



Ciclo de articulación-Licenciatura en artes escénicas

Título del trabajo

“Video-danza. Estudios sobre la
puesta en escena de una nueva
forma de realizar arte-danza”

Nombre y apellido del tesista

Sofía Soledad Franco

Dirección

Fortín Aguilar 335 Resistencia-Chaco

Dirección electrónica: solsof.sof46@yahoo.com

Teléfono: (362) 4201365

Directora: Prof. Silvina Szperling



INDICE

CAPITULO I “Camino recorrido, video-danza”

1.1 Denominación del proyecto.....	4
1.2 Palabras claves... ..	4
1.3 Resumen... ..	4
1.4 Objetivos generales y específicos... ..	5
1.5 Enunciado de Hipótesis	5
1.6 Fundamentación... ..	5

CAPITULO II: “Hacia una conceptualización: video-danza y puesta en escena; problemáticas”

2.1 Artistas	10
2.2 Video-danza: su denominación... ..	11
2.3 Definiciones de video-danza	11
2.4 Puesta en escena en video-danza.....	14
2.5 Etapas de puesta en escena.....	17
2.6 Diferencia entre video-danza y cine... ..	21
2.7 Tratamiento del Tiempo-Espacio en video-danza.....	22
2.8 Trabajo en equipo... ..	23

CAPITULO III “Experiencias”

3.1 Festival Internacional VideoDanzaBA 2011.....	26
3.2 Kimera-video-danza 2013... ..	27

CAPITULO IV “Conclusiones”

4.1 Reflexiones finales... ..	31
4.2 Recursos y bibliografía.....	35



ANEXOS

Resumen-Cuadro comparativo de respuestas a entrevistas	37
Entrevistas artistas: Silvina Szperling	40
Alejandra Ceriani... ..	46
Daniela Muttis... ..	52
Cayetana Vidal... ..	59
Video-danza Kimera- Fotografías... ..	63
Fotografías-Registro Asistencia como becada al Festival Internacional VideoDanzaBA 2011... ..	64



Universidad Nacional del Nordeste



Facultad de Artes, Diseño
y Ciencias de la Cultura

CAPITULO I

Camino recorrido, video-danza



1.1. Denominación del proyecto:

“Video danza, estudios sobre la puesta en escena de una nueva forma de realizar arte-danza”.

1.2. Palabras claves: Puesta en escena– arte contemporáneo – Tecnología/cuerpo.-

1.3 Resumen

El proyecto desarrollará un análisis explicativo acerca de cuál es la relación del artista con la puesta en escena en video-danza, es decir, aquellos pasos a seguir que tienen relación directa con la producción de éste, mencionando también sus orígenes y características. Esta investigación direccionará hacia dos acciones puntuales: por un lado a indagar sobre algunas cuestiones que tienen relación con la creación artística, producción y puesta en escena de un video-danza y por el otro, esto llevará a reflexionar sobre los puntos de partida que poseen los artistas a la hora de emprender la creación de una obra de video-danza.

Además, se considera importante resaltar el rol preponderante que cumplen los dispositivos tecnológicos en el arte, dando origen e impulsando su desarrollo.

La información fue recopilada a partir de opiniones y puntos de vista de artistas reconocidos que se dedicaron y se dedican actualmente a la creación de proyectos de video-danza. Entre ellos entrevisté algunos que consideré importantes en Argentina, radicados en Buenos Aires, donde el género se encuentra en expansión.

1.4 Objetivo general

1.-Desarrollar un análisis acerca de los aspectos que incluye la puesta en escena del género híbrido video-danza desde el proceso de producción y composición de la danza-coreografía, espacio escénico (locación) hasta el montaje, edición, encuadres, puntos de vistas, trabajo conjunto y subjetividades de los creadores.

Objetivos específicos



- 1.- Indagar sobre algunas cuestiones en relación a la puesta en escena de un video-danza.
- 2.-Inquirir sobre los puntos de partida de diversos artistas a la hora de emprender la creación de una obra de video-danza.

1.5 Enunciado de hipótesis e ideas básicas

La problemática que se desprende desde los rasgos que caracterizan al arte contemporáneo es el individualismo, “el culto a la liberación personal y la expresión libre, es decir; que priva una nueva significación de la autonomía” (Lipovetsky, G., 1986, p. 7). Teniendo en cuenta lo que reflexiona el autor, se podría plantear la primera afirmación que tiene que ver con la idea de que no existe una receta o pasos a seguir para la realización de un proyecto de video-danza. Estas tecnologías vienen a potenciar que cada persona explote sus posibilidades teniendo en cuenta qué es lo que quiere crear en el público.

Los medios tecnológicos posibilitan que cualquier persona pueda expresarse, es decir; cualquier persona puede ser un videasta y de esta manera pueden crear sus propias propuestas. Se rescata lo que menciona Ceriani, quien considera “una diversidad de espacios escénicos a partir de las nuevas tecnologías, hay otras posibilidades del espacio y del cuerpo para ser exploradas no como medio ni como fin, sino como procesos en constante mutación” (Ceriani, A., 2010, p. 53).

Otra premisa principal que podría afirmar, es que la idea de realizar proyectos de video-danza viene a responder a necesidades individuales del artista, quien busca llegar al público para causar algo en él. No resulta necesario que cada espectador entienda qué es lo que se quiere decir con esa obra, sino qué pasa por los aspectos más internos, sensoriales y emocionales de cualquier persona que se contacte con ella. Como menciona Pavis Patrice (1990), “se trata de la posibilidad que se le da al espectador de construir un sistema de sentido en el interior de lo que recibe, es decir; por ejemplo, instaurar una pluralidad de sentidos.”

1.6 Fundamentación

Llama mi atención el contexto en el que surge el video-danza y más particularmente el rol que cumplen los grupos de artistas en esta nueva forma de realizar danza. Para ello se debe definir algunos aspectos que caracterizan al arte contemporáneo y dentro de este gran



espectro distinguir las artes escénicas, entre las cuales están: performances, video-instalaciones, happening y video-danza (la hibridación entre un arte escénico, la danza y un arte audiovisual como lo es el video y el cine). Estos lenguajes escénicos, no tan nuevos ya, se basan en el fundamento de la “participación activa por parte del público, apelando a todos los recursos posibles: la provocación, agresión directa, (...) sin tener en cuenta que el espectador activo o participativo desde el momento mismo que ve y oye, pues a partir de su percepción construye un mundo significativo” (Trastoy B. y Zayas de Lima P. 2006, p.25).

Se puede definir a este contexto contemporáneo, desde la visión de Jiménez Marc (2010), “como búsqueda de una nueva coherencia en donde el arte se abre a las innovaciones, experimentaciones, a las correspondencias inéditas y polivalentes, es lo que más lo caracteriza”. El autor también manifiesta, “teniendo en cuenta que las prácticas artísticas actuales son difíciles de circunscribir en razón de la diversidad de sus soportes” (Jiménez, M. 2010, p.22). Otra la visión contemporánea del arte es la de Carrera Diego (2009) cuando plantea que es en “el cruce de camino de tecnologías y medios, diversifica y expande los lugares y espacios (reales y virtuales) donde se sitúan los individuos y colectivos que ubican la presencia creativa, muchas veces, más allá de materialidad física del ser humano”.

Me parece relevante la descripción de Benjamin Walter (1989), quien reflexiona acerca de cómo “la técnica que reproduce puede aproximar los objetos artísticos a un público de masas”. El autor considera que la técnica ya no es algo suplementario o accidental de la obra, sino su esencia. Plantea también la idea de que la técnica tiene la capacidad de abrir nuevas posibilidades estéticas y nuevas relaciones con el espectador. Depara una transformación en el campo de producción de subjetividad social, y de este modo, el receptor cobra nuevo protagonismo, no ya como un contemplador en el esquema clásico, sino como un espectador activo (Benjamin, W., 1989). Se Considera este punto importante, porque este trabajo pretende investigar la puesta en escena de un video-danza, desde la visión del artista y ese concepto definido desde dos puntos de vista: desde la danza y desde el lenguaje audiovisual.

Este artista cada vez que construye una obra tiene una intencionalidad, la obra va dirigida alguien, por lo que adquiere importancia el tema de la recepción e impacto en el



público, sea positivo o negativo. “El objeto pasa a estar destinado a una apreciación estética, efectivizada por el público al que se la destina” (Gyldenfeldt, O.; p. 34).

En el caso de video-danza, así como de otras obras de arte contemporáneas que incluyan o no las tecnologías, se busca siempre expresar algo con ella o causar algún efecto en los espectadores que muchas veces, no necesariamente, tiene que ver con la comprensión o entendimiento del mismo.

Siguiendo a Benjamin Walter (1989) y teniendo en cuenta su postura cuando manifiesta que “el artista busca provocar algo en los espectadores”, se puede inferir que de esta búsqueda y de la combinación de medios tecnológicos surge el arte contemporáneo; estos medios facilitaron y brindaron la posibilidad de tomar una cámara para registrar la danza. Es necesario remarcar que el fácil acceso a las nuevas tecnologías en la actualidad hace posible que las personas experimenten con ellas, borrándose la frontera entre un artista como persona con un don especial, creativo e iluminado, y un aficionado.

Remitiéndome a los orígenes del video-danza, género que se desprende del videoarte y teniendo como precursor a Name June Paik (1932-2006) quien construyó su carrera como el artista de video más importante del siglo XX. Considerado el padre del videoarte, fue uno de los innovadores más importantes al tomar esas pantallas de televisores y radios para realizar sus instalaciones. Siendo artista plástico no tuvo miedo de apropiarse de esas pantallas y trabajar en combinaciones de videos, fotografías etc.

En el campo de la danza, en un primer momento se empleó el video-filmación, para registrar un arte tan efímero como es la danza. Para más adelante crear nuevas posibilidades de hacer arte y realizar un “género híbrido” (Taquini G., 2010, p. 192).

Uno de los coreógrafos que considero destacables por emplear una cámara para registrar la danza fue Merce Cunningham (1919-2009); su pasión por explorar e innovar lo ha convertido en un líder en la aplicación de estas nuevas tecnologías en las artes del movimiento. Él comenzó a investigar la danza y su relación con el cine en la década de 1970. El concepto mismo de obra quedó desplazado del centro de la escena coreográfica (esta escena era cualquier espacio que pudiera utilizarse), para dejar lugar a otras nuevas concepciones: work in progres, improvisación, fragmentariedad, yuxtaposición, auto referencialidad, azar. Con estas nuevas concepciones, según María Marta Gigena, vemos que el concepto de obra fue desplazado del centro de la escena coreográfica: “Estos elementos tendieron a disolver la idea de una estructura definida, y dar lugar a



modificaciones efectuadas en el momento mismo de la ejecución, propiciando el espacio del surgimiento de la danza en el presente, o sea, lo que acontece en ese mismo instante acentuando, de esta manera, el arte de la danza colocando al movimiento no más como medio sino como fin, tratando de evidenciar de la danza su carácter efímero” (Gigena, M.; 2008). Esta época configura una distinción evidente de las maneras de concebir el arte actual y constituye en muchos casos la forma en que cobran mayor relevancia los procesos de producción de la obra por sobre la “obra” en sí, en ocasiones efímera e intangible (Carrera, Diego 2010). A partir de allí se concuerda entonces en que las fronteras del arte no terminan de ampliarse, a la par de la evolución tecnológica, y es cuando surgen los mestizajes e hibridaciones de estilos y formas, prácticas y materiales (Jiménez, M.; 2010, p 35).



CAPITULO II

“Hacia una conceptualización: video-danza y puesta en escena; problemáticas”



2.1 Artistas

Las artistas que han sido entrevistadas para cumplir con los objetivos de este proyecto de investigación son Daniela Muttis, Silvina Szperling, Alejandra Ceriani y Cayetana Vidal, acerca de las cuales se agregará una breve referencia sobre de su formación, trayectoria y experiencias que demostrará su vinculación con el arte del video-danza. Las mismas fueron sugeridas por la profesora Silvina Szperling.

Daniela Muttis, diseñadora de imagen y sonido, especializada en tecnologías digitales, editora en productos de cine, televisión y publicidad. La profesora Silvina Szperling, profesora de Expresión Corporal (1979), egresada de la escuela de danza de Margarita Bali, estudió cine, fotografía, cine documental y video-danza; es la fundadora y directora del Festival Internacional VideoDanzaBA. Cayetana Vidal es directora y guionista de cine. Alejandra Ceriani es performer, investigadora y realizadora independiente de video-danza, obras y videos interactivos; profesora y licenciada en artes plásticas.

2.2 Video-danza: su denominación

En torno a la denominación: es relevante detenerse en esto debido a que existen múltiples formas de nombrar video-danza: la video-danza, el video-danza. Como lo menciona Laura Papa (2010) en su artículo, manifiesta que “acerca de la cuestión gramatical, qué artículo le corresponde ‘la’, ‘el’ (Papa, L., 2010, p. 71)” la lleva a reflexionar sobre los límites y genera cierta problemática cuando se asiste a encuentros de video-danza.

