

PLATAFORMA DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DE ALUMNOS DE LA  
FACULTAD DE DANZA DE LA UNIVERSIDAD VERACRUZANA  
(Proyecto)



# FLOWTOPIA

La danza como potenciadora de vida

Desde mi praxis, el proceso de creación escénica es perder el miedo a saltar al vacío, es emprender un viaje con un destino incierto, en ese camino perderse y escuchar las voces que invoca el proceso, despertar habilidades ocultas, invocar las memorias de la carne, hacer danzar el pensamiento y producir otras maneras de relacionarnos.

Abigail Jara

ÍNDICE

TÍTULO

DESCRIPCIÓN

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS

METAS

DESCRIPCIÓN DE LAS ETAPAS DEL PROYECTO

CONCEPCIÓN DE LAS PUESTAS EN ESCENA

METODOLOGÍA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

SEMBLANZAS DE COLABORADORES CREATIVOS

CARTA DE MOTIVOS



Universidad Veracruzana

# FLOWTOPÍA

La danza como potenciadora de vida

## Descripción

Este proyecto se concibe como una apuesta integral que no solo abarca los campos de investigación, creación, reflexión, producción de pensamiento y circulación de obra, sino que también se orienta a la creación de nuevos públicos y al impacto social de la danza. La iniciativa operará bajo una postura ética-política basada en la cognición creativa distribuida, promoviendo la participación activa de diversas comunidades y generando espacios de encuentro e intercambio. Bajo esa búsqueda se plantea desarrollar tres propuestas escénicas con amplias posibilidades para presentarse en muy diversos foros, buscando acercar la danza a la sociedad y a la sociedad a la Facultad de danza de la Universidad Veracruzana. “Flow” (flujo, movimiento) y “utopía”, *un espacio ideal para la danza*, en ese sentido *FLOWTOPÍA* propone tres procesos creativos que mantienen ese espíritu y que a continuación se detallan: Comenzaremos con *Experimentos .001*, una serie de intervenciones públicas, Flash mobs: activaciones que involucren tanto a bailarines como a transeúntes. *Intervenciones en calles, museos, escuelas para acercar la danza a la vida urbana*, con la finalidad de llevar la danza a espacios cotidianos que sorprendan a la gente en su rutina diaria y que serán presentadas a lo largo de todo el año. Este proyecto se llevará a cabo en colaboración con William García Mathey (Wislian), Compositor y productor musical xalapeño egresado con mención honorífica de la Facultad de Música de la Universidad Veracruzana. En segundo lugar, *Mycelium Flux*, una colaboración con DXARTS, el departamento de arte digital y medios experimentales de la Universidad de Washington será una obra coreográfica inmersiva donde los cuerpos, la tecnología y la inteligencia artificial se entrelazan en un ecosistema vivo e interconectado. Inspirada en la red del micelio, la obra utiliza sensores, video mapping y procesamiento de IA para generar un paisaje en constante transformación. La combinación de danza y tecnología abre nuevas posibilidades para involucrar al público de manera activa, expandir el acceso a la danza y generar experiencias inmersivas que trascienden los formatos tradicionales. Con estas estrategias, la danza puede alcanzar a comunidades más amplias, incluyendo a quienes no suelen acudir a los teatros o espacios escénicos convencionales. Y por último se plantea la creación de la obra: *La rebelión del cisne*, una colaboración que contará con la participación de un personaje emblemático de la danza en México: Tonio Torres, maestro fundador de la Facultad de Danza de la Universidad Veracruzana, junto con el matemático y mulltipremiado creador multimedia, el Dr. Edmar Soria y Héctor Ugalde desarrollador de tecnología con quienes se desarrollaran tecnologías innovadoras para la escena en México, como el uso de realidad aumentada y escaneo 3D para crear entornos virtuales, tecnologías que posibilitarán el diálogo entre distintas generaciones de bailarines y con la cual se buscará participar en el premio INBA-UAM con la finalidad de dar continuidad con el posicionamiento y la presencia que la Facultad de danza UV ha tenido en este espacio a lo largo de los años. Simultáneamente de los tres procesos creativos se van a producir micro-coreografías y materiales diversos diseñados para formatos digitales como Instagram, reels, TikTok y YouTube que acerquen la danza de la Plataforma UV a nuevos y muy diversos públicos.

## Justificación

El proyecto *FLOWTOPIA* busca llevar la danza contemporánea a la sociedad y expandirla a nuevos públicos, con la finalidad de democratizar el acceso a la cultura, fomentar el pensamiento crítico y fortalecer el tejido social. Nos tomaremos un mes y medio intensivo para la creación de materiales para la propuesta: *EXPERIMENTO .001* la cual estará arrancando con funciones a público, intervenciones espaciales con realidad aumentada y un flash moob para el mes de marzo en el marco del ENEDAC, si lo aprueba la dirección y el comité organizador.

La danza no solo es una expresión artística, sino también una herramienta de transformación cultural, educativa y emocional, llevar la danza contemporánea a la sociedad es clave para su evolución y sostenibilidad. No solo permite que más personas la conozcan y la vivan, sino que también genera nuevas formas de pensar, sentir y relacionarnos con el mundo.

Un proyecto de esta naturaleza genera empatía y comunidad al sincronizar el movimiento y la energía entre personas del público y performers. Tiene beneficios psicológicos y emocionales para sus practicantes, reduciendo el estrés y la ansiedad. Es una herramienta poderosa para la inclusión y la diversidad. Con la propuesta *EXPERIMENTO .001* me interesa romper con la idea de que la danza es exclusiva de teatros o espacios elitistas. Llevar la danza a espacios públicos, comunidades y plataformas digitales permite que más personas la experimenten. La accesibilidad en la danza genera equidad en el acceso a la cultura.

