

Videodanza. El movimiento en el cuerpo múltiple.

Andrés Felipe Mejía López
pipe_afml@yahoo.com

Licenciado en danza de la Universidad de Antioquia, técnico en edición de video y fotografía digital. Se desempeña como docente de cátedra en la misma universidad. Realizó el curso "Cámaras danzantes. Curso de videodanza" (Altos estudios en la Escuela Internacional de Cine y televisión en San Antonio de los Baños-Cuba 2011). Su primera creación en videodanza *MOIT-DOS* ha participado en diferentes festivales alrededor del mundo (Alemania, Argentina, Colombia, Cuba, Francia, México y Estados Unidos).

Resumen

Para acercarse al videodanza, ya sea como observador o creador, es conveniente entender que antes de ello hubo procesos de desarrollo tanto ideológicos como técnicos que precedieron lo que hoy se plantea bajo dicho término. Si bien el campo del videodanza parece nuevo e inexplorado, en Latinoamérica no deja de crecer su producción, permitiendo su inclusión en el mercado internacional. Una breve mirada a la historia y una entrevista con la bailarina, realizadora y curadora de videodanza Silvina Szperling pretende aclarar este concepto que cada día se instaure más en los diferentes salones de arte, y las nuevas propuestas del arte contemporáneo.

Abstract

In order to approach videodance, as viewer or creator, it is important to understand that before it there were some ideological and technical development processes that led up to what we understand nowadays as videodance. Although the study of videodance seems to be new and unexplored, in Latin America, videodance production continues to grow and is introducing Latin America into the worldwide production realm. A brief look at the history of videodance and an interview with the dancer, creator, and curator Silvina Szperling attempts to make clear the fact that every day different art galleries are presenting it as a new proposal in contemporary art.

Palabras clave

Videarte, danza, videodanza, arte contemporáneo.

Keywords

Videoart, dance, videodance, contemporary art.

Artículo recibido el 14 de Julio de 2011 y
aprobado por el comité editorial el 11 de
Agosto de 2011.

Videodanza. El movimiento en el cuerpo múltiple.

Andrés Felipe Mejía López

En las tendencias del arte contemporáneo, los medios tecnológicos han logrado adentrarse en el campo artístico de manera experimental; como resultado de esto han surgido nuevos lenguajes que abren camino a otras propuestas artísticas como el videodanza donde se instaura el interés por dos medios en los cuales se replantea el proceso académico, creativo y técnico de cada uno: el video y la danza, con el fin de recrear formatos expresivos.

El encuentro generado entre el video y la danza dio lugar al término Videodanza, hibridación de medios y técnicas que aborda su estudio desde diferentes teorías plásticas escénicas y coreográficas, cuyo punto de convergencia es el cuerpo en sí mismo, pues tanto la danza como el video están atravesados por tres causales de exploración que pueden ser divergentes o análogas: *tiempo, cuerpo, espacio y movimiento*.

Para acercarse al videodanza, ya sea como observador o creador, es conveniente entender que antes de ello hubo procesos de desarrollo tanto ideológicos como técnicos que precedieron lo que hoy se plantea bajo dicho término, pues debido al alto número de producciones audiovisuales que salen a la luz constantemente, es difícil establecer los parámetros bajo los cuales se pueden entender las producciones de videodanza.

Un comienzo.

Las primeras relaciones que se dieron entre la cámara y la danza expuestas a un público se facilitaron a través de los musicales, género cinematográfico “nacido con la llegada del sonoro, el principal objetivo del cine musical de los años treinta, heredero directo del *music-ball, era la combinación de música y variedades*”(Miret, 2009: 16). En los Musicales, se pueden reconocer grandes personalidades del ámbito cinematográfico, al punto de convertirse en un sistema de estrellas o *starrysystem*, en el que al incluir el nombre de una superestrella en el cartel publicitario se aseguraba el éxito del musical en la pantalla.

Estos personajes actuaban, al igual que demostraban un conocimiento en danza y técnica vocal, aunque la misma historia

recuerda que algunas “figuras del musical, como Rita Hayworth o Audrey Hepburn, nunca cantaron con su propia voz. Pero ¿qué importa? Si su voz era una mentira (una de tantas del cine) [...] solo su presencia en la cámara eran verdades incontestables” (Miret, 2009: 17). Falacias que siguen dándose gracias a las mismas condiciones del video, en donde la edición permite generar “mentiras” en el movimiento registrado.

Los musicales en su etapa más fecunda fueron apoyados por grandes estudios y productoras, lo cual aseguraba, en algunos casos, la calidad y constancia de sus producciones. Siendo Fox, Warner, RKO, Columbia, Universal y Paramount los proveedores de las producciones, constituían un amplio soporte económico para el género.

Es evidente que la cámara, debido a su tamaño, la escala de los montajes o el amplio número de bailarines, estaba siendo utilizada únicamente como medio de registro y no explorada como otro cuerpo que podría aportar al lenguaje audiovisual narrativo.

Esta condición no se menciona con el fin de hacer un juicio de valor acerca de lo positivo o negativo que podría ser este procedimiento, sino de poner en relieve la ausencia de la mirada de los creadores en el papel que podría asumir la cámara. El descubrimiento sonoro inaugurado por el cantor de jazz (*The jazz singer*, Alan Crossland, 1927) (Miret, 2009: 21), el color y hasta del mismo lenguaje en sí, constituían demasiadas las condiciones, las cuales estaban tomando el foco de las grandes producciones musicales en Estados Unidos.

