APROXIMACIONES AL ESTUDIO DE LA DANZA EN URUGUAY: MIRADAS INTERDISCIPLINARIAS. LA VIDEODANZA COMO PRÁCTICA DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN LA ENSEÑANZA MEDIA

LORENA FREIRA BASCOU (DANZA), MARTÍN ALMADA TOMEO (AUDIOVISUAL)

ENCUENTRO NACIONAL DE VIDEODANZA. LABORATORIO DE CREACIÓN

El laboratorio de creación 3er Encuentro de Videodanza comprende una serie de talleres-formación para la producción de videodanza en todo el país dentro de la educación formal y finalizará con una jornada en la que se exhibirán los trabajos realizados, con el fin de reflexionar en torno a las experiencias de las realizaciones.

El encuentro es el disparador de producciones académicas a través de medios artísticos, que trasciendan las barreras de las asignaturas y de los ciclos educativos.

La disciplina de la videodanza, o de la danza-video, se basa en la transdisciplinariedad de ambos lenguajes mediante la cual se genera un nuevo espacio de confluencia.

El objetivo es generar un ámbito de creación grupal, apuntando a lo transdisciplinario como mecanismo de composición de obra performática dentro de los sistemas formales de educación; considerando la actividad que aporta los estudiantes experiencias creativas y de producción para su futuro como realizadores, no solo como artistas sino como personas.

En el laboratorio de creación se trabaja la relación del adolescente con la tecnología en su vida cotidiana a través del video y la danza. Este encuentro cumple con los postulados y objetivos de la educación en Uruguay: formar seres realizadores y productores de realidades; generar espacios de intercambio entre estudiantes de distintos puntos del país; aportar a las prácticas y producción artística en la educación actual.

Ante el creciente número de adolescentes que se inclinan por los bachilleratos artísticos, es importante generar espacios de creación libre, dando herramientas para la creación grupal y producción, contemplados en la educación integral basada en los lineamientos trasversales dispuestos en el Artículo. 40 de la Ley Nº 18.437, Ley general de Educción. Aprobado por el Senado y la Cámara de Representantes de la República Oriental del Uruguay, reunidos en Asamblea General (2008). En dicho Artículo el inciso I, numeral 3 establece lo siguiente:

La educación artística tendrá como propósito que los educandos alcancen a través de los diferentes lenguajes artísticos, una educación integral, promoviendo el desarrollo de la creatividad, la sensibilidad y la percepción, impulsando la creación de universos singulares que den sentido a lo que es significativo para cada ser humano.

ANTECEDENTES

En el año 2013, se realizó un encuentro entre alumnos de los bachilleratos artísticos de Canelones y Montevideo, las sedes fueron los liceos 63 y 58 de Montevideo y el liceo Manuel Rosé de Las Piedras.

El año 2014, contó con la participación de ciento cincuenta alumnos de los liceos 15, 58, 61, 63 por Montevideo; de Canelones, liceos Manuel Rosé, Tomás Berreta, N° 2 de El Sauce. Las actividades se llevaron a cabo en tres encuentros correspondientes a las etapas de producción, posproducción y visionado de resultados.

Ambos proyectos tuvieron como objetivo la realización de piezas de videodanza, y como resultado la realización de dieciséis trabajos, que fueron seleccionados para ser proyectados en el Encuentro de Arte y Juventud 2014, organizado por la Comuna Canaria.

3ER ENCUENTRO NACIONAL. AÑO 2015

El Encuentro Nacional de Videodanza lleva trabajado diez centros educativos, abriendo el ciclo el 29 de abril el Día Internacional de la Danza festejado en Colonia Valdense, donde participaron el liceo de Colonia Departamental, Colonia Valdense, San José Departamental y el liceo de Libertad, bajo la invitación del Profesor Rafael Martínez de dichas instituciones.

