico, alegórico en cierto modo enciclopédico; y en todos los sentidos, a la verdad, puede decirse que es el producto de la ciencia y de la razón (de Togores, 1982, pág.47)

2.7.2.1 Estructura

El estudio crítico literario realizado por Mario Roca de Togores nos expresa:

La obra que al presente nos ocupa tiene por objetivo exterior, claro y conocido, la suerte reservada a las almas en aquel mundo sin fin que principia en el sepulcro; divídase, por consecuencia, naturalmente, en tres principales partes o regiones, llamadas cantigas. El Infierno, aquella en que recibe el pecador impenitente castigo eterno proporcionado a su culpa; El Purgatorio, aquella en que se purifican temporalmente las almas con tormentos también proporcionados a sus faltas; El Paraíso, aquella en que reciben los justos el premio infinito y asimismo proporcionado a sus méritos. (de Togores, 1982, pág. 48)

Sigue afirmando de Togores que en esta obra el autor narra con extraordinario realismo un maravilloso viaje durante el que se encuentra con las almas de grandes y terribles personajes de la historia; es un canto a la humanidad que solo en la fe en Dios encuentra su felicidad

La Divina Comedia es un poema alegórico estructurado en un total 100 cantos, todos ellos escritos con la misma regla métrica, tercetos endecasílabos, y con cuidado considerable por la forma y la estructura.

De los cien (100) cantos, 33 corresponde al Cielo, 33 al Purgatorio y 33 al Infierno.

El Poema contiene 14,733 versos distribuidos en tres partes llamadas cantigas o cánticos que se corresponde con cada uno de los tres reinos de ultratumba: *Infierno*, *Purgatorio* y *Paraíso*.

Género literario: Épico.

Especie Literaria: Poema Sacro.

El tema central de la obra es una visita al mundo del más allá acompañado por Virgilio, su guía y maestro en los infiernos y en la poesía, según Dante, a él debe “la gloria del lenguaje”.

2.7.2.2 Personajes

Además, señala Molins que solo la Divina Comedia, es una obra principalmente política, Dante es la representación del pueblo italiano; la selva oscura, la anarquía de su época; el monte iluminado por el sol, la restauración y libertad de su patria, la pantera, la envidia de sus conciudadanos; el león, la soberbia y la ambición indomable de algunos; la loba, la codicia de otros. Virgilio personifica la razón humana, el espíritu imperialista, el amor latino; y que Beatriz es una Encarnación de la verdad absoluta y de la Libertad apetecida. (de Togores, 1982, pág. 50)

Por otro lado, Mario Roca de Togores nos describe y caracteriza a los intérpretes de forma moral, en los siguientes términos:

Dante es la personificación de la humanidad entera; la selva oscura es ignorancia que en ella producen las pasiones; el monte iluminado por el sol es el alto conocimiento de la clara verdad; la pantera, graciosa y varia, es la rabia; el león es el orgullo; la loba es la avaricia, que detiene al hombre en su ascensión; Virgilio es la razón y el ingenio, reducido al humano alcance; Beatriz es la ciencia divina, la verdad perfecta, la virtud, hija de la revelación moradora de cielo. (de Togores, 1982, pág. 51)

2.7.2.3 Resumen de “La Divina Comedia”

A continuación, damos a conocer el resumen del cantico I “El Infierno” de La Divina Comedia por Dante Alighieri traducida por Juan de la Pezuela, Conde de Cheste.

Llega Dante a la puerta del Infierno y lee sobre ella un escritor espantoso “Quien, entre aquí, abandone toda esperanza”. Entra precedido del buen Virgilio y ven el vestíbulo qué castigo de los indiferentes, que pasaron la vida sin hacer nada en el mundo. Llega a la ribera de Aqueronte, donde el infernal barquero trasiega las almas a los condenados y allí, deslumbrado por un relámpago de fuertísima luz queda sumergido en un sopor profundo. Despertado por un trueno, prosigue su camino y baja al Limbo, que es el primer cerco del Infierno dónde se hallan las almas de los que, aun cuando vivieron una vida arreglada la razón ya la virtud, son excluidos del Paraíso porque no fueron regenerados por las aguas del Bautismo.

A la entrada del segundo cerco encuentra Dante a Minos, que es juez de los culpables. Ya dentro de él, ve a los condenados por Lujuria, cuya pena consiste en verse eternamente sacudidos por fuertes vientos.

Dante se halla en el tercer cerco, en el que se castiga el vicio de la Gula con la pena de ser batidos los condenados por una fortísima lluvia mezclada de grueso granizo y ensordecido al mismo tiempo por los horribles ladridos de Cerbero, que además los desgarran con uñas y dientes.

Los Poetas se encuentran a la entrada del cuarto cerco al señor de las riquezas, que con extrañas voces tratan de espantarlos; pero Virgilio le tranquiliza y baja con Dante a ver el castigo de los pródigos y de los avaros, que empujan con el pecho, para que rueden enormes pesos y chocan con ellos unos tras otros; por qué están formados en dos grupos separados, de los que cada uno ocupa una semicircunferencia de cerco. Explica Virgilio lo que es la fortuna y luego baja al quinto cerco, donde está la laguna Estigia, en la que padecen empantanados los iracundos y debajo los perezosos. (Alighieri)

Mientras Dante y Virgilio giran alrededor de la laguna, Flegmas, a quién le han dado la señal, acude con su barca para pasarlos a la ciudad de Dite. Llegando a la ciudad, los demonios se oponen furiosos a su entrada.

Son sorprendidos por la repentina aparición de las Furias en lo alto de la torre. Virgilio le precave de sus artes maléficas, y en esto llega el divino mensajero, que le abre las puertas la ciudad terrible. Entran en ella y ven allí castigados dentro de arca de fuego, a modo de sepulcros, a los epicúreos y heréticos.

En este alto, Virgilio le explica las condiciones de los tres cercos que le falta recorrer. El séptimo es de los violentos, repartidos en tres espacios, que cada uno contiene una clase de ellos y son los: violentos contra el prójimo, contra sí mismo y contra Dios.

El octavo es el de los fraudulentos, que veremos luego distintamente repartidos en diez sacos. El noveno es el de los traidores, dividido en nueve compartimientos concéntricos.

Los traidores están sumergidos enteramente entre el hielo en esta última división del abismo, llamada Judoca. Aparece Lucifer, y se describe su espantosa figura. Agarrándose al espeso vello de qué está cubierto el cuerpo de aquél, atraviesa Dante y Virgilio el centro de la tierra; de donde, siguiendo el murmullo de un arroyo, sale al otro hemisferio a disfrutar la luz del día. (Alighieri)

A continuación, presentamos el resumen del cantico II “El Purgatorio” de La Divina Comedia por Dante Alighieri traducida por Juan de la Pezuela Conde de Cheste.

Apenas saliendo de la caverna subterránea se sintió recreado por la visita de un cielo purísimo y resplandeciente de vivísimas estrellas y se encontró con el Catón de Utica, que estaba al pie del monte del Purgatorio, de guardián de aquel puesto. Cumplidas las instrucciones de Catón, mientras Dante y Virgilio están aún en la playa pensando en el camino que deben seguir, llega una navecilla, gobernada por un ángel, que desembarca una multitud de almas destinadas al Purgatorio.

El poeta con su guía, se encaminan hacia el monte y ven una porción de almas que vienen hacia los dos. Encontrándose con ellas les preguntan por dónde se sube; una de las almas descubre a Dante que es Manfred, rey de Sicilia y le cuenta su muerte, su conversión a Dios en el último instante y cómo al pie de aquella montaña son detenidos los que mueren en contumacia con la iglesia.

Conducidos por las almas a la montaña sagrada, suben los Poetas por el escabroso camino hasta el primer repecho. Explica Virgilio a Dante la causa del

opuesto giro del sol. Viendo luego una porción de almas a la sombra de una roca yace tendidas y apoyadas en ella con indolencia, conoce Dante al perezoso Belagua, quien le cuenta que aquellos son los que tardaron en convertirse hasta el instante último de su vida.

Siguiendo por la montaña, se encuentran con una multitud de espíritus; los cuales, viendo que uno de aquellos está vivo y puede volver todavía al primer mundo, se le agolpan en torno, suplicándole que los recuerde a sus parientes y amigos. Estos espíritus descuidaron en vida su salud eterna; pero sorprendidos por muerte violenta, se arrepintieron y perdonaron a sus enemigos.

Anochece y bajan del cielo dos ángeles para guardar el valle acechado durante la noche por la maligna serpiente. Introducido entre las almas, Dante reconoce al pisano Niño Visconti, con quien se entretiene platicando. A este tiempo entra la serpiente y los ángeles se arrojan a ella y lo ahuyentan con él solo batiendo sus alas.

El poeta, al amanecer, vencido por el cansancio, se duerme y tiene en sueños una misteriosa visión. Luego se despierta y se encuentra en la puerta del Purgatorio y a su lado Virgilio, que le cuenta cómo ha sido transportado allí. Se aproximan a la puerta, que está custodiada por un ángel, el cual abre a la humilde súplica de Dante, después de haberlo grabado en la frente siete veces la letra P, le comenta algunas advertencias. Los dos viajeros entran por ella al Purgatorio.

Por una escarpada y tortuosa vía, socavada en la piedra salen Dante y Virgilio al primer cerco del Purgatorio, donde, entalladas con arte divina en la marmórea

superficie, se ven varias historias de ejemplos de humildad. Mientras la están contemplando, vienen a ellos multitud de almas que, agobiadas bajo masas enormes, están purgando el pecado de la soberbia.

Continuando por lo llano del círculo, mira Dante muchos famosos ejemplos de soberbia castigada. Luego se dirige a los Poetas un ángel que les guía la escala por donde se sube al segundo cerco del Purgatorio y allí, batiendo las alas le borra a Dante de la frente una P, por lo que se siente más ligero para continuar su camino.

A la hora vespertina llegan los Poetas a donde se pasa del segundo cerco al tercero. A una señal del ángel empieza a subir la escala, y entonces pide Dante a su maestro que le aclare las cosas que ha escuchado a Guido del Duca.

En el tercer cerco entre un espeso humo y una oscuridad mayor que la del Infierno, se purga el pecado de la ira. Un espíritu dirige la palabra a Dante y al tocarse el asunto de los vicios humanos, el Poeta le expone la duda de si proceden de la predestinación del hombre o de su propia y libre voluntad.

Salen ya los Poetas del triste humo Dante es arrebatado en un éxtasis, durante el cual ve varios ejemplos de iracundos a quienes la pasión arrastra a grandes excesos. La fulgurante luz del ángel lo despierta, encaminado a Dante y Virgilio a la escala por donde se sube al cuarto cerco, del cual no pueden pasar los dos poetas porque se le echa encima la noche. Para aprovechar el tiempo Virgilio demuestra a Dante que el amor es principio de toda virtud y de todo vicio.

Virgilio, interrogado por Dante explica la naturaleza del amor y cómo puede el alma con la razón y el libre albedrío dominar sus apetitos. Después una bandada de espíritus, que están purgando su pereza del bien, viene al encuentro recordando ejemplos de virtudes contrarias al vicio.

Salen los viajeros al quinto cerco, donde las almas tendidas con el rostro contra la tierra lloran el pecado de la avaricia. (Alighieri)

Mientras los poetas marchan apresuradamente al entrar en el sexto círculo, hallan un árbol de olorosas manzanas, dentro del cual resuenan voces que recomiendan templanza. Por la estrecha vía del sexto cerco conducen al séptimo y último, pregunta Dante a Virgilio cómo puede ser que se enflaquezcan tanto en un lugar en donde no hay necesidad de alimento natural. Virgilio le responde sin satisfacer su curiosidad, y él se dirige entonces a Estacio, el cual explica la generación del cuerpo humano, la infusión del alma en el mismo y el modo de existir de esta después de la muerte de aquél.

El ángel que guarda el paso advierte a los poetas que para seguir adelante tienen que entrar en las llamas. Introducidos ya en el cóncavo de la escalera, los coge la noche y Dante se duerme y tiene una visión. Despierto luego, con la luz del día llega el Paraíso terrenal, donde Virgilio le dice que él ya ha cumplido su misión y que le deja dueño de sus acciones.

Se describe el Paraíso terrenal. Recrease por algún tiempo el Poeta, hasta que encuentra un riachuelo que le impide pasar más adelante. Entonces se le

aparece una mujer prodigiosamente bella, que le explica la circunstancia del lugar y le desvanece ciertas dudas.

Mientras el poeta camina a lo largo del río, siguiendo el mismo paso de la mujer que va por la orilla opuesta, ella le advierte que observé con cuidado. Entonces aparece súbitamente un resplandor que atraviesa la selva, y se oye una dulce melodía, a la cual sigue un espectáculo lleno de maravilla y de misterio profundo.

(Alighieri)

A continuación, resumen del cantico III “El Paraíso” de La Divina Comedia por Dante Alighieri traducida por Juan de la Pezuela Conde de Cheste.

Después de invocar a Apolo, describe el poeta cómo desde el paraíso terrenal se levantó hacia el primer cielo y cómo Beatriz respondió algunas dudas que se le ocurrieron.

Llegada Dante al cielo de la luna, donde Beatriz reprocha su opinión sobre las manchas que aparecen en ella, le describe lo que ella supone verdaderamente la causa y le explica todo el origen de las esferas celestes, según los conocimientos de los contemporáneos de Dante.

Respondiendo Beatriz a la demanda de Dante, razona sobre la naturaleza del voto. Después, volviéndose a la parte más luminosa del cielo, se echa a volar con su protegido hacia la esfera superior de Mercurio, donde gran multitud de espíritus beatos se agolpa alrededor del Poeta y uno de ellos se ofrece a darle las explicaciones que le pida; Alighieri le pregunta quién es y el espíritu, por su gusto

de responderle, se aviva con tanta luz, que no puede con sus ojos humanos resistirla.

Por algunas palabras de Justiniano nacen nuevas dudas en el ánimo del Poeta de cómo fue justa la crucifixión del Señor y justo también el castigo que le impuso Dios por ella a los judíos crucificadores y de por qué escogió ese modo extraordinario de redención de la especie humana. Beatriz le convence de la justicia de una y otra cosa, y le demuestra al mismo tiempo la razón de la inmortalidad del alma y de la resurrección final. El Poeta y Beatriz suben al cuarto círculo, que es del sol y en él encuentran las almas de los doctores de la ciencia divina.

Sube el Poeta al quinto cielo, que es el de Marte. A través del planeta, en la extensión de dos fajas luminosas en forma de cruz, van apareciendo, entre admirables cánticos, las almas de los que derramaron su sangre por la fe, o al menos combatieron por Cristo y por la Iglesia.

Aparecen otras almas gloriosas que combatieron por la santa causa ante Dante. Pasa al planeta Júpiter, dónde son bienaventurados los que amaron la justicia y la admiración de los pueblos. Muchos espíritus lucientes se forman haciendo letras: se ordenaron después, componiendo palabras; y finalmente, figuran un águila coronada, como símbolo de las justicias del imperio.

El poeta le suplica que desvanezca las dudas que le atormentan respecto a la justicia de los juicios de Dios, y le pregunta si puede salvarse el que no ha

conocido la fe de Cristo y ella aprovecha esta oportuna ocasión para hablar de los malos reyes cristianos de aquel tiempo.

Sube Dante desde el cielo de Júpiter al de Saturno. Allí encuentra a los que se han dado a la vida contemplativa y ve una escala altísima, cubierta de una porción de sustancias. San Pedro Damián responde a diferentes preguntas que le hace el Poeta. (Alighieri)

Se vuelve Beatriz a los santos y les ruega en favor de Dante; y ellos, dispuestos en varios círculos empiezan a dar vueltas más o menos veloces, según el grado de su visión. Del círculo más luminoso sale San Pedro y pregunta Dante a ruego de Beatriz, sobre la virtud teológica de la Fe; él responde con precisión católica y merece la aprobación del gran Apóstol. (Alighieri)

Santiago examina al Poeta sobre la Esperanza y propone tres dudas. Beatriz responde a la segunda. Dante la primera y la tercera. Luego, San Juan evangelista reflexiona con el Poeta.

San Juan Evangelista examina a Dante sobre la Caridad; este le explica y toda la corte celestial aplaude su discreto razonamiento. Recobra el Poeta la vista, y se le presenta un cuarto resplandor, dentro del cual se halla el alma de Adán, que le habla y satisface sus deseos internos.

