

INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS ESCÉNICAS Y CULTURA VISUAL

Coord. Isis Saz



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS ESCÉNICAS Y CULTURA VISUAL



INVESTIGACIÓN EN PRÁCTICAS ESCÉNICAS Y CULTURA VISUAL

Coord. Isis Saz



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2025.

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

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

Edita: Universidad de Castilla-La Mancha

Colección: JORNADAS Y CONGRESOS



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

DOI: https://doi.org/10.18239/jornadas_2025.58.00

Colección: Jornadas y Congresos, n.º 58

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

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

ISSN: 2697-049X

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

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



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

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

Composición: Compobell, S.L.

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

Coordinación edición: Isis Saz (UCLM, ARTEA)

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

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

Diseño y maquetación: Maite Vroom

Realizado en el marco del Proyecto de investigación:

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

Grupo de investigación ARTEA



fundación antonio pérez
diputación de cuenca

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



MINISTERIO
DE HACIENDA



Universidad de
Castilla-La Mancha

ÍNDICE

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

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

<i>El descortejo escénico - creación escénica como organizador de experiencias de desamor.</i>	
Natasha Rodrigues Padilha	183
<i>Luz verde</i>	
Beatriz Morales Manzanaro	191
<i>La piedra es piedra y más que piedra, en California y en La Mancha</i>	
Marina Álvarez Carnero & Marina Llés Bozzano.....	197
Contextos y Naturalezas.....	209
<i>Prayland II</i>	
Concha Vidal	211
<i>El primer acto (¿Qué se mueve cuando se muere un cuerpo?)</i>	
Pablo Zamorano Azócar	219
<i>Dibujos narrados</i>	
María Cerdá	225
<i>Pictodramáticas. Cantos. gigantes y otros éxodos: el caso de las pinturas prehistóricas de Baja California</i>	
Calafia Piña.....	229
<i>El artista como centro del mundo</i>	
Mg. Alejandra Vieira Aliaga	239

INTRODUCCIÓN

Isis Saz

Universidad de Castilla-La Mancha

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Ponentes del I Congreso internacional. ARTEA

COREOSCRIPTS

Javier Aparicio Frago

Artista/Investigador, Madrid

<https://orcid.org/0009-0006-0904-9814>

https://doi.org/10.18239/jornadas_2025.58.06

Términos

CoreoScripts es un neologismo formado por la unión de dos palabras, *coreo* –que hace referencia al mundo de la danza– y *script*, que –si nos remitimos a la raíz indoeuropea- *skribh*, cortar o grabar, dando origen a diferentes palabras en varios idiomas. *Scribere*, en latín; ‘escribir’, en español; ‘write’, o ‘script’ –en inglés– que tiene un significado múltiple. En primer lugar, alude a la escritura manual –a diferencia de la escritura impresa por medio de caracteres tipográficos– también se refiere a un guión, entendido como el texto de una película, obra de teatro o programa de televisión; o en informática, se entiende por un conjunto de comandos o instrucciones que se ejecutan en un programa para realizar una tarea específica. Si bien ambas disciplinas (danza y escritura) comparten un espacio común, que se encuentra en los sistemas de notación coreográfica, esta propuesta de investigación (más allá de querer representar gráficamente la danza o traducir la complejidad del movimiento corporal) pretende poner en diálogo ambos entornos y explorarlos como territorio de experimentación estética.

