

HISTORIA INTERMITENTE DE LA VIDEODANZA EN MEXICO*

Por Hayde Lachino**

Dos partes componen el presente recuento sintético de lo que ha sido la historia de la videodanza en México, visión centrada primero en el análisis de sus principales exponentes y en el trabajo desarrollado al interior de las escuelas superiores de danza en nuestro país; y una segunda parte que pretende hacer una valoración crítica de esta misma obra, que se ha caracterizado por su inconstancia e intermitencia. Aquí no se abordará la labor realizada por el Dance Screen, ni las Jornadas Internacionales de Videodanza, los dos espacios que ayudaron a impulsar la creación de este género en nuestro país, pues interesa hablar de los hombres y mujeres que, como individualidades, han realizado sustanciales aportaciones a la construcción de esta historia.

POLA INICIADORA DE LA POSTMODERNIDAD MEXICANA

Pola Weiss es la precursora tanto del videoarte como de la videodanza en nuestro país. De niña tuvo dos pasiones: la danza y ver televisión. Fue la primera en graduarse con un videoarte en la licenciatura en Periodismo y Comunicación Colectiva en la Universidad Nacional Autónoma de México. Conoció personalmente a Nam June Paik y durante varios años la obra de Pola recorrió el mundo, presentándose en los más importantes festivales y museos del mundo, recibiendo múltiples premios que de inmediato la colocaron en un lugar privilegiado por la crítica internacional de arte. Sin embargo en México, la historia era diferente, no sólo le fue negado sistemáticamente cualquier reconocimiento y respeto, incluso ella misma tuvo que pagar a los museos para que sus videos pudieran ser exhibidos. A ello hay que

agregar el carácter terriblemente conservador de la sociedad mexicana; infinidad de veces fue tachada de loca, nadie comprendía a esta mujer, que fuertemente influenciada por el movimiento fluxus -al que pertenecía Nam June Paik, padre del videoarte-, bailaba en espacios públicos con su cámara de video en mano, grabando todo lo que sus ojos veían al moverse y estas imágenes eran proyectadas a un monitor de televisión, así la gente que pasaba por el lugar podía ver el universo visual de Pola al bailar.

Es en 1979 cuando realiza *Videodanza, viva video danza*, en donde fusiona sus dos pasiones. Este es sin duda alguna el primer videodanza mexicano.

Hoy en día sus obras nos parecen ingenuas y de factura deficiente, pero ello se debe a las condiciones en las que fueron gestadas. Pola poseía una pesada cámara de video, de aquellas que funcionaban con bulbos, que en una de las esquinas del lente tenía una raspadura, misma que se aprecia en algunos de los videos. Para editar sus trabajos disponía de unas cuantas horas en las islas de edición que le proporcionaban o el tiempo, que con su raquítico salario de profesora, podía contratar para hacer la edición y posproducción. Por ello se nota una premura en la factura de estos videos, de los cuales sólo quedan copias de segunda o tercera generación ya que los masters se han perdido.

Pola hizo de los defectos de una tecnología de incipiente desarrollo, las características formales de su arte: la incapacidad del lente para hacer cambios rápidos de foco o las imágenes superpuestas de manera rudimentaria. Lo que se hace patente es el carácter revolucionario de sus propuestas que siempre irritaban al público tan acostumbrado a los cuadros colgados en las paredes de los museos. Por ejemplo, cuando presentó su obra *Toma el video abuelita*, título que hace referencia a una conocida canción

mexicana para niños, en el Museo Universitario del Chopo, un espectador se paró irritado reclamando por qué no comenzaba la presentación a la hora que se decía, Pola enojada le contestó que ya había comenzado: los preparativos formaban parte de la pieza. Acciones en donde mezclaba el performance, el video y la danza que por su carácter antisolemne y su inmediatez, desconcertaban al público mexicano. Pola Weiss fue pionera del videoarte, de la videodanza, del video performance, del arte conceptual. Pero mientras en 1987 Francia le rendía un homenaje y la consideraba la video artista más importante de Latinoamérica, en México se le marginaba. Y esta marginación responde también a su condición de mujer, por ello su obra es una constante referencia a lo femenino.