Cuando asistí al Festival de Video-danza en 2011, en el encuentro del primer taller con la Prof. Claudia Sánchez, el primer debate que surgió fue acerca de su denominación y género. Si se antepone el artículo femenino “la video-danza” se estaría colocando el foco sobre la danza; de lo contrario, si se acentuara el artículo masculino “el video-danza” el foco se encontraría en la cuestión del video, y bien se conoce que ninguno de los dos es más protagonista que el otro.



A pesar de que hace aproximadamente veinte años, en la ciudad de Buenos Aires y en los festivales de video-danza, se propone la discusión de temas relacionados con este arte, actualmente se continúa debatiendo e investigando su forma de denominación. Sin embargo, algunos artistas prefieren llamarlo lenguaje. Más adelante se propone la definición de este híbrido como lenguaje.

Para una mejor comprensión dejaré en claro mi posición: se optará por denominar solo “el video-danza”, con guión en medio debido a que si de estos dos conceptos (video y danza) surge una nueva palabra, no dejan de ser ambas dos artes distintas que se mezclan para generar algo nuevo. El Video-danza no porque el video sea protagonista, sino porque considero que el soporte es el video, esta palabra “video” puede designar al video que adopta cualquier tipo de danza para realizar video-danza (con danza contemporánea, que es lo más común, así como con danzas folclóricas, algunos elementos teatrales de la danza-teatro, etc.)

2.3 Definiciones de video-danza

Para comenzar a conceptualizar video-danza desde el punto de vista de artistas que se ha entrevistado y que en muchos de los casos coinciden en puntos en común, si bien cada artista posee una mirada subjetiva, se ha observado que es usual que utilicen algunos términos muy particulares para definir el tema, así como también frases para encerrar la definición y marcar el límite de lo que no podría ser otra cosa más que tratarse de video-danza.

Desde el punto de vista de Alexandre Veras Costa (2010) “no es un lenguaje específico ni tampoco un nuevo género”. “Un video-danza no es diferente en naturaleza de otros trabajos audiovisuales, su diferencia se asegura en la centralidad que la relación del cuerpo con el movimiento en el espacio-tiempo logran en la concepción del trabajo” (Veras Costa; A., 2010, p. 111). Asociado a esta idea, la autora Rosiny Claudia expresa que “el intercambio entre la danza y los creadores de película sigue creciendo tanto, que incluso las profesiones parecen ser intercambiables” (Rosiny, C., p 119). En este sentido se interpreta que, si bien no sería posible de ninguna manera que las profesiones se intercambiaran, de todos modos surge la idea de poder intercambiar conocimientos,



experiencias y sobre todo de lanzarse a una constante búsqueda para superar los desafíos que genera la creación de una obra en sí, en este caso en la creación de una obra de video-danza.

La artista entrevistada Silvina Szperling define desde su concepción de video-danza como “un lenguaje una combinación de danza y las artes audiovisuales, un lenguaje híbrido del campo del arte contemporáneo”. A esta reflexión de la autora la podría interpretar como la ruptura de aquellas fronteras o límites entre las artes; aquello que hacía a cada arte individual e independiente, y que aún se sigue manteniendo, aunque surgen estas nuevas formas de arte que hacen que el mismo se amplíe, se multiplique, se diversifique y se mezcle. En el arte contemporáneo surgen las combinaciones de las artes y de los artistas. Esto significa que los artistas comenzaron a trabajar en conjunto, por ejemplo, coreógrafos y bailarines que intervienen escenas con artistas plásticos o artistas audiovisuales que trabajan con coreógrafos, etc. Rescato aquellos autores que definen a un video-danza como “género híbrido”. La autora se refiere a un video-danza como un “subgénero contemporáneo” y que desconoce si se definirá posteriormente como disciplina artística o como una nueva forma de expresar una danza, aunque sí deja en claro que actualmente está definido como una “coreografía para la cámara” (cuerpos u objetos, imágenes, gráfica, dibujo, etc.) que experimenta con el espacio, con el tiempo y con los puntos de vista. (Taquini, G. 2010, p.191-192). Para cerrar esta definición, rescato la reflexión de Marc Jiménez, coincidiendo con él en que “las fronteras del arte no terminan de ampliarse a la par de la evolución tecnológica y es cuando surgen los mestizajes e hibridaciones de estilos y formas, prácticas y materiales” (Marc, J., 2010, p.35).

Por otra parte se afirma “dentro de la danza y el teatro de vanguardia, esos nuevos conceptos de espacio con la destitución del escenario de proscenio y la búsqueda de nuevos espacios de teatro constituyen pasos importantes hacia un desarrollo de la mezcla de las formas de arte”. Y la ruptura de los límites entre diferentes formas artísticas y entre el arte y la vida (Rosiny, C., p 118).

Esto se encuentra muy relacionado a la forma en que los artistas realizan video-danza. Si estamos remarcando que no existen límites entre las artes, que se transgreden los límites de las artes y los artistas se reúnen para trabajar en conjunto, se plantea el cuestionamiento o problemática de ¿quiénes resultan ser los autores, o quienes realizan



video-danza?. Para dar una posible respuesta a esta pregunta, que se desprende directamente luego de haber desglosado el concepto “híbrido” al cual acuden tanto artistas como autores, quienes deciden denominarlo de esta manera.

Analizando las profesiones de los artistas entrevistados para este trabajo de investigación, dos se encuentran vinculadas a la danza, y las otras dos se encuentran más vinculadas con el cine y la dirección de cine en general. Esto se relaciona con aquel cuestionamiento sobre cuáles son los autores o productores de este híbrido. Son además posibles puntos de partida para la creación de un trabajo audiovisual o video-danza. La cuestión de la autoría se debería dejar próximamente para otra investigación. Esta tesis se detendrá exclusivamente en aquellas ideas que poseen los artistas entrevistados acerca de cuál es el punto de partida para comenzar un proyecto de video-danza: “Debe existir un disparador inicial para desarrollar ideas con coherencia estética y conceptual” (Szperling). Por otro lado, “la idea plasmada en palabras, en una locación o reflejada en algún tipo de movimiento o sonido” (Muttis). Finalmente Ceriani menciona que el punto de partida es la “prueba” es decir; “la experimentación, la exploración gestual y de movimiento ergonómico”.

De estas expresiones se puede inferir que cualquier persona podría realizar un video-danza, siempre y cuando posea la curiosidad y la ambición en investigar. Pero definitivamente no es tan sencillo; resultará imposible llevar a cabo un proyecto de video-danza sin tener conocimientos o nociones acerca de cine, dirección, guión, planos, movimientos de cámaras y edición, entre otros aspectos relacionados al lenguaje audiovisual.

En relación con lo expresado, resulta importante remarcar lo que Laura Papa (2010) rescata:

Para realizar un video-danza es necesario saber de danza, pero también es necesario saber de video. También es necesario saber que se requiere de la colaboración del coreógrafo y del videasta o director de cine; es necesario saber de tecnología.

La investigadora hace una reflexión y se realiza preguntas acerca de dónde se encuentra ubicado un video-danza; afirma que finalmente “lo que vemos es un video en el que la danza recibe un tratamiento de acuerdo con una legalidad de producción que es la



del video” (Papa, L. 2010, p.71). Por lo tanto tiene una postura con la que coincido, que el video es el lenguaje y la danza es la disciplina artística que se reformula, estableciendo una interacción constante muy enriquecedora para ambas expresiones (Papa, L. 2010, p.73).

Esto tiene estrecha vinculación con la definición que afirma que video-danza es una forma artística en pleno crecimiento, que fomenta el intercambio entre los artistas y que es de naturaleza híbrida, en el sentido de su mezcla o composición de recursos, técnicas y pensamiento del cine, el video, las artes digitales y la informática. Y nuevamente aparece el concepto de “híbrido”. Video-danza en mi postura no se desprende del formato audiovisual, sigue siendo una película lo que se ve y su conformación depende de un trabajo en conjunto, de un trabajo en equipo para generar un producto final que determinará un nivel de impacto en los espectadores y receptores.

Volviendo a la definición de un video-danza, hay artistas que prefieren definirlo como una “película” (Vidal). Otra definición posible es como “una exploración, una experimentación sensible” (Muttis). La artista coloca el foco en el formato audiovisual, por eso opta por llamarla película, un término particular. En otra entrevista que se realiza a Muttis, menciona sobre “su interés por los formatos audiovisuales que pueden funcionar como soporte a sus procesos y exploraciones; los formatos funcionan como herramientas expresivas. El video tienen la gran ventaja de ser, por su cercanía al cuerpo, una proyección de la mirada, una parte física, es siempre una subjetiva del artista. Todo material audiovisual es simbólico, un cuerpo construido de pixeles, una cosmogonía de ideas entrelazadas, plenas de subjetividad. El video te expone desde su poética virtual con un cuerpo dimensionado.” (Alejandra Torres, marzo 2010, extraído el 24 de mayo de 2014 en <http://ludi3n.com.ar/articulos.php?tipo=entrevista>). Queda claro que la artista centra su atención en el video, desde allí proviene su definición de un video-danza como película. Alejandra Ceriani menciona que la “noción de formato se encuentra presente, y la idea de un proceso de mutua transformación”.

2.4 Puesta en escena en video-danza

El tema más importante de esta investigación, es poder determinar “la idea de puesta en escena en un video-danza”. Ante estas definiciones de video-danza, surge un interrogante a



responder a cerca de si la puesta en escena responde a la danza escénica o al video. Para responder este cuestionamiento debemos primero enmarcar una definición concreta de puesta en escena sobre la cual elijo posicionarme:

Desde el punto de vista de la danza y el teatro, Pavis Patrice (1994) la define como “el establecimiento de efectos de sentido y de contraste entre sistemas semióticos diferentes (verbal/no verbal, simbólico/icónico) como divergencia a la vez espacial y temporal entre signos auditivos del texto y signos visuales de la escena.” El mismo autor en otro artículo manifiesta como característica de la puesta en escena posmoderna, que la misma “rechaza un modelo específicamente dramático, un texto escrito expresamente para la escena; también rechaza la noción de obra bien articulada. Se caracteriza al espectáculo posmoderno como algo inacabado, como una metonimia de algo que es más amplio y en ningún caso como algo total o global, niega la idea de una puesta total, global, cerrada, coherente” (Pavis, P.; 1990, p. 59).

La puesta en escena está vinculada con el espacio escénico, que es descripto como todo lo perceptible en escena. Es el escenario (contando la escenografía). Es lo que el público ve, que implica también la extra-escena imaginada. También distingue tipos de espacio, el que puede ser global como el espacio clásico, o fragmentario como el espacio surrealista y posmoderno. El espacio escénico incluye otros elementos que nombra el autor: escenografía (decorados, luz y artefactos), movimiento escénico, vestuario, iluminación (Pavis, P.; 1994).

Desde el punto de vista del lenguaje audiovisual, la puesta en escena es entendida como la composición del encuadre. El montaje definido como la organización de la película tras el rodaje, durante el proceso de montaje se selecciona y descartan secuencias y se imprime el ritmo a la película (Diccionario de cine, por Enrique Martínez-Salanova Sánchez en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm>). Para Veras Costa (2010) se refiere al “decoupage” de una acción compleja de planos. Por último al video-danza se la entiende como:

(...) la construcción de una coreografía que solo vive cuando está reproducida en un video, filme o tecnologías digitales. Es la relación del cuerpo y la cámara: es el resultado



de diálogo entre ambos, que concluyen su interacción en la sala de montaje, produciendo un nuevo e independiente objeto que bordea las disciplinas danza y cine (Koleff, E., 2010, p. 114).

Se procede a mencionar la definición desde los dos puntos de vista para los cuales encuentro puntos en común; en un video-danza la puesta en escena es la conjunción de varios elementos como el vestuario, escenografía objetos, locación, encuadre, montaje, etc. En este lenguaje se unen ambas puestas en escena, la de danza y la del video, como algo inseparable. Para Szperling “la puesta en escena es visual y kinética, donde la edición se constituye en la definición de la coreografía”. El tiempo y el espacio están regidos por las leyes del cine experimental (donde no hay reglas fijas). Para la artista, la puesta en escena de un video-danza es la misma que para cualquier película, poniendo el foco en la edición para determinar la coreografía.

Contrariamente, Vidal define a la puesta en escena “en función de la danza-movimiento”, aunque se refiere también a una conjunción de los dos, mencionando como parte de la puesta en escena al “vestuario, escenografía, movimiento de cámara, iluminación y edición”. Muttis, por su parte, conceptualiza la puesta en escena desde el “ver” como un proceso largo: “un hilado muy fino del movimiento dentro de una tecnología que captura y cose instantes, que dialoga y fusiona en pantalla”.

Para Ceriani la puesta en escena está “en función de los formatos y dispositivos de producción y del lenguaje técnico expresivo de las disciplinas híbridas”. En todos los casos vemos a la puesta en escena desde el punto de vista de la danza y del video unidas, nunca por separado.