Integrar la danza con la tecnología (inteligencia artificial, realidad aumentada, plataformas digitales e interactividad) amplifica su impacto y la hace más atractiva para nuevas generaciones y otros sectores de la comunidad universitaria, de esa manera en el presente proyecto con las piezas *MYCELIUM FLUX* y *LA REBELIÓN DEL CISNE*, haremos uso de la tecnología para amplificar el alcance de la danza hacia la sociedad y llegar a nuevos públicos.

Llevar a cabo un proyecto que contemple tres procesos creativos a lo largo de un año, de los cuales se produzcan materiales en diversos formatos y múltiples presentaciones tanto en Xalapa como en Ciudad de México es un proyecto ambicioso pero totalmente viable, tomando como referencia el trabajo realizado en mi desempeño como coordinadora de la Plataforma UV 2022-2023 en donde se produjeron las siguientes piezas escénicas: *Derrumbe*, *Escuchar con la Piel*, *Sorecer 360*, *Sentir el cambio*, *Rosas* (Video danza), además de múltiples conversatorios y presentaciones, lo cual avala mi capacidad para sostener una propuesta con semejantes retos.



## OBJETIVOS

- Desarrollar un proyecto acorde al 50 Aniversario de la Facultad de Danza UV, una apuesta integral que busca acercar la danza a la sociedad.
- Proponer una visión inclusiva de la danza, en la que los cuerpos se acepten y transformen de muy diversas maneras, atendiendo a la Agenda 2030, la cual es una agenda civilizatoria, que pone la dignidad y la igualdad de las personas en el centro.
- Utilizar la tecnología y elementos interactivos para crear nuevas danzas y transformar la experiencia del público.
- Crear experiencias inmersivas que hagan que el público no solo observe, sino que también participe activamente en el proceso artístico y reflexivo de la obra.
- Revalorizar una obra emblemática, como *La muerte del cisne* de Michael Descombey, y reinterpretarla a través de una mirada contemporánea, utilizando la tecnología para integrar elementos del pasado con los de la actualidad.
- Hacer que la historia de la danza siga viva, reconociendo sus influencias y adaptándolas a las nuevas perspectivas y cuerpos actuales.
- Crear un espacio donde los bailarines de diferentes generaciones colaboren, aprendan y compartan conocimientos para construir una nueva versión de la danza, fortaleciendo el vínculo entre pasado, presente y futuro.
- Reivindicar el cuerpo como un archivo vivo y permitir que la tecnología no solo complemente la danza, sino que la expanda.
- Rescatar la figura de Tonio Torres como un pionero de la danza en México, no solo a través de su trabajo en el escenario, sino también como formador de generaciones de bailarines. Rendir homenaje a su contribución al desarrollo de la danza contemporánea mexicana como maestro fundador de la Facultad de Danza UV y mostrar cómo su trayectoria y su cuerpo transformado son un símbolo de resistencia y adaptación.
- Explorar cómo los cuerpos de los bailarines pueden contar historias de transformación, resistencia y poder.
- Buscar la profesionalización de los integrantes de la Plataforma UV mediante presentaciones en diferentes foros nacionales.
- Establecer una colaboración internacional con la Universidad de Washington.
- Vincular y difundir el trabajo de la Plataforma UV con otras áreas de la Universidad, como es música, teatro, JazzUV, así como el área de ciencias y demás carreras de la Universidad Veracruzana.
- Fortalecer la presencia de Plataforma UV al interior de la Facultad de danza, generando actividades inclusivas (Entrenamiento abierto, jams de improvisación, experimentos y la obra Mycelium) para toda la comunidad (alumnado y docentes) de danza.
- Generar un espacio seguro para los integrantes de la Plataforma UV con el objetivo de colaborar en la formación de seres humanos integrales.

## METAS

- Crear tres propuestas dancísticas con distintos y grandes retos creativos.
- Presentar las tres propuestas en muy diversos escenarios en el mayor número posible de funciones en el año (**APROXIMADAMENTE 20 Funciones**).
- Visibilizar y expandir el trabajo de la Facultad de Danza de la Universidad Veracruzana hacia la sociedad Xalapeña.
- Llevar a cabo una Investigación y documentación histórica en el marco del 50 aniversario de la Facultad de Danza, que posibilite comprender el presente a través del pasado.
- Generar un informe o publicación que resuma el proceso de creación, incluyendo los desafíos y aprendizajes del uso de tecnología, la colaboración intergeneracional y la reinterpretación histórica.
- Participar en foros importantes a nivel nacional como la Sala Miguel Covarrubias, el teatro de la danza, el Jardín escénico en Ciudad de México.
- Participar en la convocatoria del premio INBA-UAM para dar continuidad a la presencia de la UV en tan distinguido evento.
- Abrir las actividades de la Plataforma UV a la comunidad de alumnos y docentes de la Facultad de danza de la Universidad Veracruzana como estrategia de integración y diálogo intergeneracional.
- Democratizar el acceso a la danza y acercarla a diversos sectores de la sociedad.
- Explorar nuevas dinámicas de interacción entre los bailarines y el entorno.
- Ampliar la visibilidad de la Facultad de Danza UV, atrayendo nuevos públicos e interesados en la disciplina.
- Fomentar la experimentación artística y el cruce entre la danza, la tecnología, la música en vivo y otros lenguajes escénicos.