Aún así hubo grandes exponentes del género musical que influyeron fuertemente en los creadores actuales del videodanza, como es el caso de la influencia que tuvo Busby Berkeley en Philippe Decouflé. Berkeley, quien con sus famosas coreografías caleidoscópicas ubicaba la cámara en lugares antes no utilizados como techos o bajo el agua, logró así enriquecer la observación de las coreografías mientras con sus colosales escenografías entretuvo a los espectadores americanos “para evadirlos de la dura crisis económica de la época” (Miret, 2009: 22). Crisis que perduraría en el tiempo, y afectaría a finales de los años 50 el musical americano, cuando experimentó su más fuerte depresión. Los principales focos de productoras se desplazaron a otros continentes en búsqueda de nuevas estrategias económicas para su desarrollo.

Países como España, Inglaterra, Rusia y Francia presentaron un fuerte interés en la producción de este género, además la aparición de musicales Nollywood y Bollywood¹. No es gratuito que en Alemania la comedia musical se haya instaurado como uno de los géneros predilectos de esa cinematografía, si tenemos en cuenta que el mismo Hitler apoyó la producción de ellos en 1933. Para Joseph Goebbels, amigo íntimo de Hitler y ministro de información y propaganda “el cine era un medio de educación de primer orden, comparable con la escuela primaria” (Míret, 2009: 27). El musical fuera de Estados Unidos recibe entonces una acogida que fortaleció sus producciones y su instauración en la cultura visual de los países anteriormente mencionados.

En 1965 Sony comercializa la primera grabadora de video portátil *portapak*. Este hecho marcó, sin lugar a dudas, la concepción y creación del videoarte, ya que estas cámaras podían ser obtenidas por cualquier persona que tuviera la disposición económica para hacerlo. Fue la evolución de la cámara y el trabajo de los videoartistas lo que permitió la transformación en la creación con video, además de permitir que pequeños grupos de personas, sin necesidad de pertenecer a un gran sistema económico y laboral, pudieran generar imágenes en movimiento y establecer propuestas que inicialmente parecían contestatarias en sus planteamientos, que se alejaban del establecido por su contenido social e irreverencia plástica, y que se apartaban del lenguaje clásico establecido por la televisión.

Es el caso de los primeros videoartistas, quienes fueron parte del desarrollo que tuvo el videodanza, debido al tratamiento que le dieron a la cámara, el espacio, el cuerpo, el tiempo y el movimiento, un telón de presentación y experimentación para la creación de nuevos lenguajes.

Como lo afirma Sylvia Martín, “el video muestra una dependencia de los desarrollos técnicos en el sector como ningún otro medio artístico. El cambio más decisivo desde la llegada del videoarte ha sido el paso de la producción de la imagen analógica a la producción digital, un avance técnico que, sin embargo, a menudo causa problemas de entendimiento en el observador de arte” (2006: 10); y es que los medios digitales no acaban de crearse, pues cada vez se puede experimentar un avance en los objetivos de la cámara, en los medios de edición, en las técnicas de iluminación, y hasta el mismo

momento de proyección sigue siendo un medio en constante desarrollo, pero es esta condición lo que permite en la actualidad, identificar la época y la estética bajo la cual fueron concebidas ciertas obras, además de dar pistas referentes al porqué algunas de ellas marcaron un hito en la historia.

Es gracias a las libertades del video, el cine experimental y los surrealistas, que se genera un diálogo entre la realidad y la posibilidad de manipularla a través de los medios de edición: fue éste uno de los constantes planteamientos que se generaron entre Nam June Paik desde el video, John Cage desde la música, Robert Rauschenberg desde la puesta en escena y Merce Cunningham desde la danza.

Abordar el tema del videodanza precisa revisar el desarrollo de los lenguajes antes mencionados: el musical por ser el primero en generar imágenes en movimiento con coreografías como parte fundamental de sus obras y el videoarte ya que fue en este ámbito donde el video reservó su uso a otras exploraciones.

Los primeros videoartistas establecieron una nueva manera de concepción del video siendo Nam June Paik en su encuentro con Merce Cunningham, John Cage y Robert Rauschenberg quien establecería un diálogo directo con la danza y el video, aunque fueron Maya Deren y Norman McLaren quienes darían luz a las primeras obras consideradas como videodanza.

En el campo del videodanza, es factible encontrar un primer momento en el cual diferentes artistas cambiaron el uso de los equipos de registro pasando de lo inmóvil a lo móvil con la cámara, tejiendo una relación más estrecha entre el bailarín y quien está detrás de la cámara y generando relaciones que servirían como marco para hablar de un nuevo lenguaje, que si bien ya cuenta con varios años de desarrollo, sigue siendo un poco desconocido para un público muy general y además objeto de investigación fértil para propuestas que despliegan un desarrollo desde diferentes premisas de creación. Ahora bien, hablar de videodanza necesariamente remite a dos disciplinas: el video y la danza, que al relacionarse hacen surgir como un medio de expresión resultante en el cual cada una de ellas puede ampliar el resultado de la otra. No es una novedad reconocerlo como medio híbrido, ya que dicha relación se venía dando desde los primeros musicales, pero antes, el videoarte, experimentó una liberación en su estructura narrativa que convendría al videodanza

para separarse del género musical y de la relación que había entre la coreografía y la historia del filme.

