



Programa doble de danza y tecnologías

13/11/2009 | Por [Ale Cosin](#)

El [Centro Cultural Borges](#) tiene un espacio ya reconocido para los que buscan experiencias escénicas alternativas a las que ofrecen, en su mayoría, las salas del *off*. Con un nombre que no deja dudas, [Experiencias en Escena](#) trata de prolongar la sala de ensayo, de ser la pista de aterrizaje para investigaciones cruzadas, de dar al público la posibilidad de una mirada curiosa.

Dentro del ciclo, pisa el fin de la temporada 2009 un programa doble que pone énfasis en la tecnología al servicio de la danza y la música. El resultado es para despertar los sentidos.

Por un lado presenciamos *3m²*, que parece ser la continuación de [55\[sin.cuentay5\]](#), en donde se probaban modos de interactuar con micrófonos en el espacio entre seis bailarines, que habían compartido un seminario de investigación de voz y movimiento. Esta vez, la responsable de tal creación, la bailarina y cantante [Valeria Pagola](#), pone el cuerpo a un proyecto de diálogo entre su danza y su voz, con el músico [Fabián Kesler](#) y toda su parafernalia de increíbles efectos sonoros. El resultado es un cuento a veces tenebroso y tierno, otras sensual y potente. Pagola logra poner una obra cerrada, que por momentos parece una improvisación, de tanta espontaneidad que posee; sin embargo, peca de falta de dirección, cosa que se refleja en un resultado disparejo, que deja abiertas varias secuencias o escenas, sin darles continuidad ni desarrollo. Así y todo, es muy interesante la relación con los micrófonos (usa cuatro) y lo que provoca Kesler al modificar el sonido o al sacar, de repente, todo lo amplificado y hacer escuchar el piano limpio. El sonido y el movimiento van allí juntos para que ninguno prime.

Luego de una pausa para cambiar el escenario, pasamos a presenciar una obra absolutamente distinta a la anterior, en su concepto y su lenguaje. *Speak 3.0* es el intento de la artista visual y bailarina [Alejandra Ceriani](#) de desarrollar un recorrido por las interfaces físicas y toda su gama de posibilidades, desde lo tecnológico hasta lo corporal, desde lo sensorial a lo comunicativo ([ver videos](#)). A diferencia de las dos versiones anteriores de *Speak*, en ésta se suma al ya co-realizador, el diseñador sonoro y compositor electroacústico [Fabián Kesler](#), el artista digital [Fabricio Costa Alisedo](#), quien agrega más información visual y cierta narrativa.

Quien no comprende que lo que está presenciando es la interacción en tiempo real de una serie de *software* que son activados a veces por uno u otro artista, que se relacionan, a su vez, con una cámara colgada como cenital, luces que dan diferentes aperturas de campo, el sonido que se dispara con un *joystick* y una cantidad de efectos más, y que el movimiento en escena no responde a cánones de composición típicos de la danza, sino a ese juego tecnológico con reglas tan aleatorias, quizá perciba, más bien, un personaje que cuenta la historia de un ser eligiendo bailar con lo que escucha y con lo que ve o con lo que no quiere ni oír ni ver. Lo teatral de la puesta a veces se deglute lo interesante que es la percepción puramente sensorial de esas herramientas puestas al servicio de lo abstracto. Sin embargo, se producen momentos de encuentro, sobre todo al comienzo y al final, cuando la imagen parece escanear el cuerpo y se muestran paralelamente planos inverosímiles del movimiento en el espacio.

Cabe recordar que el mismo programa, sólo por dos sábados, se presentará en el moderno centro [MOCA](#), en el barrio de Barracas. Donde en la sala Norah Borges todo es negro, en el nuevo espacio será blanco. Para repetirse el plato, y descubrir los cambios.



Speak 3.0
Foto: Silvana Miyashiki



Speak 3.0
Foto: Silvana Miyashiki



3m²
Foto: Silvana Miyashiki



3m²
Foto: Silvana Miyashiki