Artistas entrevista-das	Silvina Szperling	Cayetana Vidal	Daniela Muttis	Alejandra Ceriani
Definición de puesta en escena.	Visual y kinética, donde la edición se constituye en la definición de la	En función de la danza/movimiento, lo demás: vestuario,	Proceso largo. En primer lugar hay que VER. Es un hilado	Depende de la propuesta técnica expresiva con



	coreografía. El tiempo y el espacio están regidos por las leyes del cine experimental.	escenografía, movimiento de cámara, iluminación, edición.	muy fino del movimiento dentro de una tecnología que captura y cose instantes, que dialoga y fusiona en la pantalla.	que se produzca la pieza. La puesta en función de los formatos y dispositivos de producción y del lenguaje técnico expresivo de las disciplinas híbridas.
--	--	---	--	---

2.5 Etapas de la puesta en escena

Este apartado se remitirá a explicar si la puesta en escena consta de etapas y cuáles serían las mismas según el análisis efectuado desde la visión de los artistas entrevistados.

La mayoría de los artistas coinciden en que la puesta en escena debe tener un orden estricto y debe dejarse muy poco a la improvisación debido a los tiempos que podría llevar la etapa de improvisación y prueba. Esto quiere decir que la etapa de improvisación se pueden extender en el tiempo aquellas acciones que tienen que ver con probar planos, tomas etc. Si uno no posee una idea clara acerca de adonde quisiera llegar, qué es lo que quisiera demostrar o dar a entender al público, generaría mucho material filmado y mucha información quedaría afuera a la hora del recorte o edición. Lo que llevaría mucho más tiempo en el proceso de “edición” en la etapa coreo-editar como se refiere Ceriani. También podría llevar a puntos totalmente contrarios al tema que se planteó desde el principio, por ello Muttis expresa “el trabajar sobre lo mínimo” refiriéndose a acotar o ir a lo concreto, puntual, ser claro y preciso.

Se pueden dilucidar ciertas características de puesta en escena en video-danza, desde los aportes de los artistas, como un proceso que consta de etapas. Estas tienen que ver con una planificación del proyecto, con sus respectivas partes: un inicio, un desarrollo y un fin; en otras palabras se puede decir que todo trabajo de puesta en escena en video-



danza posee un antes, durante y después de la filmación. Sin embargo, para algunos artistas es más importante algún momento de la puesta, como por ejemplo la concepción de la idea, tener bien en claro el tema, el punto de partida, la narrativa; y por otro lado hay artistas que destacan la elección de la locación.

Es importante para comenzar a investigar tener de antemano un guión con las escenas planteadas, debido a la cantidad de posibilidades con las que se pueden jugar en un video-danza. Por un lado, las posibilidades de encuadres y movimientos de cámaras y los elementos propios de la danza (Espacio-tiempo-cuerpo), hacen que quizás se vuelva infinito el lugar a donde uno puede llegar. En el momento de experimentación e investigación pueden ir surgiendo otras ideas y, como se expresaba anteriormente, quizás puedan llevar al trabajo por otros lugares que nada tienen que ver con el punto de partida o temática que se planteó desde un principio. Por ello considero necesario tener en cuenta cuánto tiempo se dedica al momento de improvisación porque, como se mencionó con anterioridad, podría llevar demasiado tiempo.

Se adhiere a la postura de la profesora y artista Silvina Szperling, quien concibe las ideas bien detalladas de “pre-producción, producción y post-producción”, donde se puede visualizar que hay que planificarse y organizarse para crear un trabajo de video-danza de la mejor manera posible, teniendo en claro la temática sobre la que se desea trabajar, el contenido, la narrativa, etc.

Teniendo en cuenta también la propuesta de Alexandre Veras Costa (2010) la puesta en escena o estrategias de acción, como él las denomina, al respecto de las cuales menciona ciertos pasos a seguir para la creación de una ficción, (considera al video-danza como una ficción) y rescata que:

El movimiento siempre se piensa en función a la cámara, todo existe en función del video, todo debe ser planeado de antemano. Hay poco espacio para el azar y la improvisación, los movimientos ya nacen pensados coreográficamente (Veras Costa, A.; 2010, p. 112).

Etapas según el autor:

- a) Se define una locación;
- b) Se definen los actores y bailarines;



- c) El coreógrafo monta la escena coreográfica (con más o menos ensayo depende de la producción).
- d) el director comienza con el “decoupage” de la escena, organizan la producción, proporcionan el aparato imagen y a filmar.
- e) Comienzo del rodaje de la película.

El autor deja de lado la puesta en escena desde el punto de vista de la danza-escenario, es decir; elección de vestuario, iluminación, maquillaje, escenografías, todos estos elementos en relación a la temática no forman parte de sus estrategias de acción, sino que le son propias directamente las estrategias de acción que tienen que ver con llevar a cabo el video o la película. Entre otros términos que utiliza para referirse a video-danza existe el de “danza-filmación”, siguiendo el claro procedimiento de puesta en escena de una película. Si bien no deja de lado que la danza es la protagonista y hay que colocar a los movimientos siempre pensándose en función de la cámara y de que todo debe estar planeado con anterioridad, hay momentos en que no descarta la idea de que en varios casos puede existir la improvisación, así como la improvisación existe en la danza como técnica elemental de composición: “el video-danza también puede ser resultado de un encuentro no esperado entre cámara-cuerpo” (Veras Costa, A.; 2010, p. 113).

Desde la visión de los autores mencionados anteriormente el desarrollo del proceso de puesta en escena poco tiene que ver con la experimentación, búsqueda y prueba o ensayo constante en la creación de un video-danza. Por el contrario, la artista Ceriani coloca el foco en esa experimentación y búsqueda de la cual considera muy importante la etapa de “coreo-editar”. Se considera relevante rescatar y definir el término coreo-editar desde Ceriani:

La categoría coreo-editar se originó, en gran parte, desde la acción técnico-expresiva de editar y coreografiar a la vez. La situación de editar parece asociada a la de coreografiar como un tipo de acción bisagra entre ambas dimensiones espacio temporales, diferentes y asociadas. Ambos territorios, el del cuerpo y el de la imagen del cuerpo, convergen como procedimientos de gestación e incorporación uno en el otro. (Ceriani, A.; 2010 pp. 65).

Llama mi atención este término porque la artista, viniendo del campo de las artes visuales y no necesariamente del cine, decide que es importante rescatar en un video-danza



la edición, definiéndola de la siguiente manera: “editar y coreografiar a la vez”, distinguiendo dos instancias, por un lado “de registro de la transformación digital del evento”, y otra instancia de “coreo-editar”. Ambas piezas son importantes, tanto la edición de la pieza de video como la improvisación delante de la cámara. Quizás este sería el punto clave en donde se podría determinar dónde termina la coreografía o composición de la danza para la pantalla y dónde comienza el video, o por el contrario dónde comienza la composición de la danza y dónde termina el video. Este sería el momento en donde definitivamente se entrecruzan dos artes que crean algo que se llama video-danza y que no podría llegar a determinar límites; el juego es infinito, las posibilidades son infinitas y, definitivamente, “el video-danza le brinda a la danza, posibilidades que antes no tenía, abriendo un espacio de interrogación hacia sí misma, traspasando las limitaciones espacio/temporales.” (Koleff, E.; 2010, pp.115).

¿Cómo se enriquecen mutuamente la danza y el video? Para Muttis, simplemente “jugando”, para Ceriani, “es un diálogo mutuo, un enriquecimiento a través de las particularidades de cada lenguaje”. En Vidal: “la cámara baila, el movimiento/ángulo de la cámara le aportan una nueva dimensión, más viva y real, a la danza.” Y Szperling expresa: “enormemente, la danza cobra mucha libertad con el video y el video gana mucha poesía con la danza”.

Finalmente se quisiera rescatar la idea de puesta en escena que concibe la artista Ceriani; la puesta en función de los formatos y dispositivos de producción y del lenguaje técnico expresivo de las disciplinas híbridas. La puesta en escena es personal y Ceriani resalta las siguientes etapas:

- a) Acondicionar un espacio próximo a la cámara.
- b) Registro-filmación con Webcam.
- c) Selección
- d) Edición (proceso de cinco a seis capas de diferentes ediciones de imagen y sonido)

Para la autora, no resulta una dificultad la cantidad de material registrado o filmado, o las distintas versiones que se pueden generar luego del proceso de edición, es decir; interpreto, cuando menciona las “cinco o seis capas de diferentes ediciones” se estaría refiriendo a las distintas versiones que se podría generar. Es claro que la artista trabaja



desde la experimentación constante, por lo que otorga cierta importancia a la etapa de edición.

2.6 Diferencia entre video-danza y cine

Se considera necesario marcar las diferencias que existen entre los diferentes términos que se utilizan a lo largo de este trabajo, para una mejor comprensión de los mismos, debido a que se podrían determinar límites entre estas dos artes que se unen para generar algo distinto como es el video-danza.

Las artistas mencionan que no hay ninguna diferencia, no existe diferencia real afirmándose que un video-danza es una película, es cine. Esto tiene relación con lo que menciona Koleff Erica, quien decide marcar la diferencia entre cine y video: “decir cine no es lo mismo que decir video”, fundamentando que “la integración de la cámara de video en el arte ha democratizado la producción audiovisual, proponiendo nuevas estrategias técnico-estéticas, el lenguaje cinematográfico sigue siendo uno, con sus propios códigos, válido para ambos medios” (Koleff, E., 2010 pp.114). Se considera necesario definir estos conceptos, para tener bien en claro su diferencia: Cinematografía como la técnica y arte de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento. La película, definida como una obra de arte cinematográfica, la cual narra de una manera audiovisual una historia o un hecho.

Para definir cine, primero se deberá definir fotograma, que son “imágenes objetuales”. “El fotograma no es la imagen del cine, puesto que se trata de una imagen fija (aún fotográfica en ese plano), nunca resulta visible como tal para el espectador ordinario de cine, pero se sabe que está allí, que es el origen de la imagen-movimiento, que tiene cuerpo, que se podría tocar, etc.”. El autor reflexiona sobre la imagen electrónica y video, que esta imagen es varias cosas pero nunca realmente una imagen. Es solamente un proceso. La imagen electrónica es quizás la famosa señal de video, lo que constituye la base tecnológica del dispositivo, necesario para la transmisión y la multiplicación (...). Aunque remarca en que en ningún caso esta señal es visible como imagen. (Phillippe D.; 2001, p. 26-28).



Para encontrar la relación entre imagen, video y cine, el autor menciona que: “Donde el cine disponía todavía, en su base, del elemento fotograma (la unidad de base del cine sigue siendo una imagen), el video, a su turno, no tiene otra cosa que ofrecer como unidad mínima visible que el punto de barrido de la trama, es decir algo que no puede ser una imagen, y que inclusive no existe en sí mismo como objeto. La imagen video en ese sentido no existe en el espacio, no tiene existencia sino temporal, es pura síntesis de tiempo en nuestro mecanismo perceptivo (Nam June Paik decía que ‘el video es sólo tiempo, nada más que tiempo’). “Nada más hábil y fluido que la imagen video, que se escapa entre los dedos aún, con más seguridad y finura que la imagen de cine. Como viento. La imagen video, señal eléctrica codificado, punto de un barrido de la trama electrónica, es pura operación sin otra realidad objetual que pudiera transformarla en materia en el espacio de lo visible. “Sin cuerpo ni consistencia, hasta podríamos decir que la imagen electrónica sólo sirve para ser transmitida” (Phillippe D.; 2001, pp.27).

Para encontrar los puntos en común entre cine y danza, se puede remitir a la autora Erica Koleff expresando que ambas son artes: “cine es movimiento y danza es movimiento, es necesario reformular ambos lenguajes para crear uno propio”, la autora también reflexiona sobre el concepto de imagen electrónica expresando que:

(...) video-danza se convierte en un espacio abierto de experimentación y exploración de los medios, el cuerpo vivo y la imagen electrónica, en una danza viva que se captura, pero que activa una relectura desde las posibilidades múltiples del lenguaje cinematográfico, la tecnología y los programas de edición. Culminando con cierta definición que entiende al video-danza como la construcción de una coreografía, que solo vive cuando está reproducida en un video, filme o tecnologías digitales. Es un diálogo entre ambos, cuerpo y cámara” (Koleff, E.; 2010, pp. 115).

Por último me interesa rescatar para mencionar una diferencia entre cine y video-danza: “la presencia del cuerpo, el tratamiento que se le da al cuerpo en movimiento; en video-danza el cuerpo es central y en el cine no siempre”, desde la visión de Szperling.

2.7 Tratamiento del Tiempo-Espacio en video-danza

El tiempo



“El cine es una forma temporal, el cine es tiempo”. Maya Deren (1917-1961) habla también de la construcción temporal muy libre en un video-danza y su manipulación. El tiempo como duración en la danza que hace que se la defina como “imagen dinámica” (Langer, S.; 1996, pp. 353--357). “Si existe un arte efímero, ese sea, probablemente, el arte de la danza” (Ceriani, A., 2010 pp.57).

El tiempo en la danza y sus características: las velocidades (rápida, mínima y lenta), quietud, aceleración y desaceleración son elementos propios de la danza que el cine puede potenciar aún más, debido a que el tiempo es su medio. Puede utilizarlo como distorsión del tiempo natural, por ejemplo, nos encontramos en un tiempo, en un aquí y ahora, luego un tiempo irreal.