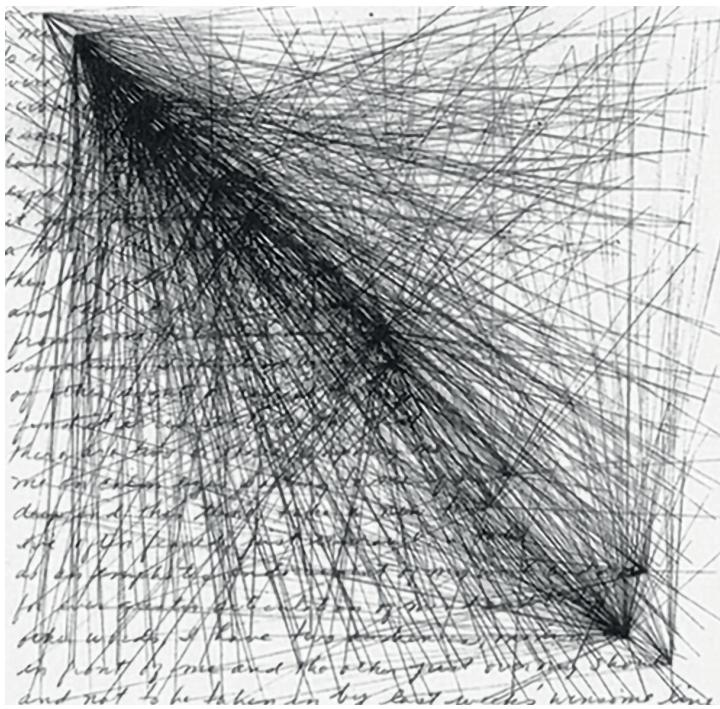


Figura 1. Partitura coreográfica. Trisha Brown (1980)

Fuente: Holmes (2011)

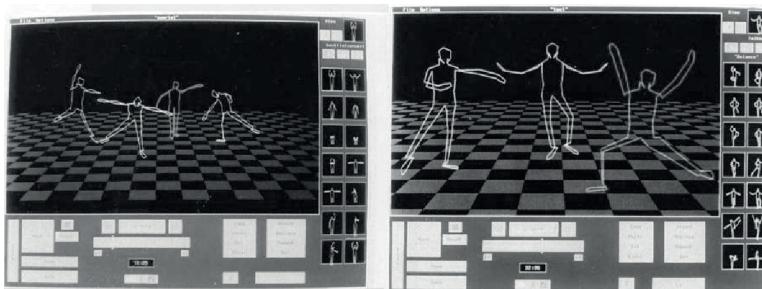


Figura 2. Life Forms. Spatial View Window. Fuente: Schiphorst (1993)

Sistemas

Los sistemas de notación como Laban¹ o Banesh² han sido utilizados por Balanchine, Martha Graham o The Royal Ballet, aunque la práctica más extendida por parte de los coreógrafos ha sido la creación de sistemas propios. [Figura 1]. Por otro lado, el uso de sistemas como la 'Motion capture'³ ha hecho posible la traducción del movimiento corporal en elementos gráficos que permitan crear y documentar secuencias de movimiento por medio de la cámara, con la idea de visualizar, modificar y documentar las coreografías. 'Life forms'⁴ [figura 2] fue uno de los primeros programas creados con esa finalidad, más adelante se daría paso a una nueva generación de prácticas escénicas, en las que la componente visual se entiende como una extensión del cuerpo dentro de un espacio 'híbrido', donde los gráficos y el sonido reaccionan al movimiento del cuerpo a tiempo real.

Contexto

Esta investigación se enfoca en enmarcar algunas prácticas que tienen que ver, por un lado, con la danza y el cuerpo en movimiento y por el otro, con la escritura y la caligrafía para integrarlas en procesos creativos que han tenido un carácter 'apropiacionista'⁵. Partiendo de un escenario de post-pandemia, en el que el uso de la cámara se ha multiplicado exponencialmente –no tanto como dispositivo HCI⁶ y su aplicación con fines artísticos– sino como el único medio para conectar con la audiencia. Tanto desde el desarrollo del arte de la caligrafía, como en experiencias escénicas del cuerpo en movimiento,

1 'Labannotation' o 'notación Laban' es un sistema para analizar y registrar el movimiento humano inventado en la década de 1920 por el coreógrafo y bailarín Rudolf von Laban.

2 The Royal Ballet ha sido un defensor del uso de Benesh Movement Notation (BMN) que ha utilizado para registrar y preservar sus producciones. (Watts, 2015).

3 También conocido como Mo-Cap (Captura de movimiento).

4 Desarrollado por un grupo de trabajo en Simon Fraser University, y de la colaboración de Thecla Schiphorst en colaboración con Merce Cunningham.

5 "Prácticas artísticas vinculadas al rapto y reelaboración de materiales encontrados en la red. En general, estaría conformada por todas aquellas propuestas centradas en prácticas de apropiación y remix de materiales realizados por los propios usuarios de Internet y que éstos comparten en los grandes repositorios en línea de fotografía y vídeo". (Prada, 2012).