## Descripción de las etapas del proyecto

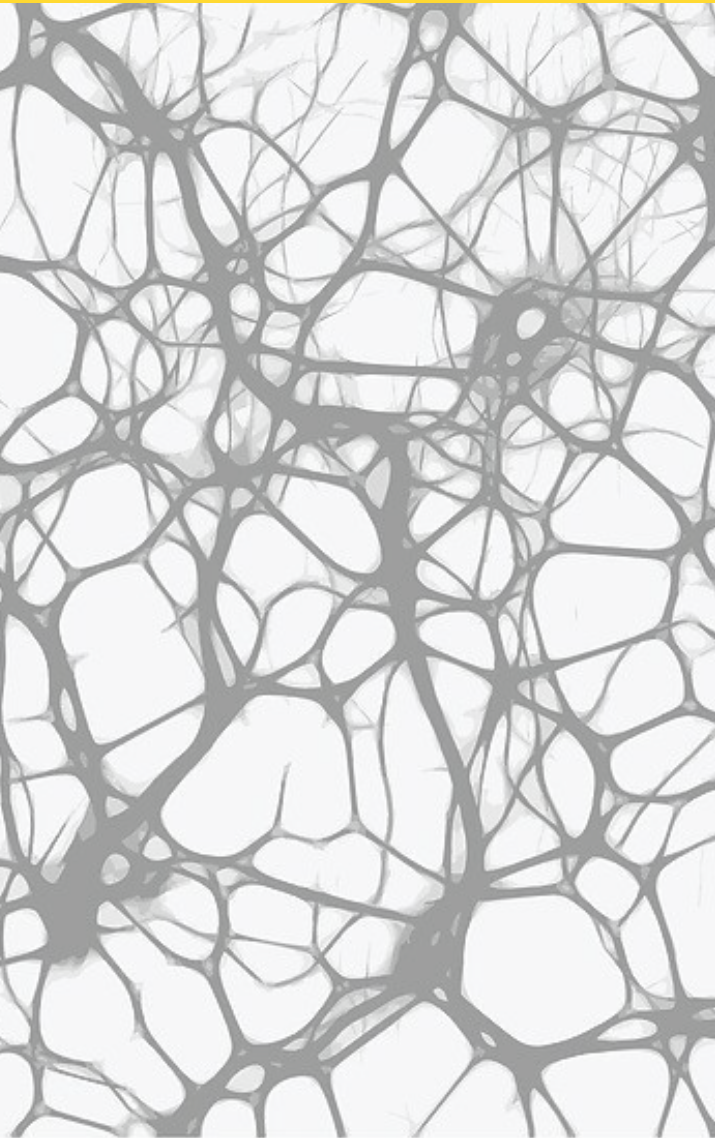
	CREACIÓN Y PRODUCCIÓN	ENTRENAMIENTO	FUNCIONES Y ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
FEBRERO	<p>Sesión 1: Filosofía del proyecto y ética de trabajo.</p> <p>Inicio del proceso y creación de materiales corporales: "Experimentos" con el compositor musical: Wislian</p> <p>Inicio del proceso de investigación-creación: "La rebelión del cisne"</p>	<p>El entrenamiento será permanente y se ira diseñando a partir de la fase y necesidades del grupo de trabajo:</p> <p>La concepción de cuerpo físico con el que se trabajará en la Plataforma UV, tiene que ver con las investigaciones de la mecánica cuántica sobre la materia y la energía aplicadas a la coreografía sistémica.</p>	<p>Asignación de comisiones internas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación de difusión.</li> <li>- Coordinación de gestión.</li> <li>- Coordinación técnica.</li> </ul>
MARZO	<p>Creación y ensayos: "Experimentos" con el compositor musical: Wislian</p> <p>Diseño y realización de vestuario para: "Experimentos".</p> <p>Diseño, desarrollo y creación de material en realidad aumentada y creación multimedia para "La rebelión del cisne"</p>	<p>El entrenamiento del equipo de trabajo concibe un cuerpo que se expande más allá de la materia, implementando estrategias que activan de manera consciente todas las dimensiones tangible e intangibles de los corpóreo.</p>	<p>Función: Experimento .01 (8 de marzo día internacional de la mujer)</p> <p>Experimento .02: Intervención de danza en realidad aumentada que cualquiera podrá ver con sus dispositivos móviles, en los espacios de la Facultad de danza en el marco del ENEDAC</p>
ABRIL	<p>Creación: "Experimentos" compositor musical: Wislian</p> <p>Inicio del proceso de investigación-creación: "Mycellium"</p>	<p>"Nos basamos en el postulado de Nikola Tesla:</p> <p><i>"Si quieres entender el universo, piensa en energía, frecuencia y vibración".</i></p> <p>Esto ayudada a explicar que el entrenamiento del cuerpo que he desarrollado trabaja con todas las dimensiones del cuerpo tangibles e intangibles, las cuales se extienden más allá de la piel. Este campo de energía e información configura el espacio en donde se despliega la comunicación no-localizada en donde y a través de la cual se produce la interconexión de los agentes de la coreografía sistémica.</p>	<p>Intervenciones espaciales y flash moob con: "Experimento .03 y Experimento .04 en ENEDAC 2025 (Participación a concertar si se considera pertinente por la dirección y el comité organizador)</p> <p>Función: Experimento .05</p> <p>Participación en el Día Internacional de la Danza</p> <p>Lugar: Facultad de Danza UV</p>
MAYO	<p>Laboratorio cuerpo-tecnologías: Entrenamiento para bailarines con sensores, tecnologías para sonorizar el movimiento con el Dr. Juan Pampin (DXARTS)</p> <p>Lugar: Facultad de Danza UV</p> <p>Escaneo 3D de bailarines para "La rebelión del cisne" con el Dr. Edmar Soria</p> <p>Lugar: Facultad de Danza UV</p> <p>Pre-producción y diseño de vestuario para la rebelión del cisne.</p>	<p>Las siguientes activaciones posibilitan el flujo de la energía y el estado de coherencia en la información vibracional que permite la comunicación no-verbal entre el grupo de trabajo:</p> <p>Práctica 1 Organización del campo - Fuente: Zhineg Qigong</p> <p>Práctica 2 Meditación autoalusiva - Fuente: Jacobo Grinberg-Zylberbaum</p> <p>Práctica 3 Activación del toroide - campo electromagnético del corazón - Fuente: HearthMath Institute</p> <p>Práctica 4 Entrenar distintos niveles de energía - Fuente: Abigail Jara</p>	<p>Experimento .06</p> <p>Experimentos .07 - .08 -.09 en el marco de la FILUV</p>