Luego seguimos con los talleres de realización en videodanza por Artigas en el liceo N°4 y el Departamental; el liceo Departamental de Salto y el liceo rural de San Antonio, también en Salto; liceo Departamental de Tacuarembó y el liceo IAVA de Montevideo. Ya somos aproximadamente 400 entre estudiantes y docentes. Están confirmados lo talleres en quince centros educativos de varias regiones de Uruguay con un máximo de 60 estudiantes por taller. Pero nadie que quiera participar queda afuera: las jornadas tienen alto contenido práctico y se establece un máximo para lograr un buen trabajo.

Además se realizaron las jornadas del 21 de julio con estudiantes de liceos de Canelones

y Montevideo de realización en videodanza y el 24 y 27 del mismo mes con artistas que han abordado y trabajado desde la videodanza, Magalí Pastrino y Manuel Gianoni, en las sedes de INET y UTU Tecnológica Arrayanes.

De todas las videodanzas que participen, serán seleccionadas dos por departamento para su presentación y proyección en la jornada de cierre y un gran encuentro de producciones artísticas de estudiantes de la enseñanza media.

LOS ESTUDIANTES DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Facebook en lugar de fotocopiadora, celulares que registran actos privados y públicos, fotografías del pizarrón para registrar las tareas y los apuntes, videoclub universal en youtube. Éstas son nuevas formas de comunicación y lenguaje y por lo tanto una nueva forma de ver y comprender el mundo. Los celulares e internet generaron una revolución comparable al surgimiento de la televisión y del cine.

Los estudiantes de las nuevas generaciones, en la que nos incluimos, ya hemos experimentado de forma natural, integrada, orgánica todas las relaciones con lenguajes sensoriales y tecnológicos, como podría ser el Nintendo Wii. No podemos desconocer, en la educación las nuevas tecnologías como extensiones-prótesis de nuestro cuerpo. Por eso nos preguntamos: ¿cómo hacer para que las prácticas y vínculos que los estudiantes tienen en sus vidas cotidianas con la tecnología, sean abordadas desde una mirada artística o con un fin artístico?

Esta problemática se pretende abordar desde el ámbito de la metodología de talleres de experimentación, en las franjas etarias que engloba y a los distintos subsistemas de la Educación Pública Nacional. Esta es la verdadera riqueza del encuentro, hacer confluir de forma liberadora lenguajes que suelen desarrollarse de espaldas; el encuentro busca interpelar esos lenguajes a través de su propia articulación.

La articulación se refleja como sucede siempre en los espacios pedagógicos y didácticos en los procesos que recorre el estudiante. Esta lógica busca robustecer en lo posible, los procesos en sí mismos, en contrapartida a la lógica de mercado centrada en resultados magros o fugaces que sustentan lógicas de consumo bien reconocibles. Invertir esta lógica resulta fundamental, no sólo para poner el acento en los procesos sino para devaluar las obras artísticas como un bien plausible únicamente por su explotación comercial. Es por esto que generamos un espacio de experimentación donde otros

modos sean posibles.

Esta experimentación implica abandonar varios mojones de cada una de las disciplinas de las que partimos. En el caso del cine y del audiovisual, acercarse al videoarte y distanciarse de las narrativas clásicas lineales, fracturando espacio y tiempo; en el caso de la danza, acercarse hacia el trabajo del gesto cotidiano y a los postulados de producción de la danza contemporánea.

VIDEODANZA

Al registrar la danza en imágenes, somos cuerpos en acción, cuerpos que danzan que construyen movimiento y realidad en un tiempo y espacio determinado. La danza aparece como pauta de investigación y relacionamiento entre cuerpo- espacio- tiempo -imagen.

La relación cuerpo-imagen nos permite mirar/ver el cuerpo desde adentro, descomponerlo e interceptarlo, fusionarlo al espacio y a otros cuerpos. La imagen le proporciona otra sensibilidad, singularidad y simbolización: color, forma, textura, superficie, cuerpo que a través del movimiento y la imagen en el plano de la proyección, presenta una identidad fragmentada. Estas relaciones son dadas por la propia coreografía y el posterior montaje.

