



Nuevos recursos tecnológicos en la danza - Sobre la obra de Margarita Bali

Silvina Szperling

Margarita Bali es una de las más destacadas artistas de la danza y pionera en la incorporación del lenguaje audiovisual. Con una extensa trayectoria y producción incorporó, poco a poco y de manera funcional, los adelantos tecnológicos como herramientas para la creación sus piezas.

Partiendo del video monocanal, supo incorporar diversos formatos traspasando el espacio interior hasta intervenir el espacio público. Con talento generó un cuerpo de obra reconocido más allá del medio local, que logró posicionarse con éxito en el medio internacional.

En los años noventa, al mismo tiempo que la videodanza nacía en Buenos Aires como género con conciencia de sí, algunos coreógrafos comenzaron a incorporar el uso de la imagen en movimiento a sus experiencias escénicas. Todavía no había casi apoyos económicos a la producción de obras coreográficas, la lucha contra el poder de la dictadura había terminado Teatro Abierto¹ y Danza Abierta, y la danza oficial se enquistaba cada vez más en un lenguaje neoclásico que se muerde la cola. Ni siquiera el tango era aun un recurso económico para bailarines contemporáneos. El vacío generacional, la escasez de recursos y el sopor inundaban la danzante ciudad de Buenos Aires y soplaban sobre los escenarios como un húmedo viento, con perfume a cosa ya olida.

Honradas excepciones, como el viejo Centro Cultural Ricardo Rojas [UBA]², ofrecían, ya que no apoyo monetario, al menos un espacio de experimentación ocupado por nuevas generaciones de

¹ Teatro Abierto

http://www.teatrodelpueblo.org.ar/teatro_abierto/index.htm

² Centro Cultural Ricardo Rojas

http://www.espigas.org.ar/sp/bdd/archivos/galeria_centro_cultural_ricardo_rojas/indice_general.html

coreógrafos y bailarines independientes. Aún las comunidades virtuales en internet e incluso el mail eran herramientas sin arribar a estas costas. La manera de conocer el arte y las personas que lo hacían, era ir a verlos, salir a la calle y entrar en el rito de la sala a oscuras.

Como modo de salir del letargo y el aislamiento, algunos artistas de la danza se acercaron a los lenguajes audiovisuales y las herramientas tecnológicas, tanto en pantalla como en escena. Entre esos artistas, una de las más destacadas es **Margarita Bali** ³.

Si pudiéramos trazar un mapa del derrotero de Margarita en los '90s y '00s, podríamos bocetar el siguiente:

1. desde el escenario hacia la pantalla (videodanza "pura")
2. de la pantalla al escenario (multimedia)
3. del escenario al espacio visual tridimensional (instalación) y al espacio público (intervenciones urbanas).

Podríamos arriesgar la teoría de que en la obra de Margarita, al menos desde que comenzó el derrotero descrito, la interacción está siempre presente, de una forma u otra. En sus videodanzas, sea la relación del cuerpo con la arquitectura en el medio urbano (*Paula en suspenso*, *Dos en la cornisa*, *Asalto al patio*, *Paredes de Buenos Aires* ⁴) o con los elementos naturales (*Agua* ⁵, *Arena* ⁶), su visión de la danza en la pantalla considera al eje cuerpo-medio ambiente en primer plano ⁷.

Ya con *Dos en la cornisa* (1994) ⁸, Bali experimenta con la transpolación de formatos y entornos

³ Biografía de Margarita Bali

http://www.margaritabali.com/?page_id=62

⁴ Paredes de Buenos Aires

http://margaritabali.com/?page_id=63

⁵ Agua

http://margaritabali.com/?page_id=72

⁶ Arena

http://margaritabali.com/?page_id=73

⁷ La obra en videodanza de Margarita es bien conocida y le ha valido importantes premios (ICI video, Beca Guggenheim), pero a los efectos de este artículo analizaremos específicamente su obra multimedia.

⁸ Dos en la cornisa

http://margaritabali.com/?page_id=64

de la obra: una primera versión en video puro (monocanal) y una segunda versión escénica (multimedia), donde los personajes, las imágenes y la gramática del video se enriquecen y dialogan con la acción llevada a cabo en vivo por Rodolfo Prantte y Germán Svetaz. La relación ortogonal de los intérpretes con los espacios arquitectónicos utilizados en la primera parte del video se traslada a la tridimensión en el escenario mediante el uso de dos bancos y un diseño espacial en grilla en los desplazamientos escénicos de los intérpretes. El tono psicológico de la relación entre los personajes, en cambio, queda más fuertemente planteada en el video que en la versión en vivo.