Desde Géminis se vuelve Dante a ver nuevamente la Tierra. Después se levanta del primer móvil donde no hay humana distinción, ni de lugar ni de tiempo y a la vista de las bellezas eternas, lamenta la codicia de los hombres, de la cual echa la culpa de los malos gobiernos. Beatriz esclarece varias dudas concebidas por el

Poeta sobre la creación de los ángeles. Reprende luego la ignorancia de algunos teólogos de aquel tiempo, y se extiende hablando contra los predicadores que se apartan del Evangelio, y en particular condena a ciertos frailes impostores de su época, que esparcían fábulas ridículas y vendían mentidas indulgencias, con gran ofensa de la religión verdadera.

Vuélvase el poeta a pedir a Beatriz que le resuelva algunas dudas que tiene acerca del Paraíso, y ve que ha desaparecido, y que en su lugar tiene a su lado a San Bernardo, que le señala a su dueña colocada ya en el escaño que a sus méritos corresponde. Dante, lleno de reconocimiento, tiende a ella sus brazos suplicantes y le ruega que conserve siempre en él aquella gracia. Después, el Santo le enseña el Paraíso parte por parte y le señala la más hermosa de las creaturas: María, madre de Dios.

San Bernardo ruega a la Virgen para que ayude a Dante a ver a Dios, y para que luego le dé gracia de aprovecharse de tantas maravillas como ha visto. El poeta, fortificada ya su vista, la dirige a la eterna luz y descubre en un triple cerco el arcano infalible de la Trinidad. Ve en el cerco segundo grabada la esfinge humana de donde le nace el deseo de conocer cómo es la unión de la naturaleza divina con la mortal. Un resplandor imprevisto le aumenta la facultad visiva y descubre entonces el misterio; pero aquí le falta la fantasía y la visión acaba.
(Alighieri)

CAPÍTULO 3
METODOLOGÍA

3. Metodología.

3.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación utilizado en el estudio es cualitativo y de carácter interdisciplinario, tal como dice Hernández “utiliza procesos de producción (audiovisuales, artísticos, literarios, performativos, mediáticos) para indagar a través de la práctica y la experiencia humana, problemas que no son revelados a través de otras metodologías.” (Hernández, 2008)

De esta manera como enfatiza Carrillo: “Está basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales que utiliza disciplinas que cuentan con un componente práctico de producción, como programas dedicados al diseño, la arquitectura y las artes, así como a las industrias creativas y culturales”. (Carrillo, 2014)

Siendo así un abordaje interdisciplinario con objetivo artístico desde la perspectiva de su interacción social y su realidad a partir de diversas ciencias sociales o proyectos de carácter social, cultural y otras disciplinas. Posee un enfoque multimetódico en el que se incluye un acercamiento interpretativo y naturalista, en este caso la producción de videodanza llamado “**MUNDANO**”. La investigación se encuentra bajo dos tendencias simultáneas, una amplia sensibilidad interpretativa, crítica para una concepción y análisis de la experiencia humana positivista ambas estrechamente definidas, positivistas, humanistas y naturalistas.

3.2 Cobertura

Esta investigación se realiza con la colaboración de bailarines de la Universidad de Panamá e invitados

3.3 Población

La población sujeta de estudio se circunscribe a la participación de nueve (9) bailarines de danza moderna y contemporánea: Norberto Castillo, Ángel Córdoba, Ekatherine Guerrero, Sara Rodríguez, Jeimmy Lezcano, Sheallsea Hernández, Keicy Castillo, Boris Ángel Alvarado y Estibaliz Amaya.

3.4 Cronograma.

En esa investigación se estableció un cronograma de eventos por mes que nos permitió la mejor consecución de las diferentes actividades. (ver cuadros en anexos tabla 15).

3.5 Procedimiento de la Investigación.

La investigación se llevó a cabo con la revisión de la documentación bibliográfica y la obtención de datos de artículos, libros, proyectos de coreógrafos, compañías y festivales de danza, quienes promueven el mundo del videodanza y han constituido valiosas fuentes de información sobre el tema sujeto de estudio elaborado una guía de entrevista.

Seguidamente se realizó entrevista a los profesores Diguar Sapi y Julia Olivella quienes han difundido el videodanza a lo largo de su carrera profesional. A su vez la guía orientaba la conversación sobre aspectos relacionados sobre el videodanza, su historia, características a fin de profundizar conocimientos sobre nuevas formas de creación artística, como es la unificación entre danza y tecnología.

Por otro lado, se planificaron los días de ensayo, grabación y edición de los respectivos actos de la producción del videodanza **“MUNDANO”**.

CAPÍTULO 4

VIDEODANZA: “*MUNDANO*”

4. Videodanza: “MUNDANO”

Para iniciar la creación del **Videodanza “MUNDANO”**, nos guiamos de las etapas del proceso de producción audiovisual, el cual se divide en preproducción, producción y postproducción.

4.1. Preproducción

A continuación, la fase en el cual se crearon y desarrollaron las ideas para la construcción del **videodanza “MUNDANO”**.

4.1.1 Proceso Creativo

“*La Divina Comedia*” de Dante Alighieri nos atrae e inspira para ofrecer otro punto de vista y perspectiva de lo que trata su época, de esta manera actualizar y además la historia a nuestra realidad incorporando el concepto llamado Videodanza y así captar el interés de la sociedad, resaltando los puntos principales de “*La Divina Comedia*”.

De este modo la composición coreográfica está basada en el texto poético como fuente, siendo el punto de partida, creando a través del movimiento la historia; utilizando emociones, conceptos generales y pautas en el movimiento como: el espacio, el tiempo, el cuerpo y la dinámica, teniendo en cuenta algunos componentes de la coreografía grupal: distribución en el espacio, variaciones de tiempo y los tipos de ensamble. Conscientes de que la obra “*La Divina Comedia*” representa diferentes simbolismos que remiten al conocimiento y pensamiento religioso, que se materializa en personajes, lugares, movimiento y expresiones corporales, a través de una pieza audiovisual artística, la creación del videodanza

es de manera colectiva. Decidimos titular el videodanza "**MUNDANO**", porque refleja las luchas constantes que tiene la humanidad, en la búsqueda de la depuración contra sus imperfecciones ya que se encuentran agobiados por los placeres, lujos y vanidades del mundo presentando estado de incertidumbre, abandonando toda esperanza persuadidos por la razón y la fe llegando al sosiego. Siendo así un tema extenso, interesante y controversial el trabajo se estructuró en preproducción, producción y en postproducción, (rodaje de los tres actos *Infierno, Purgatorio y Paraíso*). La dirección, producción y montaje coreográfico se distribuyó de la siguiente manera: Acto a 1 "Infierno" coreografía, por Josbel Sierra, Acto 2 "Purgatorio" coreografía, por Nicole Vargas y Acto 3 "Paraíso" coreografía por Josbel Sierra y Nicole Vargas; como camarógrafo Nelson González. Con el fin de mostrar coreografías inéditas en el videodanza "**MUNDANO**".

4.1.2 Personajes

La producción de **Videodanza "MUNDANO"** consta de tres personajes principales: "Dante", que personifica la humanidad; "Virgilio" personifica la razón, "Beatriz" personifica la fe y los personajes secundarios: el "Chamuco" ser sobrenatural que personifica al Diablo, "los 7 Pecados capitales" representan los vicios y las faltas humanas, "el Ángel guardián de las puertas del Purgatorio", "las Ánimas del Purgatorio" y "las Almas del Paraíso".

Personajes principales:

- “Dante” - Jeimmy Lezcano y Ekatherine Guerrero.
- “Virgilio” - Ángel Córdoba.
- “Beatriz” - Sheallsea Hernández.

Personajes Secundarios:

- “El Chamuco” - Norberto Castillo.
- “El Ángel guardián de las puertas del purgatorio”: Josbel Sierra.
- “Los 7 Pecados Capitales”: Ekatherine Guerrero, Sara Rodríguez, Keicy Castillo, Estibaliz Amaya y Nicole Vargas.
- “Las Ánimas del Purgatorio” y “Las Almas del paraíso”: Ángel Córdoba, Ekatherine Guerrero, Sara Rodríguez, Boris Ángel Alvarado, Estibaliz Amaya, Nicole Vargas y Josbel Sierra.

4.1.3 Elenco.

A continuación, breves reseñas de cada uno de los bailarines que colaboraron en la producción de videodanza: **“MUNDANO”**

Los bailarines que contribuyeron a la producción del videodanza son aquellos estudiantes que forman parte de la Universidad de Panamá y la Universidad Católica Santa María la Antigua.

FOTO 1

Ángel de Jesús Córdoba Sánchez

Optando por la Licenciatura en Derecho y Ciencias Políticas en la Universidad de Panamá. Bailarín de salsa y danza contemporánea.

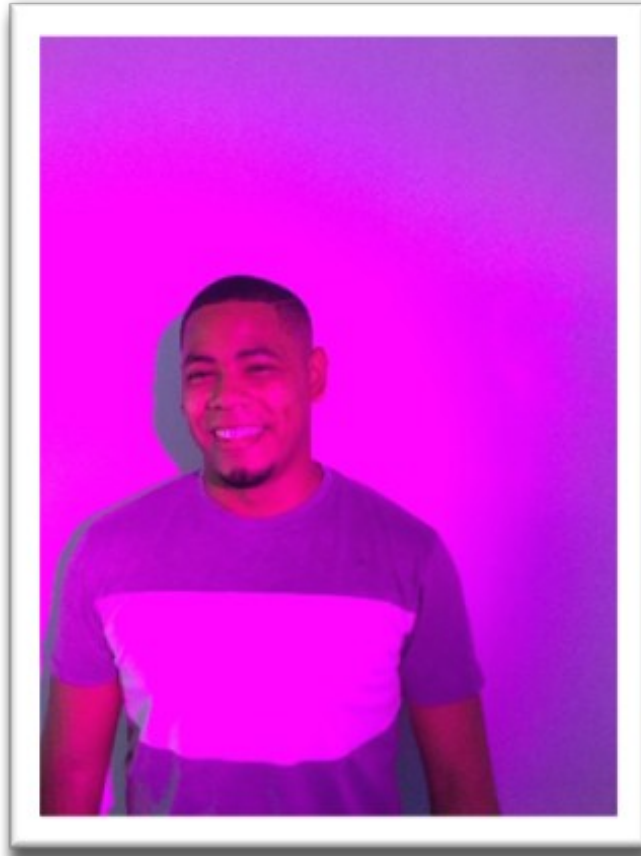


Foto tomada en Dynasty Studio, 2021

FOTO 2

Ekatherine Amelia Guerrero Ortiz

Optando el título de técnico de Danza Moderna en la Escuela de Danza y la Licenciatura en Bellas Artes con especialización en Danza con énfasis en Danza Moderna en la Universidad de Panamá. Bailarina danza moderna, contemporánea y ballet clásico.

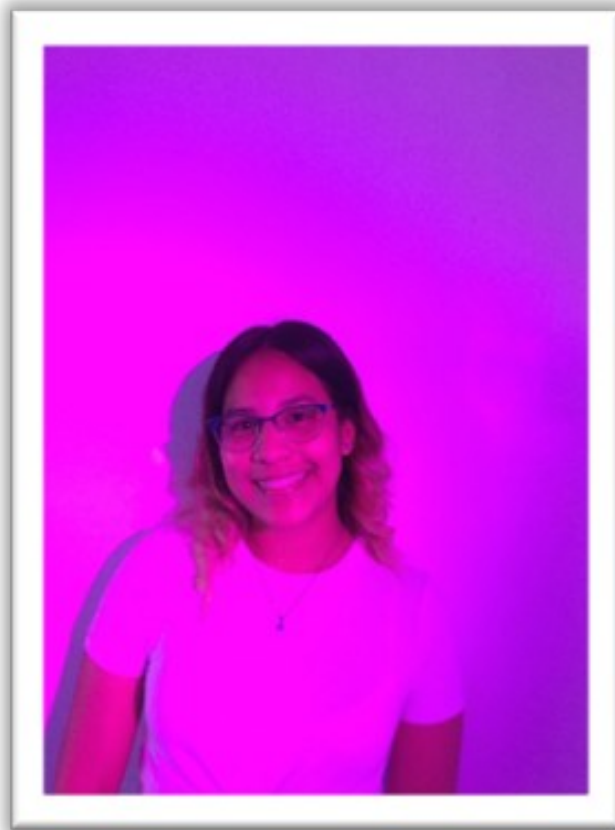


Foto tomada en Dynasty Studio, 2021.

FOTO 3

Boris Ángel Alvarado López

Optando por la licenciatura de Bellas Artes con especialización en Danza, con énfasis en Danza Moderna en la Universidad de Panamá. Bailarín de danza moderna, contemporánea y house dance

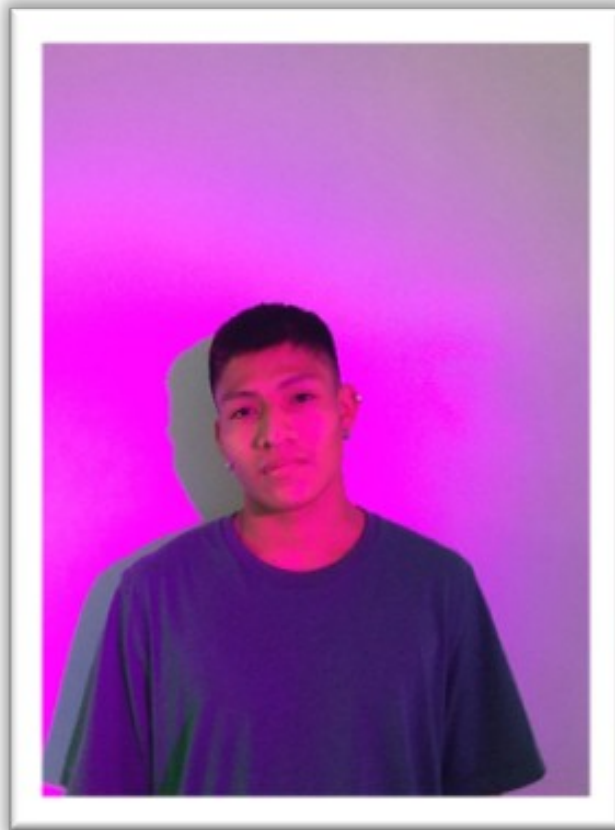


Foto tomada en Dynasty Studio, 2021.

FOTO 4

Sara Raquel Rodríguez Estrada

Optando por la licenciatura de Bellas Artes con especialización en Danza con énfasis en *Jazz* y Danzas de carácter en la Universidad de Panamá. Bailarina de *jazz*, danza moderna y contemporánea.



Foto tomada en Dynasty Studio, 2021.

FOTO 5

Estibaliz Elizabeth Amaya Nieto

Estudia Ciencias de la Comunicación Social en la Universidad Santa María la Antigua. Bailarina de jazz, tap, danza contemporánea y ballet clásico.

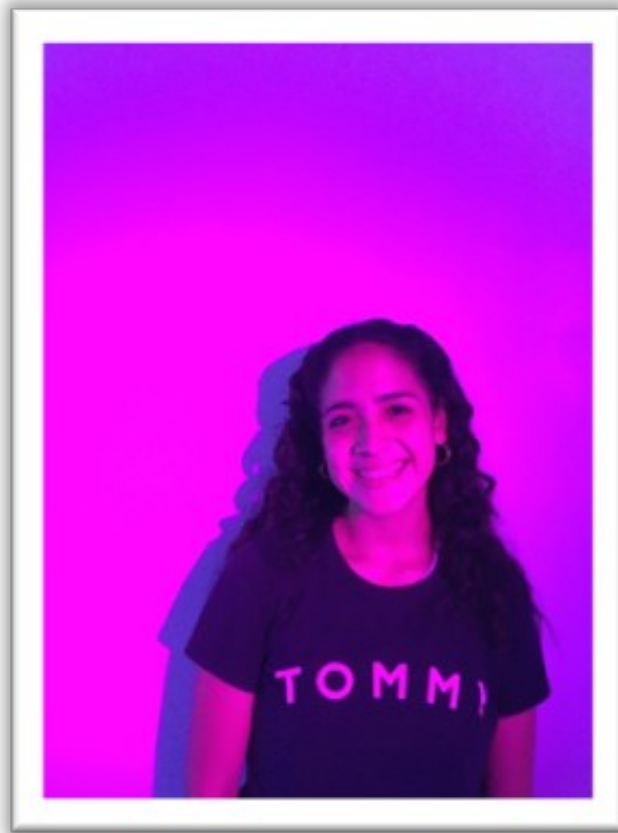


Foto tomada en Dynasty Studio, 2021.

