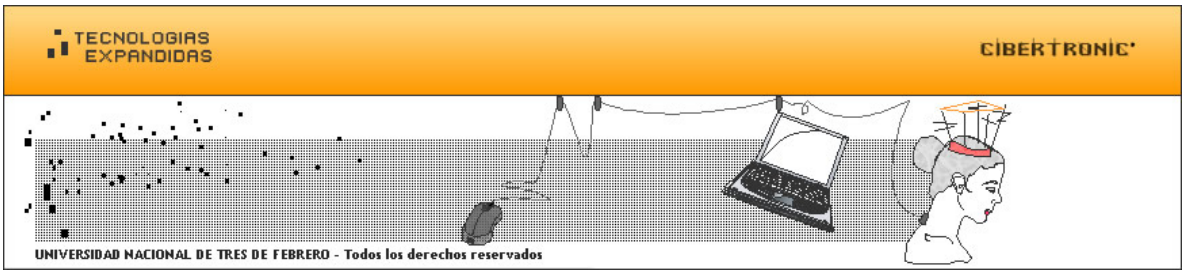

Nuevos recursos tecnológicos en la danza – Espacios y lugares para un nuevo cuerpo y un nuevo espectador

Susana Temperley

El actual camino para la experimentación en Danza incluye el uso de tecnologías audiovisuales y digitales, ya no en busca de procedimientos de registro sino integrándolas en un rol vital dentro de la obra misma, lo que genera la apertura hacia novedosos procesos de producción de sentido. Las creaciones de Laura Kalauz y Susana Szperling son fiel reflejo de estos fenómenos.

El actual camino para la experimentación en Danza incluye el uso de tecnologías audiovisuales y digitales, ya no en busca de procedimientos de registro sino integrándolas en un rol vital dentro de la obra misma, lo que genera la apertura hacia novedosos procesos de producción de sentido.

Así si tomamos las nuevas creaciones -que ingurgitan el lenguaje de la danza y las capacidades de la tecnología- en su complejidad (cuerpo, escenario, cámara, sonido) observamos un nuevo régimen vincular que se proyecta incluso a la comunicación con el público. Se trata ahora de un espectador que puede encontrarse con una obra audiovisual terminada, en la pantalla (caso de la Videodanza) o en presencia de una obra "fugaz" y siempre en gestación (caso de la Danza interactiva), en la que el sujeto llega a ser partícipe a través de sus propios gestos y movimientos (por ejemplo, con la instalación de sensores de movimiento que registren la expresión del espectador y la sumen a la obra generando una apertura hacia lo fortuito).

Pero además, ha surgido una vía de articulación entre Danza y Tecnología a través de la inclusión de la "pantalla" en el teatro de sala, involucrando espacios diferentes y lenguajes heterogéneos (videoarte y videodanza).

Este tipo de modalidad de introducción de la tecnología como partenaire de la danza parece haber sido adoptada por muchos artistas del medio local. Es el caso de las

producciones que a lo largo de estos años vienen desarrollando **Susana Szperling** [1] y **Laura Kalauz** [2].

Así, *Turist + Título* **(2008)** [3] consiste en un collage de lenguajes y formas a cargo de Kalauz (Argentina) y Martin Schick (Suiza). Se compone de dos momentos: proyección al público local de un ejercicio efectuado en las calles de Zurich, consistente en el desarrollo de respuestas performáticas a una situación pública específica. Concretamente, la bailarina pide a los transeúntes que se involucren como creadores de una coreografía libre que ella interpretará en ese mismo lugar y momento. Y como segunda parte, ya en escenarios argentinos, luego de emitida la proyección, ingresan a escena los artistas e inician la obra "teatro-danza".

De esta manera, una de las últimas producciones de Kalauz invita al público presente a través de una propuesta libre tanto en la producción como a la recepción de la obra, reuniendo diferentes espacios: las calles de Zurich -el escenario- el segmento de la sala ocupado por el público. Además se articulan tiempos variables: el pasado (a cargo del video de "coreografía social", efectuado en dicha ciudad un año antes), el tiempo presente de encuentro entre artistas y público y el futuro, caracterizado por la constitución de la muestra como una obra abierta, tal como lo revela su creadora al finalizar la obra y pedir comentarios al público.

Por su parte, Susana Szperling ha efectuado a lo largo de su carrera diferentes propuestas en las que la tecnología juega múltiples roles pero que, en general, se estructuran articulando una imagen proyectada y el formato de teatro de sala.