El videodanza no puede escaparse del modelo estructural y procesual heredado del cine, es decir, es necesario pasar por una etapa de pre-producción, producción y post-producción pues por más que sea una idea original, ésta siempre estará ligada a estos tres momentos si queremos inscribirla dentro de un sistema audiovisual. La ruptura que asumió el videodanza fue considerar a la cámara como otro cuerpo que enriquece y amplía los recursos expresivos del video y de la coreografía, además de explorar los recursos de post-producción en los cuales grandes exponentes han logrado centrar su trabajo, siendo aquel el momento en el cuál se completa la obra.

Videodanza

Para comprender mejor el asunto del videodanza, es indispensable el conocimiento de su historia a través de obras y personajes. Para ello, se hace a continuación la traducción libre del francés al español, de lo que al respecto escribe Philippe Le Moal en su Diccionario de la Danza (2008: 736):

Desde el nacimiento del cine en el año 1890, la relación de este nuevo arte con la danza parece prometer un buen avenir. Louis Lumière consagró rápidamente algunas de sus “miradas” a ésta, mientras que, en 1895, L. Fuller o sus imitadoras son capturadas en movimiento en una película.

En 1913, T. Shawn concibe para la compañía Thomas Edison, *Dance of ages*, quien retrata la historia de la danza desde la antigüedad. En Suecia, C. Ari compone e interpreta el ballet filmado *Erotikon* (1920), mientras que la primera sincronización entre imágenes y música es realizada en Estados Unidos con *Dansemacabre* (1922, cor. A. Bolm, con R. Page).

Sin embargo, esta unión no irá más allá de sí. A medida que el cine se desarrolla, una diferencia se cruza entre un acercamiento puramente documental de la danza y la integración de ésta con la ficción cinematográfica. En este último campo debe ser subrayado el aporte excepcional de Charles Chaplin, y sobre todo, el magnífico resultado de la comedia musical a la cual contribuyeron notablemente el equipo H. Pan, F. Astaire, G. Rogers en la RKO, B. Berkeley en la Warner

Bros y la unidad de producción de A. Fred en la MGM. Más adelante, el desarrollo de la televisión dará nacimiento a un género intermediario, el ballet filmado, explorado desde los años 1950 por L. Chiriaeff en Canadá y después por B. Cullberg en Suecia.

De igual manera, el camino es estrecho con el cine experimental propuesto por Georges Méliès, quien permitirá realizar plenamente la fusión que permitió el encuentro entre la plástica, la musicalidad, el ritmo propio del arte coreográfico y las posibilidades de la imagen grabada, prefigurando la aventura del avenir del "videodanza". Desde los años 1920, el Sueco Viking Eggeling (1880-1925) y el Alemán, más adelante nacionalizado americano, Hans Richter (1888-1976), pintores-cineastas cercanos al movimiento Dadá, asocian miradas reales y de abstracción a un cinema experimental, al cual se unen con el *Ballet Mécanique* de F. Léger y Dudley Murphy o *l'entracte* de F. Picabia y René Clair con *Relâche*.

En 1934, el neocelandés Len Lye (1901-1980), especializado en cine de animación, elabora una técnica permitiendo diseñar directamente sobre la película, técnica que utilizó por primera vez en *Color Box* (1936), seguido, entre otros por el *Rainbow Dance* (1936), *The Lambeth Walk* (1941) y *Free Radicals* (1958). Esta técnica tuvo una fuerte influencia en Norman McLaren (1914-1987), canadiense de origen Británico, formado en bellas artes en Glasgow, quien realiza desde 1940 filmes de animación abstractos (*Stars/Stripes; Dots/points*) interviniendo directamente sobre la película: Esta exploración la convirtió más adelante en un *Pas de Deux* (1968), ballet visual donde, a partir de regrabaciones y de efectos especiales, las formas blancas de dos bailarines se mezclan y se reconstituyen, seguido vino *Narcisse* (1983).

Mientras tanto, en Estados Unidos, Maya Deren (1908-1961), licenciada en artes, había bailado y realizado filmes donde el bailar y los movimientos corporales encuentran frente a su objetivo todas sus dimensiones coreográficas (*A study in coreography for camera*, 1945; *Ritual in transfigured time*, 1946; *Meditation on violence*, 1948; *The very eye of night*, 1959). El trabajo de esta musa del cine experimental americano encontró una prolongación en la colaboración de E. Emshwiller con A. Nikolais.

Superposición, duplicación de bailarines, efectos especiales: devolver, estirar, deformar los cuerpos, sustraerlos de la gravedad;

proezas técnicas exploradas en la televisión francesa en los años 1960 por J. – C Averty para quien la aparición de las herramientas de video permitieron desarrollar un estilo en los años 1970's. Bajo su impulso y colaboraciones de N. J. Paik y Ch. Atlas con M. Cunningham crean una danza irreal que desafía las leyes del tiempo, del espacio y de la perspectiva. La abolición de un plano fijo, la adición de cámaras según los ángulos de la toma y de los diferentes focales dan nacimiento a un nuevo género donde la coreografía se elabora según un escenario-imagen, en varios casos la Black Mountain College sirvió como escenario de creación, abordando la danza en función del encuadre, el montaje y el espacio-cámara.