FOTO 6

Keicy Yivelis Castillo Martínez

Optando por la Licenciatura en Bellas Artes con especialización en Danza, con el énfasis en Ballet Clásico en la Universidad de Panamá. Bailarina de ballet clásico, danza moderna y contemporánea.



Foto tomada por Martín Cisneros, 2020

FOTO 7

Sheallsea Hernández Harding

Optando a la licenciatura de Bellas Artes con especialización en Danza, con énfasis en Danza Moderna en la Universidad de Panamá. Baiarina de danza moderna, contemporánea y aérea.

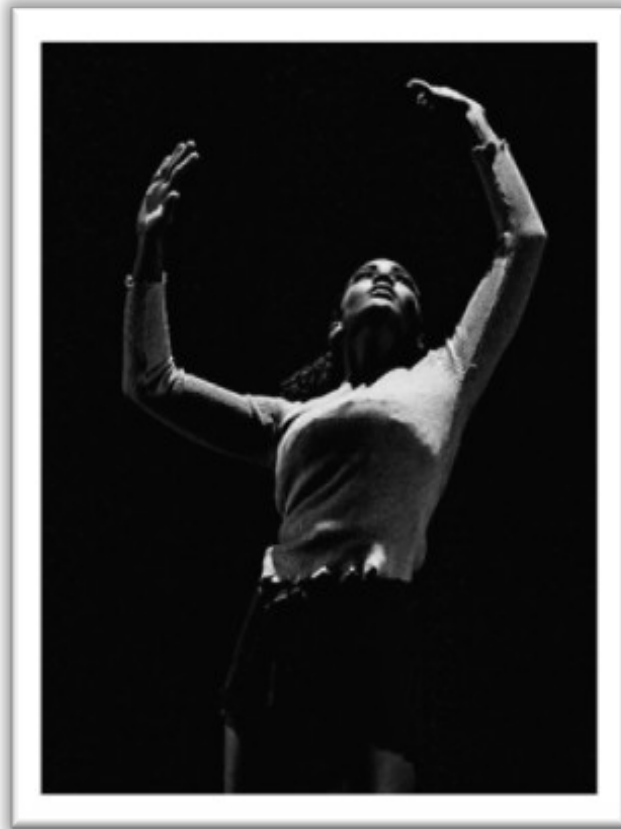


Foto tomada por David W. Constable, 2021

FOTO 8

Jeimmy Stephanie Lezcano Chirú

Licenciada en Educación Preescolar, optando por el título de licenciatura en Bellas Artes con especialización en Danza, con énfasis en Danza Moderna en la Universidad de Panamá. Bailarina de danza moderna, contemporánea y salsa.

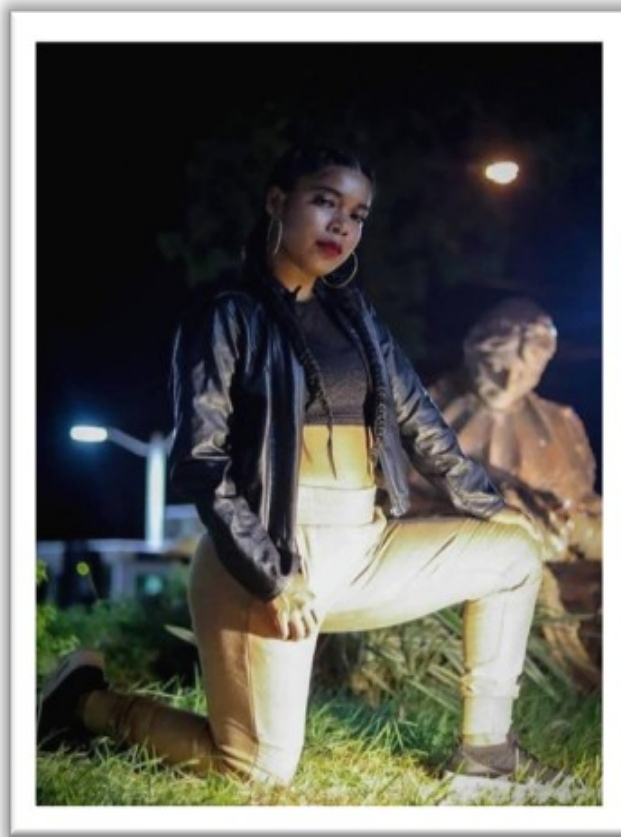


Foto tomada en el cierre de verano 2020, grupo Universitario Big Family.

FOTO 9

Norberto Castillo Edie

Optando a la licenciatura de Bellas Artes con especialización en Danza, con énfasis en Danza Moderna en la Universidad de Panamá. Bailarín de danza moderna, contemporánea y aéreo.

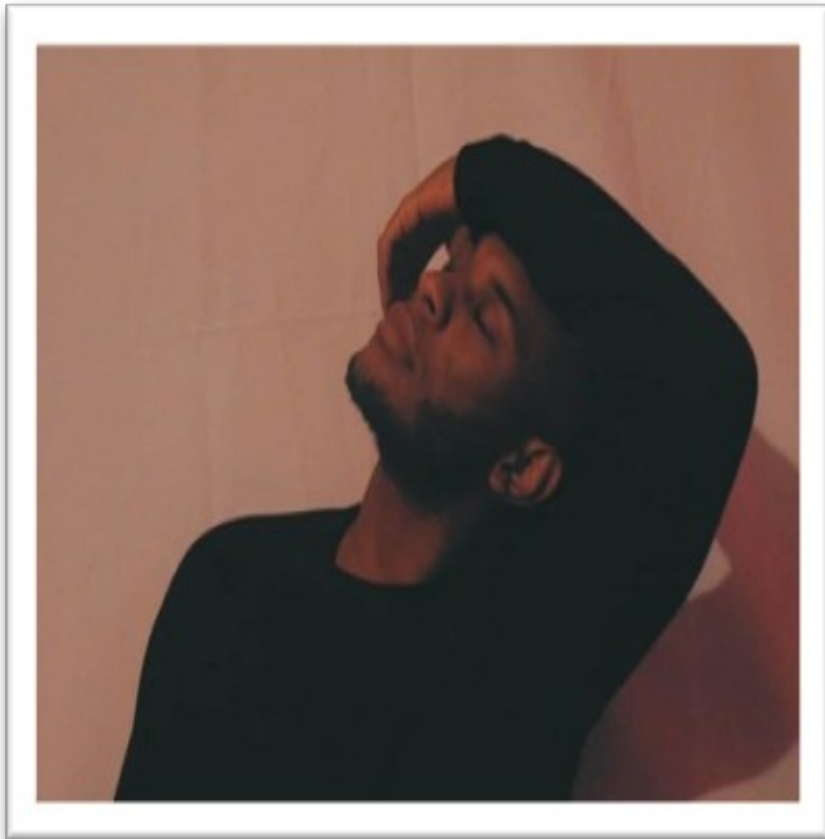


Foto tomada por Norberto Castillo, 2021.

4.1.4 Vestuario

A continuación, el vestuario de acuerdo con el tipo de personaje que representa en la producción de Videodanza: **“MUNDANO”**.

TABLA 1

Vestuario de “Dante”



"Dante" <i>Inspirado en el vestuario cotidiano o casual</i>	
<p>“Dante” y “Virgilio” están representados por el color blanco, ya que provoca un efecto emocional, reflexivo y de crecimiento.</p>	
<p>FOTO 10</p>  <p><i>Foto tomada en la calzada de Amador, por Nelson González, 2021.</i></p>	<p>FOTO 11</p>  <p><i>Foto tomada en la calzada de Amador, por Nelson González, 2021.</i></p>

TABLA 2

Vestuario de “Virgilio”

“Virgilio”

FOTO 12



Foto tomada en la calzada de Amador, por Nelson González, 2021.

FOTO 13

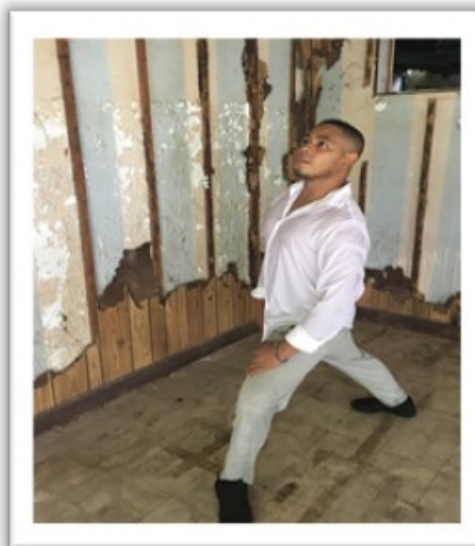


Foto tomada en la calzada de Amador, por Nelson González 2021

TABLA 3
Vestuario de "Chamuco"

Los personajes los determina el color negro el cual representa la muerte, el misterio y el pecado.

"Chamuco"

FOTO 14



Foto tomada en la calzada de Amador, por Nelson González, 2021

FOTO 15

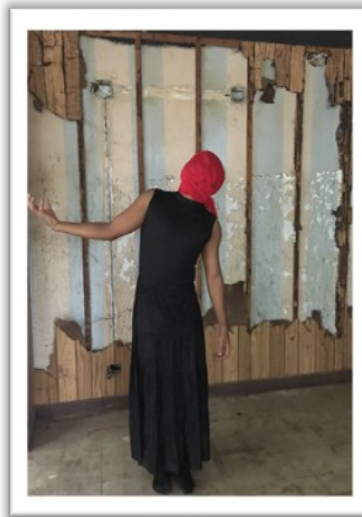


Foto tomada en la calzada de Amador, por Nelson González, 2021

TABLA 4

Vestuario de “Los 7 Pecados Capiales”

“Los 7 Pecados Capiales”

FOTO 16



Foto tomada en la calza de Amador, por Nelson González, 2021.

FOTO 17

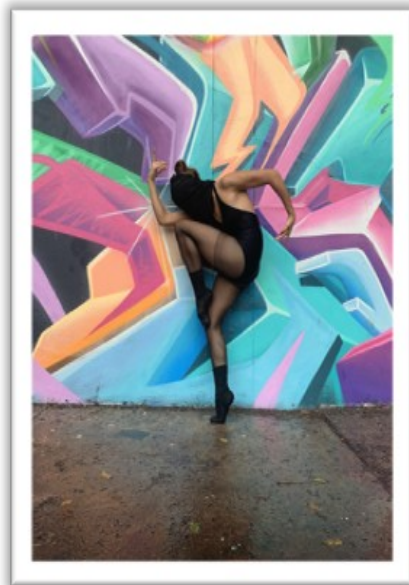


Foto tomada en la calza de Amador, por Nelson González, 2021.

TABLA 5

Vestuario de “Las Ánimas del Purgatorio”

“Las Ánimas del Purgatorio”

Los caracteriza el color gris el cual significa resignación e indecisión.

FOTO 18



Foto tomada en el Parque Recreativo y Cultural Omar Torrijos por Nelson González 2021.

FOTO 19



Foto tomada en el Parque Recreativo y Cultural Omar Torrijos por Nelson González 2021.

TABLA 6

Vestuario “Las Almas del Paraíso”

“Las Almas del Paraíso”

Los caracteriza el color blanco que significa la paz, la pureza y la limpieza.

FOTO 20



*Foto tomada en Casco Viejo, playa Santo Domingo por Nelson González
2021*

FOTO 21



*Foto tomada en Casco Viejo, playa Santo Domingo por Nelson González
2021*

4.1.5 Diseño de Maquillaje

A continuación, el maquillaje y los accesorios de acuerdo con el tipo de personaje que se encuentra en la producción de videodanza: **“MUNDANO”**.

TABLA 7

Accesorio de “Chamuco” y “Los 7 Pecados Capitales”.

FOTO 22



Foto tomada en la calzada de Amador, por Nelson González 2021.

El “chamuco” está representado con el color rojo, el cual denota exceso, temperamento y peligro.
“Los 7 Pecados Capitales” están representados por el color negro, el cual representa pecado.

TABLA 8

Maquillaje de “Las Ánimas del Purgatorio”.

FOTO 23



Foto tomada en el Parque Recreativo y Cultural Omar Torrijos por Nelson Gonzales 2021.

Las Ánimas del Purgatorio se distinguen por una marca en su rostro, el cual significa que están en un proceso de purificación

TABLA 9

Maquillaje de "Las Almas del Paraíso".

Paraíso
<p data-bbox="786 457 919 491">FOTO 24</p>  <p data-bbox="423 1171 1281 1245"><i>Foto tomada en Casco Viejo, playa Santo Domingo por Sara Rodríguez 2021.</i></p>
<p data-bbox="383 1276 1321 1346">Las Almas del paraíso están distinguidas por diferentes colores en sus ojos, el cual representa su purificación</p>

4.1.6 Cronograma

A continuación, presentamos nuestro cronograma de montaje, ensayos y rodajes de la producción del Videodanza "MUNDANO".

TABLA 10

Cronograma de montaje coreográfico, ensayos y rodaje de la producción de Videodanza "MUNDANO".

Mes	JULIO	
Acto	INFIERNO	LUGAR
10:00 am	Domingo 4 Montaje	Parque Urracá
10:00 am	Domingo 11 Ensayo	Parque Urracá
10:00 am	Domingo 18 Ensayo	Parque Urracá
10:00 am	Domingo 25 Rodaje	Amador
Mes	SEPTIEMBRE	
Acto	PURGATORIO PARAÍSO	LUGAR
10:00 am	Domingo 5 Montaje	Parque Urracá
10:00 am	Domingo 12 Ensayo	Parque Urracá
10:00 am	Domingo 25 Rodaje Purgatorio	Parque Omar
Mes	OCTUBRE	
Acto	PARAÍSO	LUGAR
10:00 am	Domingo 10 Rodaje	Casco Antiguo

4.1.7 Ensayo

Para nosotras era importante lograr un efecto determinado en las secuencias coreográficas como emociones, ideas o los puntos de vista de cada una. Teniendo presente los elementos de movimiento de la danza creando diseños en el espacio, en el tiempo, conformando variedades de ritmo y gestos coreográficos, sin olvidar la elección de la música y el lenguaje audiovisual el cual comprende aspectos morfológicos (elementos visuales y sonoros), aspectos sintácticos conformado por los planos ángulos y movimientos de la cámara y, por último, los aspectos estéticos. En pocas palabras creando movimientos coreográficos para la cámara.

FOTO 25

Ensayo de "Purgatorio"



Fuente: Foto tomada en el Parque Urracá 2021, montaje de acto 2 "Purgatorio"

El montaje coreográfico y los ensayos se llevaron a cabo en el Parque Urracá, usando el espacio por cuatro horas. La composición coreográfica fue creada a través de la experimentación de los movimientos respectivos del cuerpo en el espacio. Logrando la conceptualización finita de cada una de las escenas de los respectivos actos de *“Infierno, Purgatorio y Paraíso”* utilizando el vocabulario específico de las técnicas de danza moderna y contemporánea.

FOTO 26

Ensayo de “Purgatorio”



FOTO 27

Ensayo de “Purgatorio”



Fuente: Fotos tomadas en el Parque Urracá 2021, montaje de acto 2 “Purgatorio”

4.1.8 Guion Técnico

Se presenta a continuación, el guion técnico de la producción de **Videodanza "MUNDANO"**. Presenta escenas, planos, movimientos y direcciones de las cámaras, acciones de los personajes y sonido de cada escena.

TABLA 11

Guion técnico de acto 1 "Infierno"

Dirigido por Josbel Sierra. Camarógrafo Nelson González.				
Escena	Plano	Movimiento/ Dirección	Acción	Sonido
1	Plano secuencial	Izquierda a derecha	Dante entra por la izquierda caminando hasta llegar al mismo infierno	"Monastic" grabado por "Seefel".
2	Plano medio corto a general	Retroceso	Aparece el chamuco, atrás de él los pecados	
3	Plano secuencial y general	Derecha a izquierda (rodeando)	Dante se encuentra de pie enfrente del chamuco	
4	Plano secuencial	Izquierda a derecha Retroceso	Dante se encuentra de pie, Virgilio aparece	"Burned" grabado por "Seefel".
5	Plano medio largo	Fija	Dante de pie en escena y dos pecados le susurran al oído	
6	Plano entero	Fija	Cerberos- tres cabezas se mueven	
7	Plano medio	Fija	Dante está de pie mientras Virgilio le susurra al oído.	