JUNIO	Laboratorio con todo el equipo de La rebelión del cisne en Xalapa, Ver. Filmación de 1er versión de "La rebelión del cisne" Finalidad: Participación en convocatoria del premio INBA-UAM.	Se integrará en el entrenamiento, lenguaje de la técnica Graham para preparar el cuerpo para la pieza "La rebelión del cisne. Clases virtuales con el Mtro. Tonio Torres.	Experimentos dirigidos a comunidades específicas (Infancias y/o adultos mayores) Se buscará el enlace con asociaciones
JULIO	Post-producción de tecnologías p/ La rebelión del cisne.  Pre-montaje de Mycelium Flux Producción de vestuario para Mycelium Flux	Se lleva a cabo un proceso transdisciplinar mediante prácticas corporales híbridas entre técnicas somáticas, técnicas postmodernas de movimiento prácticas que potencian el manejo de la energía y la utilización de frecuencias sonoras específicas para la expansión de los campos electromagnéticos del cuerpo humano con finalidades puntuales para habilitar el cuerpo (cuerpo físico, cuerpo energético, cuerpo emocional, cuerpo mental, conciencia).	Experimentos modalidad "Danza en tu barrio" dirigido a la comunidad de vecinos de la Facultad de Danza UV.
AGOSTO	Montaje: Mycellium, Punto de encuentro entre tecnólogos (DXARTS) y performers para ensamblar el trabajo creativo y estrenar la pieza ante público.	Probaremos estructuras de tensegidad (modelo de estructuras que funcionan bajo el principio de auto-regulación), pondremos en práctica la ideokinesis (Neuroplasticidad) para reorganizar patrones corporales, todo con la finalidad de construir una base común para todos los integrantes de la Plataforma UV.	Funciones de Estreno Mycellium Flux Lugar: Por concertar en Xalapa.
SEPTIEMBRE	Ensayos y Funciones	Habilitaremos canales de percepción, trabajaremos sobre la escucha expandida, entrenaremos la propiocepción para despertar la piel y su capacidad receptiva, trabajaremos sobre la distribución de la energía del <i>toroide</i> (la manera mas eficiente como se distribuye la energía alrededor de los cuerpos vivos en la tierra y en nuestro sistema solar, trabajamos sobre las investigaciones del HearthMath Institute sobre la coherencia del campo electromagnético del corazón.	Clases abiertas
OCTUBRE	Producción de Vestuario y escenografía de la obra La Rebelión del cisne. Ensayos y Funciones	Transitaremos por técnicas postmodernas de movimiento ( Somáticas, Anatomía vivencial, Release, Improvisación de contacto, Flying Low, Gaga, Bodymind)	
NOVIEMBRE	Ensayos y Funciones	IMPORTANTE: Toda la información vaciada en los campos de entrenamiento sucederán simultáneamente, es decir, están organizadas en este esquema en las casillas mensuales solo para ocupar todos los espacios.	Estreno de La Rebelión del Cisne Lugar: Teatro de la danza (CDMX) Función condicionada a los resultados de la convocatoria del premio INBA-UAM  Función: La rebelión del cisne Función: Mycellium Lugar: Casa del Lago UV (Xalapa)
DICIEMBRE	Ensayos y Funciones	Me interesa que el proceso de investigación-creación a partir de la CS sea un viaje de transformación personal y colectiva, que la praxis transmute bloqueos y desorganización de los sistemas del cuerpo en flujo energético y bienestar físico- emocional para la(o)s involucrada(o)s.	Función: La rebelión del cisne Lugar: Jardín Escénico del INBA (Cdmx)  Función: Mycellium Lugar: Jardín Escénico del INBA (Cdmx)
ENERO	Ensayos y Funciones  Cierre del proyecto	De esa manera se habilitan los conductos que posibilitan el flujo de energía e información necesaria para que la interconexión entre sistemas humanos y no humanos produzcan una coreografía viva.	Funcion final de Experimentos .00000  Instalación performática para la entrega de resultados



## Concepción de las puestas en escena



**MYCELIUM FLUX** será una obra coreográfica inmersiva donde los cuerpos, la tecnología y la inteligencia artificial se entrelazan en un ecosistema vivo e interconectado. Inspirada en la red del micelio, la obra utiliza sensores, video mapping y procesamiento de IA para generar un paisaje en constante transformación. El movimiento de los bailarines activa sonidos en tiempo real, mientras imágenes y proyecciones interactúan con sus trayectorias, creando un organismo híbrido donde lo físico y lo digital se funden. A medida que la danza evoluciona, el sistema aprende, responde y muta, tejiendo un espacio donde el público será testigo de un flujo orgánico de datos, cuerpos y memoria. **MYCELIUM FLUX** nos sumergirá en una red sensorial que cuestiona la relación humano-tecnología, recordándonos que todo está conectado en un ciclo infinito de comunicación y transformación.

La forma de trabajo será híbrida, se inicia el proceso a distancia con la colaboración del Departamento de Arte digital y medios experimentales de la Universidad de Washington y se tendrán dos laboratorios presenciales para la investigación y creación de **MYCELIUM FLUX**.

Aprovecharemos que la FILUV 2025 invitó al Dr. Juan Pampin para impartir una clase magistral y una ponencia sobre inteligencia artificial de manera presencial en mayo, así que extenderá su estancia en Xalapa para llevar a cabo el primer laboratorio de creación.