Luego de esa primera experiencia en el Centro Cultural Ricardo Rojas [UBA], Margarita se zambulle en una escala mucho mayor con *Ave de ciudad* (1998)⁹, una de las últimas presentaciones públicas del hoy mítico grupo Nucleodanza. Estos pajarracos que deambulan por la ciudad de Buenos Aires y trepan a la cúpula del Congreso, cuya visión se re-actualiza al verlos hoy, 11 años más tarde -no sabemos si son candidatos testimoniales, ciudadanos del llano o gobernantes perdidos- interactúan con elementos icónicos de la urbe (carteles publicitarios, estatuas, palomas de las plazas céntricas) sobre la pantalla, mientras sufren en 3 D (reales) desencuentros y frustraciones. Sin el recurso de la imagen proyectada, el espectador nunca podría tener la sensación de estar en medio de Plaza de Mayo, al menos en forma tan inmediata.

En *Nafragio in vitro* (1999) Bali lleva un paso más allá la experimentación de re-utilización de material de video. Reciclando imágenes grabadas en la costa uruguaya, en ocasión de la filmación de Agua y Arena, y gracias a haber ganado la Beca Guggenheim, la artista investiga con diferentes planos y texturas sobre los cuales dichas imágenes se proyectan en escena, como acrílicos acanalados y el propio piso del teatro, lo cual brinda a los bailarines posibilidades de interacción más físicas y de mayor cercanía.

“La transposición escénica de esta idea implica el desafío de una re-lectura, una búsqueda de equivalencias a códigos que tienen que ver con la realidad de un ámbito teatral, una aproximación por elección, a una visión más conceptual, casi de laboratorio, a un análisis “in vitro” de este naufragio, tanto de los seres como de los elementos. El agua se transvasa y se agita, la arena cae en lluvia, el vidrio de las copas, paneles y peceras fabricados por el hombre derivan del agua y de la arena y generan vibraciones sonoras.

También se hace un uso más complejo de interacción entre los videos y lo que sucede en tiempo

⁹ Ave de ciudad

http://margaritabali.com/?page_id=19

real en escena y en la proyección de imágenes en superficies de diversas texturas y formas, como pared, piso, manteles y vestuario.”

Otra experiencia de integración tecnológica, en la que Bali fue más allá de la proyección de videos como escenografías virtuales o referentes de significado, fue **Ojo al zoom (Zoom In Look Out - 2003)**¹⁰. Obra de largo aliento, comenzada en el convulsionado año 2001, y que conllevó varias idas y vueltas entre Wisconsin y Buenos Aires, Ojo al zoom contó con la colaboración de numerosos artistas, como los bailarines Joan Karlen, Edgardo Mercado, **Cristina Cortes**¹¹ y **Ariel Jaenisch**¹², el compositor **Jorge Sad**¹³, el programador Francisco Colasanto y Gabriel Gendin como asistente técnico, además de unos cuantos apoyos locales, como la extinta Beca Antorchas, la Universidad de Morón, el IIESMUMD y el Mac Center de Buenos Aires y la University Of Wisconsin At Stevens Point (EEUU). Ojo al Zoom sumó al recurso de la filmación de espacios de la ciudad (la calle Florida, la puerta misma del teatro y el recorrido adentrándose en la sala) que daban al espectador una fuerte sensación de **realidad aumentada (augmented reality)**¹⁴, el uso de software interactivo que aportaba una especie de dimensión extra a la experiencia. En una escena, un personaje “dibuja” con un puntero láser sobre la enorme pantalla del Teatro Alvear. Su movimiento se traduce literalmente en colores a la superficie blanca, donde las trayectorias espaciales que recorre quedan impresas como estelas en ese cuadro sobredimensionado frente a los cientos de espectadores presentes. Es un momento mágico, durante el cual tanto habitués y practicantes de danza como novatos pueden vivenciar uno de los elementos centrales de la danza: el espacio. Es uno de esos momentos en los cuales uno tiene la sensación de comunión con sus compañeros ocasionales de platea en el rito teatral: todos nos sentimos partícipes de algo que está sucediendo en el aquí y ahora.

La interactividad intérprete-imagen visual, gracias a un mecanismo sencillo y claro, en el que cada espectador puede leer la interfase en juego y el dispositivo del cual ella forma parte, hace

¹⁰ Ojo al Zoom

<http://margaritabali.com/?cat=10>

¹¹ Biografía de Cristina Cortés

<http://www.alternivateatral.com/persona23845-cristina-cortes>

¹² Biografía de Ariel Jaenisch

<http://www.alternivateatral.com/persona12283-ariel-jaenisch>

¹³ Biografía de Jorge Sad

<http://www.ciweb.com.ar/Sad/index.php>

¹⁴ Realidad aumentada: definición

http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada

que la experiencia de comunión que se produce habitualmente al asistir al teatro o a la danza en vivo por el simple hecho de la continuidad espacio-temporal entre intérpretes y espectadores, se profundice e intensifique. Con ecos de la escritura automática ¹⁵, de los happenings ¹⁶, de la pintura gestual ¹⁷, el dispositivo encontrado por Bali alcanza exactamente al blanco apuntado: una cuarta dimensión en experiencia teatral.