6 HCI (Human-Computer Interaction): Interacción Humano-Computadora. Su aplicación con fines artísticos se ha desarrollado hacia distintos campos como la Realidad Virtual y Aumentada, los Interfaces Tangibles, la Interactividad Musical, el diseño y construcción de instrumentos musicales electrónicos (hiperinstrumentos), las prendas de vestir programables, el Arte Generativo y la integración de algoritmos con fines creativos.

los materiales se han proliferado de una manera exhaustiva. Cabe mencionar que, en algunas piezas, la combinación de ambos medios (danza y caligrafía) se produce de una manera integradora, conformando propuestas en las que –a diferencia de otras referencias en la historia del arte (donde la danza ha sido el motivo principal para la creación visual, siendo conocidas las escenas representadas por Edgar Degas o Egon Schiele por citar algunos ejemplos) en las prácticas que se mencionan a continuación, se produce una disolución de fronteras entre las disciplinas, pudiéndose dar danza y caligrafía, coreografía y escritura en una misma propuesta artística. En la obra ‘0. (Zero Point)’ [Figura 3] la escultora y artista de performance Quynh Dong “usa su cabello como pincel para completar una pintura con tinta negra haciendo referencia a ‘Cuadrado Negro sobre fondo blanco’⁷ de Malevich, que en su adaptación performativa llama la atención sobre el ‘punto cero’⁸ del cuerpo femenino”⁹. (Yeo Workshop, 2022). El bailarín Kanti, “utiliza pantuflas empapados en tinta como herramienta de dibujo. Con esta técnica, crea obras de arte hechas a partir de su danza, formando un sistema gráfico similar a un alfabeto, que recuerda a la pintura Zen”¹⁰. (Pazzleinc, 2024). Su trabajo rescata las teorías de Frédéric Pouillaude y su concepto de ‘dépense’¹¹ desarrollado en su libro ‘Le désœuvrement chorégraphique: Etude sur la notion d’oeuvre en danse’ así como inspirado por “Gutai (Kazuo Shiraga), el ‘Action Painting’ de Jackson Pollock, las caligrafías gigantes de Fabienne Verdier o incluso Violin Phase de Anne Teresa De Keersmaeker”. (Kanti, 2023).

Actuación

El proceso se inició reuniendo materiales relativos a ambos ámbitos, la danza –o en un sentido más amplio– la representación del cuerpo en movimiento, y por otro lado, confrontarlos con prácticas en torno al arte de la caligrafía y

7 Pintura al óleo sobre lienzo realizada por el artista Kazimir Malevich en 1915 y el inicio de su movimiento artístico suprematista (1915-1919).

8 Se refiere al punto ‘Huiyin’, también conocido como el punto de acupuntura Ren 1 (R1). Este punto es fundamental en la medicina tradicional china y se encuentra en el perineo, la región entre el ano y los genitales.

9 Traducción propia.

10 Traducción propia.

11 El concepto de ‘gasto’ en la danza según Pouillaude “se desvanece en el momento en que se entrega y no deja ni siquiera cenizas tras de sí: ni partitura, ni libro, ni cuadro, ni ruina”. (Legrand, 2009). Según argumenta Kanti en este sentido “sus formas ciertamente pueden ser capturadas por medio de video y/o las notaciones de movimiento de Benesh, pero ¿existe un lugar donde las obras coreográficas puedan ser preservadas, idénticas a ellas mismas?”. (Traducción propia). (Kanti, 2023).



Figura 3. '0. (Zero Point)' Asia Now. La Monnaie. París. (2022)

Fuente: Yeo Workshop (2022)

los sistemas de escritura con la intención de formar posteriormente nuevas obras en formato digital.

‘Coreo’

Los materiales que se incluyen en esta sección involucran al cuerpo en movimiento y contienen principalmente secuencias coreográficas de algunos creadores, aunque también se incluyen otras representaciones de la figura humana que surgen de contextos e intencionalidades –no tan performativas– y que provienen de personas anónimas, modelos humanos encargados de mostrar productos en ‘e-commerce’, que se encuentran en la red, como en la colección de 2017 de la diseñadora Norma Kamali. (Kamali, 2017). A partir de estas imágenes, he elaborado versiones pictóricas con técnicas tradicionales [figura 4] que he manipulado posteriormente para crear apariencia de movimiento¹² en las figuras e incluir –como se verá posteriormente– otros elementos.