Espacio

El espacio se plantea como un espacio distinto al escenario: “La locación plantea otra dimensión, lidiar con un espacio distinto” (Vidal). Es decir, en un video-danza se puede colocar al bailarín en distintos espacios; el bailarín puede bailar en todas partes al mismo tiempo. Lejos se encuentra de utilizar el escenario o sala de ensayo para la creación de video-danza, aunque también depende de la idea del director. “La danza tradicional usa el espacio-escenario y espectador in-situ en donde la coreografía es siempre diferente e irrepetible, el video es planteado de antemano” (Muttis). “Los espacios pueden ser diversos, espacios abiertos o un estudio. Se trabaja con los puntos de vista de la cámara en mano” (Ceriani).

La puesta en escena “fragmenta la visión del cuerpo y del movimiento” (Szperling). En la danza el cuerpo o los cuerpos de los bailarines se ven desde un solo punto de vista, la cámara limita al espectador, y dirige su mirada hacia aspectos del cuerpo que con cámara se puede agrandar o ver con más detalles.

2.8 Trabajo en equipo

Para la creación de un video-danza, se necesita un equipo de trabajo. Según las experiencias que tuvieron los artistas entrevistados, necesariamente debe ser un trabajo en equipo debido al tiempo y actividades que demanda el trabajo y la concreción del mismo,



como se desarrolló en el apartado anterior. Esto implica que una puesta en escena de un video-danza requiere de muchos actores, de muchas personas especialistas y profesionales que ocupen distintos roles.

Szperling manifiesta que “varios roles pueden ser desempeñados por una persona” (director, productor, coreógrafo, intérprete, dirección de fotografía, dirección de arte, editor, diseñador gráfico, comunicación, distribuidor). Otros expresan que “mientras más compleja la producción, más gente se necesitará” (Vidal). Para Muttis “es un trabajo en equipo”, y como trabajo en conjunto la “comunicación es importante, así como la traducción de lo que percibimos; cada trabajo es diferente y los roles van cambiando”. Sin embargo, debemos atender también otro punto de vista, quizás opuesto a los anteriores, el de Ceriani, quien menciona que “no es necesario el trabajo en equipo” según su forma de realizar video-danza, a través de la webcam.



Universidad Nacional del Nordeste



Facultad de Artes, Diseño
y Ciencias de la Cultura

CAPITULO III

Experiencias



3.1 Festival Internacional VideoDanzaBA 2011

Conocí a la profesora Silvina Szpeling en el curso que dictó en Agosto de 2011 en la Universidad Nacional del Nordeste, Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura. En ese momento se comentó y nos motivó a inscribirnos al Festival VideoDanzaBA 2011, al cual decidí postularme. Tuve la oportunidad de acceder a la beca para viajar a Buenos Aires y asistir al festival, así como a los talleres que allí tenían lugar.

Tuve contacto con los demás becados, de distintas provincias y localidades de Argentina: Rosario, Tucumán, Neuquén, Bahía Blanca, y de otros países como Brasil, Colombia, Ecuador y Perú. La mayoría tenían estudios de cine, manejaban mucho el lenguaje audiovisual y éramos pocos los bailarines y profesores de danza. En ese caso nos complementábamos debido a que en los talleres prácticos se conformaban grupos potenciando la interdisciplinaridad, para realizar los trabajos de experimentación con video-danza. Tuvimos la posibilidad de asistir a algunas proyecciones video-danza de distintos artistas que exponían sus obras.

Apreciaciones personales

Los encargados del festival, una vez finalizado el festival nos exigieron un informe final sobre nuestra experiencia y pasaje por el Festival como participantes y mis conclusiones en ese momento era que el video-danza era un género reciente, nuevo, todavía en expansión. Haber participado del Festival, luego de haber visto distintos trabajos increíbles de video-danza, me generó mucha curiosidad el tema, y al llegar a mi provincia me traje varias preguntas y creo que eso generó que mi tesina de Licenciatura tenga que ver con este tema.

A lo largo de esta investigación, descubrí que no es un género nuevo, sino que se desarrolla desde hace 20 años desde el primer festival de video-danza en 1995 y que se van a seguir organizando otros festivales.

Otro tema de debate entre mis compañeros becados, fue acerca de la clasificación de algunos video-danza, debido a las propuestas que observamos de distintos artistas: cada artista tenía un estilo particular, una forma de hacer video-danza, existían algunos trabajos que se caracterizaban por:



- 1) Movimientos de cámaras, (la utilización de varias cámaras).
- 2) El despliegue coreográfico de los actores, intérpretes y protagonistas.
- 3) No existían movimientos coreografiados o ensayados previamente.
- 4) Existencia de movimientos espontáneos.
- 5) Otros video-danza con movimientos gestuales.
- 6) Existencia de la palabra o textos más largos o más cortos, sonidos y movimientos repetitivos.
- 7) En otros no existía la danza en sí, sino el movimiento cotidiano.

Entre grupos de participantes becados, se debatía que esta clasificación podría ser útil al público que va a observar o apreciar video-danza, ya que se topa con estilos o formas de hacer video-danza muy distintos. Esto fue lo que se consultó a la profesora que estaba a cargo de uno de los talleres, quien respondió: “No solo tenemos un video-danza imposible de clasificar por la cantidad de tipos de danza que existen, también existe una relación con el movimiento en sí mismo” (Claudia Sánchez).

Del Festival VideoDanzaBA me llevé una experiencia increíble, debido a que uno se contacta con otras personas, con otros artistas y puede tener una noción del movimiento artístico en otros lugares del país en relación al arte y especialmente a la danza, que es lo que a mí más interesa, dado que en Resistencia existe actualmente una gran movida de arte escénico estos últimos años, pero no de algo tan específico como es video-danza. Creo que uno de los objetivos de los Festivales de video-danza es que se difundan trabajos de video-danza de los artistas de distinta procedencia y también que la gente que no conocía el video-danza lo conozca. En este sentido conmigo se cumplió ese objetivo: despertó mi curiosidad sobre el tema, llamó mi atención, hizo que me interesara investigar más y hasta impulsó que pudiera animarme a realizar mi primer video-danza de experimentación en 2013: “Kimera”.

3.2 “Kimera”: Mi primer video-danza, puesta en escena

“Kimera” (quimera) es mi primer trabajo de video-danza. Lo que impulsa a realizar este trabajo es el cierre del Seminario de video-danza del I.U.N.A. (Instituto Universitario



Nacional de Arte), en la carrera de Posgrado que curso desde el año 2012 “Tendencias contemporánea de la danza”.

Este trabajo fue una gran experiencia, un desafío, debido a que no terminaba de comprender del todo como comenzar, cuál sería mi punto de partida. El video permitió rescatar algunas cuestiones que tienen que ver con el cuerpo de los bailarines, su expresión, detalles que desde un escenario no se pudieran ver; asimismo uno como director decide qué resaltar o qué debe ver el espectador.

Se denomina Kimera, porque la temática sobre la que quería trabajar era sobre la idea del sueño. Investigué sobre el tema y, luego de una búsqueda de sinónimos, he encontrado esta como una de sus definiciones: “sueño o creación imaginaria que se toma como real, siendo ilusoria, vana y casi imposible de conseguir”, entre algunos de sus sinónimos figuran “delirio, ilusión, fantasía, alucinación, fábula, ficción, visión, mito, sueño, ensueño” y como antónimo aparecía “realidad”. Y ese era uno de los conceptos en que quería basarme. Kimera en realidad se escribe “quimera”, pero me pareció conveniente en honor al nombre de la persona que lo interpreta, mi personaje protagónico (quien hizo un enorme esfuerzo al prestarse para esta producción) la Licenciada Karina Rojas.

Espacios que se utilizaron:

- 1) Espacio interior de una habitación.
- 2) Espacio exterior: campo (aire libre).
- 3) Espacio con esculturas.
- 4) Espacio abandonado.

Equipo de trabajo de Kimera:

Guillermo Alassia (Filmación y Edición)

Lic. Juan Carlos Cerrutti (Filmación)

Directora: Prof. Sofía Franco

Intérprete: Lic. Karina Rojas.

Música y Coreografía: Prof. Sofía Soledad Franco y Karina Rojas.

Trabajo en equipo y puesta en escena:



Teniendo en cuenta que no tenía experiencia en video-danza, sentí la necesidad de conformar un equipo de trabajo. Tenía la idea, pero necesitaba personas que sepan de edición y de filmación, etc. Por ser mi primer trabajo de experimentación, quedé muy conforme, creo que cada uno aportó desde su lugar, desde el rol que cumplía y que tenía que desempeñar; si se necesitaban sugerencias o puntos de vista, se aceptaban. Es decir, el trabajo en equipo fue muy positivo.

La puesta en escena de Kimera comienza desde la elección del tema y las locaciones. Si bien se respetó la temática desde un principio, fueron necesarios algunos ajustes, sobre todo desde la propuesta estética.

Propuesta estética:

La propuesta “Kimera” video-danza presenta escenas en dos colores: por un lado el color natural de la luz del día, los colores de la habitación, en la que no se distingue si es de día o de noche, y otras en tonos grises. En la habitación se encuentran muy pocos elementos debido a que el personaje se caracteriza por ser muy sencillo. Los elementos son: la luz de un velador muy simple, la mesa el que sostiene este y la cama, con unos colores no muy llamativos. A medida que van avanzando las escenas, se ocupan los colores grises, a veces más oscuros y a veces más claros. Cuando se despierta nuevamente, se vuelve a los colores naturales de la habitación.

El vestuario del personaje está conformado por vestidos, uno negro y uno gris del mismo diseño. Luego presenta un cambio: cuando se encuentra interactuando con las esculturas en el piso de madera, se encontrará vestida con una pantalón negro y una remera suelta floreada; los colores de este momento no se distinguen porque se tiñe la escena de gris. Con estos colores se quiere marcar la diferencia entre aquello que le va pasando al personaje y los distintos espacios en donde se encuentra, casi marcando una diferencia entre lo real y lo irreal.

La música propuesta se encuentra editada, de acuerdo a las necesidades de la directora, para causar en algunos momentos los contrastes entre distintos “estados” por lo que pasa el personaje: la tristeza, el aburrimiento, la tranquilidad, el miedo. El piano se alterna con otros efectos como el de la lluvia, truenos, tormentas y el tic-tac del reloj.

Los efectos claves aparecen con la edición del trabajo, debido a que se utiliza en algunos momentos la imagen no nítida, sino nublada. También el efecto de trabajar con las



mismas escenas retrocediendo, generando un efecto de que todo lo que vivió retrocede y vuelve al mismo lugar en cual comenzó, y más adelante el personaje termina despertándose.



Universidad Nacional del Nordeste



Facultad de Artes, Diseño
y Ciencias de la Cultura

CAPITULO IV

Conclusiones



4. 1 Reflexiones finales

Acerca de las hipótesis planteadas para el presente proyecto de investigación, es el momento de afirmarlas o refutarlas luego de haber realizado la investigación, recopilado el material y analizado.

El video-danza no significa ya en nuestros tiempos, un género nuevo sino que actualmente lo que se hizo es mejorar calidades de filmación, a medida que fueron surgiendo nuevos artefactos y dispositivos que mejoran las propuestas, y el arte se encuentra a disposición de lo nuevo siempre. Se ha llegado a la conclusión de que el Primer Festival Internacional de Video-danza que se realizó en Buenos Aires en 1995, en el Centro Cultural Ricardo Rojas, UBA, fomentó que el video-danza sea aún más conocido en lugares del país donde no era conocido y mejor aún, logró y viene logrando que más artistas procedentes de la danza y el cine y otras disciplinas puedan comenzar a experimentar con esta propuesta. Se puede deducir entonces, que no es un fenómeno nuevo como se menciona en el título de este trabajo de investigación, a lo largo del mismo se pudo descubrir que el video-danza tiene ya una antigüedad considerable. En Buenos Aires sigue creciendo, existen cada vez más artistas que se animan a experimentar con video-danza, se intenta promover que sea más conocido por las provincias argentinas a través de la difusión, invitación y becas para artistas que recién se inician.

Otro punto a reflexionar es cuando se menciona y afirma que el video-danza viene a responder necesidades individuales del artista. Como menciona Lipovetsky (1986) si existe un rasgo que caracteriza al arte contemporáneo es el individualismo, “el culto a la liberación personal y la expresión libre, es decir; que prima una nueva significación de la autonomía (...)” (Lipovetsky. G., 1986, p. 7). Relacionado con esta cita, a simple vista se puede dilucidar que cierto sentido de expresión libre y autonomía, significaría que cualquier persona que tiene acceso a las tecnologías y cualquiera podría realizar un video. Contradiendo a esta postura, se podría afirmar que no cualquier persona podría crear un video-danza, porque no cualquiera tiene la capacidad de ser un artista. Por ello, es importante definir al artista desde la visión de Cabanchik, S. y Damiani, A. (2002) quienes definen que:



(...) el artista no es quien domina una las técnicas de un arte, sino solo aquel que crea objetos que pueden ser apreciados estéticamente. No es primordial la habilidad técnica del autor, sino algo que trasciende esa habilidad y hace de la obra de arte algo único e irrepetible. El carácter único e irrepetible de la obra de arte, tiene como consecuencia el reconocimiento de su autor como artista. La firma del artista sobre su obra parece expresar justamente el carácter excepcional, singular y personal de su trabajo. Atribuimos la genialidad artística ('ese algo más') solo a quienes reconocemos como artistas.