Todas las experiencias sobre la restitución de la energía de la danza en la pantalla serán de ahora en adelante creadas como un plano secuencia en tercera dimensión.

El acercamiento documental fue utilizado por otros realizadores (M. Dehn, Jean Rouch, Dominique Delouche, André S. Labarthe, Raoul Ruiz, Louis Cuny, etc.) con quienes la ficción encontró un prolongamiento positivo, como es el caso de la colaboración entre Carlos Saura y A. Gades. Bajo el efecto de la videodanza, ésta última se expande a territorios completamente nuevos donde la narración es tomada por la plasticidad y la energía propia de los cuerpos en movimiento.

En los años 1980 compañeros cercanos se reúnen entre ellos, realizadores y coreógrafos: Elliot Caplan / M. Cunningham, Claude Mourieras / J. C. Gallotta, Luke Riolo / M. Marin, Charles Picq / D. Bagouet, y más adelante Walter Verdin / W. Vandekeybus, David Hinton / L. Newson, T. De Mey / A. T. De Keersmaeker, entre otros para dar nacimiento a propuestas visuales, planteando la danza como materia prima de la imagen.

Estos nuevos territorios de creación son, en algunos casos, invertidos directamente por coreógrafos como Ph. Decouflé quien, desde *Caramba* (1986) hasta *Sbazam* (1998), se dedica a crear un estilo "Clip" (inspirados en clips televisivos) todo reivindicándose claramente con Méliès, P. Bausch (*la Plainte de l'empératrice*, 1989) quien reutiliza el formato tradicional del largometraje igual que Gallotta, de su lado, con la complicidad del decorador Marc Oliviero, J. Bouvier y R. Obadia emergiendo su danza con una plasticidad visual todo con

luces y movimiento, donde la escritura cinematográfica y coreográfica no son más que una sola (*La Chambre*, 1987; *L'entreinte*, 1987; *La lampe*, 1990; *La Noce*, 1990; *Le Pressentiment*, 1993).

Al final de los años 1980, el encuentro de las tecnologías digitales y de la imagen en video abre un nuevo campo de exploración pronto investigado por los coreógrafos entre ellos M. Cunningham y W. Forsythe o aún los Corsino; esta nueva evolución podría bien tener sus razones, sino es un género, al menos es un término "Videodanza", que aunque nunca pretendió imponer su pertinencia aun si ésta permitía diseñar de una manera general una producción multiforme y profundamente original, es resultante del encuentro de dos artes del movimiento.

Latinoamérica

El videodanza en Latinoamérica comienza a ser promovido, al menos dentro de un ámbito social y artístico, en el primer festival de Videodanza de Buenos Aires en 1995. Evento que se planteó como una plataforma de difusión, formación, reflexión y desarrollo de redes de las manifestaciones artísticas en torno al eje cuerpo-tecnología en sentido amplio.

Este Festival es conocido bajo el nombre de VideodanzaBA, el cual plantea un acento en el intercambio con los países latinoamericanos expresado en la creación del Circuito Videodanza MERCOSUR (CVM) y el Foro Latinoamericano de Videodanza (FLV), VideodanzaBA desarrolla planes de residencias con organizaciones extranjeras como South East Dance (RU), entre otras, profundizando en la investigación y el intercambio artístico, en un marco que alienta la diversidad.

Al hablar del Videodanza en Latinoamérica es indispensable remitirse al nombre de Silvina Szperling; ella es la fundadora y Directora del Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires (www.VideoDanzaBA.com.ar) e integrante del Circuito Videodanza MERCOSUR. Considerada pionera del género videodanza en su país con su ópera prima *Tembler*, Szperling ha escrito múltiples artículos sobre videodanza y participado en paneles de videodanza alrededor del mundo.

Para acercarse mejor a la mirada de Silvina Szperling frente al videodanza, incluyo una entrevista que, como estudiante riguroso del

videodanza, llevé a cabo en San Antonio de los Baños en Cuba, dentro del marco del Taller de Cámaras Danzantes, curso de videodanza ofertado en la EICTV (Escuela Internacional de Cine y Televisión), taller dirigido a profesionales o estudiantes de cine, video, danza, o actividades afines (Artes visuales, teatro, etc.).

Para la transcripción utilizo las iniciales FL: que corresponde a Felipe López (el autor de este artículo) y SZ: Silvana Szperling.

Entrevista con Silvana Szperling³

FL: ¿Según su experiencia y trayectoria en el campo del videodanza ha elaborado una idea personal de lo que es el videodanza para Silvana Szperling?

SZ: Para mí, la videodanza es género femenino, lo he decidido, aunque sé que se admite ambas definiciones, es un lenguaje mixto híbrido, en el cual, ciertos elementos del lenguaje audiovisual y ciertos elementos del movimiento corporal interactúan, y eso tiene muchas posibilidades estilísticas y muchas posibilidades de campos de interacción mutua que no necesariamente definen un sólo estilo o un sólo género, sino que en realidad pueden haber distintos géneros-estilos y sobre todo autores; yo creo que el arte contemporáneo es básicamente en este momento un arte híbrido y, bueno, admite todas las poluciones posibles, yo estoy en contra del arte puro.