‘Scripts’

El desarrollo de materiales relativos a este epígrafe, se ha llevado a cabo por medio de diferentes procesos. En primer lugar, la selección de contenidos de algunos artistas caligráficos [Figura 5] con la idea de combinarlos con los elementos relativos a la figura humana ‘Coreo’. Además de la ‘apropiación’ de la obra de los artistas escénicos y caligráficos, he utilizado documentos que han sido creados en sistemas de escritura en desuso o en peligro de desaparición, (Becker et al., 2019). Desde iniciativas como ‘Decodeunicode’ o ‘The World’s Writing Systems’ se tiene como objetivo “identificar sistemas de escritura que aún no están codificados en el estándar Unicode”¹³ (Bergerhausen, 2022) impulsando así su preservación y uso continuado. [Figura 6]. En este sentido, he recopilado otros documentos gráficos como copias de manuscritos digitalizados en diversos sistemas de escritura (Lee et al., 2018) para la realización de composiciones en diferentes

12 Herramienta para crear videos a partir de una imagen (Runway, 2023).

13 “Sistema de codificación de caracteres diseñado para facilitar el tratamiento informático, transmisión, y visualización de textos de numerosos idiomas, disciplinas y técnicas, además de textos clásicos de lenguas muertas. El término Unicode proviene de los tres objetivos perseguidos: universalidad, uniformidad, y unicidad”. (Unicode Consortium, 2023). “A día de hoy, todavía hay 131 sistemas que aún no están codificados en Unicode. Por lo tanto, todavía no se pueden utilizar en la computadora”. (Bergerhausen, 2022).



Figura 4. AsemicBody3000401
Elaboración propia a partir de figura en 'e-commerce'.
Tinta sobre papel. 100 x 70 cm.



Figura 5. Caligrafía de Dilbag Singh,
Captura de pantalla Fuente: (Singh, 2024).

formatos (y archivos digitales de imagen fija o en movimiento). Por último –tomando los sistemas de escritura como referencia– he desarrollado una serie de obras que se identifican con lo que se conoce como ‘escritura asémica’¹⁴ asociada –en este caso– a la idea de paisaje, desarrollando escenarios virtuales en los que el espacio está compuesto por esta tipología de escritura, y en el que parto de procesos creativos con técnicas tradicionales (tinta sobre papel) para producir –en etapas posteriores– impresiones digitales y video-animaciones a partir de la transformación de estas obras plásticas caligráficas en escenarios virtuales tridimensionales. Estos trabajos fueron mostrados en la exposición ‘LandScripts’ en D85-Artist-run Space, Budapest. (Kartell magazine, 2023). Por otra parte, algunos de estos materiales han formado parte de nuevas composiciones, incorporando la figura humana y la representación del cuerpo en movimiento, que constituye el contenido principal de esta investigación, ‘CoreoScripts’.

Las diversas combinaciones de las modalidades de cada sección ‘Coreo’ y ‘Scripts’ se pueden observar en la [Tabla 1], donde se muestran las procedencias de los materiales y las asociaciones que se producen. Además, en la gráfica se puede ver la procedencia de los elementos, desde las ‘apropiaciones’ o piezas de elaboración propia que se encuentran en un estado primitivo del proceso –y que principalmente se sitúan en la parte izquierda– a la obra final (en la parte derecha). De ese modo, el número [1] de la tabla, se obtiene de la apropiación de materiales de artistas caligráficos [A] con las de los artistas escénicos [F]. Esta mezcla se produce por medio de diferentes procesos informáticos, que tienen como objetivo aislar la figura del fondo, así como potenciar la silueta del cuerpo humano para buscar el contraste y el diálogo con los elementos de la caligrafía. [Figura 7]. En el número [2] se vinculan coreografías de artistas [F] con caligrafías obtenidas de otros documentos [B] como archivos digitales de manuscritos digitalizados, u otro tipo de archivos, procedentes de bases de datos y páginas dedicadas al estudio de los sistemas de escritura. [Figura 8] Uno de los resultados de esta combinación contiene secuencias de movimiento de Apollo Anastasiades sobre las que se yuxtaponen animaciones con los alfabetos Buhid y Hanunó'o¹⁵ así como otros

14 La escritura asémica es una forma de escritura semántica abierta y sin palabras. La palabra asémica significa “sin contenido semántico específico” o “sin la unidad más pequeña de significado”. (Jacobson, 2017).

