

Entrevista con el artista Serafín Mesa

Serafín Mesa siente inquietud por el movimiento y se considera artista experimental en la investigación de acciones con dobles registros, el videográfico y el escenográfico, desarrolla expansiones artísticas derivadas de la experimentación técnica de la imagen en movimiento. Sus obras han sido seleccionadas en eventos como el festival internacional de videodanza *Interconexiones* en los años 2010 y 2011, *Filmolaboral* en el II en el marco del Festival Internacional de Cine de Gijón (2011), *Container Inside* para la Cidade da Cultura (Santiago de Compostela, 2011), Festival *Div.a Diversidade e Animacio* (sao Paulo, Brasil, 2011), *Side by Side* (San Petesburgo, Rusia, 2012), proyecto artístico finalista en *CCM Haroldo Conti* (Buenos Aires, 2012) y en el *Festival Transnacional de cine Under* (Argentina, Brasil, Chile y Uruguay, 2013). Continúa formándose en áreas como el entrenamiento actoral, *Odin Teatret* en Dinamarca, y el manejo de herramientas de software libre para la edición de video a tiempo real *Processing*.

<http://seramesa.deviantart.com/gallery>

Si a Serafín le preguntásemos qué es la danza, diría...

La relación entre cuerpo y movimiento. Y desde hace un tiempo, pienso que el estudio de las relaciones entre el registro y la reproducción del cuerpo en movimiento, como por ejemplo el *video online*. Para mi eso es *danza* también.

¿Qué diferencia un movimiento de un paso de baile?

La diferencia es sutil y aparentemente mínima. En el día a día efectuamos multitud de movimientos, acciones que se realizan de un modo mecánico. Hay algunas imágenes sobre las que el sujeto presta atención. Estas *imágenes* sujetas a un movimiento pasan a ser un *paso de baile* ya que están siendo objeto de estudio. Cuando por medio del entrenamiento, de las repeticiones sensibles, se consigue pasar a niveles conscientes, se comienza a bailar, esto es, cuando el que construye movimiento toma conocimiento de ello.

Expandir, las que denomina, artes del movimiento, la danza y la animación, es una de las claves de su trabajo, ¿cuál es el espacio de encuentro de ambas disciplinas artísticas?

En el trabajo de tomar conciencia, uno de los hallazgos de la danza en favor del movimiento sin más, es la disociación del movimiento. Esto significa, ser consciente de la imagen corporal y de las partes que la componen. Entonces, la construcción de movimiento se puede dar por la suma de movimientos independientes. Las relaciones entre estas partes, el análisis y procesado, es la proyección que hace posible la percepción de nuestras *imágenes corporales* en movimiento.

Cuando el animador tradicional observa y dibuja está componiendo movimiento, del mismo modo en el que un actor o bailarín toma conciencia de lo que mueve, esto es, ambos procesan la información de la *imagen corporal* para generar movimiento.

¿Cómo planteó, a través de sus primeras obras, el uso y los límites del espacio que necesita el artista del movimiento concreto, *animador-bailarín*?

Corporalmente estas propuestas eran sencillas, se iniciaban como operaciones ágiles, como un juego, en las que se

mostraban, ocupaban y transformaban los espacios. De este periodo son *Bailes de Salón y re: Formas + Harvey...*. Se abocetaba una técnica, pero en este momento inicial todavía no había acuerdo previo con lo físico o corporal, prevalecía el trabajo de edición. Estas primeras obras constituyeron un conjunto de ejercicios para encontrar un espacio común entre la danza y la animación, ensayos de acciones entre lo videográfico y lo escénico.

re: Formas + Erótica Solar es el primer clip en el que contemplaba de un modo integro y simultáneo el diseño de movimiento corporal junto con el trabajo de edición de video. Las variaciones de velocidad eran siempre un reajuste que se hacía en el trabajo de mesa. En este momento del *post-proceso*, era como un ensayo. Cada *previsualización* me ayudaba a encontrar una velocidad para que la toma grabada describiese un nuevo movimiento respirado, estaba diseñando el flujo.

Cuál fue el resorte que le condujo a crear la serie *Intrusos* y cuáles han sido los resultados de esta investigación artística.

Intrusos es un conjunto de películas concebidas con la técnica de integrar video y código de programación. Recordemos que son tres las grabaciones.