El segundo laboratorio-montaje se llevará a cabo en el mes de agosto el cual culmina con la presentación de la obra a público en la ciudad de Xalapa, Ver. En esta ocasión DXARTS cubrirá los gastos de traslado Seattle-Cdmx-Xalapa-Cdmx-Seattle para el Dr. Pampin y Cristina Brambila, una artista multimedia quien se encargará de la producción visual interactiva.

Por tercera ocasión se reunirá el equipo de trabajo de **MYCELIUM FLUX** para presentarse a finales de noviembre en la ciudad de Xalapa y a principios de diciembre en la ciudad de México para presentarse en el marco del 4to Cyber Encuentro Salvaje que tendrá sede en el Jardín Escénico de la ciudad de México, los gastos para los integrantes de la Plataforma UV, maestros invitados y tecnólogos de DXARTS en cuanto a traslados, hospedaje y alimentación serán cubiertos por el Cyber Encuentro Salvaje\*.

**MYCELIUM FLUX** propone abrir espacio para 2 o 3 catedráticos de la Facultad de Danza UV para que se integren en el proceso de esta pieza como performers, con la finalidad de que se produzca el cruce entre generaciones lo cual enriquecerá la experiencia y el trabajo de los alumnos pertenecientes al elenco de la Plataforma UV 2025.

Se propone establecer una vinculación con la Universidad de Washington quienes serán co-productores de la pieza Mycelium flux, quienes aportarán el desarrollo tecnológico para que los bailarines puedan establecer una relación entre su cuerpo y los sistemas artificiales los cuales aprenderá a dialogar para producir sonido y visuales interactivos.



# EXPERIMENTOS .001

“*Experimentos .001*” es un proyecto que busca expandir la danza más allá de los escenarios tradicionales, llevándola a espacios públicos, urbanos y no convencionales. A través de presentaciones en todo tipo de espacios, el proyecto propone establecer un contacto directo con la sociedad, creando nuevas formas de participación y vínculo con el arte del movimiento. “*Experimentos .001*” busca generar experiencias que transformen la percepción de la danza como un arte de élite, convirtiéndola en una expresión accesible, cercana y significativa para el público en general.

Este proyecto busca potenciar las habilidades interpretativas de los bailarines mediante la exploración de diferentes calidades de movimiento, y la búsqueda de una presencia escénica pertinente para cada espacio donde se presente. Me interesa que cada bailarín encuentre su propia voz dentro de esta propuesta. Se diseñarán duetos y composiciones grupales que requieran alto nivel de escucha y comunicación no verbal entre los intérpretes. Cada integrante de la Plataforma UV podrá explorar su potencia a través de solos donde podrá explorar su propio movimiento auténtico.

Expandir el alcance de la danza requiere creatividad, flexibilidad y la capacidad de romper con los límites tradicionales. La clave es hacer que la danza se sienta cercana, relevante y accesible para públicos que quizás nunca la han considerado parte de su vida. Es un proyecto de danza contemporánea diseñado para espacios alternativos, intervenciones urbanas y creación de contenido digital. Sus múltiples versiones se construirán a partir del diálogo entre el cuerpo y el entorno, permitiendo que cada presentación sea única y específica para el lugar en el que se desarrolla. La coreografía no será estática, sino que se adaptará a diferentes contextos físicos y sociales, explorando la relación entre movimiento, arquitectura y público.

Llegar a nuevos públicos para la danza requiere estrategias innovadoras que rompan con las barreras tradicionales de acceso y percepción, a continuación se mencionan algunas de las posibilidades para llevar a cabo Experimentos .001:

Sacar la danza de los teatros y llevarla a espacios cotidianos **Intervenciones urbanas:** Presentaciones en mercados, plazas, transporte público, escuelas y hospitales. **Site-specific y danza inmersiva:** Obras diseñadas para espacios específicos, como museos, fábricas o edificios históricos, donde el público pueda moverse y formar parte del espectáculo. **Flashmobs:** Coreografías espontáneas en lugares concurridos para generar curiosidad y atraer audiencias inesperadas. Integrar la danza con otras disciplinas artísticas **Colaboraciones con músicos, pintores, poetas y artistas visuales de la UV** para generar experiencias híbridas que atraigan a públicos diversos. **Danza y realidad aumentada:** Experiencias donde el público pueda interactuar con bailarines a través de tecnología digital. Uso estratégico de las redes sociales y plataformas digitales **Contenido atractivo y accesible:** Cortometrajes de danza, tutoriales, entrevistas y clips de ensayos para acercar el proceso creativo al público. **Retos virales y participación digital:** Crear coreografías sencillas para redes como TikTok e Instagram, invitando a la gente a replicarlas. Participación comunitaria **Talleres y clases abiertas:** Dirigidos a públicos diversos (adultos mayores, niños, personas con discapacidad), para que vivan la danza desde la experiencia personal. **Danza en todas las facultades de la UV:** Presentaciones y laboratorios de movimiento para sensibilizar a nuevas generaciones de espectadores.

Cada una de estas actividades será parte del proyecto **Experimentos** y cada una de ellas se le asignará un número específico, es decir .001, .002, .003 y así sucesivamente con la finalidad de ir generando el mayor número de **Experimentos** a lo largo de todo el año de duración del proyecto de la Plataforma UV.

William García Mathey, Compositor y productor musical xalapeño, Licenciado en Música con mención honorífica por parte de la Universidad Veracruzana, quien con su versatilidad y propuesta sonora se sumará al proyecto de **Experimentos**.