15 Buhid o Surat Buhid es un pseudo-alfabeto o más concretamente es considerado un alfasilabario utilizado para escribir el idioma Buhid, estrechamente relacionada con Baybayin y Hanunó'o. Todavía lo utilizan hoy en día los Mangyans, que se encuentran principalmente en la isla de Mindoro, Filipinas

decodeunicode – the world's writing systems

UNICODE BLOCKS | SCRIPTS | LANGUAGES | buhid

A Á Ä Æ a ^ ^ Ø Ý Æ Ù Ñ

Explore the world of Unicode ...

SEARCH RESULTS

BUHID

Figura 6. Sistema de escritura Buhid en Unicode, Fuente: (Becker et al., 2019)

escenarios virtuales a partir de ‘escrituras asémicas’, han formado parte de la exposición ‘Fragment of Interests’ comisariada por el colectivo artístico Nano vjs¹⁶ desde el proyecto Platform of Open Media Arts en Mestský Park, Košice, Eslovaquia del 16 de mayo al 6 de julio de 2024. (Nano vjs, 2024). Por otro lado, una selección de fotogramas de esta pieza, ha estructurado la composición –en imagen fija– para la exposición ‘Dance in Collages’ para el ‘21st International Festival Jazz Dance Open’ en Pardubice, República Checa. (Došek, 2024). El número [3] de la tabla lo forman imágenes de modelos que aparecen en ‘e-commerce’ [D] y su asociación con trabajos visuales realizados a partir de documentos de sistemas de escritura en desuso, que están representados en el sistema Unicode. [B]. Algunos de estos materiales han sido desarrollados durante la residencia artística BME Művészeti Rezidenciaprogram (Budapest University of Technology and Economics) en Art Quartet Budapest. (Art Quartet, 2024). [Figura 9]. El número [4] está formado por figuras humanas a partir de ‘e-commerce’ [D] y composiciones digitales a partir de ‘escrituras asémicas’ [C], [Figura 10]. Por último, el número [5] está formado por escenarios virtuales [C] en combinación con las secuencias de movimiento de artistas escénicos [F]. [Figura 11].

16 Colectivo formado por los artistas Beáta Kolbašovská y Jakub Pišek en Košice, Eslovaquia.



Figura 7. Apollo0803_21Brodar1, Elaboración propia a partir de Secuencia de movimiento: Apollo Anastasiades y Caligrafía: br0d4r.

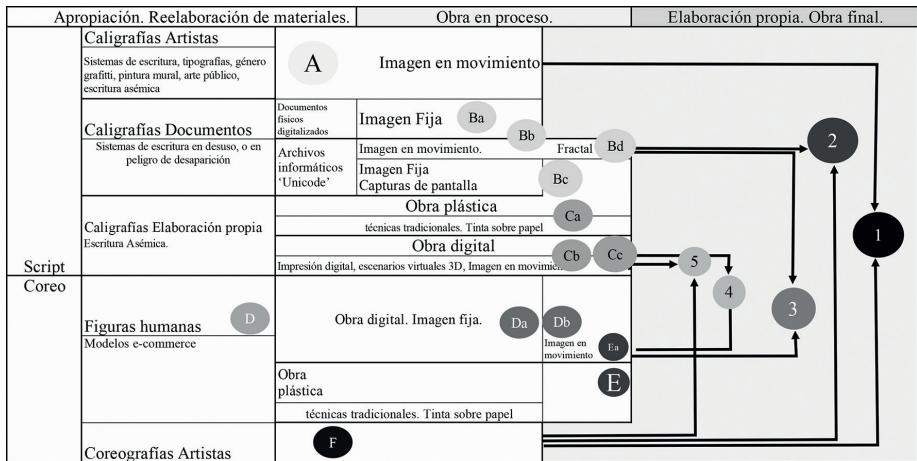


Tabla 1. procedencias de materiales, estado del proceso creativo y combinación de formatos. Elaboración propia.



Figura 8. Alice021Buhid090ps141536Ar. Elaboración propia a partir de secuencias de movimiento de Alice Klock y animación a partir de documentos Unicode en sistema de escritura Buhid.



Figura 9. AsemicBody052100730. Elaboración propia. Captura de pantalla de animación a partir de Figuras 'e-commerce' y motivos fractales a partir del sistema de escritura Buhid.