Algunas de las obras más notorias de Szperling involucran una pantalla que puede jugar el rol de escenario virtual determinando directamente la relación entre los bailarines. Así, en un segmento de *Inflamable* **(2003)** [4] -una metáfora delirante sobre los encuentros y desencuentros de la vida en pareja- uno de los personajes realiza un trote sin moverse del lugar pero sobre un paisaje proyectado, que va cambiando, frente a esta combinación, el otro performer se sienta de espaldas al público a observar la escena. La

---

[1] **Biografía de Susana Szperling**
http://www.videodanzaba.com.ar/szdanza/susanasz-bio-es.htm

[2] **Blog Teatro y Cultura La Plata Argentina: "Malentendidos con sentido", de Ernesto Meza**
http://blogteatrolaplata.blogspot.com/2009/11/malentendidos-con-sentido.html

[3] **Sobre "Título" y "Turist"**
http://colectivosiempre.blogspot.com/2009/01/titulo-concepto-coreografia-y.html

[4] **"Inflamable": Crítica en La Nación**
http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=39201

pieza juega a través de estos elementos de contraste con la polaridad entre la quietud y el movimiento.

También encontramos este escenario "proyectado" en *Paseo Inclinado* (1996) consistente en los túneles de La Manzana de Las Luces, y otros espacios históricos de Buenos Aires que dan marco a un solo de Szperling.

En ambos casos, se trata de tomas que tienen su propia dinámica y movimiento, cambios de punto de vista y fragmentación, y que a través de la combinación resultante generan un efecto de "contrapunto" en lo que respecta a la construcción del ritmo, disonancia entre quietud y movimiento, y la situación según coordenadas de espacio- tiempo (llegando incluso, en ciertos segmentos, a provocan sensaciones cercanas al vértigo en el observador inmóvil).

Con respecto al sonido, Szperling también juega con este elemento a través del empleo de tecnología y voz "en vivo", en superposición. Así, en *Las hijas de Rosita* [5] (una pieza de carácter multimedial cuya temática gira en torno a los vínculos familiares) además de incluir proyección de imágenes, contiene como elemento protagonista al sonido (fónico grabado y música). En este nivel se genera un roce de lo real con lo ficcional a través de los diálogos "grabados" (introducción de la voz en off de Rosita, madre de la autora en la realidad) y los comentarios y anécdotas que la intérprete refiere sobre sus hermanas. Luego, el juego involucra como protagonista a la música cuando, sobre el fondo de un bolero, los tres bailarines cantan algunos versos del estribillo provocando una fuerte ruptura de la isotopía estilística.

Las obras de Kalauz y Szperling constituyen ejemplos en los que la tecnología es protagonista en la creación de la danza pero además resulta de interés orientar el foco de atención para indagar qué sucede con:

1 – El cuerpo y la tecnología:

El carácter abierto y protagónico de la corporalidad en este tipo de obras, variable que resulta ciertamente relevante al establecer diferencias entre los diversos modos de darse a ver y de participar del cuerpo en las diferentes manifestaciones expresivas que involucran, como mínimo, una pantalla, un proyector y un escenario. Sólo por nombrar dos ejemplos de entre las múltiples manifestaciones: hay cuerpos que se multiplican al infinito y a la vez sincronizados con el cuerpo que pisa el escenario, y que parece el origen de algo que no termina, o un cuerpo que baila en pantalla frente a un cuerpo *voyeur* pero que paradójicamente también forma parte la de escena (caso de Inflamable).

---

[5] **Crítica en La Nación de "Las Hijas de Rosita" y otras dos obras**
http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=106915

De manera tal que la investigación de los artistas en estos campos habilita procesos de producción de sentido inusitados que despiertan interés también en terrenos pertenecientes a otras áreas de conocimiento, como por ejemplo, las líneas de investigación en Sociología, Antropología y Epistemología sobre lo corporal (que plantean cuestiones como la importancia del "otro" en el modelado de la corporeidad, el cuerpo como sistema y escala de valores, la importancia de la mediación sensorial en las interacciones, los movimientos corporales como puerta de entrada de la ambigüedad en el campo de la comunicación, etc.).

2 – El público "de la tecnología" en Danza.

Las modalidades de interpelación de un público que es otro, pues ahora las reglas de juego cambian. Ya la situación de expectación "clásica" (escenario a la italiana) ahora se enfrenta a propuestas de lectura abiertas y múltiples (¿Qué debo mirar? ¿La obra en conjunto o lo que sucede en pantalla y lo que sucede en el escenario por separado? ¿La videodanza antes que la danza o al revés?). Así, la experimentación se presenta como una apertura hacia la construcción/descubrimiento de nuevas gramáticas de recepción a cargo de los mismos espectadores (algo de esto sucede frente al proyecto de Laura Kalauz donde se articulan dos trabajos cuyo origen es independiente uno del otro y que al haberse reunido, casi de manera fortuita, producen efectos de lectura inusitados que sorprenden incluso a los mismos creadores).

Se trata entonces de *descubrir*, más que de determinar, de dejarse llevar y sorprenderse con las gramáticas evanescentes y estar abierto a nuevas posibilidades de comunicación con el espectador a través de cada propuesta.