Pola era una personalidad extrema, decía que su origen estaba en Venus, constantemente hacía juegos de palabras en donde usaba su nombre: POLAca, POLAroid, extraPOLA, interPOLA... son ejemplo de un inteligente sentido del humor. Su audacia artística consistió en pensar que la danza podía ser vista de otra manera a través de la cámara. Proporcionó a sus creaciones de sólidas conceptualizaciones, ancló al movimiento en valores abstractos tales como: la composición, los contrastes dinámicos, los contrapuntos y el uso simbólico del color.

El 6 de mayo de 1990 y como producto de una profunda depresión Pola se suicida frente a la cámara de video. Su obra sigue estando subvaluada; existen pocos análisis serios de su trabajo. En general la crítica se muestra más preocupada por hacer de ella un hito para las feministas, un sujeto de estudio para el psicoanálisis, un producto contracultural, que por sistematizar sus aportes al arte.

OCTAVIO ITURBE Y UTOPIA DANZA TEATRO

Otro de los artistas importantes es Octavio Iturbe, mexicano que se desarrolló y consolidó como creador en Europa formando un fecundo equipo de trabajo con Wim Vandekeybus, con quien durante muchos años trabajó y quienes de manera conjunta iniciaron su exploración en la videodanza. En una entrevista realizada en la ciudad de México en el 2002, cuando se le preguntó sobre sus primeros trabajos, Octavio contaba que ninguno en la compañía de Wim había manejado nunca una cámara, ni conocía de hecho demasiado sobre lenguaje cinematográfico, ni sobre teoría de montaje. Pero tampoco les preocupaba, simplemente tenían ganas de experimentar; así que un día, con la compañía de danza, Última vez, Walter Verdin, Octavio Iturbe y Wim Vandekeybus realizaron *Roseland*, para ello se fueron a un cine abandonado en Bruselas y colocaron diferentes cámaras en emplazamientos diversos, de tal suerte que se pudieran ver aspectos poco convencionales de la coreografía de Vandekeybus; otro reto fue la edición del material, Octavio Iturbe encontró que este era el medio y el lenguaje con el que mejor se podía expresar. Con este video habrían de ganar "Dance Screen Award 1991" y el "Prague d'Or". Así se iniciaba Octavio Iturbe, como uno de los más importantes creadores de videodanza y también como un importante editor de cine y documentalista.

En la década de los 80, cuando en México se vivía una efervescencia en la danza contemporánea, Octavio trabajó directamente con el grupo Utopía danza-teatro, ya que esta agrupación mexicana encontró en el lenguaje de movimiento de Wim, un significativo asidero para construir su propia poética. Con ellos Octavio realizó varias de las más importantes videodanzas mexicanas, obras tales como *Caída en invierno*, que tienen un importante trabajo de edición (de hecho el ritmo de la obra está construido en función

del ritmo de la edición), además del tratamiento de la imagen, de emplazamientos de cámara que rompen con la visión convencional de acercarse a la danza; pero en los cuales seguimos viendo el cuerpo del bailarín en su totalidad. Se trata de obras en donde el énfasis está puesto en los ritmos de edición, en la presentación de las obras en locaciones diferentes al teatro. Pero la cámara todavía no entra al cuerpo, no construye nuevas identidades corporales a partir del gesto, del detalle, de la fragmentación del cuerpo -características todas ellas de las nuevas vertientes de la videodanza, surgidas en la postmodernidad-. Esto será determinante durante muchos años en el trabajo de los creadores, ya que mientras para Octavio Iturbe aquella primera manera de acercarse al movimiento habría de corresponder a un periodo de encuentro y reconocimiento entre los lenguajes del video y la danza, que lo llevaría a nuevas formas de hacer videodanza, en México se vivió como la forma en que se debían de hacer las obras dentro de este nuevo arte. Así artistas como Vivian Cruz, Sergio Jalife o Marco Antonio Silva (todos ellos participaron en los trabajos realizados por Iturbe en México), entusiasmados por el nuevo arte, terminaron por repetir lo que habían visto y convirtieron la experiencia en una fórmula bajo la cual con mayor o menor fortuna hicieron sus propias obras.