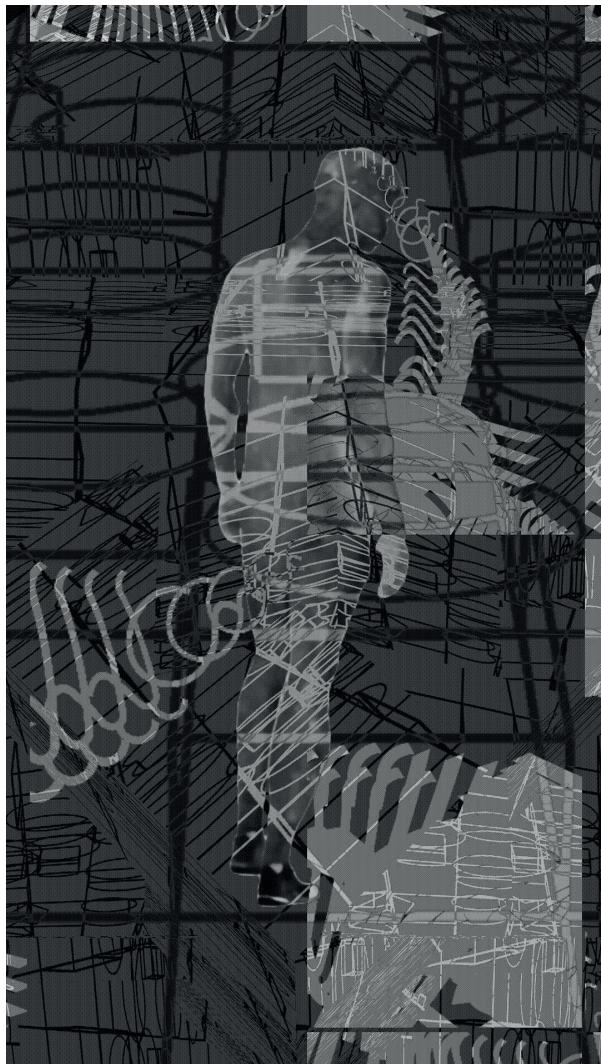


Figura 10. AsemicBody052Land645Space10Tagbangwa11R1.
Elaboración propia. Captura de pantalla de animación hecha a partir de Pintura
AsemicBody052 (Tinta sobre papel 50 x 35cm) digitalizada con creación de
movimiento sobre figuras de 'e-commerce' en
combinación con escenarios virtuales.

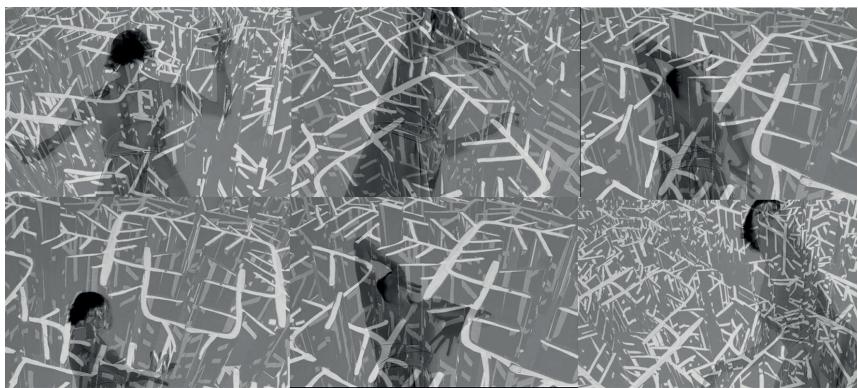


Figura 11 AliceLand04. Elaboración propia. Capturas de pantalla de Animación Alice0722Land04a2.gif. Secuencia de movimientos Alice Klock. Escenario Virtual: LandScript04.