En este sentido, estas son las características de los artistas entrevistados, quienes marcaron tendencia experimentando con video-danza y dentro del arte son artistas reconocidos.

Otro punto importante es acerca del cuestionamiento que se genera, sobre si existen pasos a seguir para realizar un video-danza. Particularmente se sostiene que la concepción de la idea, temática o narrativa forma parte de un inicio o punto de partida para la creación de toda obra artística, donde el proceso creativo juega un rol importante y que en cada artista y en cada ser humano se da de una manera diferente. La puesta en escena para video-danza comenzaría, desde mi punto de vista, a partir del poner en práctica y no necesariamente coincide con el comenzar a rodar, sino que tiene que ver con aquellas acciones que se inician al proyectar y realizar el director-coreógrafo, junto con el equipo de trabajo. Lo que se genera en definitiva es una película.

Veras Costa reflexiona, “video-danza no es diferente en naturaleza de otros trabajos audiovisuales, su diferencia se basa en la centralidad que la relación del cuerpo con el movimiento en el espacio-tiempo logra en la concepción del trabajo” (Veras Costa, A.; 2010, p. 111). Difiere de la puesta en escena de una obra de danza de escenario, en que ésta transcurre en el presente, su puesta en escena tiene que ver con toda la preparación previa al espectáculo. En video-danza, como se mencionó antes transcurre otro tiempo, el video le da una posibilidad distinta a la que la danza, entonces las etapas de puesta en escena se dan mucho antes a la proyección del video y contacto con el público; la puesta en escena corresponde más al cine que a la danza, porque decimos que en definitiva un video-danza es una película ya que su soporte es el video.

En cuanto a las diferencias con las artes escénicas de la actualidad, el elemento principal en juego es la ruptura del tiempo. En las artes de acontecimientos, las obras



sucedan en un aquí y ahora y en video-danza no. Como se mencionaba anteriormente, esta cuestión de la temporalidad es muy compleja y ameritaría una investigación específica a futuro.



4.2 Recursos y bibliografía

- 1- BENJAMIN, Walter (1989). “*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*”, En: *Discursos interrumpidos I*, Bs. As., Taurus.
- 2- CABANCHIK, S. y DAMIANI, A. (2002) “*El problema estético. En: Antropología filosófica y estética*”. Longseller, Buenos Aires, 64-92.
- 3- CARRERA, Diego (2009). “*Estudio sobre Danza en la Universidad*”. Comisión Sectorial de Educación Permanente. Montevideo. (Cap. I; II).
- 4- DANTO, Arthur (1999) “*Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde con la historia*”, Barcelona, Paidós.
- 5- DICKIE, George (2005). “*El círculo del arte. Una Teoría del arte*”, Buenos Aires. Paidós.
- 6- DÍAZ, Esther (1999). “*Posmodernidad*” Buenos Aires Biblos.
- 7- GYLDENFELDT, O. de “*¿Cuándo hay arte? En: Cuestiones de arte contemporáneo*”, Elena Oliveras (compiladora), 21-46.
- 8- JIMENEZ, Marc, (2010) “*La querella del arte contemporáneo*”. Trad. Heber Cardozo. Buenos Aires-Madrid. Amorrortu.
- 9- LIPOVETSKY, Gilles (2008). “*La Era del vacío, Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*”. Anagrama. Barcelona.
- 10- PAVIS, Patrice (1990) “*Posmodernidad y puesta en escena*” CELICIT N ° 1 (pp. 58, 59, 60, 61).
- 11- PAVIS, Patrice (1994). “*Capítulos varios de El teatro y su recepción*”. La Habana, UNEAC- Casa de las Américas.
- 12- SZPERLING y TEMPERLEY (2010). “*Terpsícore en ceros y unos*”. *Ensayo de video danza*. Buenos Aires. Guadalquivir. CCBEA., Festival de Video danza (Cap. I; II; IV).
- 13- TRASTOY B. y ZAYAS DE LIMA P. (2006). “*Lenguajes escénicos*”. Buenos Aires. Prometeo, 23-30.
- 14- Diccionario de cine, por Enrique Martínez-Salanova Sánchez en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm>
- 15- <http://ludi3n.com.ar/articulos.php?tipo=entrevista> por Alejandra Torres, (marzo 2010) extraído el 24 de mayo de 2014.



Universidad Nacional del Nordeste



Facultad de Artes, Diseño
y Ciencias de la Cultura

Anexos



Resumen-Cuadro comparativo de respuestas a entrevistas

Artistas	Silvina Szperling	Cayetana Vidal	Daniela Muttis	Alejandra Ceriani
Estudios académicos-profesión	-Prof. de Expresión corporal (1979) -Egresada de la escuela de danza de Margarita Bali. -Estudió cine-fotografía, cine documental, videodanza.	-Directora y guionista de cine.	-Diseñadora de imagen y sonido Especializada en tecnologías digitales Editora en productoras de cine, televisión y publicidad.	-Profesora y Licenciada de artes plásticas. -Performer, investigadora y realizadora independiente de videodanza, obras y eventos interactivos.
Definición de Video-danza	Lenguaje que combina danza y las artes audiovisuales, lenguaje híbrido del campo del arte contemporáneo.	Es una película.	Es una exploración en los intersticios del movimiento donde la biología y la tecnología se fusionan en una experimentación sensible.	Es un formato acordado entre la danza-pensada y realizada desde sus mas amplios aspectos-el video o registros con dispositivos lowtech y la edición audiovisual son copartícipes en la creación y están en un constante proceso de mutua transformación. Encuentro entre dispositivo-video y cuerpo. "Tu no sabes nada".
Definición de puesta en escena. Etapas de la producción- parte tecnica	Visual y cinética, donde la edision se constituye en la definición de la coreografía.El tiempo y el espacio están regidos por leyes del cine experimental (no hay reglas fijas). <u>Etapas 1:</u> concepción estética, narrativa, formación de equipo de trabajo. <u>Etapas 2:</u> pre-producción y planificación de todos los elementos en juego. Ensayos y prueba de cámara. <u>Etapas 3:</u> producción: rodaje de las distintas partes del proyecto. Puede tener márgenes variables de improvisación. <u>Etapas 4:</u> post-producción: edición de imagen y sonido, composición de música y banda sonora, post-producción de audio y sonido. <u>Etapas 5:</u> exhibición a público, festivales y plataformas de distribución.	En función a la danza/movimiento: lo demás, vestuario; escenografía, movimiento de cámara; iluminación; edición. 1) Búsqueda de idea, tema 2) Una locación particular 3) Se escribe un guión/ desgloce de escenas. 4) Comienza a ensayar. (al menos una vez en la locación) 5) Ajustes de cámara-luz. 6) Vestuarios maquillaje 7) Comienza el rodaje CONCLUSION 1 :PLANIFICARSE NADA ES IMPROVISADO	Proceso largo. En primer lugar hay que VER. Es un hilado muy fino del movimiento dentro de una tecnología que captura y cose instantes, que dialoga y fusiona en la pantalla. Muchas formas de puestas en escena: 1) Idea o concepto, exploración. /Una palabra o una imagen/ 2) Experimentación. 3) Búsqueda. 4) Trabajar sobre lo mínimo (lo particular, concretar) CNOCLUSION 2: Uno experimenta primero, es de manera personal, muchas formas de abordar el trabajo. IMPROVISACIÓN – toma aporte de su equipo de trabajo.	Depende de la propuesta técnica expresiva con que se produzca la pieza.La puesta en función de los formatos y dispositivos de producción y del lenguaje técnico expresivo de las disciplinas hibrodas. Es personal: 1) Acondicionar un espacio próximo a la cámara. (ver luz). 2) Registro-Filmación con Webcam. 3) Selección. 4) Edición (proceso de 5 a 6 capas de diferentes ediciones de imagen y sonido) CONCLUSION 3: experimenta le da importancia a la edision.
Diferencia con otras formas de	La bidimensionalidad y en el tema del tiempo real del	Diferencia: es menos espontáneo. Se requiere	En común: El trabajo con los cuerpos en movimientos.	Danza telemática:



arte actual: h-p-tf-db-	escenario	mucha repetición.	Diferencia: no utilizan el video.	
Diferencia con el cine	La presencia del cuerpo. El cuerpo es central, en el cine no siempre. El elemento poético y metafórico. No hay diferencia real. Mas diferencia con el cine tradicional de ficción y con el cine realista.	Ninguna.	La tecnología.	Los formatos de producción audiovisual, en los dispositivos y su avance técnico como unificador sustanciales de esa diferencia.
Diferencias entre danza-escenario y videodanza (compos coreog)	Construcción temporal tan libre de la videodanza y su posibilidad de manipulación. La puesta de cámaras fragmenta la visión de cuerpo y del movimiento. Dirige la visión del espectador (limita). La danza en el escenario es mas libre dentro de los parámetros del escenario.	La locación-otra dimensión lidiar con el espacio distinto.	La danza tradicional usa espacio o escenario y el espectador in situ.la coreografía siempre diferente e irrepitable. EL video es planteado de antemano para ser grabado, luego emitido o proyectado.	Depende desde donde se trabaje con la propuesta audiovisual y con la producción técnica. Depende si se trabaja con una coreografía previa o si se propone una danza para la cámara o para la pantalla. Espacios abiertos o un estudio, con cámara en mano o varias cámaras y puntos de vista.
Trabajo en equipo?	Por supuesto que sí. Varios roles pueden ser desempeñados por una misma persona. Director-Productor-corógrafo- intérpretes-músico-cámara y dirección de fotografía- dirección de arte- editor- diseñador gráfico- comunicación-distribuidor.	Claro que sí. Mientras mas compleja la producción, mas gente.	Sí. Es mas rico trabajar en equipo.Lo importante es la comunicación y la traducción de lo que percibimos.Cada trabajo es diferente, los roles cambian.	Considero que no. Trabaja con Webcámdanza (registra desde la webcam de su laptop los ensayos u obras básicamente del teatro, sin mas nada que un buen punto de vista desde donde ubicarse).
Como se enriquece el video y la danza	Enormemente. La danza cobra mucha libertad con el video y el video gana mucha poesía con la danza.	LA cámara baila, el movimiento/angulo de la cámara le aportan una nueva dimensión , mas viva y real de la danza. El video permite captar movimientos por ej, de dedos de las manos que desde un escenario no se podría captar.	Jugando.	Es un dialogo mutuo, de enriquecimiento a través de las particularidades de cada lenguaje.
Interaccion danza y video en la puesta en escena	Hay muchas maneras de establecer una interacción entre danza y video en escena. a- como background o escenografía proyectada b- como referente o información en relación a la "narrativa" de la coreografía c- en calidad de "doble" idéntico o alterado del	La cámara es el ojo del espectador.	La interacción se da cuando la obra lo pide.	Acondicionando el espacio próximo a la cámara que tiene un registro a corta distancia.



	<p>bailarán/es en calidad de complemento de la danza ejecutada en escena (p ejemplo, en relación al diseño del movimiento, en relación a la escala del movimiento, etc.)</p> <p>e- puede haber una interactividad más específica, a través de un software que sensa el movimiento y lo convierte en otro tipo de señal, como luz, sonido o imagen.</p> <p>A su vez, depende de la/s superficie/s de proyección, la imagen puede tener distinto tipo de presencia y relación espacial dentro del escenario.</p>			
Tiempo cuerpo y espacio en videodanza como se modifican	Mucho, depende del planteo de cada proyecto estético. Úeden variar duración, ubicación, orden, cantidad de intérpretes, casi todo.	El tiempo se manipula. El cuerpo y es el espacio son los primeros	El tiempo es la costura del espacio en donde intercede el cuerpo para provocar el movimiento. Ese tiempo no tiene fronteras ni coordenadas. Cuerpo y espacio forman una unidad o se separan de pronto.	Es fundamental el tiempo para coreo-editar. Elemento expresivo y definitorio para un cuerpo digitalizado, un cuerpo que es mitad carne y mitad pixel.
Punto de partida para crear un videodanza	Disparador inicial. Hay muchos puntos de partida. El equipo de artistas debe n desarrollar sus ideas con coherencia estética y conceptual.	Una idea. Plasmada en palabras o en una locación. Algún tipo de movimiento o sonido.	Ganas.	Es la prueba, la experimentación, la exploración gestual y de movimiento ergonómico con los dispositivos de captura
Existe espacio electrónico. La tecnología limita a ladanza en términos coreográfico s ¿	Existe espacio electrónico. Espacio del monitor o pantralla.	Le da nuevas posibilidades.el espacio y el tiempo se vuelven a construir en la edision.	Sí. Y de un cuerpo tecnológico. No limitada, potencia: la tecnología modela al cuerpo y al espacio donde ese cuerpo interactúa.	Sí. Existe espacio electrónico y depende del posicionamiento frente a este nuevo fenómeno cultural, político y social como pueda sentirse.