EL CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES Y EL CENTRO MULTIMEDIA

El siguiente momento de impulso para la videodanza mexicana se da con la creación del Centro Nacional de las Artes, lugar en donde se encuentran ubicadas, en un mismo terreno, las principales escuelas superiores de arte: música, teatro, danza, pintura y escultura; además de teatros, centros de investigación, museos y muy importante, el Centro Multimedia. Al poco tiempo de su inauguración, la

Escuela Nacional de Danza abrió la licenciatura en coreografía que incluía en sus planes académicos la materia de videodanza, siendo su primera maestra Rocío Becerril, quien había estudiado una especialización en Canadá. Sin embargo, su obra videográfica en general se caracteriza por un énfasis en el tema y una pobre exploración en los elementos formales y abstractos de los lenguajes del video y de la danza; estas son las más graves deficiencias de la videodanza que se ha generado y que inclusive comparte con la danza escénica la suprema importancia que se da a los temas que se abordan en las obras y el poco cuidado en los aspectos que son fundamentales a toda creación: la composición, el manejo formal de los lenguajes y su actualidad.

En las clases de Rocío Becerril, mostraba a sus alumnos obras de creadores de todas partes del mundo. Al abrirse esta materia en la escuela de coreografía, los trabajos eran editados y postproducidos en el Centro Multimedia y con la posibilidad de hacerlo en mejores equipos y con más horas para ello; de esta manera algunos de los alumnos pudieron entrar en contacto directo con artistas visuales que les ayudaron a enriquecer la visión que tenían del videoarte. De estas clases surgió Mauricio Nava, que ha venido trabajando en la videodanza con fortuna y consistencia.

Mauricio Nava representa una nueva generación de creadores, educada visualmente a través de MTV, con lap top, celular en mano y una palm para organizar su día. Mauricio entró casi de manera natural a la creación de videodanza, es una constante en su trabajo el encuentro entre la danza y la tecnología. Ya su primer trabajo revelaría las constantes de su obra: ambientes urbanos habitados por jóvenes para quienes esperar no tiene sentido o para quienes perseguir es inútil.

Este coreógrafo y videoartista, no sólo goza de éxito en términos de premios, apoyos oficiales y una cierta afinidad entre el público joven; también es un empresario, sabe de marketing y se autopublicita con acierto. Ello le ha permitido también gozar de cierta independencia con relación a las instituciones oficiales. En estos momentos se encuentra experimentando con el videocelular, es decir, danza filmada con la cámara que traen los equipos de telefonía móvil. Se trata sin duda de uno de los más constantes creadores, cuyas obras ya comienzas a adentrarse en otras maneras de entender la danza a través de la cámara, existe en él un claro manejo de los dos lenguajes, sabe manejar el corte y la edición para generar tensiones narrativas o kinéticas.

Más recientemente Mariana Arteaga y Mireya Martínez, ambas bailarinas, han incursionado en este género. Si bien cada una cuentan con una obra realizada, éstas evidencian un buen nivel en la calidad de la producción, aunado a la capacidad de síntesis y nuevos códigos en la construcción de su lenguaje de movimiento en donde el gesto tiene un lugar preponderante.