FL: ¿Existe alguna fórmula específica para crear el videodanza?

SZ: No. Creo que no hay ninguna fórmula pero sí creo que hay elementos, tanto en el movimiento corporal, como en lo que es lenguaje audiovisual y sus distintos ejes de interacción o ejes digamos de diálogo donde según el autor o la persona que está investigando pone su eje, su interés. Este fórmula o las leyes o las reglas de composición, es como si el propio autor generara sus leyes de composición. Por ejemplo al desacoplar un orden y generar otro, hay gente que lo puede asimilar más a la construcción en videodanza, a la composición a una analogía con el cine de ficción, a una analogía con narrar una historia con una cierta dramaturgia etc.; y otra gente puede hacer una analogía más con el videoarte, bueno el videoarte tampoco es una sola fórmula, por supuesto, pero poner el ojo más en lo que tiene que ver con las relaciones formales, con lo que tiene que ver con las relaciones hasta pictóricas si se quiere en lo que es el espacio de la danza, el espacio del audiovisual. Allí hay distintas leyes posibles, pero una no anula la otra.

FL: Dentro de esas leyes, que estás mencionando ¿Crees que es posible disciplinar el videodanza?

SZ: ¿En qué sentido?

FL: Academizarlo

SZ: No, sí, yo creo que el pensamiento académico, bueno o sea, yo en realidad no tengo una formación académica formal en el sentido de un estudio de grado y un posgrado autorizado por una sola institución, yo he hecho mi formación en distintos ámbitos y en general siempre por algún motivo me he insertado en situaciones de pionerismo con la expresión corporal en Argentina, con el videodanza, bueno una serie de cuestiones en las cuales, me siento atraída y creo que el pensamiento académico tiene que ver no con una adscripción a una cierta institución, sino con un desarrollo justamente de profundidad y de pertinencia y de seguir pensando sobre esto, de ir cambiando las preguntas también, porque eso es parte de un pensamiento académico, o sea, no buscando una solución, una fórmula, una respuesta universal, sino problematizando. Estoy más en la idea de problematizar los temas que de resolverlos.

FL: ¿Considera fundamental conocer la técnica del lenguaje cinematográfico para crear videodanza o cualquier persona lo puede hacer?

SZ: No, yo creo que es muy importante conocer el lenguaje y conocer la historia de las formas artísticas, porque es como se dice, no sé, en Argentina, "inventar la pólvora" o sea, la pólvora ya ha sido inventada entonces para qué logro inventarla, eso no quiere decir que también yo creo que hoy en día en el lenguaje audiovisual haya una invasión, una inmersión y una saturación de mensajes audiovisuales que hacen que mucha gente aunque no haya estudiado específicamente el lenguaje, bueno, lo haya adoptado de alguna manera por presencia, por osmosis, por visitar la red, por lo que sea, por mirar la televisión o que se yo...

FL: Hablaríamos de una cultura audiovisual

SZ: Exacto, ahora de nuevo, yo creo que lo interesante es problematizar la cultura audiovisual, no amoldarse a lo más corriente o a lo más normal, lo más común y punto, y en ese sentido, tampoco me parecería estudiar la historia del videodanza o estudiar la historia del cine o la historia de la danza para hacer Marta Graham, o para hacer Nam June Paik o sea que además es imposible hacer lo mismo, sino que es estudiar para generar el propio campo, ahora yo creo que hay mucha gente que tal vez si puede tomar la cámara y por su sensibilidad y por su cultura generar alguna obra interesante, lo que va a ser difícil es que genere varias obras interesantes, y lo digo por experiencia como que bueno, tal vez hay una serie de cuestiones que uno va teniendo como artista y en algún momento dado sale, pero todo artista necesita profundizar y estudiar algo, estudiar filosofía, estudiar el lenguaje del cine, etc.

FL: Cuando mencionas que cada persona puede desarrollar algo, podríamos hablar de algunas características que convierten una propuesta en videodanza, ¿Cuáles serían esas características?

SZ: Yo personalmente, y es lo que se está hablando también en foros internacionales en los cuales yo participo, creo que el paraguas de la videodanza es muy amplio; para mí tiene que incorporar el movimiento, tiene que incorporar lo audiovisual y bueno, hay muchas maneras de verlo; es más, hay una obra, *The Birds*, hecha con pájaros, cuya coreografía está en la edición de un material que es de archivo, que no ha sido filmado pensando en que sea un videodanza, pero una nueva mirada, experta, como David Hinton que ha hecho videodanza con Lloyd Newson, con distintos coreógrafos europeos y ya tiene un entrenamiento, digamos puede manipular imágenes de pájaros y generar una coreografía con esos pájaros; probablemente esos pájaros no los podríamos poner en un escenario. Otra cosa que tiene importancia son las reglas, finalmente el audiovisual es un medio para ser experimentado, observado y escuchado en una pantalla en dos dimensiones, y bueno, eso por un lado limita y por otro ofrece un montón de posibilidades. Ahí es donde uno investiga.

FL: Después de mencionar la obra "*The Birds*" de Hinton, es claro que allí no encontramos un cuerpo humano, pero entonces me viene una pregunta: ¿Qué valor da usted a la técnica tanto corporal (en bailarín) como técnica (del video) para la creación del videodanza?