TABLA 12*Guion técnico del acto 2 "Purgatorio"*

Dirigido por Nicole Vargas. Camarógrafo Nelson González.				
Escena	Plano / Encuadre	Dirección / Movimiento	Acción	Música
1	Plano medio	Retrocediendo	Dante y Virgilio entran caminando al purgatorio	"Tunnels" grabado por "Farrel Wooten".
2	Plano medio	Fija	Al entrar se le acercas un ángel a Dante y le graba siete veces la letra P en la frente	
3	Plano general o gran Plano	Fija acercamiento	Las Ánimas del Purgatorio empiezan a bailar	"Foretokens" grabado por "Wendell Scherer."
4	Plano general	Derecha a izquierda	Secuencia de baile Dante y Virgilio	

Tabla 13

Guion técnico del acto 3 "Paraíso"

Dirigido por Nicole Vargas y Josbel Sierra. Camarógrafo Nelson González.				
Escena	Plano / Encuadre	Dirección / Movimiento	Acción	Música
1	Plano general	Derecha a izquierda	Bailan Dante y Beatriz	"Breathe" grabado por "Flurie".
2	Plano general	Fija	Dante sale entre las almas	
3	Plano general o gran plano	Diferentes tomas (ángulos)	Grupal	
4	Plano medio	Diferentes tomas (ángulos)	Las almas bailan dentro del agua	
5		Hacia al frente	Dante camina por la orilla de la playa	

4.1.9 Sistema de Notación de Diseño de Patrones Escénicos.

Se presenta a continuación, la descripción de la composición coreográfica de las escenas, las cuales fueron coreografiadas para la cámara logrando materializar la producción de **Videodanza "MUNDANO"**, utilizando el sistema de notación de diseño de patrones escénicos con códigos personalizados.

A continuación, se dan a conocer los códigos personalizados para el sistema de notación de diseños de patrones escénicos:

I = izquierda

⊙ = cámara

C = centro

+ = Dante

D = derecha

x = Chamuco

I ab = izquierda abajo

● = Beatriz

C ab = centro abajo

^ = Virgilio

D ab = derecha abajo

■ = Los 7 Pecados Capiales

I arr = izquierda arriba

◇ = Ánimas del Purgatorio

C arr = centro arriba

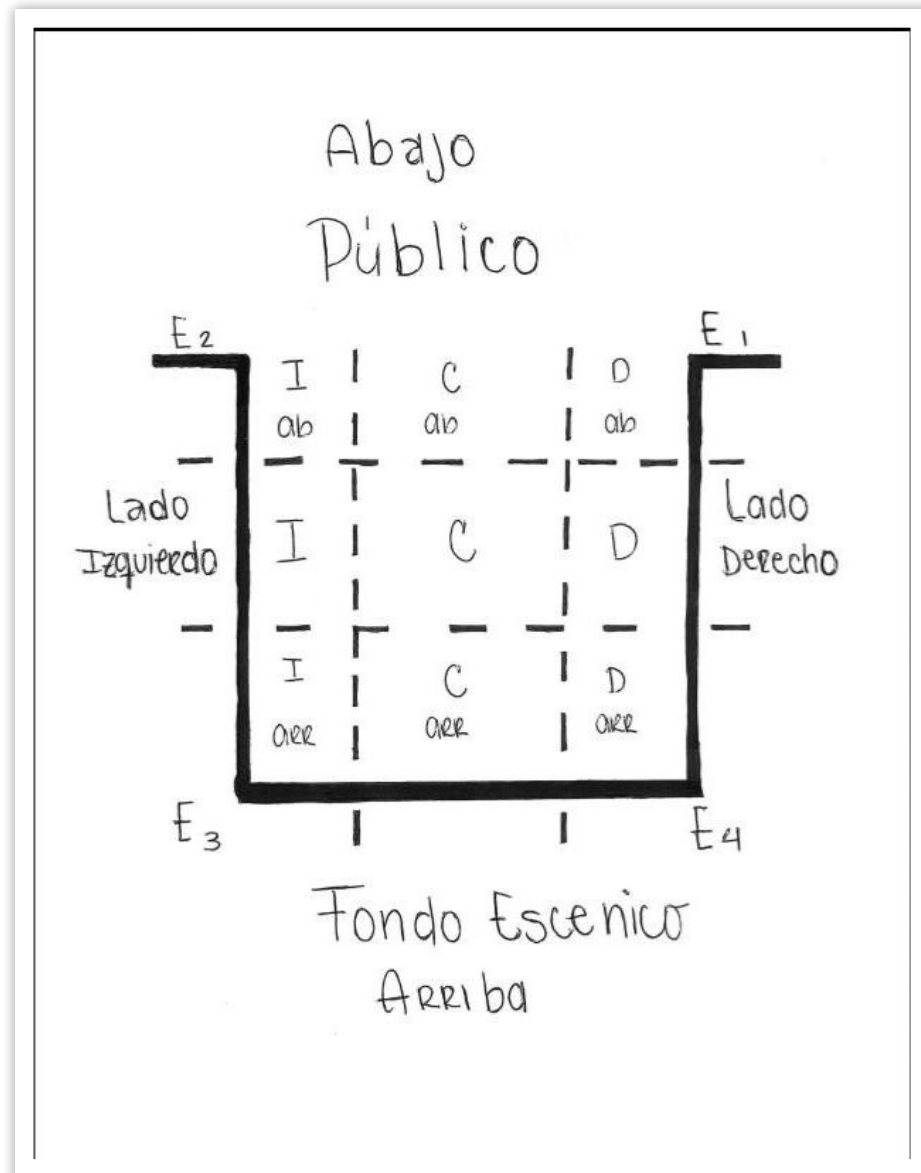
• = Almas del Paraíso

D arr = derecha arriba

—> = Desplazamientos

FOTO 28

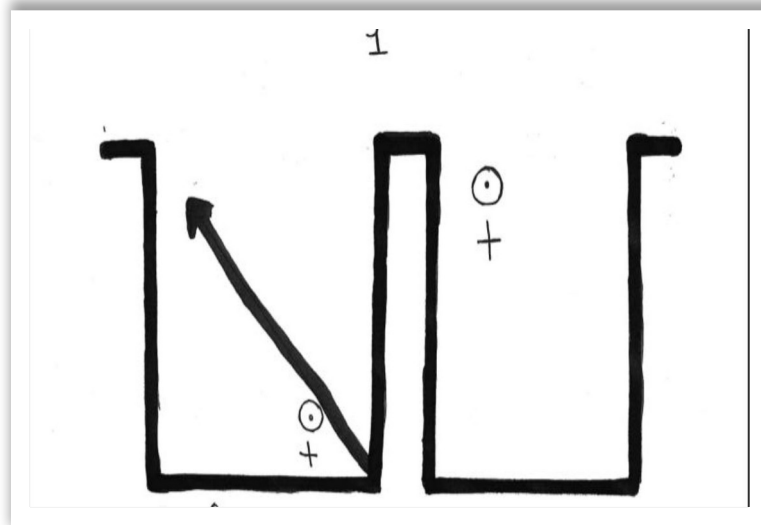
Diagrama del diseño de patrones escénicos.



INFIERNO

FOTO 29

Diseño de escena 1

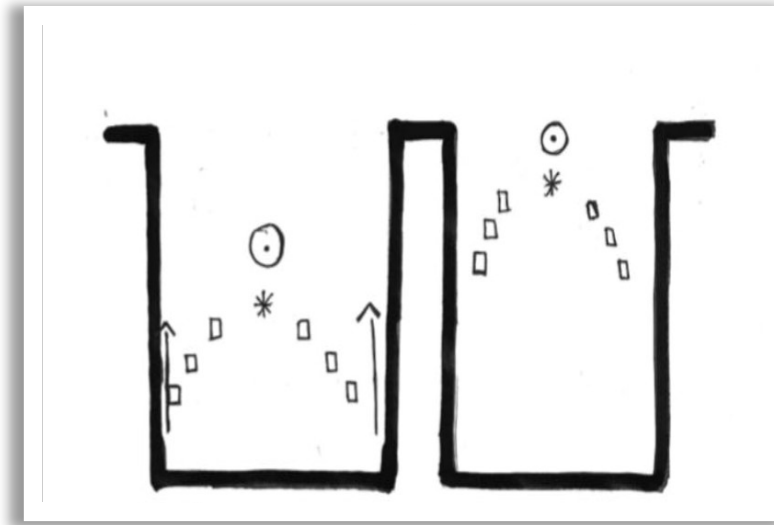


+ "Dante" ingresa caminando por el lado derecho arriba, hasta llegar al mismo Infierno.

⊙ "La cámara" se encuentra de frente a Dante, y se desplaza en retroceso hacia el lado izquierda abajo.

FOTO 30

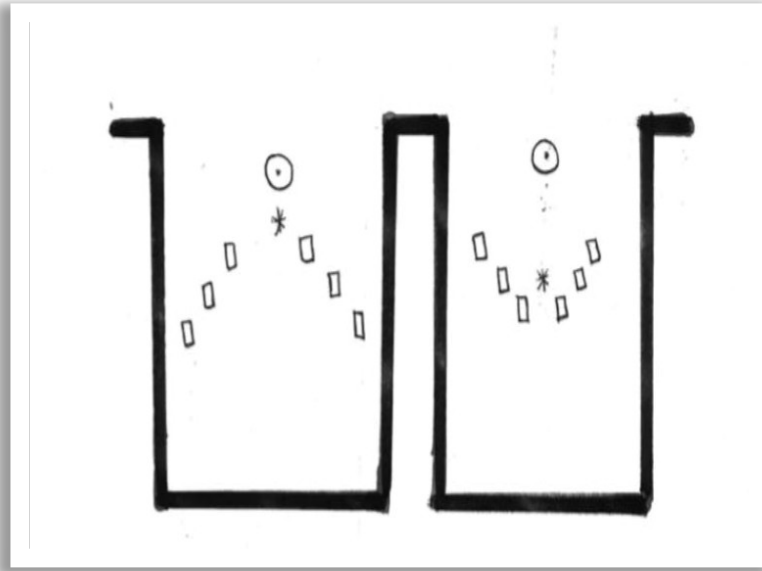
Diseño de escena 2



- × "Chamuco" se encuentra de pie en el centro de la escena.
- "Los 7 Pecados Capiales" se encuentran posicionados atrás del chamuco diagonalmente para crear una (V) invertida, desde el centro hacia los lados izquierda arriba y derecha arriba.
- ×□ se desplazan hacia al frente realizando una caminata de 16 tiempos, hasta llegar al centro abajo.

FOTO 31

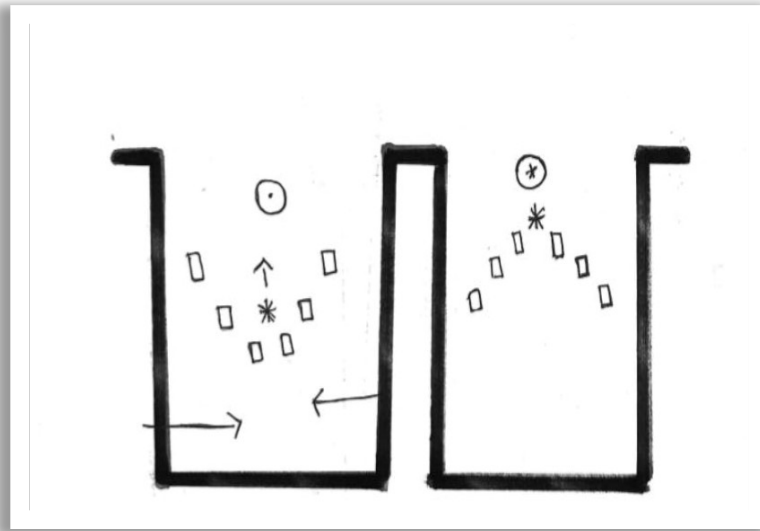
Diseño de escena 2



- × “Chamuco” retrocede hacia el centro
- “Los 7 Pecados Capitales” cambian de posición retrocediendo.
- ⊙ “La cámara” se encuentra de frente al chamuco y los 7 Pecados Capitales.

FOTO 32

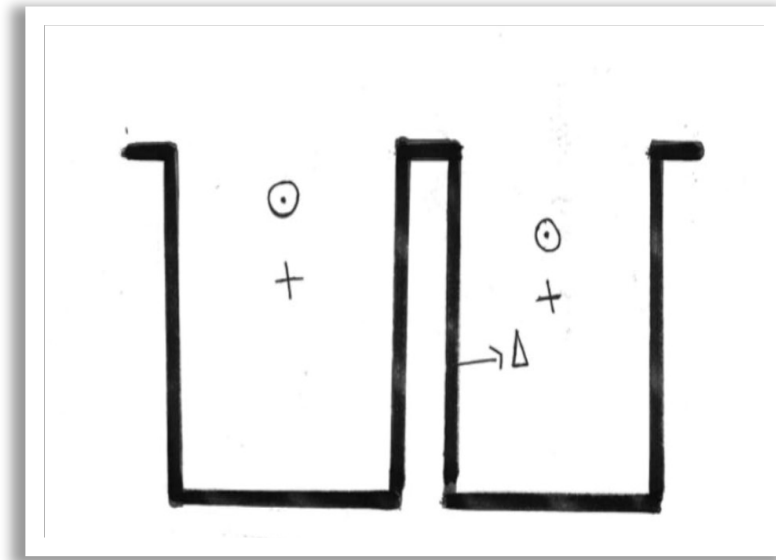
Diseño de escena 3



- ×□ “Chamuco” y “los 7 Pecados Capiales” se desplazan, para cambiar de posición.
- “Los Pecados Capiales” 1, 2, y 3 se desplazan hacia el lado derecho arriba, “los Pecados Capiales” 4, 5, 6 y 7 se desplazan hacia el lado izquierdo.
- ⊙ “La cámara” los rodea, para realizar un plano secuencial.

FOTO 33

Diseño de escena 4

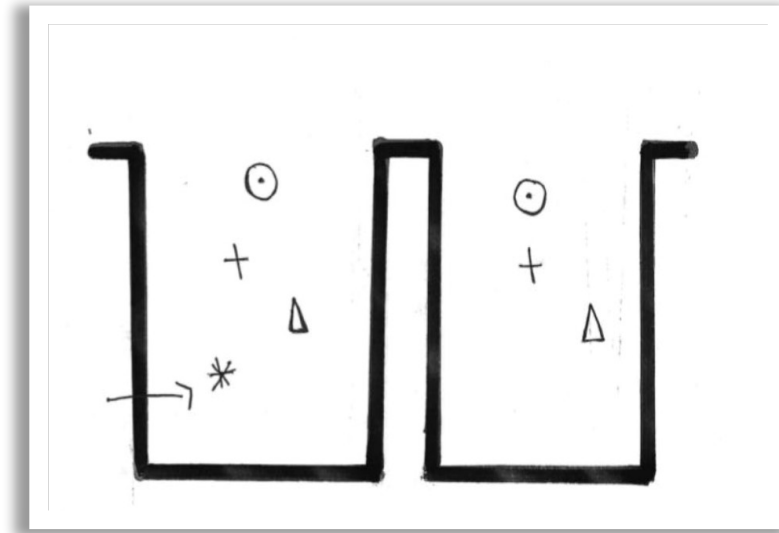


+ "Dante" se encuentra de pie en el centro de la escena.

^ "Virgilio" aparece en escena caminando por el lado izquierdo y se posiciona diagonalmente detrás de Dante.

FOTO 34

Diseño de escena 4



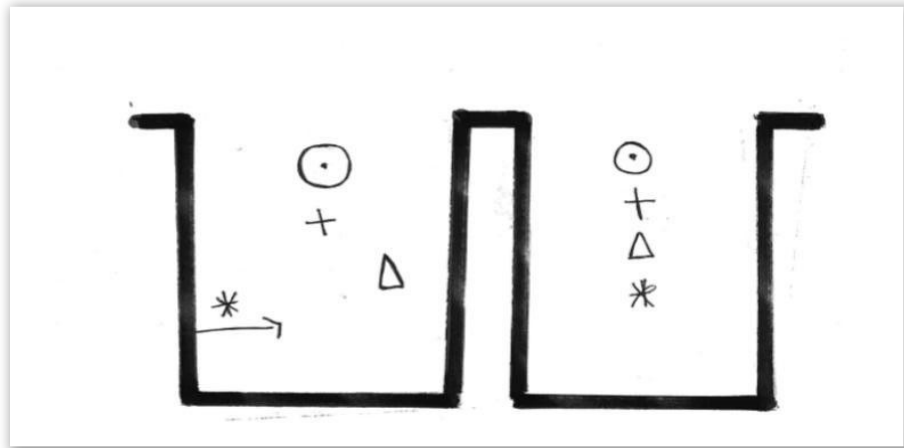
+^ "Dante" y "Virgilio" bailan en el centro.