Hasta aquí se ha abordado el trabajo de aquellos que desde la danza llegaron al video. Una última mención corresponderá al artista visual Alfredo Salomón, quien ha venido trabajando en estrecha colaboración con los más destacados coreógrafos nacionales, fundamentalmente realizando los videos para las puestas en escena multimedia. Pero su último trabajo es una videodanza que aborda el tema del box y la danza, que nos va mostrando en una narración en paralelo a un bailarín y el fantasma de un famoso boxeador mexicano. La obra tiene un gran sentido del humor, una factura impecable y una tensión dramática de gran efectividad que va mostrando la forma en que se van encontrando el bailarín y los ecos de una pelea de box, al

acercarse éste al espacio habitado por el fantasma, encuentro que se resuelve en un asalto de box, que por la edición y los manejos del tiempo, se transforma en una verdadera danza.

La historia hasta aquí contada y revisada obliga a platearnos la urgente necesidad de sistematizar el conocimiento, los hallazgos y saberes con relación a la videodanza. No es suficiente con generar espacios para la exhibición de este arte, tampoco basta con que las escuelas de danza abran la asignatura en este rubro, es necesario teorizar y generar conocimiento que pueda ser transmitido a las nuevas generaciones, sólo los saberes que se pueden verbalizar construyen y generan escuela y consistencia. Hasta ahora, en México, la videodanza y la danza en general ha sido una práctica de prueba-error, que evidentemente tiene limitados alcances, es una historia discontinua, cuyos primeros creadores no han sabido transmitir lo que saben, sin duda artistas de talento, de intuición nata, pero sin una sistematización teórica y pedagógica, quizá porque no les correspondía hacerlo, ellos abrieron brecha. Pero para nosotros esta posición ya no posible, se entiende que ninguna clase o escuela garantiza la formación de artistas, pero si puede adentrar al estudiante en los fenómenos subyacentes a la creación, esto es, ¿cómo hacer una videodanza si no se sabe cuáles son las reglas de composición? ¿Cuál es la teoría del montaje? ¿Cuáles son las reflexiones y propuestas del arte de nuestros días? Quizá la propuesta tiene que ver con desterrar definitivamente de nuestro quehacer artístico el cliché del artista intuitivo y visceral, del artista incomprendido. Del creador que en un arranque de "inspiración" realiza su arte, en realidad tal posición sólo genera el No-Arte, el caos. Y se nos ha hecho creer que ésta es la condición inherente a nuestro ser latino y subdesarrollado, visión por otro lado

profundamente colonialista. Pues opone, en falsa dicotomía, el racionalismo europeo, con la pasión del latino.

El arte se ha convertido en un bien de consumo, de tal suerte que el mercado internacional del arte, con una visión imperial, asigna valores de diversa índole a toda la producción que no surge en los países del centro. México en particular, siempre ha sido apreciado por su carga exótica, su folclorismo. Y esto se ha tornado en un estigma para los creadores, el mercado les pide esto, a ello hay que agregar que efectivamente México cuenta con una historia cultural importantísima en la cual se resume las diferentes etapas históricas que lo caracterizan: México indígena, México colonial, México revolucionario. Pero tal catalogación deja de funcionar para las nuevas vertientes artísticas que las jóvenes generaciones están buscando explorar y abordar.

Transformar la que hasta ahora ha sido nuestra historia en el terreno del arte y la cultura, en un verdadero caudal de aprendizajes, de saberes sistematizados y por tanto transmisibles, implica por principio un estudio riguroso de lo que ha sido esta historia, sus creadores y sus aportaciones, "... se debe prestar especial atención al conocimiento con que cada cultura contribuye a enriquecer el patrimonio intelectual de la humanidad..." ¹.

* Se autoriza la libre publicación del presente texto, previo aviso y citando autor.

** Hayde Lachino: Codirectora del Festival Internacional de Danza y Medios Electrónicos (FEDAME). Crítica de danza y videoartista.

¹ Javier Pérez de Cuellar, Lourdes Arizpe, Yoro k. Fall, et al. Nuestra diversidad creativa. Ediciones Unesco. Col. Correo de la Unesco. 1997. pág. 106