SZ: Yo creo que sí. Lo que pasa es que se puede trabajar mucho en equipo, es decir, hay casos de artistas que han tenido formación en danza y se han lanzado a dirigir y que han estudiado o investigado de distintas maneras el lenguaje cinematográfico o audiovisual como para tener herramientas para concentrar los roles de coreógrafo y director, pero también hay gente que ha conformado equipos, como el mismo Lloyd Newson con Clara Vangolo o David Hinton o montones de equipos que se han conformado de coreógrafo y director donde se articulan los saberes de dos o más personas. Yo personalmente pienso, que es importante tener una experiencia aunque sea un poco somera de las otras disciplinas, porque no es lo mismo saber lo que puede llegar a sentir, o cuales son las posibilidades de que un bailarín haga tal o cual cosa que no tener idea. También está el problema de la comunicación humana o sea, para mí tiene que ver también con generar vocabulario en común, pues si yo quiero que se vea todo el cuerpo de alguien y no sé decir "plano general" es de nuevo como inventar la pólvora. Tengo que buscar la manera de explicarle a un colaborador algo que en realidad ya está codificado, pero que a su vez, si yo quiero un movimiento de cámara que no es ni "travelling" ni esto ni lo otro, sino que es algo que yo acabo de diseñar, tengo que buscar otro vocabulario para poder explicarlo y la persona que está operando la cámara tiene que tener la suficiente flexibilidad para intentar comprender al otro y poder ejecutarlo.

FL: Aunque ya el videodanza cuenta con una pequeña historia, vemos que hay bastantes personas que se están interesando por esta disciplina, frente a esto ¿Cómo aprecia usted los enfrentamientos generacionales en el campo del videodanza?

SZ: Por un lado creo que hay un crecimiento de cantidad en cuanto al aumento del número de personas que se mete a experimentar, a producir y que va como público. Yo creo que en este momento la videodanza tiene una cierta solidez como lenguaje y una cierta "autonomía" en el sentido de tener un circuito, digamos, tanto de practicantes como de público. Más que enfrentamientos, justamente, me parece que al menos en Argentina, mi experiencia era que cuando nosotros comenzamos a hacer videodanza allá, había un 90% de gente proveniente de la danza interesada en incursionar en el videodanza y un mínimo de gente del cine y del audiovisual interesada, luego eso se empezó a equilibrar muchísimo con las nuevas generaciones, en gran medida con egresados de escuelas de cine que han empezado a colaborar con egresados de escuelas de danza, o jóvenes coreógrafos. Se empezó a armar una cierta permeabilidad entre la gente, antes era cada uno en su territorio y bueno, por ahí un coreógrafo contratando un camarógrafo y explicándole, y teniendo mejor o peor suerte, digamos, pero era muy, "vos desde ésta vereda y yo desde la otra". Ahora a mí me parece que hay, no tanto una cuestión generacional en el sentido de generaciones más jóvenes que son vanguardia respecto a la anterior, sino que hay un cambio de actitud con respecto a la colaboración y a la creación y eso ha partido de los estudiantes de cine y de danza desde hace ya hace varios años, generándose otro tipo de interacciones.

FL: Ahora que existen tantas producciones de videodanza; ¿Se puede hablar de curaduría para el videodanza?

SZ: Sí, yo creo que eso es un campo que está en formación, sinceramente, se viene hablando bastante los últimos 5 años del tema, en el sentido de identificar ¿qué es una curaduría en videodanza?. Así como se hablaba (o bueno, se seguirá hablando) de ¿qué es un guión en videodanza? Qué es una curaduría en videodanza, y cuáles serían los géneros o los criterios. No creo que se haya generado un criterio muy uniforme todavía pero sí que es un tema en discusión que me parece importante.

FL: ¿Por qué finalmente la curaduría, tiende a definir un modelo para la crítica y para que se sigan "emulando" esos modelos que están siendo aplaudidos como ganadores, dentro de festivales?

SZ: Douglas Rosenberg en su ensayo lo plantea bastante bien y es que hay una diferencia entre programar y curar, o sea, hacer una programación y hacer una curaduría. Yo personalmente creo que probablemente todavía me ubico más en una programadora cada vez más hábil, pues no sé si me podría llamar a mí misma curadora, pero hay cuestiones del funcionamiento de éste circuito que te van llevando a tomar criterios, entre los cuales hay algunos más amplios que otros.

FL: ¿Cuáles son los posibles modelos para la crítica de un videodanza?

SZ: Para mí, los criterios tienen que ver con pertinencia y coherencia. Para

mí lo más importante de una obra es la coherencia interna, cuán hábil pueda ser el curador de leer esa coherencia interna. Este último tiene que tener visto y estudiado mucho el tema del lenguaje porque yo, digamos, si veo una obra que comienza de una manera, sigue de otra y no hay ningún criterio estético o narrativo que yo pueda leer, para mí, bueno, es una obra que no tiene mucha relevancia, mucha importancia. Ahora, una obra que tiene una coherencia monolítica más allá de que me guste o no me guste (ese sería el tema del curador o del crítico que pueda diferenciar el gusto personal de la calidad) puede ser una obra buena. Por supuesto que hay temas de calidad de factura, pero hoy en día una obra puede tener un montón de grano y tener una cámara errática que se mueve un montón, y sin embargo ser buena al tener un planteamiento coherente y originalidad. Esto último no es fácil porque puede haber gente que desconoce que está repitiendo cosas que ya existen, que es lo que hablábamos hace un rato, y bueno en un festival, por ejemplo como el que está a mi cargo que ya tiene 15 años, no tiene mucho sentido mostrarle al público una cosa que es casi igual a otra más allá de que el autor no la haya conocido, y no lo haya hecho intencionalmente.