× "Chamuco" aparece en escena por el lado izquierdo arriba, desplazándose, bailando en 8 tiempos, desaparece de la escena.

⊙ "La cámara" se encuentra en el centro

FOTO 35

Diseño de escena 4

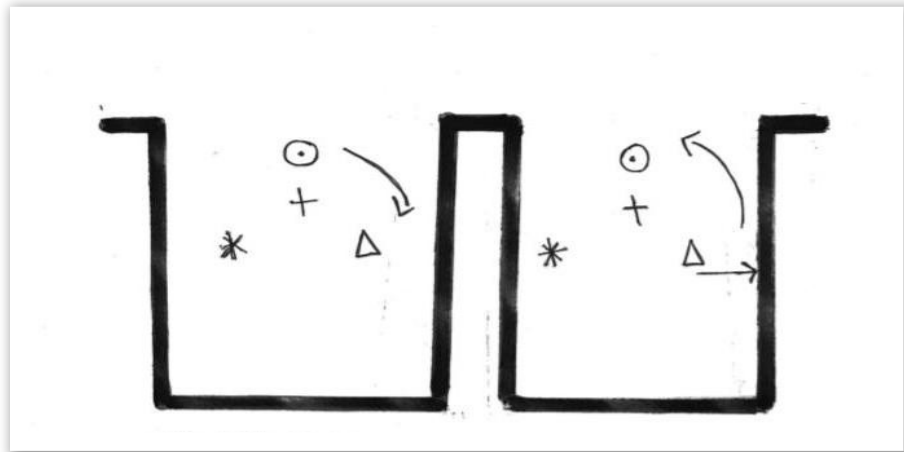


+^ "Dante" y "Virgilio" bailan en el centro.

× "Chamuco" aparece en escena por el lado izquierdo arriba, desplazándose, bailando en 8 tiempos, colocándose detrás de Virgilio para realizar una columna entre el centro. ×^+ "Dante" "Virgilio" y "Chamuco" rompen la columna.

FOTO 36

Diseño de escena 4



× "el chamuco" se coloca en el lado izquierdo arriba.

^ "Virgilio" sale de la escena por el lado derecho arriba.

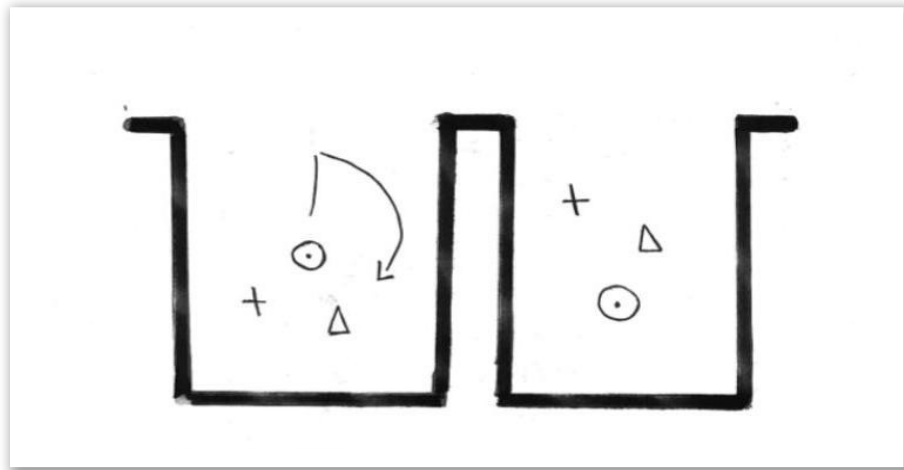
+ "Dante" se queda de pie en el centro arriba, luego retrocede en 8 tiempos hacia el "Chamuco" y bailan en el lado izquierdo arriba.

⊙ "La cámara" se desplaza del centro hacia el lado el lado derecho.

PURGATORIO

FOTO 37

Diseño de escena 1

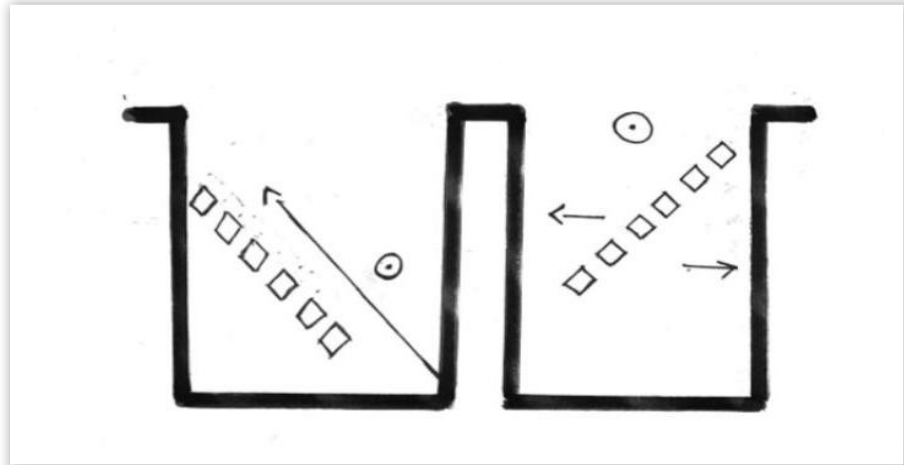


^+ "Dante" y "Virgilio" entran en escena caminando desde el centro arriba hasta llegar al centro abajo.

⊙ "La cámara" se encuentra en retroceso y cambia de dirección por el lado derecho arriba.

FOTO 38

Diseño de escena 3



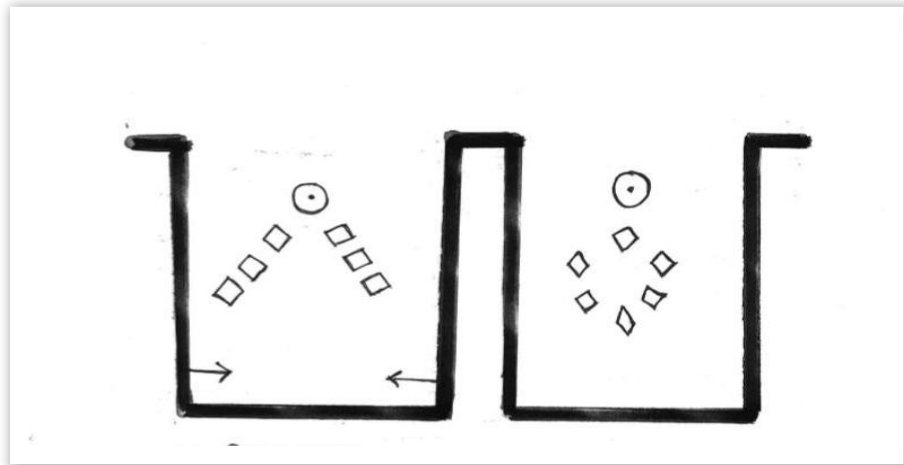
◇ "Las Ánimas del Purgatorio" se encuentran en escena en una columna desde el lado derecho arriba hacia el lado izquierdo abajo.

⊙ "la cámara" va en retroceso desde el lado derecho arriba hacia el lado izquierdo abajo.

◇ "Las Ánimas del Purgatorio" rompen la columna con un slit y formar un (v) invertida.

FOTO 39

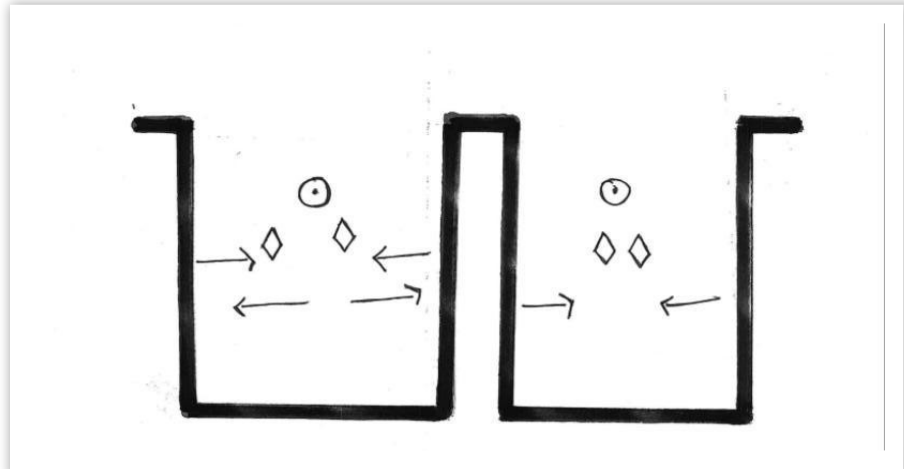
Diseño de escena 4



◇ "Las Ánimas del Purgatorio" al formar una (V) invertida desde el centro abajo, bailando forman un círculo en el centro y salen de escena corriendo

FOTO 40

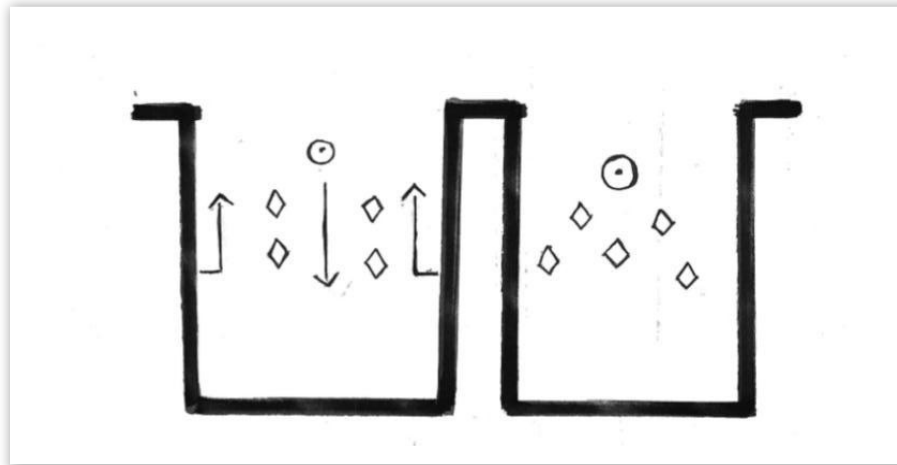
Diseño de escena 4



◇ “Dos Ánimas del Purgatorio” entran a escena caminando: “Las Ánimas del Purgatorio” 1 entra a escena por el lado izquierdo y “La Ánima del Purgatorio” 2 entra a escena por el lado derecho.

FOTO 41

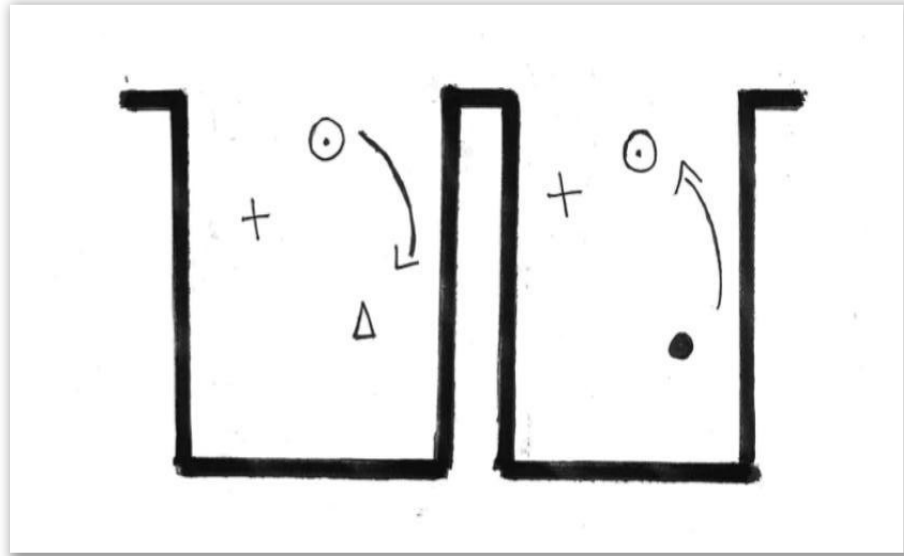
Diseño de escena 4



- ◇ "Las Ánimas del Purgatorio" 1 y 2 salen de la escena y aparece en escena "Las Ánimas del Purgatorio" 3 y 4 corriendo desde centro arriba hasta llegar al centro abajo. Al llegar a su posición "Las Ánimas del Purgatorio" 1 y 2 entran caminando, colocándose justo detrás de "Las Ánimas del Purgatorio" 3 y 4.
- ⊙ "La cámara" se encuentra centro abajo y se desplaza entre "Las Animas del Purgatorio hasta llegar al centro arriba.
- ◇ "Las Ánimas del purgatorio" entran a escena, una por una colocándose en diferentes posiciones y realizar 8 tiempos de movimiento libre.

FOTO 42

Diseño de escena 5



+ “Dante” se encuentra de pie en escena en el lado izquierdo abajo.

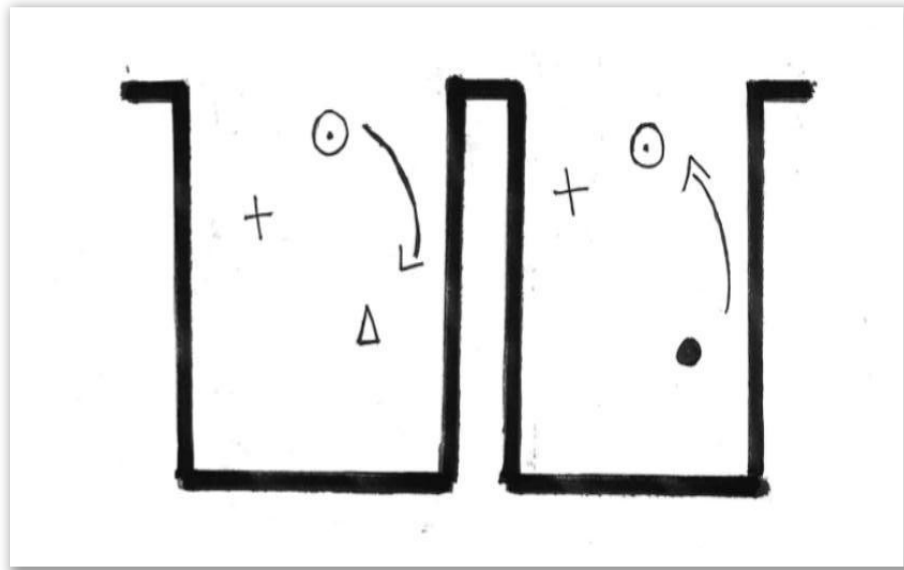
^ “Virgilio” se encuentra de pie en escena en lado derecho arriba.

⊙ “La cámara” se encuentra en el centro abajo y se desplaza hacia el lado derecho”.

PARAÍSO

FOTO 43

Diseño de escena 1



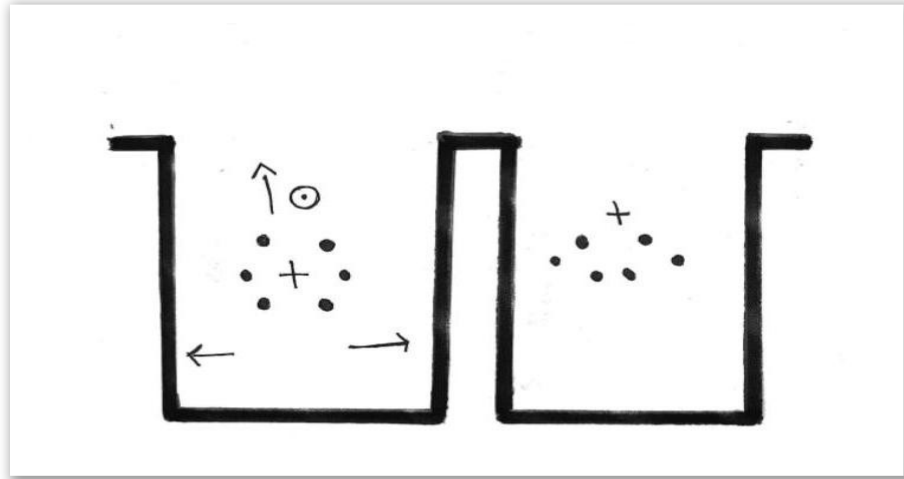
+ "Dante" se encuentra de pie en escena en el lado izquierdo abajo.

• "Beatriz" se encuentra de pie en escena en lado derecho arriba.

⊙ "La cámara" se encuentra en el centro abajo y se desplaza hacia el lado derecho.