# LA REBELIÓN DEL CISNE

Se buscará establecer un diálogo entre tradición y contemporaneidad superponiendo la historia de la danza y las nuevas generaciones de bailarines dentro de un mismo proyecto, con esa finalidad trabajaremos con materiales del pasado en una de las puestas en escena ejes de este proyecto, que será: **La rebelión del cisne**, la cual estará basada en la obra emblemática de Michel Descombey, *La muerte del cisne*, la cual interpretó el Maestro Tonio Torres en 1982, en el marco de la tercera emisión de Premio INBA-UAM con la cual le otorgan el reconocimiento al mejor bailarín. Cabe mencionar que esta categoría se instaura gracias a la gran interpretación de Torres en esa emisión del premio. La obra original aborda la muerte de un ser bello y fuerte, discurso que queremos reivindicar para esta versión, 43 años después abordaremos como el cisne se revela ante su fatal destino y emerge de la muerte con un cuerpo fortalecido e intervenido por la tecnología. El maestro Tonio Torres actualmente cuenta con una prótesis de pierna que lo convierte en un bailarín cyborg. La importancia de la presencia de Torres a lo largo de este proyecto radica en dialogar con la historia de la danza de viva voz y cuerpo presente, además de tener especial importancia por ser maestro fundador de la Facultad de Danza de la UV, y ser un personaje emblemático en la historia de la danza en México, maestro formador de muchas generaciones de bailarines, quien además fue mi maestro en Monterrey N.L, también fundador de la Licenciatura de Danza Contemporánea de la Facultad de Danza de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

**La rebelión del cisne**, no solo buscará dialogar con la historia de la danza, sino que también busca resignificar el cuerpo en el tiempo, integrando la memoria, la tecnología y la resiliencia. La presencia de Tonio Torres en este proceso le da una profundidad única, ya que encarna la continuidad y evolución de la danza desde una perspectiva transgeneracional, permitiendo que la historia y la experiencia de Torres se mezclen con la energía y las visiones de las nuevas generaciones de bailarines de la Plataforma UV, quienes trabajaran a través de una metodología colaborativa, la cual fortalecerá el diálogo entre pasado y futuro de manera orgánica.

A través de sus dispositivos móviles el público podría ver la interpretación original de *La muerte del cisne* (1982) mientras Tonio Torres ejecuta la nueva versión en el escenario. Esto permitiría una comparación visual directa entre pasado y presente. Se podrían usar pantallas transparentes o proyecciones en el fondo para que la imagen del Tonio de 1982 aparezca como una sombra o reflejo del actual, interactuando con él en ciertos momentos clave. Sensores de movimiento o cámaras podrían capturar los movimientos de Tonio y generar proyecciones de alas digitales o trazos de luz que sigan sus movimientos, destacando la transformación del cisne. Intervención del cuerpo cyborg: La prótesis podría activarse visualmente mediante RA, mostrando metáforas digitales de su fuerza, resiliencia o evolución, como destellos, fractales o mecanismos futuristas. La combinación de danza y realidad aumentada no solo refuerza la conexión entre pasado y presente, sino que también amplía las posibilidades de percepción para el público. Será un homenaje vivo y una reimaginación innovadora de la obra original.

La superposición de ambas versiones permitirá que el público experimente directamente la evolución de la obra y del cuerpo de Tonio Torres a lo largo del tiempo. Esta fusión entre memoria, tecnología y movimiento seguramente generará una experiencia inmersiva y profundamente emotiva para el equipo de bailarines integrantes de la Plataforma UV, quienes se aproximarán a la historia de la danza desde uno de los protagonistas, en este caso, el Mtro. Tonio Torres.

Con la obra: **La rebelión del cisne** se buscará participar en el Premio INBA-UAM y acercar a los integrantes de la Plataforma UV a uno de los escenarios más importantes de la danza en México.

Michel Descombey habla sobre su versión de la muerte del cisne:  
<http://www.balleteatrodelespacio.com/anima/cisne19931127060presenta-Desktop.html>

# CRONOGRAMA

<b>FEBRERO</b>	Inicio de actividades, entrenamiento, proceso de creación de Experimentos .001
<b>MARZO</b>	Entrenamiento permanente + proceso de creación, diseño y realización de vestuario para el proyecto Experimentos .001 + Estreno: Experimentos .001
<b>ABRIL</b>	-ENEDAC Entrenamiento permanente + producción de materiales para Experimentos .00 para redes sociales. - Periodo vacacional
<b>MAYO</b>	+ Entrenamiento permanente + producción de materiales para Experimentos .00 para redes sociales, + laboratorio presencial con el Dr. Juan Pampin (DXARTS) del 29 de mayo al 2 de junio, se cambian los días de descanso para el 3 y 4 de junio, + sesiones para escaneo 3D de bailarines para La rebelión del cisne + Intervenciones de Experimentos en la FILUV +
<b>JUNIO</b>	Entrenamiento permanente + Funciones de Experimentos +
<b>JULIO</b>	Participación en la Muestras Escénicas Periodo vacacional (del 14 de julio al 1 de agosto)
<b>AGOSTO</b>	Entrenamiento permanente + producción de materiales para Experimentos .00 para redes sociales + 2do laboratorio, creación de vestuario y Estreno de Mycelium Flux en Xalapa, Ver.
<b>SEPTIEMBRE</b>	- Montaje Pina Baush / UV + Entrenamiento permanente + Experimentos
<b>OCTUBRE</b>	- Funciones Pina Baush / UV + Entrenamiento permanente + Experimentos + Ensayos de La rebelión del cisne + Clases abiertas +
<b>NOVIEMBRE</b>	Entrenamiento permanente + producción de materiales para Experimentos .00 para redes sociales + Estreno de La rebelión del cisne en el Premio INBA-UAM (Dependiendo de los resultados de la convocatoria)
<b>DICIEMBRE</b>	Presentación de Mycelium Flux y La rebelión del cisne en el Jardín Escénico en la Ciudad de México, dentro de las actividades del Cyber Encuentro Salvaje el cual, cuenta con el apoyo de la Coordinación Nacional de Danza y en espera de resultados de otras convocatorias para su financiamiento.
<b>ENERO</b>	Entrenamiento permanente + funciones Experimentos .00 + Entrega de resultados.