Es el montaje es el que genera la posibilidad de unir todas las fracciones del cuerpo y todos los momentos en un solo cuerpo y un solo tiempo.

El cuerpo en el video es capaz de hacer todo lo imaginablemente posible, da espacio a una nueva creación, imaginación y construcción de identidad-realidad. Una mirada apresurada puede pensar que la videodanza es solo el registro mecánico del movimiento de un cuerpo, pero es algo más, ya que plantea suprimir la cuarta pared del escenario, de esta manera el propio realizador es lanzado a la escena. El realizador no usa la cámara desde un trípode, sino que sigue el movimiento del cuerpo a representar, con una libertad propia y jugando con el movimiento de su propio cuerpo. Lejos de ser danza filmada, la videodanza arroja al realizador a componer imágenes vivas e impredecibles, fuera de los cánones del guión convencional y de una estricta puesta en escena. El realizador se convierte en un bailarín más dentro de la escena.

La cámara abocada a la captura y el recorte del espacio, que comprimen la realidad al rectángulo, fragmenta al cuerpo del bailarín situándolo a él también en una nueva

situación, no todo se ve: el plano general da paso al corte y por tanto al intervalo, destacando la parte sobre el todo. Luego el montaje, posterior a la coreografía o performance del bailarín-cámara; dando lugar a nuevos significados y formas a partir de las herramientas que tiene el montaje audiovisual: acelerar, enlentecer, retroceder, recortar y deformar. Haciendo del acto del montaje un nuevo proceso en el cual se puede dar forma a resultados muy disimiles con las mismas tomas. (Carrera, Diego. 2009)

Desde el punto de vista del montaje se utilizan los recursos provenientes del video arte contemporáneo, como son acelerar/ralentizar o superposición de pistas de video y audio. También se realizan efectos de distorsión sobre las imágenes, apuntando a generar experiencias sensoriales, no argumentativas, que planteen una nueva forma de narración con un lenguaje propio, que es fruto del cruce de ambas disciplinas.

De esta forma, las tecnologías ingresan a la práctica artística y generan curiosidad, provocando que dicha práctica se transforme. Ello ocurre cuando la danza encuentra al video y se enlazan las disciplinas para generar una nueva. El producto final es algo diferente y nuevo, no solo la suma de la producción audiovisual y la danza contemporánea. En suma, la videodanza genera un espacio donde los registros de múltiples puntos de vista, reconfiguran el espacio escénico frontal clásico; como también la linealidad argumental-temporal del montaje clásico, proponiendo un registro que juega con la riqueza de estos puntos de vista.

De esta manera los estudiantes no solo experimentan la construcción de una obra, sino que, generan sentimiento de propiedad de la realidad expresada, se sienten útiles, indispensables para el grupo y el proceso-resultado de la práctica.

METODOLOGÍA

En el trascurso de estos tres años de aprendizaje, en el encuentro con estudiantes de diversas regiones, edades, hemos adquirido una metodología de trabajo del dictado de talleres específica y particular para el objeto, mediada por contenidos prácticos-teóricos en un determinado orden.

Nos hemos dado cuenta de apoco, que el estudiante debía pasar por procesos de experimentación teóricos- corporales, técnicos para abordar una práctica de improvisación colectiva, siendo esta nuestro gran fin corporal de producción.

Para esto comenzamos el laboratorio con una presentación del encuentro y de la videodanza como práctica artística. Luego nos centramos en homogeneizar conceptos de captura de imagen clásicos dando lugar a la investigación corporal de los planos y ángulos a través del trabajo en dúos con conos de cartón, haciendo hincapié en la mirada y las formas de mirar; de aquí se desprende, desde la mirada el concepto de cuerpo desfragmentado.

Una vez que están acordados los modos de captura, comenzamos con un análisis del video arte como género y continuamos con el concepto de desfragmentación y cuerpo tecnológico para el cual le pedimos a los estudiantes que coloquen sus cámaras en sus cuerpo con cinta adhesiva, y se desplacen con determinadas pautas de niveles e intensidades, composición coreográfica espontánea e improvisada. La pregunta que hace surgir esta práctica es siempre la misma: ¿no es acaso, un cuerpo tecnológico aquel que va al baño, duerme, come y realiza muchas actividades básicas con un celular en mano?