UNNE-Facultad de Artes Diseño y Ciencias de Cultura

Lic. En Artes Escénicas

-Proyecto de Tesis-Sofía S. Franco

Entrevista artistas-videodanza-Silvina

1.-¿Qué es la video-danza para Usted?

La videodanza es un lenguaje que combina la danza con las artes audiovisuales, es un lenguaje híbrido del campo del arte contemporáneo.

2.-¿Qué estudios artísticos ha desarrollado?

He estudiado danza desde pequeña con numerosos maestros, me he recibido de profesora de Expresión Corporal con Patricia Stokoe en la primera promoción (1979), he cursado la Escuela de Danzas de Margarta Bali. He estudiado también Dirección de Fotografía, Cine documental, Videodanza en American Dance Festival, entre otros muchos cursos.

3.-¿En qué año comenzó a experimentar con Videodanza? ¿Cuáles fueron sus primeras obras?

Comencé en el año 1993, en el taller de Videodanza para Coreógrafos coordinado por Jorge Coscia en la Biblioteca Nacional. Allí he dirigido mi primer videodanza “Temblor”.

4.-Actualmente realiza o crea otras propuestas artísticas como por ejemplo, performance, happening, videoarte, instalaciones, películas?

Actualmente realizo videodanzas y documentales. He colaborado también en espectáculos multimedia de la compañía SZ Danza (Argentina) y Larumbe Danza (España). He colaborado en la realización de videodanzas y documentales con la compañía As2wrists (Finlandia).

5.-¿Cómo define la puesta en escena en Videodanza?¿cuáles son sus características? ¿Qué la distingue de la puesta en escena en otras disciplinas artísticas?

La puesta en escena en videodanza es una puesta básicamente visual y cinética, donde la edición se constituye en la definición de la coreografía. El tiempo y el espacio están



regidos por las leyes del cine, más bien el cine experimental (es decir, no hay reglas fijas). Se distingue de la puesta en artes escénicas en el tema de la bidimensionalidad de la

pantalla (en oposición a la tridimensionalidad del escenario) y en el tema del tiempo real que el escenario propone y que no siempre la obra audiovisual sostiene, solo en algunos pocos casos especiales.

6.-¿Considerando en estos tiempo la puesta en escena de otras tendencias de la danza como lo son, happening; performance; teatro físico-danza butoh cuales son los puntos en común y diferencias con la puesta en escena de videodanza?

Los elementos en común son privativos de las obras específicas. No se puede decir que hay elementos en común en cualquier obra de videodanza respecto a cualquier obra de happening (por ejemplo). Se deben analizar obras específicas para sacar esas conclusiones.

7.- ¿Cuál es el diferencial/es de la videodanza en relación al arte del cine?

No hay una diferencia real con el cine en general. Las grandes diferencias se dan con el cine tradicional de ficción, con el cine realista, porque en general las obras de videodanza tienen un elemento poético o metafórico que las películas de ficción tradicional no tienen. Pero eso no aplica en todos los casos tampoco. Lo esencial radica en el lugar y la presencia del cuerpo y cómo este es mirado y considerado. En un videodanza el cuerpo es central. En el cine, no siempre.

8. ¿Cuáles son las características de la composición coreográfica en la videodanza a diferencia de la danza en escena?

La mayor diferencia radica en la construcción temporal tan libre de la videodanza, con sus posibilidades infinitas de respetar o no la continuidad temporal original del movimiento, y posibilidad de la manipulación del mismo en post-producción.

Otra gran diferencia radica en que la puesta de cámaras fragmenta la visión del cuerpo y del movimiento, y también dirige la mirada del espectador en uno o varios puntos de vistas determinados, y una secuencia específica de los mismo. Esa mirada en la danza escénica tiende a ser más libre dentro de los parámetros del teatro.



Un importante aporte del cine es la libertad de locaciones o escenarios de aparición de la danza a lo largo de un videodanza, inclusive la posibilidad de pasar de uno al otro en forma fluida, cortada, etc.

9.-Podría mencionar etapas en el proceso de creación, producción y puesta en escena?

Etapas 1: concepción estética, narrativa, formación del equipo de trabajo

Etapas 2: pre-producción y planificación de todos los elementos en juego. Ensayos y pruebas de cámara

Etapas 3: producción: rodaje de las distintas partes del proyecto. Puede tener márgenes variables de improvisación

Etapas 4: post-producción: edición de imagen y sonido, composición de música y banda sonora, post-producción de audio

Etapas 5: exhibición a público, festivales y plataformas de distribución

10.-¿Considera que para llevar a cabo un Videodanza uno necesita de ayuda de más personas, como un equipo de trabajo? "¿cuáles serían los roles de los miembros de ese equipo?"

Por supuesto que sí. A veces varios roles pueden ser desempeñados por una misma persona. Nunca todos.

Director

Productor

Coreógrafo

Intérpretes

Músico

cámara y dirección de fotografía

dirección de arte

editor

diseñador gráfico

comunicación

Distribuidor:



11.-¿Qué lleva más tiempo, el proceso de composición de la danza, la elección del lugar (espacio escénico) o el montaje/edición del video/obra final.

Eso es variable según el proyecto.

¿Cuál es el tipo de trabajo que requiere en sí cada tarea?

Director: concibe la obra y acuerda con el coreógrafo estética y narrativa (guión)

Productor: facilita todos los elementos prácticos y financieros de acuerdo al proyecto

Coreógrafo: decide el movimiento y la estética de la danza, en conjunto con el director

Intérpretes: ejecutan los movimientos y la actuación, aportan sus ideas, a veces improvisan

Músico: compone o adapta la música a la obra

Cámara y dirección de fotografía: decide en conjunto con el director la puesta de cámaras, la iluminación y la ejecuta

Director de arte: de acuerdo a la estética planteada, diseña los elementos de puesta en escena en forma coherente, como vestuario, escenografía, objetos. A veces los ubica en cámara de acuerdo a la puesta de cada escena.

Editor: edita el material en crudo de acuerdo con el guión y el director. Da orden a todo el material y ejecuta y/o decide el timing de la obra.

Diseñador gráfico: diseña títulos, créditos y elementos del comunicación (afiches, flyers, web, etc)

Comunicación y prensa: canaliza la comunicación tanto a público como a plataformas de distribución

Distribuidor: hace llegar la obra al público

12.-¿Cómo se modifican los elementos de la danza cuando son llevados al video?

Mucho, depende del planteo de cada proyecto estético. Pueden variar su duración, ubicación, orden, cantidad de intérpretes, casi todo...

13.-¿Cómo crees que se enriquece la danza con el video y el video con la danza?

Enormemente, de acuerdo a todo lo explicitado anteriormente. La danza cobra mucha libertad con el video y el video gana mucha poesía con la danza.



14.-¿Cómo se establece la interacción entre la danza y el video en una puesta en escena?

Hay muchas maneras de establecer una interacción entre danza y video en escena.

Enumero algunas:

- f- como background o escenografía proyectada
- g- como referente o información en relación a la “narrativa” de la coreografía
- h- en calidad de “doble” idéntico o alterado del bailarín/es
- i- en calidad de complemento de la danza ejecutada en escena (p ejemplo, en relación al diseño del movimiento, en relación a la escala del movimiento, etc.)

e- puede haber una interactividad más específica, a través de un software que sensa el movimiento y lo convierte en otro tipo de señal, como luz, sonido o imagen.

A su vez, depende de la/s superficie/s de proyección, la imagen puede tener distinto tipo de presencia y relación espacial dentro del escenario.

15.- ¿El uso de nuevas tecnologías, específicamente del video ¿Limita a la danza en términos coreográficos, cómo es que éstas nuevas tecnologías modifican no sólo el cuerpo sino también el espacio escénico y el tiempo? ¿Podemos hablar de que existe un espacio electrónico?

Existe definitivamente un espacio electrónico, o quizás más bien, un espacio de la pantalla o monitor. La danza puede verse limitada o por el contrario, enriquecida por esta relación. Eso depende del uso que se le dé a los elementos. No puede decirse a priori, debe estudiarse en relación a cada obra.

16.-Los elementos fundamentales de la danza son el tiempo-espacio-cuerpo, que se dan simultáneamente, como se dan esos elementos en un video-danza? Qué pasa específicamente con el elemento tiempo? ¿Qué sucede con el espacio y el cuerpo?

El elemento tiempo tiene muchas posibilidades de intervención en el video, sobre todo en post-producción. Esto puede ser utilizado por los artistas para modificar los movimientos del cuerpo a voluntad en el momento de la edición. También hay artistas que trabajan con



el “tiempo real”, rompiendo las convenciones habituales en el cine, y eso puede ejercer sobre el espectador efectos de incomodidad o al menos extrañeza.

El espacio tiene un elemento específico en el video, y es su bi-dimensionalidad, en oposición a la tridimensionalidad de la danza en vivo. Eso modifica radicalmente la percepción y la creación de la danza para la pantalla.

17.-¿Considera que para realizar un proyecto de Video-danza hay infinidad de posibilidades para comenzar, cuál sería el punto de partida?

Como vos decís, hay infinidad de posibilidades, por ende no se puede hablar de UN punto de partida ideal ni único.

Lo más importante es que, a partir del disparador inicial, el equipo de artistas desarrolle sus ideas con coherencia estética y conceptual.



UNNE-Facultad de Artes Diseño y Ciencias de Cultura

Lic. En Artes Escénicas

-Proyecto de Tesis-Sofía S. Franco

Entrevista artistas-videodanza. ALEJANDRA CERIANI

1.-¿Qué es la video-danza para Usted?

La video danza para mí es un formato acordado entre la danza -pensada y realizada desde sus mas amplios aspectos- el vídeo o registro con dispositivos lowtech y la edición audio-visual. Son copartícipes en la creación y están en un constante proceso de mutua transformación. Articularlos requiere vincular el análisis crítico y teórico que el cine, el video analógico/digital y las artes visuales han provisto, por un lado y, por otro, las formas de construcción de la corporalidad y la visualidad que en dicha vinculación se perfila.

A mi me gusta definir la/el video danza como el encuentro entre el dispositivo vídeo y el cuerpo, pudiendo escenificarse como el encuentro entre los personajes de *Hiroshima Mon Amour*, donde uno dice al otro: “Tú no sabes nada”.

2.-¿Qué estudios artísticos a desarrollado?.

Mi interés esta centrado en la dependencia entre los dispositivos, el cuerpo en movimiento, la gestualidad y la imagen digitalizada. Empecé investigando una danza para la cámara, mas aún: una microdanza para la cámara web.

WEBCAMDANZA es mi Proyecto de investigación artística 2005/12 que explora desde las posibilidades de la cámara Web en cuestiones de encuadre, latencia de cuadros y edición sonora. Se trabaja desde el registro con la cámara Web, interviniendo particularmente a través del efecto de la latencia de cuadro en la propia consecución de los movimientos de partes del cuerpo. Los segmentos de piernas, brazos, espalda, abdomen, etc., se ven alterados desde su secuenciación espacio-temporal, permitiendo percibir su



traza, recomponiendo en acto los instantes indeterminados. Una topografía del gesto que revela su disposición espacial y temporal, expandiendo la potencia formal en su resonancia

visual. La imagen del gesto del cuerpo concibe el discurso sonoro que propone decir sobre la interioridad del cuerpo, develando a través del comportamiento visible aquello que no está visible y que guía a la manera de un sonar. El trabajo de postproducción en la edición permite que el cuerpo en movimiento, capturado bajo las condiciones mencionadas, sea destituido de toda representación física y espacial, constituyéndose en nada más que rastro, cuerpo sin materia, para una coreografía de lo digital.

3.-¿En qué año comenzó a experimentar con Videodanza? ¿Cuáles fueron sus primeras obras?

Yo arranco en 1994 con un material de registro tomado de “La renga H” una performance en vivo que ficcionalice para una convocatoria previa al 1° FIVDBA. Luego me he presentado cada año a cada convocatoria del festival de buenos aires con video danza, documentales de danza y con danza multimedia hasta que en el 2005 comienzo esta investigación con la Webcams. A la par he participado de otros tantos festivales internacionales, también con ponencias y realización de talleres de video danza con tecnología lowtech. Este año estoy recién entrando a otros formatos de registro y edición de la imagen en vivo y veré para donde me lleva.

4.-Actualmente realiza o crea otras propuestas artísticas como por ejemplo, performance, happening, videoarte, instalaciones, películas?

Sí. Actualmente me encuentro investigando en instalaciones interactivas con captura óptica de movimiento, con sensado a través de dispositivos móviles (celular) con la perfo Proyecto Speak junto a Fabián Kesler y Fabricio C. Alisedo. También continuo, pero mas abocada a generar talleres con la performance interactiva Proyecto Hoseo. Trabajos de Video Danza con el Proyecto Webcamdanza, dictando seminarios y participando de ponencias y publicaciones en diversos medios dentro y fuera del país. Además coordino el área de danza dentro del ciclo En2tiempos, Itinerarios de danza de la UNLP. Y este año lo dedicamos a la danza y nuevas mediaciones tecnológicas.



5.-¿Cómo define la puesta en escena en Videodanza?¿cuáles son sus características? ¿Qué la distingue de la puesta en escena en otras disciplinas artísticas?