Actividades importantes programadas  
por la Facultad de Danza

# SEMBLANZAS DE COLABORADORES CREATIVOS



**William Jesús Ismael García Mathey** (Xalapa)

Compositor y productor musical xalapeño nacido en 2002. Licenciado en Música con mención honorífica por parte de la Universidad Veracruzana. Como compositor ha presentado sus obras en festivales internacionales como FICA21 2020, Festival Internacional de Jazz de Córdoba 2023 y 2024; y trabajado en diferentes proyectos audiovisuales cinematográficos como "Matando Víbora en Viernes" de Oscar Croda, "La Virgen de la Tosquera" de Laura Casabé. Como arreglista y productor ha trabajado con distintos artistas en su material discográfico: "Corre y Suelta los Perros" de César y su Jardín, "Audrey" de Deer Tesla; como ingeniero de grabación en múltiples sesiones para artistas como Emiliano Dorantes, Aisha Corona, Alejandro Corona, NNara, Leona Beat, Edgar Dorantes, Lizarely Servín, Charly Rodriguez. Como músico de sesión ha grabado en material discográfico de César y su Jardín, Tinta al Viento, La Narnia, Edna Nao; y en proyectos como "La Yaya Sol" (sesión RTV), Quinteto "La Trucha" (RadioUV) y en la música oficial de la Feria Internacional del Libro Universitario 2024.

Conoce más de su trabajo en:

<https://www.instagram.com/wisliann?igsh=MWlONXV5dXhkcW0wag==>



**Cristina Brambila** (Cdmx)

Artista multimedia especializada en electrónica.

Es licenciada en artes visuales por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM y maestra en Movimiento, Arte Digital y Técnicas de la Información por el Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM; además, realizó una estancia de investigación en Università degli studi Roma Tre, bajo la dirección del arquitecto Francesco Careri. Actualmente estudia el doctorado en DXARTS en La Universidad de Washington en Seattle.

Fue co-fundadora del colectivo artístico Meseta, que contó con la Beca Piso 16, Laboratorio de Iniciativas Culturales, UNAM. Ha participado en diversas exposiciones, siendo las más recientes la exposición individual Poéticas de la tecnología, en el Foro R-38 de la Universidad del Claustro de Sor Juana y la exposición colectiva del Festival HelloWorld 2.0, Festival de mujeres y creatividad digital, en 2019.

A la par de su trabajo artístico, ha ejercido labores de docencia y proyectos de educación no formal en distintas instituciones, como el Museo Tamayo y el Centro Cultural de España en México. Recientemente, fue becaria en la disciplina de Nuevas Tecnologías del programa Jóvenes Creadores 2019-2020 y 2023-2024 del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA).

Conoce más de su trabajo en:

<https://youtu.be/LJKvs9QWLsc>



"Hay cuerpos formados para la danza que no se cansan. Cuerpos privilegiados como el de Tonio Torres, nombre artístico de **José Antonio Torres Hernández**, de un entendimiento profundo del lenguaje del movimiento, de la escena y la proyección del espacio".

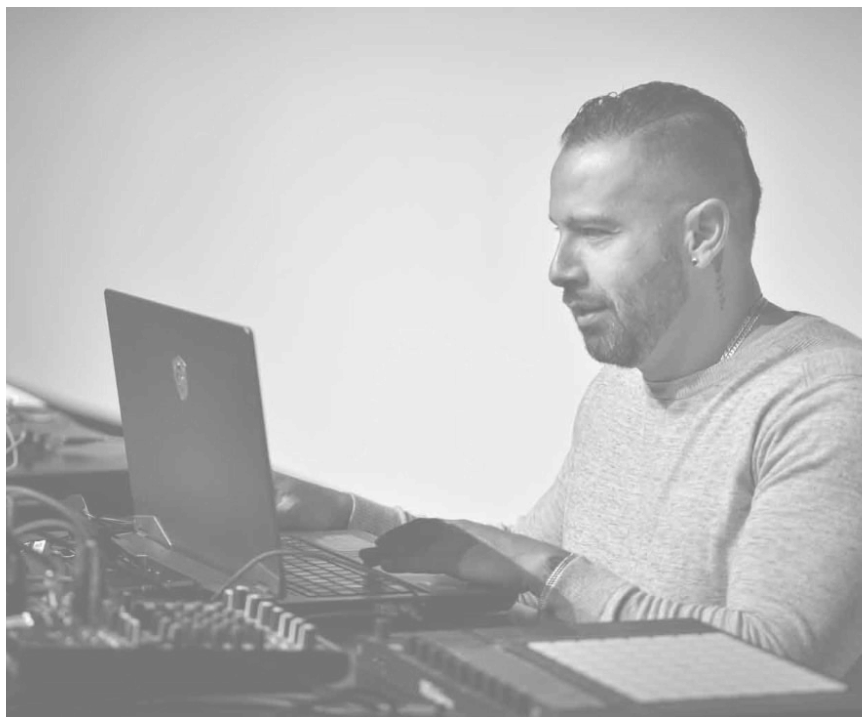


**Tonio Torres** (Río verde, San Luis Potosí), Inició como intérprete bajo la tutela de Lila López en San Luis Potosí, pero su inquietud lo llevó a buscar otras rutas de conocimiento y así llegó a ser alumno de Katy Maddox, Carlos Delgadillo, George Berard, Elena Jordan, Xavier Francis, Sara Pardo, Anna Sokolow, Michel Descombey y Gladiola Orozco. Ha compuesto una infinidad de obras durante su vida en la danza en diferentes compañías a nivel nacional e internacional. Como maestro de Técnica Graham ha impartido clases en el Instituto Potosino de Bellas Artes, maestro fundador de la Facultad de Danza Contemporánea de la Universidad Veracruzana, Ballet Teatro del Espacio, y de Núcleo Danza, compañía que fundó en su estado natal, entre otros centros de formación dancística, como la Escuela Estatal de Danza Contemporánea de San Luis Potosí. Ha sido director del Taller de Danza contemporánea en la Escuela de Artes Escénicas de la Universidad Autónoma de Nuevo León, en donde creó la Compañía de Danza Contemporánea. Actualmente es maestro en la Escuela Nacional de Danza Nellie y Gloria Campobello, en donde entrena a nuevas generaciones de bailarines. Premio Nacional de danza INBA-UNAM-FONAPAZ, 1983 Premio nacional mejor intérprete, otorgado por la Unión Mexicana de Críticos de Teatro y Música, 2000 Premio a las Artes Corporales Universidad Autónoma de Nuevo León, 2010 Premio y Medalla Una Vida en la Danza (Segunda Época) CENI-DIDANZA, Jose Limón.