En una segunda instancia trabajamos con el concepto de montaje, el cual dividimos en dos momentos: El montaje coreográfico, el cual se aborda desde un jam de improvisación colectiva guiado por el docente con pautas sencillas y disparadoras de usos de gestos cotidianos (caminata, saludo, corrida) dancísticos (roladas, espirales, imágenes sensomotoras; imágenes somáticas) y manejo espacial. Y por otro lado, el montaje audiovisual, seleccionando la música, marcando la duración de las tomas, agregando efectos sobre los registros, reconfigurando el sentido de los materiales crudos.

El primer montaje es colectivo, simultáneo, irrepetible. El segundo es individual y diacrónico. Se puede reproducir muchas veces y volver a construir o deconstruir a partir del material crudo generado por el primer montaje. Por otra parte, cada estudiante puede generar con el mismo material, distintos montajes audiovisuales seleccionando diversos fragmentos. Estos diversos productos pueden dar lugar a ricos espacios de reflexión sobre la percepción de la imagen y como ésta es condicionada por el ritmo, la banda sonora, etc.

CONCLUSIONES

Nos gustaría para cerrar recordar algunos de los procesos de los estudiantes. Es de

nuestra alegría los resultados obtenidos en el Encuentro de 2014, los resultados de algunos grupos siendo estos el caso del liceo de Sauce, con trabajos muy elaborados, donde se cumplen todos los postulados a los que se orienta este proyecto. El trabajo de la tecnología como prótesis del cuerpo. Como también el cuerpo desfragmentado. Más no podemos dejar pasar otros resultados que partiendo de talleres similares, arrojaron resultados muy distintos.

Muy recordado para nosotros será el caso del liceo Rural de San Antonio en Salto. En él luego de dar herramientas de captura y edición de imágenes digitales, el producto resultante fue sorprendente para nosotros: Un grupo de estudiantes de éste ciclo básico en lugar de orientar las herramientas a una búsqueda artística como nosotros la comprendemos, se filmaron jugando al futbol; una de ellas mete un gol a uno de los compañeros. A esto le agregaron una voz Over simulando un relato de comentarista deportivo radial, que sumado a un efecto de Blanco y Negro, y de granulado, pretendía emular un viejo fragmento de film deportivo.

Por lo que el encuentro posibilita variadas posibilidades como comunidades alcanzadas. Esta es una de las tanas anécdotas que hay en torno a los Talleres y sus resultados.

BIBLIOGRAFÍA

Aguirre, I. (2000), Teoría y práctica en educación artística. Barcelona: Octaedro-eub. Universidad Pública de Navarra, España.

Anaya López Jorge. (2001) El extravío de los límites. Claves para el arte contemporáneo. emecé arte. España.

Carrera Diego (2011) Con-figuraciones de la danza sonido y video del cuerpo. Comisión sectorial de educación permanente, Universidad de la República IENBA. Montevideo

Carrera, Diego (2009) Estudio sobre danza en la Universidad. Comisión sectorial de educación permanente. Universidad de la Republica. Montevideo.

Hayde Lechino y Nayeli Benhumea. (2012) Videodanza, de la escena a la pantalla. Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de difusión cultural. Dirección de danza de la UNAM .

Tempereley, Susana y Szperling, Silvina. (2010) Terpsicore en ceros y uno, ensayo de videodanza. Festival Internacional de danza, Guadalquivir, CCEBA. Buenos Aires

Tambutti, Susana. (2009) Teoría general de la Danza, Tercer momento. El cumplimiento de la modernidad estética (libro-e). Universidad de Buenos Aires. BsAs

Taylor Diana y Fuentes, Marcela. (2011) Estudios avanzados de performance. Fondo de

cultura Económica. Arte universal. Barcelona.