Hay ciertos temas que van más allá de la videodanza y que tienen que ver con una cierta inserción social. Que haya comentarios sobre la realidad aparte de lo formal, que tengan algún tipo de ataque o impacto sobre una cierta comunidad. He visto por ejemplo una obra que tiene muchísimos premios de Miranda Penel, que de hecho está en el compilado de Forward Motion, que ella grabó con el ejército británico; para mí, mostrar en Argentina un video con el ejército de primera impresión, lo que te genera es cierta aversión, lo último que quiere ver un latinoamericano es ver al ejército en ninguna situación. Ahora resulta que yo años después de haber visto la obra, en Forward Motion, ella presenta la obra y cuenta como en realidad el video termina con ese regimiento que se está preparando para ir a Irak, porque Inglaterra entró a la guerra de Irak y el soldado cuyo rostro se muestra al final, que tiene 19 años, es un soldado que murió en Irak. Ahora, eso me impactó de alguna manera, pues me parece que ella tuvo algún tipo de acercamiento, pero al mismo tiempo, mirando el video yo no tengo forma de verlo. La obra en realidad tiene que ganar por sí misma, y por ello es importante escuchar al autor, leer sobre tal obra, pero en el fondo la visión es también un criterio de curaduría: cuando uno ve una obra, no debería necesitar explicaciones excesivas, aunque haya cuestiones de relevancia social.

Hay un montón de trabajos hechos con gente minusválida, o de habilidades diferentes y cada uno va a tener otra postura. Uno puede estar de acuerdo o no; yo creo que ese es un criterio de curaduría que no deja de ser importante porque el público no es gente que está yendo a ver solo lo formal, el público es gente a quien le interesan cierto tipo de temas y puede ser importante abordarlos.

FL: ¿Qué papel desempeña Latinoamérica en el ámbito del videodanza mundial?

SZ: En Argentina hace unos 7 o 18 años se hace videodanza, en Brasil y Uruguay podría hablarse seriamente de unos 10 años, igual que México y después otros países en los que hace menos tiempo. Me parece, sin embargo, que el papel de Latinoamérica es importante.

Allí hay dos temas: uno es el tema regional en el sentido intrarregional, pues para mí al igual que para casi todos los realizadores argentinos, fue muy importante comenzar a mirarse en el espejo de los pares en lugar de estar mirando siempre en el espejo de los países “desarrollados”, con otro tipo de infraestructura y otro tipo de temáticas. Por supuesto que hay artistas valiosos en todo el mundo, pero hay situaciones sociales distintas; en ese sentido creo que se ha podido hacer un aprendizaje mucho más potente y se han podido circular las obras latinoamericanas muy bien desde que hay más gente de distintas nacionalidades trabajando en esto. Se ha podido hacer un intercambio y una potenciación, tanto de una cuestión tecnológica como de una cuestión de pensamiento de discurso, siendo evidente que ahí el eclecticismo y la variedad de trabajo es enorme.

Con respecto a nuestro posicionamiento frente al mundo (llamemos “mundo” el hemisferio norte, o sea, básicamente Europa, Canadá y Estados Unidos pero principalmente Europa), hay un interés cada vez mayor, y yo veo que se están ganando más premios; obras de Latinoamérica están participando en festivales internacionales y están ganando reconocimientos, lo cual habla de una valoración, de una autorización y de una integración. También creo que como la cuestión tecnológica está muy pareja en este momento, salvo bueno, algunos casos más extremos como Cuba, se ha disminuido mucho la diferencia en la calidad técnica; digamos que en Europa en realidad han ido involucionando los apoyos al videodanza, mientras que en Latinoamérica han ido agrandándose llegando a una situación de producción bastante más pareja con sus especificidades.

FL: Silvina ¿Como pionera del Videodanza en Latinoamérica, qué diferencias ve usted entre las diversas propuestas de videodanza?, ¿Es posible hablar de una vía definida para el videodanza?

SZ: ¿Vía?

FL: Sí, ¿la videodanza, apunta a un camino?, ¿se dirige hacia algún lugar específico?