FOTO 44

Diseño de escena 2



+ “Dante” y • “Las Almas del Paraíso” se encuentran en escena en el centro, Las Almas del Paraíso rodean a “Dante”.

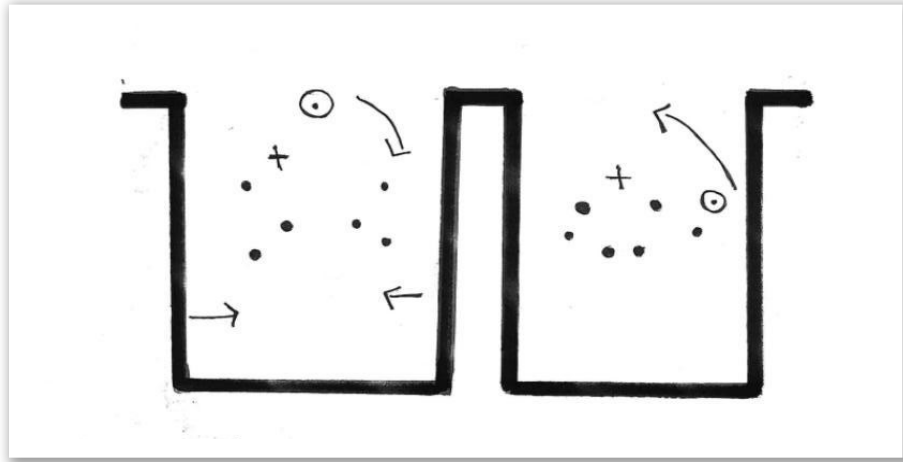
⊙ “La cámara” se encuentra en el centro abajo

+ “Dante” y • “Las Almas del Paraíso” se desplazan en diferentes direcciones:

+ “Dante” se desplaza hacia el centro abajo. • “Las Almas del Paraíso” 1, 2 y 3 se desplazan hacia el lado derecho, “Las Almas del Paraíso” 4, 5 y 6 se desplazan hacia el lado izquierdo, realizando una formación en ventana.

FOTO 45

Diseño de escena 3



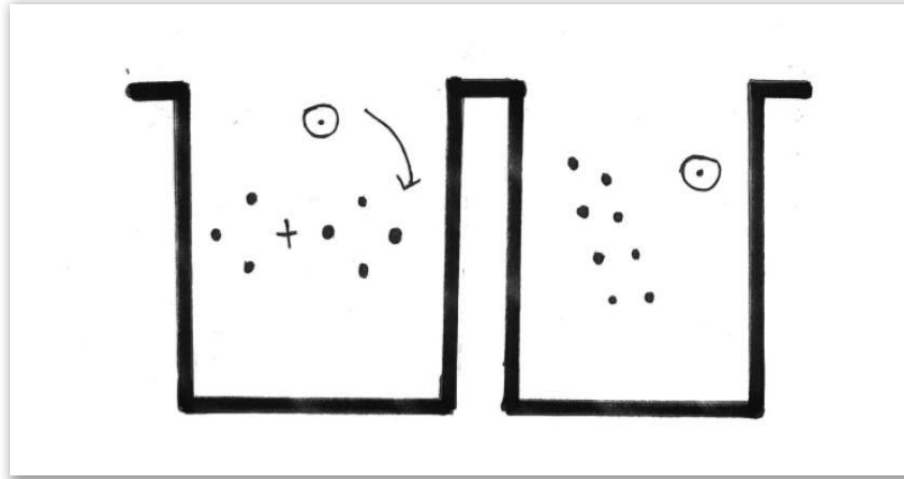
Desde la formación de venta + “Dante” y • “Las Almas del Paraíso” realizan 3 saltos para cambiar de posición y realizar dos columnas.

+ “Dante” y • “Las Almas del Paraíso” 1, 2 y 3 se desplazan hacia el lado izquierdo, “Las Almas del Paraíso” 4,5 y 6 se desplazan hacia el lado derecho.

⊙ “La cámara” se desplaza desde el centro abajo hacia la derecha abajo

FOTO 46

Diseño de escena 4



La siguiente escena + “Dante”, • “Beatriz” y • “Las Almas del Paraíso” se encuentran de pie en el centro

+ “Dante”, • “Beatriz” y • “Las Almas del Paraíso” realizan dos columnas de manera diagonal desde izquierda abajo hacia derecha arriba.

⊙ “La cámara” se desplaza desde el centro hacia la derecha arriba.

4.1.10 Análisis Musical

A continuación, el análisis de la música seleccionada para cada acto: “*Infierno*,” “*Purgatorio*”, y “*Paraíso*”

Álbum Succor, (1995) by See feel.

Para las escenas de Infierno se utilizó dos pistas “Monastic” y “Burned” del segundo álbum “Succor”, de la banda británica “Seefeel”.

“Seefeel” es una banda de electrónica y *posrock* formada a principios de la década de 1990, su trabajo es conocido por unir el sonido *shoegaze* basado en la guitarra con las técnicas de producción de tecno ambiental y la electrónica.

Álbum Dark Craft, (2013) by Farrell Wooten.

Para la escena de Purgatorio se utilizó la música de “Tunnels” del álbum “Dark Craft” por Farrell Wooten. Está conformada con el beat de películas de miedo, ya que Farrel se enfoca en recrear *beat* que estén prácticamente formados y él se encarga del pequeño toque con los sonidos de terror, miedo y suspenso. Tratando de acercarse a la realidad y ser original, siendo esta música perfecta para la escena de Purgatorio el cual es un lugar de sufrimiento y agonía causando así el suspenso perfecto y esa sensación de sentirse dentro de la escena.

Álbum Rogue, (2013) by Foretokens

De igual forma en Purgatorio se utilizó la música “Foretokens” del álbum “Rogue” por Wendel Scherer. La música fue realizada por lo que aconteció mediante la pandemia mundial. Teniendo como resultado un sonido epidémico, caracterizando también hacia la crueldad de la humanidad, donde Mendel refleja

la inseguridad que suelen tener las personas al ser los causantes de malas situaciones.

Álbum Love and War, (2016) by Fleury

En las escenas de Paraíso se utilizó la canción “Breathe” del álbum “Love and War” de la cantante independiente “Fleury”. La letra expresa como debemos tener la confianza en nosotros mismos, manteniendo el ánimo de seguir adelante.

4.2 Producción o Rodaje

Se presenta a continuación, la fase o etapa para lograr el resultado deseado de la producción del videodanza **“MUNDANO”**.

La jornada de grabación del acto 1 inicio el domingo 25 de julio del 2021 a las 11:00 de la mañana, se tomó la decisión de cambiar el plan de trabajo y grabar ciertas escenas debajo de la lluvia teniendo como resultado un efecto visual diferente. La locación escogida para el rodaje del acto 1 “Infierno” fue en la Calzada de Amador “Causeway Amador”; utilizando las infraestructuras de los alrededores. El rodaje culminó a las 2:00 pm de la tarde y se logró grabar cada una de las escenas requeridas.

FOTO 47

FOTO 48

Rodaje de “Infierno”



Fuente: Fotos tomadas en la Calzada de Amador, 2021

Continuando con el plan de trabajo, el acto 2 “Purgatorio” se rodó el 25 de septiembre del 2021 a las 11:00 de la mañana en el parque recreativo y cultural Omar Torrijos, utilizamos *spots* específicos para las escenas del acto 2, ya que había ciertas zonas del parque que se encontraban personas y nuestro plan era grabar en un lugar solitario. Culminamos el día de rodaje a las 2:00 de la tarde.

FOTO 49

FOTO 50

Rodaje de “Purgatorio”



Fuente: Fotos tomadas durante el rodaje del acto 2 Purgatorio, en el parque recreativo y cultural Omar Torrijos, 2021.

Finalmente, el domingo 10 de octubre del 2021 se citó a los bailarines y camarógrafo a las 10:00 de la mañana, en la playa Santo Domingo, Casco Viejo para el rodaje del acto 3 “Paraíso”; y así iniciar con el maquillaje de “Las Almas del Paraíso”, prosiguiendo con el rodaje de las escenas.

FOTO 51

FOTO 52

Rodaje de “Paraíso”



Fuente: Fotos tomadas el día de rodaje del acto 3 Paraíso, en el Casco Antiguo, 2021.

4.3 Postproducción

La postproducción engloba la edición, muestra final, afiche, tríptico de invitación y presupuesto **Videodanza "MUNDANO"**.

4.3.1 Edición

En la edición de los actos, se hizo la elección de los *clips* para luego hacer el empare en orden cronológico de las escenas y así tener los cortes específicos para cada uno de los actos sin dejar a un lado la armonía de las tomas y la narrativa de la historia del **Videodanza” MUNDANO”**.

Decidimos mostrar en cada acto títulos introductorios para dar a entender que el personaje principal se está adentrando a diferentes lugares. Igualmente se muestran frases de la obra “*La Divina Comedia*” por Dante Alighieri; con la finalidad de que el público pueda reflexionar acerca de lo que se le presentará en cada acto.

FOTO 53

Edición del acto 1 “Infierno” escena 2



Fuente: Imagen proporcionada por el camarógrafo y editor Nelson González

(2021)

Para las escenas de Purgatorio se tomó la decisión de que se presentara en blanco y negro ya que es uno de los actos con más desfragmentación en tiempo coreográfico y de musicalidad; Haciendo ilusión a los diferentes sentimientos que invaden aquellas almas, teniendo así un mejor efecto visual y real en el acto.

FOTO 54

Edición del acto 2 “Purgatorio” escena 3



Fuente: Imagen proporcionada por el camarógrafo y editor Nelson González,

2021

Una de las particularidades que realizamos en la introducción de Paraíso fue jugar con los elementos visuales, cambiando la distancia focal, el movimiento de la cámara, la continuidad de las escenas, presentando los cambios de locaciones jugando con el tiempo y el espacio de la historia del **Videodanza “MUNDANO”**.

FOTO 55

Edición del acto 3 “Paraíso” escena 1



FOTO 56

Edición de acto 3 “Paraíso” escena 5



Fuente: Imágenes proporcionadas por el camarógrafo y editor Nelson González

(2021)

Edición de la frase final de Paraíso *“El bien que aquí nos labra dichas ciertas, Alfa y Omega es del que ha escrito letras en mí, el amor, vivas o yertas”* (Alighieri, 1982).

4.3.2 Muestra final

Se presenta a continuación, la muestra final del **Videodanza "MUNDANO"**.

INFIERNO

"MUNDANO" refleja el Infierno como un lugar donde el ser humano después de la muerte es eternamente torturado según la gravedad de sus pecados y de cómo la humanidad (Dante), es corrompida por los vicios y el deseo del hombre, enfrentándose el bien contra el mal en obtener su alma.

Por consiguiente, la pieza coreográfica está influenciada en la técnica de Pina Bausch, quien une la acción improvisada repetida y el diálogo del cuerpo en particular el vestuario, las escenas y los elementos simbólicos, rompiendo la estructura del ballet clásico, aportando un género singular combinando el drama y la danza como medio de expresión. (Ceupe, 2019)

De acuerdo con Rocca

“La danza contemporánea ha encontrado una renovadora vertiente abstracta y expresionista, ampliando así sus fronteras, dejando de ser un género teatral diferenciado, para constituirse en una manifestación más de los procesos de hibridación propios de la sensibilidad posmoderna. En la danza expresionista se recupera el movimiento libre una interacción más dinámica con el espacio y la posibilidad de la autoexpresión corporal”. (Rocca, 2006)

La estructura de composición de Infierno está creada a partir de movimientos simples y de repeticiones conformando por duetos, tríos y grupales. Por consiguiente, tiene una estructura de Forma Ternaria.

Según Pérez y Vera “Presenta variaciones en cuanto a su primera sección, quedando de la siguiente forma: A-B-A. Responde a pequeños cambios de los

elementos de la coreografía original, cambio de orden en los elementos o inversión de los movimientos que conforman la sección o frase”. (Pérez & Vera, 2009)

FOTO 57

Muestra final: título, argumento y frase de acto 1 “Infierno”



FOTO 58

Muestra final: escenas del acto 1 “Infierno”



PURGATORIO

El Purgatorio tiene la función específica de expiación reflexión y arrepentimiento y es solo a través del camino, es decir que, en la peregrinación hacia Dios, el alma puede aspirar a la redención.

La composición coreográfica fue creada mediante diversos elementos como el diseño en el tiempo (diseño espacial que continua en otro lugar y la sucesión de la forma (época) con la posibilidad de moverse con libertad para elegir dirección y posiciones en el tiempo, sin dejar a un lado la parte melódica, rítmica y dramática de la música. Tiene influencia en la técnica Pina Bausch aportando un género singular combinando el drama y la danza como medio de expresión, siendo así una forma de danza narrativa.

El Purgatorio siendo un lugar donde entran y salen las almas que tocan fondo, algunos postrados con formas de árboles, otros hundidos en el lago del sufrimiento llevando un solo ritmo de movimientos y otros donde su alma vaga sin cesar, tratando de encontrar esa vertiente o pequeña luz. Cada una de “Las

Ánimas del Purgatorio” representa su propio lenguaje del cuerpo y acción a través de movimientos improvisados interpretando la remoción de sus pecados y así llegar al Paraíso Terrenal.

FOTO 59

Muestra final: escenas del acto 2 "Purgatorio"



Fuente: Escenas grabadas en el parque recreativo y cultural Omar Torrijos, 2021

FOTO 60

Muestra final: Escenas del acto 2 "Purgatorio"



Fuente: Escenas grabadas en el parque recreativo y cultural Omar Torrijos, 2021

PARAÍSO

Siendo un lugar donde viven las almas de los justos después de la muerte donde gozan de la felicidad y la paz. Definimos mostrar movimientos de caída y recuperación, como también la libertad y la fluidez del torso.

Según Humphrey, todo movimiento es el principio de una caída que implica un movimiento antagónico para resistir y vencer dicha caída. En el estudio de la caída (movimiento hacia el suelo) y de su restablecimiento (recuperación del equilibrio) se sitúa toda la teoría de lo que Doris Humphrey denomina “caer y recuperar”. (Baril, 1987).

Por otro lado, Hanya Holm enfatizó la libertad y la fluidez del torso y la espalda, pero se mantuvo basado en los principios universales de la física del movimiento. (Baril,1987)

En cambio, Isadora Duncan no se limitó en experimentar y de no conformarse con ideas imprecisas para la danza, sino que observa la naturaleza para crear el sentido real y natural del movimiento del cuerpo, finalizando con una composición más orgánica.

A juicio de Baril “Sus observaciones le permiten devolver un valor a movimientos naturales tales como la marcha, la carrera, el salto, los brincos, así como a numerosos gestos de los brazos; y, reconociendo el principio de íntima unión existente entre las fuerzas de la naturaleza y las del cuerpo humano, concede una importancia excepcional al contacto de los pies con el suelo.” (Baril, 1987).