Referencias

- Art Quartet. (26 de junio, 2024). Exhibition BME Művészeti Rezidencia-program kiállítása. Art Quartet Budapest. <https://aqb.hu/hu/exhibition/bme-muveszeti-rezidencia-program-kiallitas/>
- Becker, D. A., Bergerhausen, J., Helmig, I., Spingler, W. S. y Poarangan, S. (26 de mayo, 2019). Explore the world of Unicode. *decodeunicode – the world's writing systems*. <https://decodeunicode.org/en>
- Brodar. [@br0d4r] (5 de marzo, 2024). [Video]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C4I__nilw0i/
- Denice, C. [@cdenice] (25 de noviembre, 2023). [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C0E86VYu0CQ/?hl=en>
- Došek, M. (20 de junio, 2024). Tanec v kolážích 2024. Collage Gallery. <https://collagegallery.eu/cs>
- Fernández, S. [@nur002] (2021). [Fotografía]. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/144185625567463218/>
- Holmes, B. (7 de julio, 2011). Network maps, energy diagrams. *Continental Drift. The other side of neoliberal globalization*. <https://brianholmes.wordpress.com/2007/04/27/network-maps-energy-diagrams/>
- Jacobson, M. (2017). Works & interviews. Post-Aemic Press.
- Kanti. (9 de febrero, 2023). La danse s'évanouit dans l'instant où elle se donne. Kanti. <https://www.kantikanti.com/info.html>
- Kartell Magazin. (10 de septiembre, 2023) Landscapes, D85 Galéria. Kartell-magazin. <https://artkartell.hu/vizit/550-javier-aparicigo-frago-landscapes-d85>
- Ki, F. [@Fi_Ki]. (2017). Norma Kamali Resort 2017 Collection. [Fotografía]. Pinterest <https://www.pinterest.es/pin/144185625570290031/>
- Legrand, S. (2 de julio, 2009). Le Désoeuvrement chorégraphique. Etude sur la notion d'oeuvre danse", de Frédéric Pouillaude: irréductibles danseurs. Quand le geste chorégraphique fait vaciller les concepts de la philosophie. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/livres/article/2009/07/02/le-desoeuvrement-choregraphique-etude-sur-la-notion-d-oeuvre-en-danse-de-frederic-pouillaude_1214254_3260.html
- Lee, E., Metheny, M., Murdoch, E., Panda, I., Pelagio, E., Sano, W. T., y Uziembło, O. (30 de noviembre, 2018). Sundanese. *Atlas of endangered alphabets: Indigenous and minority writing systems, and the people who are trying to save them*. <https://www.endangeredalphabets.net/alphabets/sundanese/>
- Nano vjs. (22 de mayo, 2024). *Fragments of interests @ POMA*. [Video] https://www.youtube.com/watch?v=ShBCDX1z77I&ab_channel=NANOVJS
- Peragine, L. (26 de abril, 2021). Travelling in time and space, staying still. V&Ablog. <https://www.vam.ac.uk/blog/museum-life/travelling-in-time-and-space-staying-still>

Prada, J. M. (2012). *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Sendemà.

Pazzleinc [@prazzleinc] 26 de mayo, 2024. A dance artist, reflects on the unique and fascinating nature of dance, particularly breaking, within the art world. [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C7BihixMOLF/?hl=en>

Olson L., James, J., Ingalls, T., Qian, G., y Rikakis T., (2007). Lucidity: A Movement-based Interactive Dance Performance. LEA-ACM Multimedia. Special Issue, Leonardo Electronic Almanac. 15(5-6), <https://www.leoalmanac.org/wp-content/uploads/2012/09/02-Lucidity.pdf>

Pouillaude, F. (2009). *Le désœuvrement chorégraphique: Etude sur la notion d'oeuvre en danse*. Librairie Philosophique Vrin.

Runway. (2023). Text/image to video. Runway. <https://app.runwayml.com/video-tools/>

Schiphorst, T. (1993). *A case study of Merce Cunningham's use of the Lifeforms computer choreographic system in the making of trackers*. [Trabajo fin de Máster. Simon Fraser University]. https://www.sfu.ca/~tschipho/publications/Schiphorst_M.A.Thesis.pdf

Singh, D. [@Dilbaginsta]. (1 de enero de 2024). Happy 2024. [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C1kOF6KPRaw/?hl=en>

Unicode Consortium. (2023). The Unicode Standard (Version 15.1). Unicode, Inc.

Watts, V. (2015). Benesh movement notation and labanotation: From inception to establishment (1919–1977). *Dance Chronicle*, 38(3), 275–304. <https://doi.org/10.1080/01472526.2015.1085227>

Yeo Workshop (1 de enero, 2022). Quynh Dong. '0. (Zero Point)'. Yeo Workshop. <https://www.yeoworkshop.com/artists/39-quynh-dong/works/846-quynh-dong-0.-zero-point-20-min-performance-2022/>