SZ: Yo en realidad creo que la diversidad es cada vez mayor, o sea, cada vez hay más y más diverso; creo que hay por un lado un montón de artistas nuevos que parten de distintas bases, hay unas ciertas tendencias como las de Brasil donde existe una enorme mayoría de personas que tienen una tradición muy grande de videoarte y trabajan muy cercanas a ese tipo de imagen estética; en Chile hay mucha tecnología y hay un montón de trabajos de danza y tecnología pero eso es una generalización un tanto peligrosa; lo que si veo es que primero, hay muchos más artistas emergentes con lo cual

se ve que se va generando más diversidad, y también yo podría decir que los artistas que vienen reincidiendo, gente que se ha hecho cada vez más experimental, gente que, al revés se ha ido afirmando en una cosa más “clásica” o por lo menos más en relación con los parámetros más clásicos del cine, y del cine de ficción; después hay otra vertiente que no es estrictamente videodanza pero que dialoga con la videodanza que es el trabajo de danza con nuevas tecnologías en el sentido de video instalaciones, performances interactivas que tienen un cierto diálogo en la medida en que ciertos de los practicantes también hacen videodanza, y por otro lado porque el material, la materia es parecida, aunque, el soporte al ser distinto, genera distintas relaciones con el público, distintos tipos de obra, distintos circuitos de distribución y probablemente distintas cuestiones ontológicas o de definición. No soy tan experta, de hecho en danza y tecnología incursioné poco porque me di cuenta que es un campo que se relaciona un poco pero que la verdad tiene otras características, incluso de lenguaje.

FL: ¿Qué consejo daría a los nuevos creadores de videodanza, para enfrentarse a la creación?

SZ: Por un lado, ahora que en la mayor parte de los lugares hay mucho acceso a Internet “también hay que saber buscar” pero digamos que como el acceso a las obras es mucho más fácil ahora que, yo he aprendido mucho mirando, mirando y pensando por mi cuenta; es decir, lo primero es ver trabajo hecho por otra gente, porque uno también ahí va encontrando su propia voz, identificándose más con uno u otro trabajo.

Por otro lado estudiar en la medida de lo posible una cuestión con un espíritu de investigación, es decir, en importante ver cada obra como una investigación, aunque haya investigaciones que no terminen siendo obras. Esto es un camino para mí, un camino de investigación.

La otra recomendación es que cuando empecé me sirvió mucho mostrarle mi obra a artistas de cine, o de videoarte o de danza que yo admiraba y con quienes tenía una cierta cercanía para decirles: ¿qué te parece?. De ahí puede uno tomar lo que le parezca pertinente.

FL: Ya que mencionas esto ¿Cuál es su videodanza favorito y qué hace que éste lo sea?

SZ: No, tengo varios, tengo muchos, en realidad te digo que ahora, cuando miro, veo varias veces las obras, no todas, pero las que me interesan, y cada vez me vuelvo más ecléctica. De golpe Katrina McPherson por ejemplo me encanta, pero a veces como que lo he mirado nuevamente y pienso que es un poco tedioso, o aburrido; luego lo vuelvo a ver y me parece genial. El disfrute de la obra del otro también tiene que ver con comprenderla, una comprensión que no es a veces tan inmediata.

FI: Ya para terminar con un tema más personal y específico, el papel de Colombia en el medio del videodanza, ¿Considera a Colombia un país activo en las producciones de videodanza?

SZ: Sí, yo considero que es una producción reciente pero activa; en cantidad la producción se ha venido aumentando. Que yo me haya enterado, tal vez había gente que ya venía haciendo cosas aisladas, pero desde hace 5 años atrás hay bastante material; un material diverso y algunos materiales con mayor capacidad de llegar a algo que otros, pero en ese sentido considero que es importante. Cuando yo estuve percibí bastante interés.

Aproximaciones conclusivas:

La historia del videodanza es breve, los procesos creativos e investigativos apenas están en desarrollo, las premisas más constantes al producir videodanza apuntan al siguiente enunciado: “No hay una sola manera de hacerlo” entonces:

¿Por qué el video? La danza cuenta con una condición inherente a ella, que es lo efímero; puede que haya sido esta incapacidad de permanecer en el tiempo lo que hizo fructuoso el encuentro de ambas disciplinas; la danza encontró en el video (al igual que en las performances y videoarte) un elemento que le permitía perdurar y representarse infinitas veces en el tiempo y en el espacio; el video, encontró en la danza la liberación misma de su movimiento además de un lugar como cuerpo de registro. En cierto modo, el video virtualizó la danza y la danza humanizó el video. Sin embargo este hecho no ha de quedarse en el lenguaje poético, ya que con seguridad esta conclusión podría ampliarse desde las diferentes miradas ontológicas y antropológicas.

El video, a través del videodanza y la cámara en su liberación, permitió cambiar su lugar de espectadora-registradora a espectadora-participante lo cual enriquece el suceso creativo convirtiendo el video en un recurso trascendental al momento de pensar el videodanza.

La producción actual del videodanza en Medellín es bastante reducida, hecho que tiene sus bases ya sea en el desconocimiento teórico y práctico, la falta de la instauración de dicho lenguaje dentro de un ámbito académico o el mismo apoyo económico otorgado para las creaciones. La conjugación de estas situaciones afecta sobremedida la poca producción que se da tanto en la ciudad como en el país.

Bibliografía

Bargues, M. (1994). *Vidéo danse 94, Films de danse*. Paris: Arvers Fabienne.

Deleuze, G. (2010). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Buenos Aires : Paidós.

Le Moal, P. (2008). *Dictionnaire de la Danse*. Italia : Larousse.

Martin, S. (2006). *Videoarte*. Barcelona : Taschen.

Miret, R. (2009). *Películas clave del cine musical*. Barcelona: Ediciones Robinbooks.

Santovernia, R. (2008). *Diccionario de cine. Términos artísticos y técnicos*. Bogotá: Editorial Arte y Literatura.