FOTO 61

Muestra final: escenas del acto 3 "Paraíso"



FOTO 62

Muestra final: escenas del acto 3 "Paraíso"



Fuente: Escenas grabadas en la playa Santo Domingo, Casco Viejo, 2021

CRÉDITOS

Producción de Videodanza **“MUNDANO”**

Producido y Dirigido

Josbel Sierra

Nicole Vargas

Cámara y Edición

Nelson González

“Infierno”

Coreografía por

Josbel Sierra

“Purgatorio”

Coreografía por

Nicole Vargas

“Paraíso”

Coreografía por

Josbel Sierra

Nicole Vargas

“Dante 1”

Jeimmy Lezcano

“Dante 2”

Ekatherine Guerrero

“Virgilio”

Ángel Córdoba

“Beatriz”

Sheallsea Hernández

“Chamuco”

Norberto Castillo

“Los 7 Pecados Capitales”

Ekatherine Guerrero, Sara Rodríguez, Keicy Castillo,
Estíbaliz Amaya, Nicole Vargas

“El Ángel Guardián del Purgatorio”

Josbel Sierra

“Las Ánimas del Purgatorio” y “Las Almas del Paraíso”

Ekatherine Guerrero, Sara Rodríguez, Keicy Castillo, Estíbaliz Amaya,
Nicole Vargas, Boris Alvarado, Ángel Córdoba, Josbel Sierra

“Música”

Clifford, Mark (1995). “MONASTIC”

Grabado por “Seefel” en “Succour”

Clifford, Mark (1995) “BURNED”

Grabado por “Seefel” en “Succour”

Porfitt, Tomme (2017) “BREATHE”

Grabado por “Flurie” en “Cinematic Songs vol.2”

Scheret, Wendell (2013) “FORETOKENS”

Grabado por “Wendell Scheret” en “Rogué”

Wooten, Farrell (2013) "TUNNELS"
Grabado por "Farrell Wooten" en "Dark Craft"

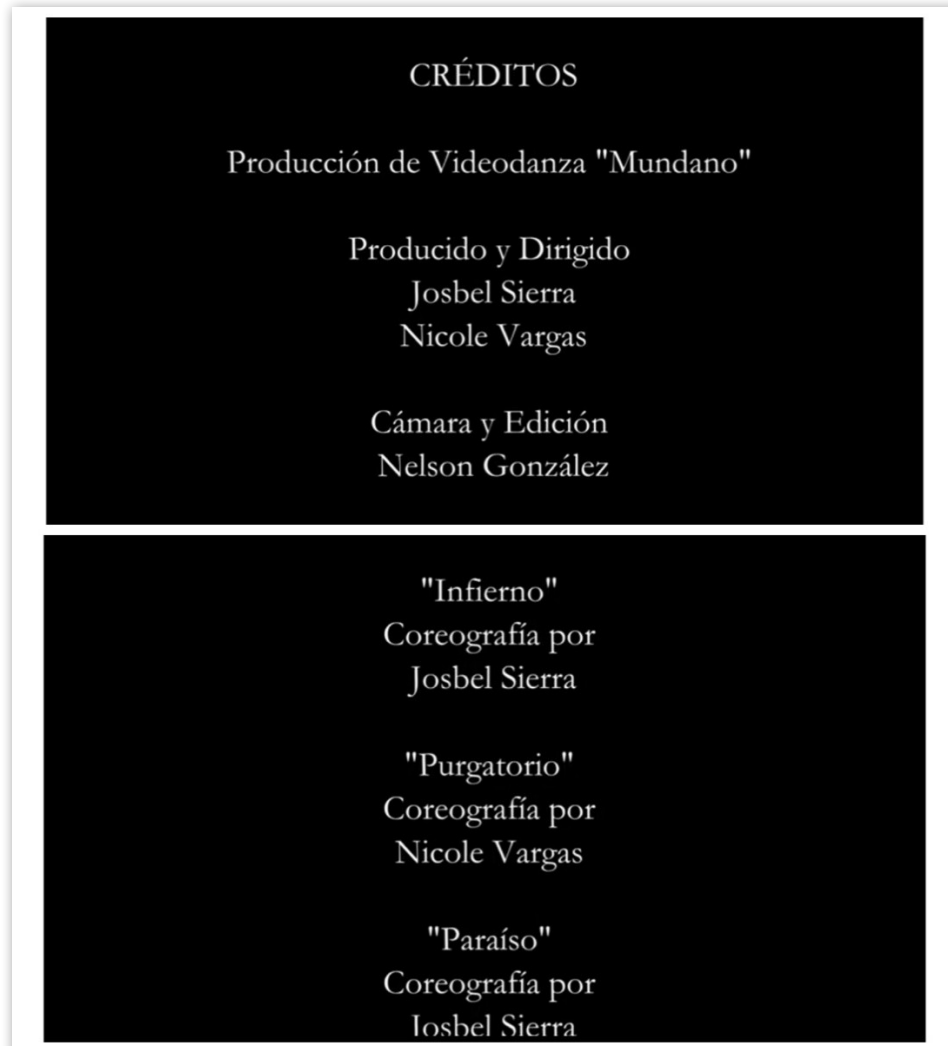
Asesora
Magister Melva Icaza

"Este video tiene fines didácticos y tiene como propósito mostrar el trabajo que se realiza dentro de los programas académicos de la FBA UP y no tiene fines comerciales"

Octubre, 2021
Panamá, República de Panamá.

FOTO 63

Créditos del Videodanza "MUNDANO"



Fuente: Foto proporcionada por Nelson González, 2021

FOTO 64

Créditos del Videodanza "MUNDANO"

"Dante 1"

Jeimmy Lezcano

"Dante 2"

Ekaterina Guerrero

"Virgilio"

Ángel Córdoba

"Beatriz"

Shellsea Hernández

"Los 7 pecados capitales"

Ekaterina Guerrero, Sara Rodríguez, Keicy Castillo,
Estíbaliz Amaya y Nicole Vargas

"El Ángel guardián"

Josbel Sierra

"Las Ánimas del Purgatorio y las Almas del Paraíso"

Ekaterina Guerrero, Sara Rodríguez, Ángel B, Alvarado,
Estíbaliz Amaya, Nicole Vargas, Ángel Córdoba
y Josbel Sierra

Fuente: Imagen proporcionada por Nelson González, 2021.

FOTO 65

Créditos del Videodanza "MUNDANO"

Música

Clifford, Mark (1995). "MONASTIC"
Grabado por "Seefel" en "Succour"

Clifford, Mark (1995) "BURNED"
Grabado por "Seefel" en "Succour"

Profitt, Tomme (2017) "BREATHE"
Grabado por "Flurie" en "Cinematic Songs vol.2"

Asesora

Magister Melva Icaza

"Este video tiene fines didácticos, y tiene como propósito mostrar el trabajo que se realiza dentro de los programas académicos de la FBA UP y no tiene fines comerciales"

Octubre, 2021.

Panamá, República de Panamá.

Fuente: Foto proporcionada por Nelson González, 2021

4.3.3 Afiche, invitación y tríptico.

El afiche de la producción del Videodanza **“MUNDANO”** está compuesto por tres fotografías de los diferentes actos: “Infierno”, “Purgatorio” y “Paraíso”; como también de un efecto visual de color blanco y negro.

FOTO 66

Afiche



Fuente: Fotos proporcionadas por Nelson González, 2021.

La invitación fue realizada, seleccionando una fotografía de unas de las bailarinas del acto 1 “Infierno”, el cual interpretaba unos de los pecados.

FOTO 67

Invitación



Bailarina Keicy Castillo.

Fuente: Foto tomada en la calzada de Amador por Nelson González, 2021.

La parte superior del tríptico vemos el título de la producción del videodanza junto con el código Qr, el cual hace enlace hacia el **Videodanza "MUNDANO"**

FOTO 68

Tríptico.



En la parte inferior podemos encontrar el argumento y las por imágenes obtenidas de la muestra final del Videodanza **“MUNDANO”**, de los actos 1 “Infierno”, “Purgatorio” y “Paraíso”

FOTO 69

Parte inferior del tríptico

<p>Refleja las luchas constantes que tiene la humanidad.</p>		<p>Presentando estados de incertidumbre, abandonando toda esperanza persuadidos por la razón y la fe llegando a sosiego</p>
	<p>En la búsqueda de la depuración contra sus imperfecciones ya que se encuentran agobiados por los placeres, lujos o vanidades del mundo.</p>	

Fuente: Imágenes escogidas de la muestra final de “Infierno, Purgatorio y

Paraíso” 2021

4.3.4 Presupuesto

El presupuesto final de la producción del Videodanza “MUNDANO” fue de B/.461.05, el cual incluye los gastos de comida, transporte, vestuarios, maquillaje, accesorios y el pago a los servicios profesionales del camarógrafo.

TABLA 14

Presupuesto final del Proyecto de Videodanza “MUNDANO”

Compra de Alimentos		Compras de Vestuario	
Fecha: 4-07-2021		Fecha: 16-07-2021	
Agua x8	B/.1.44	Medias Negras x 3	B/.5.97
Manzanas	2.63	Suéter Gris x 3	5.97
TOTAL	B/. 4.07	Subtotal	11.94
		(ITBMS 07.00%)	0.84
		TOTAL	B/. 12.78
Fecha: 11-07-2021		Fecha: 16-07-2021	
Galletas Queso	B/.2.99	Maya Tex roja 60"	B/. 4.99
QKR Galleta Avena	1.45	descuento	-2.50
Manzanas x12	6.50	Subtotal	2.50
Malta Vigor x12	3.99	(ITBMS 07.00%)	0.18
Agua x 12	7.00	TOTAL	B/. 2.68
TOTAL	B/. 21.33		
Fecha: 18-07-2021		Fecha: 16-07-2021	
Paletas	0.75	Pantyhose Negro x7	B/.1.79
TOTAL	B/. 5.25	Subtotal	12.53
		(ITBMS 07.00%)	0.88
		TOTAL	B/.13.41
Fecha: 25-07-2021		Fecha: 16-07-2021	
KFC	27.50	Pantalón Negro	B/. 5.00
TOTAL	B/.27.50	Subtotal	5.00
TOTAL DE COMIDAS	B/.58.15	(ITBMS 07.00%)	0.35
		TOTAL	B/.5.35
		Fecha: 17-07-21	
		Maya Tex negro 60"	B/.4.99
		Subtotal	17.46
		(ITBMS 07.00%)	1.22
		TOTAL	B/.18.68
		TOTAL DE ROPA	B/

			52.90
TOTAL DE COMIDA Y ROPA			B/.111.05
GRABACIÓN Y EDICIÓN			B/.350.00
GRAN TOTAL			B/.461.05

CONCLUSIONES

Los resultados del estudio realizado conducen a la formulación de las conclusiones siguientes: podemos colegir que durante nuestra carrera universitaria hemos ido descubriendo métodos e ideas para la creación de piezas coreográficas y así contar historias a través de los movimientos danzados en el espacio, buscando el medio accesible para que el espectador pueda percibir qué es la danza moderna y contemporánea.

Asimismo, en la realizada investigación tuvimos la oportunidad de efectuar un videodanza que nos permitió experimentar el proceso de la producción, todo lo que conlleva un proyecto audiovisual; el cual es un medio flexible a la hora de crear los distintos escenarios en comparación a un montaje coreográfico para el teatro. Cabe destacar que en este videodanza se presentan diversos ritmos, secuencias de movimientos coreográficos, música, actuación, imágenes y la historia en sí; desde nuestro punto de vista le damos importancia a las posiciones del cuerpo que expresan sentimientos en la adaptación realizada, para danza moderna y contemporánea, de “La Divina Comedia” de Dante Alighieri.

De igual forma, a través del videodanza se percibe la pérdida de frontalidad en cada una de las escenas, este se graba en diferentes escenarios no

convencionales, permite la mayor oportunidad de difusión en las diferentes plataformas digitales y llegar a nuevos públicos.

Consideramos que el Videodanza es una herramienta didáctica para las futuras generaciones ya que la fusión de danza y la tecnología son dos mundos que se unen para formar arte.

Es de suma importancia destacar que el desarrollo de nuevas e innovadoras tecnologías constituye a lograr significativos avances para todas las ramas del arte, específicamente, la danza debido a que los efectos visuales es la principal aplicación de la tecnología dentro de la danza, con el binomio cámara y danza.

RECOMENDACIONES

- Es importante sugerir a nuestros futuros colegas retomar la iniciativa de realizar este tipo de proyecto de investigación, ya que es un medio ideal para hacer llegar a las futuras generaciones estos activos digitales y expresiones artísticas de la danza moderna y contemporánea.
- En ese sentido se propone que los estudiantes de la Escuela de Danza se animen a experimentar su propia obra audiovisual, y que es posible realizarla con una cámara de celular u otro dispositivo tecnológico de su elección; el videodanza es una de las formas más versátiles de crear composiciones coreográficas.
- Se hace imperativo que a los estudiantes que están iniciando esta carrera de danza, tengan presente que se están formando de manera práctica y académica motivense a crecer profesionalmente adquiriendo nuevos conocimientos y la aplicación de tecnología innovadoras en las creaciones de Videodanza.
- Es necesario que la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá se incorpore en el plan de estudio de la Escuela de Danza la asignatura Metodología de la Investigación puesto que facilitará las herramientas necesarias en el dominio de conocimientos, destrezas y habilidades para la planificación, ejecución y divulgación de cualquier proyecto de investigación y la obtención de nuevos conocimientos que contribuirán en nuestra formación profesional, científica y personal.
- Es importante que las nuevas tecnologías y diferentes modos y modalidades digitales se incorporen en la danza, como es el Videodanza, ya que es un apoyo fundamental para la evolución y vigencia de la danza.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Carrillo, P (2014). *La investigación basada en las prácticas de las artes y los medios audiovisuales*. Universidad Autónoma de Tamaulipas. México.
https://www.researchgate.net/publication/317441870_La_investigacion_basada_en_la_practica_de_las_artes_y_los_medios_audiovisuales
- Dante, Alighieri. (1995). *La Divina Comedia*. (trad. Juan de la Pezuela Conde de Cheste). Ramón Sopena, S. A. España.
- Gijón, N, A. (2017). *Videodanza: Revisión histórica y Estado de la cuestión*. Universidad de Sevilla. [Archivo PDF].
<https://www.google.com/interstitial?url=https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/62829/VIDEODANZA.%2520REVISI%25C3%2593N%2520HIST%25C3%2593RICA%2520Y%2520ESTADO%2520DE%2520LA%2520CUESTI%25C3%2593N.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy>
- Graells, (1995). *Introducción al lenguaje audiovisual*. Facultad de Educación, UAB [Archivo PDF]
http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6_P_Realidad_o_ficcion_El_vendedor_de_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf
- León A, A. (2020). *Enseñanza de la composición coreográfica desde un enfoque transdisciplinario*. Universidad de Colima. México. [Archivo PDF]
http://ww.ucol.mx/content/publicacionesenlinea/adjuntos/La_ensenianza_489.pdf
- López A; Gutiérrez L; Ovies Alfonso; Martínez J; Ayllón N; Cuevas C; López J; Bergert M. (2016). *Guía de creación audiovisual de la idea a la pantalla*. Agencia española de cooperación Internacional para el desarrollo. España. Recuperado de https://issuu.com/publicacionesaacid/docs/libro_guia_audiovisual_ok
- Martin, S. (2008). En *Videoarte* (pp. 6–7). Taschen. España, S.A.U. Recuperado de https://www.academia.edu/79895046/El_contexto_profesional_y_economico_del_artista_en_Espana_y_la_Resiliencia_ante_nuevos_paradigmas_en_el_mercado_del_arte

- Ortiz, María J. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA Universidad de Alicante. España [Archivo PDF].
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf
- Páramo, J.A. (2002). *Diccionario Espasa cine y Tv: terminología técnica*. Espasa Calpe. España.
- Payri, Blas. (2020). *La Videodanza como arte de Edición del cuerpo*. Universidad Politécnica de Valencia. España. Recuperado de.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7593274>
- Ros, A. (2009). *Una herramienta para la teoría y la práctica del movimiento*. Recuperado de
https://redit.institutdelteatre.cat/bitstream/handle/20.500.11904/584/EE_vol_3334_Laban_Movement_Analysis_cas.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Rosenberg, D (2000). “*Essay on Screen Dance*” end Dance for The Camera Symposium, Madison, Wisconsin, Estados Unidos. [Archivo PDF]
<http://www.dvpg.net/docs/screendance.pdf>
- Sierra, G. (2015). *Producción audiovisual*. Recuperado de
https://www.academia.edu/18999382/Producci%C3%B3n_audiovisual

Periódicos

- CÍA. Gramo Danse presenta “K. IROS” “MORPHO se fue”. (2021). Noticias de Panamá Periódico Diario de Panamá Novedades. Recuperado de
<https://www.panama24horas.com.pa/entretenimiento/cia-gramo-danse-presenta-k-iros-morpho-se-fue/>
- Prensa.com. (2012). Muestra de videodanza. La Prensa Panamá. Recuperado de
https://www.prensa.com/impresavivir/Muestra-videodanza_0_3488651302.html
- Panamá, G.-L. E. (2020). «Reencuentro 2020», un momento para la reflexión colectiva. La Estrella de Panamá. Recuperado de
<https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/cultura/201012/reencuentro-2020-momento-reflexion-colectiva>

Páginas web

- De Ceupe, B. (2019). Pina Bausch y el teatro-danza. Ceupe. Recuperado de <https://www.ceupe.com/blog/pina-bausch-y-el-teatro-danza.html>
- Lachino, H., Benhumea, N. (2012). Videodanza. De la escena a la pantalla. Issuu. Recuperado de <https://issuu.com/danzaytecnologia/docs/videodanza>
- López, A. L. (2016). Guía de creación audiovisual: De la idea a la pantalla. Agencia española de Cooperación Internacional para el Desarrollo. Recuperado de <http://www.aecid.es/ES/la-aecid/publicaciones-y-documentos>
- Macías, Z. (2012). Ejemplos de repetición. Danza, figuras y tropos. Recuperado de <https://danzafigurasytropos.wordpress.com/ejemplos-de-repeticion-5-junio/>
- Pérez, M. M., & Vera, M. D. (2009). Buscar: la composición en danza - 1. Dialnet. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querysDismax.DOCUMENTAL_TODO=la+composicion+en+danza
- R. (2020). Entidades se unen a la lucha contra el cáncer de mama y te presentan “Íntimo”. Portal SERTV. Recuperado de <https://sertv.gob.pa/entidades-se-unen-a-la-lucha-contr-el-cancer-de-mama-y-te-presentan-intimo/>
- Real Academia Española. Mundano. En Diccionario de la lengua española. Recuperado de <https://dle.rae.es/mundano?m=form>
- Quirós, M. C. (2018). Tecnología y Danza: Mundos que se unen para formar arte. Medium. Recuperado de <https://medium.com/@marcelacascantequiros/tecnologia-y-danza-mundos-que-se-unen-para-formar-arte-1d32a418485b>
- Toro, A. (2014). Contrapeso. El videodanza o la coreografía de la mirada | NEXUS COMUNICACIÓN. Nexus Comunicación. Recuperado de <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/726>
- Wikipedia, colaboradores de. (2021). Danza. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado de <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Danza>
- Wikipedia, colaboradores de. (2021). Tecnología. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado de <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Tecnologia>

Entrevistas

- Sapi, Diguar (2021).