Tonio Torres - La muerte del cisne de Michel Descombey (1983)





### **Edmar Soria** (Toluca, Estado de México)

Matemático y creativo multimedia. Obtuvo un Doctorado y Maestría en Tecnología Musical por la UNAM, una licenciatura en Matemáticas en el Instituto Politécnico Nacional y otra Maestría en Economía Aplicada por la UNAM. Actualmente se encuentra realizando un posdoctorado en matemáticas e inteligencia artificial en el Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y en Sistemas, UNAM. Miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte (FONCA, 2024-2027) en el área de medios audiovisuales experimentales. Fue jefe del Área de Investigación PIATS (Práctica como Investigación en el Arte, Transdisciplina y Sonido) de la División de Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM-Lerma (2017-2023) y se ha desempeñado como profesor investigador en Arte Digital dentro de esa misma institución. Investigador académico es miembro del SNI-CONACyT (Sistema Nacional de Investigadores) y sus áreas de interés y de trabajo incluyen el arte por computadora, espacialidad/localización del sonido (acústica/psicoacústica), visualización/sonificación de datos, aplicaciones de inteligencia artificial al arte digital, filosofía de la IA y tópicos de matemáticas aplicadas al arte entre otros

Sus obras incluyen música electroacústica multicanal, arte digital (modelado/animación procedural 3D por computadora), música experimental y música para danza contemporánea y sus trabajos han sido seleccionados y presentados en varios foros internacionales en Europa, Estados Unidos, Asia y América Latina. Ganador del Concurso Acousmonium INA GRM (Groupe de Recherches Musicale) 2016 (Francia-México), obtuvo también el 3er lugar en el *Xenakis Electroacoustic Music Contest 2023* (Grecia). Ganador del concurso SONOM 2014 (Festival Internacional de Arte Sonoro), finalista del "Concours International de Composition Electroacoustique SIME 2018" (Lille, Francia), ha sido reconocido mediante becas de los programas Creadores Escénicos 2018 (FONCA, México), Resiliencias Sonoras-Composición Electroacústica 2020 (UNAM México) y Ecos Sonoros 2022 (Secretaría de Cultura, México). Como investigador académico es miembro del SNI-CONACyT (Sistema Nacional de Investigadores) y sus áreas de interés y de trabajo incluyen el arte por computadora, espacialidad/localización del sonido (acústica/psicoacústica), visualización/sonificación de datos, aplicaciones de inteligencia artificial al arte digital, filosofía de la IA y tópicos de matemáticas aplicadas al arte entre otros y tiene distintas publicaciones arbitradas al respecto. Ha publicado hasta ahora, tres libros de autor y dos como co-coordinador y autor. Es Director y fundador del *Coloquio Internacional Espacio Inmersividad* que cuenta hasta ahora con 3 emisiones (2018-2019-2020) y de *Desfases, Festival Inmersivo de Producción Multimedia* (2021-2022). Conoce más de su trabajo en: <https://www.artstation.com/edmarsoria>



### **Héctor Exandro Ugalde** (CDMX)

Desarrollador, programador de software y hardware. Especialista en robótica para la escena, trajes con sensores, prototipos como autos conectados (internet de las cosas), dibujo y captura de pantalla para matrices de leds desde la red, instrumentos con potenciómetros lineales, simulaciones y RV interactivas. Ha desarrollado proyectos mecatrónicos, control de luces para escena, instrumentos electrónicos, simulaciones y RV interactivas, esculturas kinéticas, stands interactivos, wearables, juegos electrónicos, obras interactivas, portales web, visualización de datos y apps.

Conoce más de su trabajo en:

<https://mitocondria.org/team/hector-exandro-ugalde/>



**Juan Pampin** (Argentina-E.U.A) / Compositor y tecnólogo argentino basado en Seattle. Profesor de composición musical en la Universidad de Washington, miembro fundador y director del Departamento de Artes Digitales y Medios Experimentales (DXARTS), Recibió una maestría en Composición del Conservatorio Nacional Superior de Música de Lyon, Francia, y una DMA en Composición de la Universidad de Stanford, donde estudió con el compositor Jonathan Harvey.

El trabajo de Juan Pampin explora los conceptos de sitio, memoria y materialidad utilizando estrategias algorítmicas para producir fenómenos auditivos. Sus instalaciones de sonido, que constan de entornos sonoros inmersivos y específicos del sitio, se han exhibido en muchos lugares y festivales internacionales. Las composiciones musicales de Juan Pampin, que incluyen piezas para medios instrumentales, digitales y mixtas, se han realizado en todo el mundo por solistas y conjuntos de clase mundial. Su "Ciclo de percusión", grabado por Les Percussions de Strasbourg, ha sido recientemente lanzado en CD por Sargasso Records, Londres.

Conoce más de su trabajo en:

<https://dxarts.washington.edu/people/juan-pampin>



# FLOWTOPIA

La danza como potenciada de vida

Plataforma de Investigación y creación de alumnos de la Facultad de danza de la Universidad Veracruzana

Propuesta: Mtra. Abigail Jara