Avanzando sobre el derrotero expuesto más arriba, Margarita incurre en la creación de instalaciones audiovisuales, re-trabajando material de videos o espectáculos previos sobre estructuras diversas, ya sea bidimensionales, como en *La Raja* (2001) ¹⁸, que recrea material de *Naufragio In Vitro*, o tridimensionales como cilindros (*Tubo oceánico -2001* ¹⁹, presentada como "videoescultura" por la artista), pirámides (*Pirámide Isla - 2001* ²⁰, *Pirámide Arena - 2003* ²¹), o incluso dispositivos mecánicos móviles, como en *Los flotantes - Él y Ella* (2001-Centro Cultural Recoleta) ²² que prepararon el camino a la multi-instalación individual o mejor dicho, ese universo llamado El acuario electrónico (2007), del cual hablaremos más adelante.

Por otro lado, Bali arremetió también con el espacio público urbano, que tantas veces había incluido en temprana su obra audiovisual, pero en forma mucho más directa. Con *Pizzurno*

¹⁵ Escritura automática
http://es.wikipedia.org/wiki/Escritura_autom%C3%A1tica

¹⁶ Happening: definición
<http://es.wikipedia.org/wiki/Happening>

¹⁷ Pintura gestual: expresionismo abstracto
http://es.wikipedia.org/wiki/Expresionismo_abstracto

¹⁸ La Raja
http://margaritabali.com/?page_id=68

¹⁹ Tubo Oceánico
http://margaritabali.com/?page_id=74

²⁰ Pirámide Isla
http://margaritabali.com/?page_id=69

²¹ Pirámide Arena
http://margaritabali.com/?page_id=67

²² Los Flotantes - Él y ella
http://margaritabali.com/?page_id=71

Pixelado (2005)²³ que por su mega dimensión sólo pudo presentarse una vez, en el marco del Proyecto Cruce del FIBA²⁴, intervino el Palacio Pizzurno (edificio del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología) y en una fría noche de invierno entibió a todos los transeúntes y asistentes con una catarata de sorpresas. Utilizando el cambio de escala, el **chroma-key**²⁵ y la danza en vivo, y gracias a un minucioso y trabajoso proceso de adaptación de la edición y las proyecciones a las exactas medidas y proporciones del Palacio, Margarita generó una serie de escenas que inundaban de imágenes acuosas, personajes.

El **acuario electrónico**²⁶ fue la culminación de una serie de investigaciones en menor escala sobre el uso de la imagen proyectada sobre volúmenes y superficies de distintos formatos. La diferencia es que en lugar de un objeto, es decir, una video-escultura que equivalía a una obra como anteriormente, esta instalación estaba conformada por múltiples objetos los cuales combinaban entre sí construyendo una especie de casa, un hábitat entre realista y onírico. Realista por la forma y supuesta función de cada objeto: **mesa y alfombra**²⁷, cortinas, sillones, jarrones, pecera²⁸. Y onírico por las imágenes y sonidos que poblaban cada objeto: medusas, seres mitad humano y mitad animal marino, ojos y bocas escindidas de algún cuerpo, personajes que deambulan semitransparentes del sofá al balcón. Una mitología envasada para el disfrute del espectador, quien no sentía esa *ajenidad* que tantas veces produce la obra de arte: esa necesidad de comprender o gustar o incluso criticar lo que tiene delante de sus ojos. Este acuario promovía el deambular, la interacción. Especialmente en el espacio **Cuerpos Interactivos**²⁹, una cabina donde las imágenes incluían los cuerpos de los visitantes, procesándolos en tiempo real como

²³ Pizzurno Pixelado

http://margaritabali.com/?page_id=34

²⁴ FIBA: Festival de Teatro de Buenos Aires

<http://www.festivaldeteatroba.gob.ar/>

²⁵ chroma-key: definición

<http://es.wikipedia.org/wiki/Croma>

²⁶ El acuario electrónico

http://margaritabali.com/?page_id=41

²⁷ El acuario electrónico: mesa y alfombra

http://margaritabali.com/?page_id=50

²⁸ El acuario electrónico: pecera

http://margaritabali.com/?page_id=52

²⁹ El acuario electrónico: Cuerpos Interactivos

http://margaritabali.com/?page_id=58

parte de ese universo marino particular. Los más activos y entusiasmados fueron los chicos y adolescentes, a quienes he visto pasar bastante tiempo jugando en la cabina o simplemente “estando” cerca del sofá de un Sandro Nunziatta virtual, escuchando su cómico discurso sobre la seudo-tecnología y mirando su presencia multiplicada mágicamente por la superposición de capas en la edición.