- Olivella, Julia (2021).

ANEXO

Entrevistas con el objetivo de recopilación de datos acerca del videodanza.

Cabe destacar que como instrumento para recolectar información se elaboró una guía de entrevistas y fueron estructuradas con preguntas abiertas y márgenes de opinión sobre la temática sujeto de estudio como lo es el Videodanza.

- **Entrevista al profesor Diguar Sapi**

¿Para usted qué es un videodanza y cómo podemos diferenciarlo con otros tipos de videoarte?

Profesor Diguar Sapi: Videodanza, efectivamente se trata del uso de la cámara y la danza. La fusión de dos técnicas, el video y la danza. Videodanza, principalmente requiere del movimiento del cuerpo, la presencia del intérprete de la danza.

Videodanza, según entiendo, desde mi punto de vista personal, es la extensión del ojo humano, llega donde es inaccesible para los ojos ver la danza. De igual manera, permite a la danza, acceder a espacios alternativos, así descubrir otros espacios para sus funciones y experimentar para ir adaptándose según las necesidades de su tiempo.

Mientras Videoarte, consideramos que puede prescindir de la danza para sus creaciones, no así el Videodanza, mientras en Videoarte se conjuga muchas artes y se puede agregar imágenes en movimientos que no sean de la danza.

¿Considera usted que el formato de crear videodanza ha cambiado?

Profesor Diguar Sapi: Por supuesto que sí. Vivimos en una sociedad tan vertiginosa que los cambios son constantes. Más cuando se trata de uso de la tecnología en la danza, como es el Videodanza.

En base a su conocimiento, experiencia y estudio conoce cuándo empezó el videodanza en Panamá y si ha realizado alguna vez un videodanza

Profesor Diguar Sapi: No conozco exactamente el año que se inició Videodanza en nuestro país. Más bien es poco desarrollado, no se ha practicado mucho, no existe un movimiento fuerte sobre el Videodanza en Panamá. Es poco explotado.

Lo que sí te puedo comentar es que nosotros en la Escuela de Danza realizamos en 2011, primeras muestras de Videodanza en el GECU con los estudiantes de la Escuela de Danza del INAC.

Yo personalmente, durante mis estudios de en la licenciatura de coreografía, tomé dos semestres de la materia de Videodanza y realicé dos Videodanzas.

¿Por qué considera usted que es necesario que los estudiantes experimenten en la creación de un videodanza?

Profesor Diguar Sapi: Los estudiantes son el espíritu de la educación, son los principales participantes para el futuro del desarrollo y el crecimiento de la danza académica panameña, como tal necesitan tener informaciones suficientes, actualizadas que le sirva para fortalecer siempre a la danza que danzamos. Y no solo sería interesante que experimentaran con Videodanza, sino, también con otros elementos que apoyen la vigencia de la danza.

¿Qué ofrece el videodanza a la sociedad?

Profesor Diguar Sapi: Videodanza es un apoyo fundamental para la evolución de la danza. Con Videodanza se puede abordar todo tipos de temas, y lo más importante, es asequible, pues su medio de transmisión es muy accesible para la mayoría en la sociedad, y más actualmente cuando la tecnología nos facilita recibir por todos los medios posibles como en celulares, televisión, internet, zoom y otras plataformas actuales.

¿Cuáles son los elementos que usted considera que son principales en la realización de un Videodanza?

Profesor Diguar Sapi: Videodanza es una técnica, como técnica se debe conocer muy bien esa técnica. Como ejemplo, debe conocer los temas más elementales sobre el cine, sobre los planos, sobre la fotografía, videoarte.

Aprender cómo escribir un guion literario, guion narrativo y conocer sobre la edición.

Usted considera que el término videodanza es conocido en Panamá.

Profesor Diguar Sapi: Es muy poco conocido.

DS

17/6/2021

- **Entrevista a la profesora Julia Olivella**

La Profesora Julia Olivella nos expresó en la entrevista que el bailarín es un intérprete por lo tanto con este instrumento el cuerpo que va a empezar a contar una historia, entonces, el coreógrafo para poder crear su video danza empieza a crea su Storyword como pasa en cualquiera producción audiovisual.

¿Qué es el Storyword o Escena? es como el coreógrafo visualiza en su cabeza, el movimiento, pero a la vez las escenas que plano quiere registrar con el objetivo de poder tener los cortes ordenados de cada escenario de su creación audiovisual, videodanza o videoarte

A través de la videodanza tenemos la facultad de poder dar a la expresión interpretativa, de crear su propia escena atreves de propio escenario, ya sea en un bosque, playa o habitación jugando con diferentes planos.

Vamos a la edición, que es el otro proceso donde se empieza a crear el arte por medio de la cámara el cual nos da la posibilidad de crear otros matices, la videodanza le da al artista diferentes elementos con la cual construyen su coreografía, a diferencia de un escenario se hubiera visto limitado, por el contrario, para el público va a ser más que entretenido, eso sí teniendo en cuenta la duración del videodanza.

A su vez, la profesora Julia destaca lo siguiente hoy día la tecnología es inmediata, muy al tiempo, la producción de videodanza tiene que captar al público en los primeros segundos. Asimismo, desatancándonos unos puntos para crear videodanza: equipo audiovisual, la idea, los elementos los bailarines, *Storyword*, grabación y la edición.

TABLA 15

Cronograma de Actividades por mes de la Producción de Videodanza

“MUNDANO”

Actividades Programadas	E n e .	F e b .	M a r.	A b r.	M a y .	J u n.	J u l.	A g o.	S e p.	O c t
Elaboración del anteproyecto	X	X								
Aprobación del proyecto			X							
Elaboración Cap. 1			X	X						
Elaboración Cap. 2				X	X					
Elaboración Cap. 3					X					
Elaboración Cap. 4						X	X	X		
Preproducción								X		
Producción							X	X	X	
Postproducción								X	X	X
Redacción de Conclusiones									X	X

Biografía de Elenco.

- **Jeimmy Stephanie Lezcano Chirú**, panameña 24 años. Licenciada en Educación Preescolar, optando por el título de Licenciatura en Bellas Artes con Énfasis en Danza con Especialización en Danza Moderna en la Universidad de Panamá. Participó por cinco años en Big Family Dc, grupo cultural universitario de la Vicerrectoría de Asuntos Estudiantiles de la Universidad de Panamá, el cual le permitió participar en festivales de danza internacionales como el "Festival Interuniversitario Centroamericano de la Cultura y el Arte" (FICCUA 2019) y en el "Festival de Danza Contemporánea Bogotá- Colombia" (2017).
- **Ángel de Jesús Córdoba Sánchez**, panameño de 24 años, optando por la Licenciatura en Derecho y Ciencias Políticas en la Universidad de Panamá, a los 19 años entró en el mundo de la danza gracias al programa cultural de la Vicerrectoría de Asuntos Estudiantiles de la Universidad de Panamá. Tuvo la oportunidad de participar en festivales de danza internacionales "Festival Interuniversitario Centroamericano de la Cultura y el Arte" (FICCUA 2019), en el "Festival de Danza Contemporánea Bogotá- Colombia" (2017) y en el Encuentro Centroamericano y del Caribe para estudiar la danza contemporánea en Costa Rica (2019). Ha impartido clases de danza urbana y salsa en FeedBack ArtStudio y hoy en día es parte del grupo salsa y sabor.
- **Norberto Castillo Edie**, bailarín e intérprete de danza contemporánea tuvo su primer encuentro con la danza en el 2017 a la edad de 21 años lo que se puede considerar tarde para este arte Pero eso no le impidió seguir este camino incursionando primeramente con la danza urbana y contemporánea Mediante los programas culturales de la Vicerrectoría de Asuntos Estudiantiles de la

Universidad de Panamá para luego iniciar estudio formal en la licenciatura de Bellas Artes con énfasis en Danza Moderna de la Universidad de Panamá.

Creador de cortes de videodanza para el Festival Danza joven de la Universidad de Panamá, y parte del largometraje "Canales es la danza como expresión de comunicación" a presentarse en el encuentro Nacional de Danza de Ministerio de Cultura, ha sido bailarín para Youth Ballet Company by: Maruja Herrera, el Ballet D'Triana, la agrupación Danzarte Panamá y actualmente participante del montaje escénico de la obra "Mar del Zvr" junto CIA. Gramo Danse.

- **Ekatherine Amelia Guerrero Ortiz**, panameña 20 años. Empezó a bailar a los 8 años actualmente optando al título de técnico de Danza Moderna en la Escuela de Danza y la Licenciatura en Bellas Artes con énfasis en Danza Moderna de la Universidad de Panamá. Ha participado como voluntaria en el Festival Prisma (2019), actualmente trabaja en SDA.
- **Boris Ángel Alvarado López**, panameño. Empezó a bailar a los 12 años covers de grupos de kpop, luego se adentró en la danza urbana y actualmente cursa el tercer año en la Universidad de Panamá en la Facultad de Bellas Artes, Escuela de Danza en el énfasis de Danza Moderna. Ha participado en el Encuentro Centroamericano y del Caribe para estudiar danza contemporánea en Costa Rica (2019).
- **Sara Raquel Rodríguez Estrada**, panameña 20 años actualmente cursa el tercer año en el énfasis en *jazz* y danzas de carácter de la Escuela de Danza, Facultad de Bellas Artes Universidad de Panamá. Ha formado por tres años parte del Grupo de Danza Glint's art By: Julia Olivella con la cual ha tenido la oportunidad de participar dos años en la competencia All Dance Panamá, actualmente forma

parte del Ballet D'triana y Dynasty Crew es profesora de danza en la Academia Feedback Artstudio, también ha trabajado en los cursos libres de la Universidad de Panamá y en las animaciones de Mega Producciones.

- **Estibaliz Elizabeth Amaya Nieto**, panameña 20 años. Estudia Ciencias de la Comunicación Social de la Universidad Santa María la Antigua y aspira ser relacionista pública y locutora radial. Empezó a bailar desde muy pequeña, sus estilos favoritos son el jazz y la danza contemporánea, aspira a tener una academia en Azuero y promover la danza a los niños y jóvenes.
- **Keicy Yivelis Castillo**, panameña. Inició desde los 15 años con la danza urbana y a partir del 2016 incursionó en el ballet y la danza moderna. Actualmente está optando por la Licenciatura en Bellas Artes con especialización en Danza con énfasis en Ballet Clásico, formó parte del grupo Big Family Dc grupo Cultural de la Vicerrectoría de Asuntos Estudiantiles de la Universidad de Panamá, brindando la oportunidad de participar en festivales de danza internacional como el "Festival Interuniversitario Centroamericano de la Cultura y el Arte" (FICCUA 2017 - 2019), en el "Festival de Danza Contemporánea Bogotá- Colombia" (2017).
- **Sheallsea Hernández Harding**, atraída por la danza, el arte y el deporte empezó su carrera como bailarina a los 17 años entrando a la Academia de Bellas Artes de la Alcaldía de Panamá y así a sus 18 años ingresó a la Universidad de Panamá en la Facultad de Bellas Artes, cursando la licenciatura en Danza con énfasis en Danza Moderna. Dónde descubrió la alegría de la creación del movimiento y continúa aprendiendo movimiento de actitudes escénicas tomando clases de danza aérea, pole, urbano y acrobacia en diferentes sitios. Dándole la oportunidad de descubrir campos muy diferentes. En el 2017 se unió al grupo


danzarte Panamá, danza urbana y Big Family DC grupo cultural de la VAE-UP. Donde tuvo la oportunidad de viajar y participar en festivales de danza contemporánea como "Festival Interuniversitario Centroamericano de la Cultura y el Arte" (FICCUA) Nicaragua-2017, "Festival de Danza Contemporánea Bogotá-Colombia" (2017).

Constancia de Aprobación de revisión y
corrección de estilo de trabajo de investigación.

La suscrita, Profa Nilva Rodríguez, Graell con número de identidad: 2-139-826, Profesora de Segunda Enseñanza con Especialización en Español y Licenciatura en Filosofía y Letras con Especialización en Español.

Hace constar que he realizado la corrección de estilo del trabajo de investigación titulado Producción de Videodanza: "Mundano", elaborado por las estudiantes Josbell Sierra Yangüez CIP 8-929-2292 y Nicole Vargas Tuñon CIP 3-739-1812, para obtener el título de Licenciatura en Bella Artes con especialización en Danza, con énfasis en Danza Moderna, doy fe que el mismo reúne los requisitos formales y de fondo exigidos por el idioma español con respecto a las normas generales de acentuación y redacción.

Dado en la ciudad de Panamá, a la dieciséis días del mes de agosto de año 2022.


Profa Nilva Rodríguez Graell.
2-139-826



AMARAS BU AGED 1978
KODACOLITE 30 KODITOPALIM
JANUARIUS - FEBRUARIUS
1978
1978
1978

UNIVERSIDAD · DE · PANAMA

LA FACULTAD · CORRESPONDIENTE
DE ACUERDO CON EL CONSEJO DIRECTIVO Y EL CONSEJO ACADEMICO

HACE CONSTAR · QUE

Nilva R. Rodríguez C.

HA · TERMINADO · LOS · ESTUDIOS · Y · CUMPLIDO · CON · LOS · REQUISITOS
PARA · EL · GRADO · DE

*Profesora de Segunda Enseñanza
con Especialización en Español*

Y · SE · LE · HA · CONCEDIDO · EN · CONSECUENCIA · TAL · GRADO · CON · TODOS · LOS
DERECHOS · HONORES · Y · PRIVILEGIOS · RESPECTIVOS · EN · TESTIMONIO · DE
LO · CUAL · SE · LE · EXPIDE · ESTE · DIPLOMA · EN · LA · CIUDAD · DE · PANAMA
A · LOS *dieciséis* DIAS · DE *febrero* DEL · AÑO
DE · MIL · NOVECIENTOS *ochenta y uno*

F. B. C. Cordero
Decano de la Facultad

UNIVERSIDAD DE PANAMA

LA FACULTAD DE

Ciencias de la Educación

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIERE LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Nilva Argentina Rodríguez Graell

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS PEDAGOGICOS DE DOCENCIA SUPERIOR
A NIVEL DE POST GRADO Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS QUE LO CAPACITAN COMO

ESPECIALISTA EN DOCENCIA SUPERIOR

Y EN CONSECUENCIA SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMÁ, A LOS *veintidos*
DÍAS DEL MES DE *mayo* DEL AÑO DOS MIL *uno*.

Argentina Figueroa
Secretario General
Diploma 96200

Almí Cordero

Leandro Meléndez
Vicerrector
de Investigación y Postgrado

Ballarín
Rector

UNIVERSIDAD · DE · PANAMA

LA · FACULTAD · CORRESPONDIENTE
DE ACUERDO CON EL CONSEJO DIRECTIVO Y EL CONSEJO ACADEMICO

HACE CONSTAR QUE

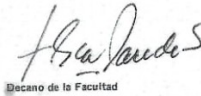
Alva A. Rodríguez G.


HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS

PARA EL GRADO DE

**Licenciada en Filosofía y Letras
con Especialización en Español**

Y SE LE HA CONCEDIDO EN CONSECUENCIA TAL GRADO CON TODOS LOS
DERECHOS HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS EN TESTIMONIO DE
LO CUAL SE LE EXPIDE ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA
A LOS **dieciséis** DIAS DE **febrero** DEL AÑO
DE MIL NOVECIENTOS **ochenta y uno**


Decano de la Facultad


Rector