La definición y características de la puesta en escena dependen de la propuesta técnico-expresiva con que se produzca la pieza.

Pero desde ya la puesta esta en función de los formatos y dispositivos de producción y del lenguaje técnico-expresivo de las disciplinas híbridas.

A partir de esto, una de las posibles características es que el espacio físico donde el/los performers accionan se presenta en una perspectiva invertida, se achica hacia adelante y se abre hacia atrás, o en el plano básicamente bidimensional, por ejemplo.

6.-¿Considerando en estos tiempo la puesta en escena de otras tendencias de la danza como lo son, happening; performance; teatro físico-danza butoh cuales son los puntos en común y diferencias con la puesta en escena de videodanza?

Hoy pensado desde la danza telemática, por ejemplo, desde la transmisión por la web de varios espacios sincrónicos; la producción de un VD puede improvisarse, accionarse en tiempo real, ser registrado y emitido al momento construyendo su puesta en escena virtualmente junto a otras y de igual manera.

La puesta en escena es hoy también virtual, simulada, y puede componerse por capas simultaneas en una imagen compartida por dos o mas escenas.

7.- ¿Cuál es el diferencial/es de la videodanza en relación al arte del cine?

Pensado hace 5 o 7 años atrás podría aventurar decir que desde el vamos esta diferencia se daba por los dispositivos técnicos. La entrada del video revoluciono la producción con la imagen desde un formato fotográfico hacia uno electrónico.

Hoy la virtualización en el mundo del postcine en mucho mas aspectos esta conectado a los formatos de producción audiovisual en general, lo que conlleva a pensar en los dispositivos y su avance técnico como unificadores sustanciales de esta diferencia.

8. ¿Cuáles son las características de la composición coreográfica en la videodanza a diferencia de la danza en escena?



Depende desde donde se trabaje con la propuesta audiovisual y la producción técnica. Es decir, no es lo mismo la producción que tiene el grupo Dv8, Erre que Erre, etc. que yo con una cámara Web. Y, también, si se trabaja a partir de una coreografía previa o si se propone una danza para la cámara o para la pantalla, por ejemplo.

Luego si se trabaja con cámara en mano, varias cámaras y puntos de vista, o en espacios abiertos o en un estudio. Cual sea la elección, toda la escena, cuerpo/s, tiempo y espacio pasan por el encuadre de la cámara, es decir, por un ojo omnipresente que sale de caza o se queda al acecho.

9.-Podría mencionar etapas en el proceso de creación, producción y puesta en escena?

Particularmente yo filmo o registro con la webcam por lo que la puesta en escena es acondicionar un espacio próximo a la cámara, q tiene q estar oscuro y con alguna luz puntual sobre el cuerpo.

De ese registro hago una selección y comienzo la edición que consiste en un proceso de 5 a 10 capas de diferentes ediciones tanto de imagen como de sonido.

10.-¿Considera que para llevar a cabo un Videodanza uno necesita de ayuda de más personas, como un equipo de trabajo? "¿cuáles serían los roles de los miembros de ese equipo?"

Considero que no, webcamdanza a tenido algunos performers invitados a esta puesta en escena q describí, así como he ido a registrar con la webcam de mi laptop a ensayos o realizaciones de obras básicamente de teatro, sin nada mas que un buen punto de vista desde donde ubicarme.

Me gusta registrar el cuerpo y los movimientos en el teatro porque "mayormente" no están tan organizados, o se coreografiados, lo que permite un alto grado de improvisación gestual y eso para mi produce hallazgos posteriores en el tratamiento temporo-espacial en



edición. Al ralentizar cuadro a cuadro el movimiento sugiere un universo de formas impensadas componiendo nuevas coreografías digitales.

11.-¿Qué lleva más tiempo, el proceso de composición de la danza, la elección del lugar (espacio escénico) o el montaje/edición del video/obra final. ¿Cuál es el tipo de trabajo que requiere en sí cada tarea?

Respondiendo desde mi propuesta de trabajo en lo que mas tiempo invierto es en la edición, o la *coreo edición* como denomino el acto de editar y de coreografiar a la vez. para mi editar es coreografiar con cuerpos que danzan en el espacio y en el tiempo digitalizado.

12.-¿Cómo se modifican los elementos de la danza cuando son llevados al video?

Muchísimo o no tanto. Depende de si se trabaja con una danza para la cámara o para la pantalla o para la edición, agrego. Con la webcam no pueden realizarse demasiadas proezas, es muy limitada la cuestión técnica y eso la hace para mí un desafío, lograr hallar elementos expresivos, dado que se trata mas de un hallazgo dentro del material que de una selección de lo ya pre-concebido.

13.-¿Cómo crees que se enriquece la danza con el video y el video con la danza?

Es un dialogo mutuo, de enriquecimiento a través de las particularidades de cada lenguaje.

14.-¿Cómo se establece la interacción entre la danza y el video en una puesta en escena?

Como ya lo describí, para mí se trata de acondicionar el espacio próximo a la cámara que tiene un registro de corta distancia , oscurecerlo y volcar luz sobre el cuerpo o partes del mismo, que se mueve y gesticula en función de la pequeña lente mayormente en el eje X e Y, sin posibilidades de la profundidad del eje Z.



Por eso hablo también de una MICRODANZA , una danza del gesto digital.

15.- ¿El uso de nuevas tecnologías, específicamente del video ¿Limita a la danza en términos coreográficos, cómo es que éstas nuevas tecnologías modifican no sólo el cuerpo sino también el espacio escénico y el tiempo? ¿Podemos hablar de que existe un espacio electrónico?

Si, existe un espacio electrónico y depende del posicionamiento frente a este nuevo fenómeno cultural, político y social como pueda sentirse: si como limitación o como apertura a nuevas formas.

16.-Los elementos fundamentales de la danza son el tiempo-espacio-cuerpo, que se dan simultáneamente, como se dan esos elementos en un video-danza? Qué pasa específicamente con el elemento tiempo? Qué sucede con el espacio y el cuerpo?

El elemento tiempo es fundamental para coreoeditar , pues es un elemento expresivo y definitorio para un cuerpo digitalizado, un cuerpo que es mitad carne y mitad píxel.

17.-¿Considero que para realizar un proyecto de Video-danza hay infinidad de posibilidades para comenzar, cuál sería el punto de partida?

Un punto de partida es la prueba, la experimentación, la exploración gestual y de movimiento ergonometrico con los dispositivos de captura.



UNNE-Facultad de Artes Diseño y Ciencias de Cultura

Lic. En Artes Escénicas

-Proyecto de Tesis-Sofía S. Franco

Entrevista artistas-videodanza

Daniela Muttis

1.-¿Qué es la video-danza para Usted?

Es un proceso creativo para producir una danza uniendo cuerpos en movimiento en todos los estados físicos para procesarlo en imágenes mediante herramientas tecnológicas y generar un cuerpo nuevo, fragmentado , extendido, un cuerpo que se desliza a través de la mirada que lo compone y descompone mediante la sinuosa e invisible estructura electrónica como son los pixeles o el celuloide, la video danza construye danza, articula espacios, inserta cuerpos en variables abstractas , pero ante todo es un campo expresivo y un movimiento que en mi caso surge a través de la experiencia de registrar la danza concretamente. Cuando uno explora esos cuerpos moviéndose encuentra algo que está en el aire, un movimiento, una forma, un dibujo, que solo puede manifestarse a través de un proceso de composición determinado por la mirada de un autor que lo procesa para una pantalla, para una video instalación, un instante único e irrepetible, es la impronta que queda de un movimiento. La síntesis del desplazamiento de los cuerpos que no son solamente humanos, hay danza en todas las cosas que nos rodean, y hay video danza si hay una tecnología de video que lo capture. Se llama video danza pero inicialmente ese proceso fue realizado en cine, como ejemplo tenemos a una de las pioneras que fue Maya Deren y en Argentina contamos con Narcisa Hirsch con su film “Aída”. Finalmente podría decir

que un video danza es una exploración en los intersticios del movimiento donde la biología y la tecnología se fusionan en una experimentación sensible.

2.-¿Qué estudios artísticos a desarrollado?.



https://docs.google.com/file/d/1OX7ooUfzwU_ZlFZtdtWlNF_JSuF-DRTokQ-NRB2ztmlTD0VrgYt2t-XcrxY/edit?usp=sharing

3.-¿En qué año comenzó a experimentar con Videodanza? ¿Cuáles fueron sus primeras obras?

Empecé a experimentar con la videodanza en el 2005, mi primera obra fue Desecho Humano,

Pero anteriormente había comenzado a filmar obras de destacadas coreógrafas/os como Marta lanterno, Mariana Bellotto, Miguel Robles y a ver mucha danza.

4.-Actualmente realiza o crea otras propuestas artísticas como por ejemplo, performance, happening, videoarte, instalaciones, películas?

Si, estoy experimentando con muchas variables, relacionadas con la danza y el video, también con el sonido como generador de espacios de entrada y salida del cuerpo. Además estoy completamente compenetrada en el estudio de los cuerpos en la obra de Narcisa Hirsch y Alejandra Ceriani.

5.-¿Cómo define la puesta en escena en Videodanza?¿cuáles son sus características? ¿Qué la distingue de la puesta en escena en otras disciplinas artísticas?

La primer puesta de escena en la video danza es VER, eso quiere decir entrar en el cuerpo que queremos captar, hay muchas formas, en mi caso parte de una idea, un concepto que quiere salir, extenderse, para mi una exploración artística es la extensión de uno, aquello que las palabras solas no pueden abarcar, pero que surge con ellas, mis obras han sido parte de una experimentación que no culmina, hay una poesía en esa búsqueda, mis procesos son largos porque requieren lecturas, dibujos, conversaciones, trabajo sobre lo mínimo, nunca utilizo grandes estructuras, el video me da la posibilidad de hacer extensible la mirada, de penetrar en lugares imposibles , la cámara es mi cuerpo que danza sobre los otros cuerpos. En este momento yo no hablaría de otras disciplinas porque las encuentro en un estado de fusión, el video danza ha atravesado su propia frontera y lo vemos en obras de teatro , performance, instalaciones, el espacio creativo está disolviendo esas fronteras, o al menos



esa es mi posición. Yo creo que el video danza se acerca mucho a la poesía, pero es una decantación de la danza contemporánea y el teatro, los videoclips, los recursos de las tecnologías que han facilitado el manejo de cámaras pequeñas y versátiles que permiten otras miradas, y sobre todo el proceso de edición de video, porque el video danza no es un registro de la danza sino un hilado muy fino del movimiento dentro de una tecnología que captura y cose instantes, que dialoga y fusiona en la pantalla.

6.-¿Considerando en estos tiempo la puesta en escena de otras tendencias de la danza como lo son, happening; performance; teatro físico-danza butoh cuales son los puntos en común y diferencias con la puesta en escena de videodanza?

El video danza puede o no tomar esas referencias, son referencias de movimiento, también podemos hacer un video danza solo con el movimiento de un auto, si por ejemplo nos remitimos al cine comercial podemos observar en la película BELLEZA AMERICANA una escena donde un bolsa de Nylon que gira en el aire, yo considero esta escena como un video danza, porque extrae de un cuerpo una naturaleza que no le es propia, la bolsa se transforma en un cuerpo que flota, que adquiere relieve, que adopta posturas en el aire como la danza , pero que, fusionada con el sonido y la posibilidad de la cámara lenta y los artilugios de los procesos de post producción de las imágenes nos llevan a otro plano perceptivo.

Las disciplinas mencionadas tienen en común con el video danza que trabajan con cuerpos en movimiento, pero no se procesan en video. Son fuentes que nos aportan el conocimiento de diferentes maneras de expresar las reacciones humanas. Las velocidades, las posturas conceptuales, el tratamiento de la palabra, la voz, el color, con los cuerpos podemos inventar universos, sin ellos la video danza no existiría. Nos nutrimos de poéticas, de personas que han explorado otros límites y de objetos que surgen de nuestra forma de estar en el mundo.

7.- ¿Cuál es el diferencial/es de la videodanza en relación al arte del cine?

Solamente la tecnología, si nos limitamos al cine tradicional estaríamos hablando de celuloide y de cámaras más grandes o recursos pero actualmente el cine se está



desarrollando con la tecnología del video, y a medida que se hace más popular la tecnología nos va ofreciendo nuevas opciones, como también el cuerpo se vincula con lo cibernético a través de los estudios médicos también nosotros vamos aprovechando esas formas de captar imágenes y seguimos explorando. Video danza es el arte de experimentar siempre.

8. ¿Cuáles son las características de la composición coreográfica en la videodanza a diferencia de la danza en escena?

Para mí la coreografía en la video danza sucede dentro de la isla de edición, el proceso de montaje es la danza, asimilándose a la costura de un vestido, mi máquina de coser es la computadora, la danza en escena puede ser una caminata en una fábrica pero el recorte es el molde de mi pensamiento, desde el software yo provoqué el movimiento y mi coreografía es el trabajo con el tiempo y la forma, una escritura audiovisual. La danza tradicional necesita un espacio o escenario donde pueda desplazar su coreografía y requiere del espectador in situ. Siempre es diferente e irrepetible pero sucede en vivo y culmina cuando la narración se ha procesado, en cambio el video danza se plantea para ser grabado y luego se procesa para ser emitida o proyectada.

9.-Podría mencionar etapas en el proceso de creación, producción y puesta en escena?

De alguna manera mis obras son autobiográficas, siempre remiten a algo que pienso o me conmueve o una pregunta que necesito responder, al principio no hay nada más que una idea, una palabra o una imagen, muchas veces me inspiran los movimientos de ciertas cosas, o muchas ideas surgen cuando estoy nadando, cuando nado pierdo la noción del cuerpo y me encuentro con ciertas imágenes o luces o abstracciones que empiezan a plantearme una dirección.

Son muchas formas en que uno se plantea un trabajo, pero me gusta introducirme en la improvisación si trabajo con otras personas, la improvisación me ayuda a ordenar el movimiento, a pensar el sonido (si lleva) o a decantar ideas. Trabajo con esquemas que



dibujo y escribo todo el sobre el tema. Y generalmente son muy ricos los aportes de las personas con quien trabajo.

10.-¿Considera que para llevar a cabo un Videodanza uno necesita de ayuda de más personas, como un equipo de trabajo? "¿cuáles serían los roles de los miembros de ese equipo?

Yo siento que es mucho más rico trabajar en equipo y cada pieza necesita algo o alguien en especial, lo importante es la comunicación y la traducción de lo que percibimos mientras hacemos,

Cada trabajo se estructura de manera diferente así que los roles cambian. Por ejemplo dependen los sonidos que uno quiera uno puede considerar un músico u otro.

11.-¿Qué lleva más tiempo, el proceso de composición de la danza, la elección del lugar (espacio escénico) o el montaje/edición del video/obra final. ¿Cuál es el tipo de trabajo que requiere en sí cada tarea?

Eso es muy aleatorio, un video danza se puede grabar en 15 minutos y editar en 50 horas, depende cada circunstancia. Desde lo personal lo que más tiempo me lleva es el proceso creativo inicial que no es pensar en la danza sino en darle movimiento a una idea, cuando esta idea está clara viene el lugar y llega solo, ahí solo se graba y cuando grabo tengo muy en cuenta la edición porque es inevitable para mí siendo montajista.

12.-¿Cómo se modifican los elementos de la danza cuando son llevados al video?

13.-¿Cómo crees que se enriquece la danza con el video y el video con la danza?

Jugando.

14.-¿Cómo se establece la interacción entre la danza y el video en una puesta en escena?



Cuando la obra lo pide , no se puede forzar o imponer el video a todas las cosas, la tecnología es una herramienta no una poética, la poética es la construcción de un autor que provoca.

La danza tampoco está al servicio del video, hay que experimentar mucho con las herramientas y no dejarse llevar por su brillo.

15.- ¿El uso de nuevas tecnologías, específicamente del video ¿Limita a la danza en términos coreográficos, cómo es que éstas nuevas tecnologías modifican no sólo el cuerpo sino también el espacio escénico y el tiempo? ¿Podemos hablar de que existe un espacio electrónico?

Si, podemos hablar de un espacio electrónico y de un cuerpo tecnológico. La tecnología nos permite moldear el cuerpo y el espacio donde ese cuerpo interactua. El proceso es ilimitado, podemos destruir y volver a construir ese cuerpo infinitas veces, podemos entrecruzarlo, podemos decodificarlo. El cuerpo para el video danza es también un simulacro numérico, una variable y una forma de la alquimia. Tiene entradas y salidas, la forma es la posibilidad que encuentra el artista en el modelaje de la materia infinitesimal. Es un cuerpo matemático, construido por sistemas ocultos, circuitos. Los cuerpos atraviesan millones de pistas de silicio, antes de llegar a tus ojos. Hay un tiempo electrónico basado en porcentajes de velocidades, opacidad, contrastes, textos, texturas, todo cabe en un paisaje mediatico, un cuerpo mediatico, un cuerpo que danza por y para el medio.

16.-Los elementos fundamentales de la danza son el tiempo-espacio-cuerpo, que se dan simultáneamente, como se dan esos elementos en un video-danza? Qué pasa específicamente con el elemento tiempo? Qué sucede con el espacio y el cuerpo?

Los elementos de la danza son el tiempo-espacio-cuerpo y movimiento, esos cuatro elementos se dan en el video danza. El tiempo es la costura del espacio en donde intercede el cuerpo para provocar el movimiento, ese tiempo no tiene fronteras ni coordenadas, es la hilaridad de las formas invisibles, el soporte de los movimientos, el carácter de un encuadre, si lo estiramos nuestros ojos se adentrarán en las profundas texturas de la imagen



como una lupa sincrónica si lo aceleramos estaremos originando una matriz de tensiones que se abalanzan entre si. Hablar del tiempo es también hablar de la edición que es precisamente procesar el tiempo, hacer que las imágenes encuentren su propia respiración, su ritmo.

El cuerpo y el espacio forman una unidad o se separan de pronto, se alejan, se acercan, son también los reguladores de la luz y los guías del sonido, son cuerpos acotados por las formas que generan otras formas. (esto requiere más tiempo)

17.-¿Considero que para realizar un proyecto de Video-danza hay infinidad de posibilidades para comenzar, cuál sería el punto de partida?

GANAS, lo principal de todas las cosas que hacemos en nuestra vida es hacerlas porque tenemos ganas, porque queremos lo que hacemos, porque al expresar estamos entregando algo nuevo a nuestras vidas, estamos pariendo un jardín.

Textos y videodanza:

<http://danielamuttis.blogspot.com/>

http://www.youtube.com/view_play_list?p=CB4448674A99F11B&search_query=daniela+muttis

<http://ludion.com.ar/articulos.php?tipo=entrevista>

<http://touchandgoreality.com>



UNNE-Facultad de Artes Diseño y Ciencias de Cultura

Lic. En Artes Escénicas

-Proyecto de Tesis-Sofía S. Franco

Entrevista artistas-videodanza VIDAL

1.-¿Qué es la video-danza para Usted?

Es una película donde el movimiento es el modo principal de expresión.

2.-¿Qué estudios artísticos a desarrollado?

Dirección y guión de cine.

3.-¿En qué año comenzó a experimentar con Videodanza? ¿Cuáles fueron sus primeras obras?

Comencé en 2005. Mi primer video fue "Báthory, la condesa sangrienta", sobre una coreografía de Ana María Stekelman. En 2007, junto a la coreógrafa Sofía Mazza hice "Acquadamas", en 2009 "El Progreso" y en 2011 "Tao".

4.-Actualmente realiza o crea otras propuestas artísticas como por ejemplo, performance, happening, videoarte, instalaciones, películas?

He hecho video arte, cortometrajes, video clips, comerciales, programas de TV.

5.-¿Cómo define la puesta en escena en Videodanza?¿cuáles son sus características? ¿Qué la distingue de la puesta en escena en otras disciplinas artísticas?

Puesto que la danza/movimiento es la protagonista, todos los elementos (desde el vestuario, la escenografía, el movimiento de cámara, la iluminación, la edición etc) deben estar al servicio de ésta. ¿Cómo mostrar mejor tal o cual movimiento? Esta decisión es propia del video-danza. Luego, dependiendo del tema, se busca subrayar la emoción de la pieza con esos mismos elementos, tal como sucede en el cine en general.



6.-¿Considerando en estos tiempo la puesta en escena de otras tendencias de la danza como lo son, happening; performance; teatro físico-danza butoh cuales son los puntos en común y diferencias con la puesta en escena de videodanza?

El video danza es una película como cualquier otra, al menos para mí. El proceso de la realización cinematográfica es mucho menos espontáneo que el de otras formas artísticas. Se requiere mucha repetición, a veces de sólo porciones de la escena. En general intento tomar todo el tiempo requerido en poner luces y en decidir los movimientos y posiciones de cámara con una pasada de los bailarines,. Luego, una vez que lo técnico está resuelto, les permito bailar sin interrupciones, como si estuvieran en escena. En general la escena se repite varias veces.

7.- ¿Cuál es el diferencial/es de la videodanza en relación al arte del cine?

Ninguna para mí. Pero todo depende del director.

8. ¿Cuáles son las características de la composición coreográfica en la videodanza a diferencia de la danza en escena?

La única y gran diferencia es que en el video-danza es escenario es una locación. La relación de los intérpretes con el espacio es llevada a otra dimensión. De pronto estás en el mundo real, donde hace frío o calor, hay tierra o agua, pisos de madera astillada o cemento. Los intérpretes tienen que aprender a lidiar con el espacio, lo cual suele ser un trabajo de mucha riqueza y creatividad.

9.-Podría mencionar etapas en el proceso de creación, producción y puesta en escena?

Depende mucho del proyecto pero en general primero se busca una idea, un tema, una locación particular, se escribe un guión o desgloce en escenas y se comienza a ensayar. Los ensayos pueden ser en una sala pero siempre prefieren ensayar al menos una vez en la locación antes de comenzar a filmar. Una vez que está aceptada la producción, se filma. Como decía en otra respuesta, los intérpretes suelen hacer una pasada de la escena para ajustar temas de cámara y luz, luego mientras todo eso se prepara pasan a vestuario y maquillaje (si lo hay) y una vez que está listo lo técnico se filma.



10.-¿Considera que para llevar a cabo un Videodanza uno necesita de ayuda de más personas, como un equipo de trabajo? ¿cuáles serían los roles de los miembros de ese equipo?

Claro que hace falta ayuda, como en cualquier película. Cuanto más compleja la producción, más gente. Puede ir desde solamente una cámara hasta un equipo de iluminación, asistentes de cámara y producción, vestuarista, etc.

11.-¿Qué lleva más tiempo, el proceso de composición de la danza, la elección del lugar (espacio escénico) o el montaje/edición del video/obra final. ¿Cuál es el tipo de trabajo que requiere en sí cada tarea?

De nuevo, todo depende del proyecto. En algunos proyectos míos la composición coreográfica fue lo que llevó más tiempo (Acquadamas, El Progreso); en otros, como TAO, la edición fue lo que más tiempo llevó. La elección del lugar para mí siempre es lo primero, viene pegada a la idea ya que considero que es fundamental el espacio escénico.

12.-¿Cómo se modifican los elementos de la danza cuando son llevados al video?

No soy bailarina pero según mi experiencia no hay más modificación que las múltiples repeticiones y quizás el hacer foco en un detalle de movimiento que nunca se vería en un escenario, por ej, el movimiento de los dedos de una mano.

13.-¿Cómo crees que se enriquece la danza con el video y el video con la danza?

El movimiento/ángulo de cámara y el trabajo con el espacio (locación) le aportan una nueva dimensión, más viva y real a la danza. A la vez pocas veces en el cine se tiene la oportunidad de mover la cámara del modo en que sucede en el video danza. La cámara de algún modo baila con los intérpretes.

14.-¿Cómo se establece la interacción entre la danza y el video en una puesta en escena?

En este punto es donde interviene el trabajo de un director, por eso siempre es mejor que sea un profesional. Dónde se ubica la cámara, cómo se mueve con respecto al intérprete en



escena, etc. La cámara es el ojo del espectador para el bailarín, pero en este caso el espectador puede estar moviéndose, siguiéndolos. Esto crea un vínculo más vivo entre intérprete y audiencia.

15.- ¿El uso de nuevas tecnologías, específicamente del video ¿Limita a la danza en términos coreográficos, cómo es que éstas nuevas tecnologías modifican no sólo el cuerpo sino también el espacio escénico y el tiempo? ¿Podemos hablar de que existe un espacio electrónico?

No creo que la limite, más bien le da nuevas posibilidades. El espacio escénico y el tiempo vuelven a construirse en el momento de la edición. Suelo editar mis proyectos y siempre digo que ése es mi momento de bailar. La coreografía vuelve a armarse, como un rompecabezas. La decisión de dónde cortar y con qué plano queda en manos del "coreógrafo tecnológico", el editor.

16.- Los elementos fundamentales de la danza son el tiempo-espacio-cuerpo, que se dan simultáneamente, como se dan esos elementos en un video-danza? Qué pasa específicamente con el elemento tiempo? Qué sucede con el espacio y el cuerpo?

El espacio y el cuerpo son primero, y tienen que ver con lo que mencioné de la relación del cuerpo con una locación, un espacio del mundo real. En edición entra el factor tiempo, que puede manipularse de mi maneras: estirarse, acortarse, multiplicarse, superponerse, etc.

17.-¿Considero que para realizar un proyecto de Video-danza hay infinidad de posibilidades para comenzar, cuál sería el punto de partida?

El punto de partida puede ser una idea que se puede poner en palabras; o una locación; o un tipo de movimiento; o un sonido. Dependiendo de qué inicia el proceso el resto de los elementos deben unirse y cooperar en el proceso.



Prof. Silvina Szperling (Directora de Tesina)

Sofía Soledad Franco (Becada)





Centro Cultural Recoleta



Taller de video-danza con la Prof. Claudia Sánchez
en Centro Cultural Recoleta

Kimera video-danza: Fotografías







Universidad Nacional del Nordeste



Facultad de Artes, Diseño
y Ciencias de la Cultura