En *Intrusos I*, con cada salto el único elemento que se mantiene estable es la continuidad del movimiento. Exceptuando los efectos sonoros y la atmósfera. El resultado final apenas nos deja diferenciar entre la escena de cine y las dos grabaciones domésticas. El objetivo de este clip es apropiarse del espacio del cine.

En posteriores revisiones de este trabajo decidí duplicar y reflejar el área de los clips y aplicar la misma función a este clip espejo. Duplicando el área se genera el efecto de tres grabaciones en competencia por dos espacios de

proyección. Esto se podría hacer dividiendo la pantalla. Pero al disponer los clips en pantallas enfrentadas se generaba un espacio que el espectador podía transitar. Haciendo uso de este espacio físico los estaba situando en el espacio escénico.

Con *Patience-session 1* y *Patience-session 2* vuelve a retomar el método de trabajo de captura e integración con programación y parece que lo hace con una función similar a la que tuvo en algunas de sus primeras obras como *Sonámbulo* o *re:Formas* ¿por qué?

Este proyecto surgió precisamente con ese propósito de revisar la técnica empleada en *re:Formas+ Erótica Solar*. Perseguía, en ese momento, construir una estructura de movimiento en la que las acciones simples fuesen pasos de danza. Para ello, primero tuve que componer unos movimientos sin más pretensión que ese propio movimiento. Lograrlo fue una tarea con la paciencia como protagonista. El cuerpo, sin mucho intelecto de por medio, ha de encontrar estas derivas que lo lleven de un movimiento a otro. A este cometido se dedicó la primera sesión de trabajo.

Al mismo tiempo había otra idea en juego. La de relacionar lugares del espacio con estos movimientos. Para hacerlo, antes debía concretar la forma en la que los movimientos comenzaban. Para ayudar a este fin construí en el suelo un puzzle de colores que cartografiaba el espacio y ayudaba a recordar movimientos.

Patience – session 2 fue la segunda sesión y, en esta ocasión, retomé el trabajo de la grabación de la anterior sesión. Se sustituyó el puzzle por notas adhesivas de diferentes colores. Sobre ellas fui dibujando y copiando del video las formas que ya comenzaban a hacerse propias corporalmente. Después estos dibujos constituyeron la cartografía del espacio y se procedió

como se hizo en la sesión primera. En este proceso se estaba traduciendo la información corporal, dinámica y tridimensional, a otra bidimensional y estática, el dibujo. Por tanto esta práctica se fundamenta en el concepto de la *imagen corporal*. El *animador-bailarín* está ejemplificando en una misma secuencia de acciones el hecho de plasmar un movimiento y vivirlo. Si anteriormente veíamos que el hecho escénico estaba condicionado por una imposibilidad doble: La imposibilidad de que el espectador viera las imágenes internas del bailarín y la imposibilidad de que el bailarín supiera cuáles eran las del espectador mientras lo observa. En el clip resultante de esta segunda sesión se solucionaría la primera imposibilidad. El ejecutante está manifestando a la par imágenes internas o corporales y las impresiones de éstas, los dibujos. Como escena final de la secuencia se guardan todo estos dibujos en una libreta. Con lo que se está haciendo un eco a los sistemas tradicionales de la notación del movimiento, pero una vez han pasado por el cuerpo.

En una tercera sesión se abandonaría la idea de cartografiar el movimiento. El animador con conocimiento corporal permanecería fijo. Se dispondría la secuencia completa en un video a copiar a una velocidad reducida tal que le permitiría copiarla fragmentada en acciones estáticas. El tiempo entre estas acciones quietas sería de una o dos series de ocho, tiempo suficiente para dibujarla en una nota. Así esta estructura se consideraría como *acción intermedia* lo que en animación tradicional se denomina el proceso de intercalado.

Los primeros dibujos resultantes de la segunda sesión, *Patience – session 2*, los considero como fotogramas claves. Todo el proceso, reescalando su velocidad, permitiría ver cómo se genera el movimiento tanto en el cuerpo como en el papel.

¿Cómo se plantea el futuro en este camino que has iniciado?

Mi proceso creativo futuro apostará por el diseño de acciones y el encuentro con sistemas técnicos, como la edición de video a tiempo real soportado por el software libre *Processing* que me permitirán aplicar la técnica empleada en *re: Formas* en el espacio compartido con el público. Estos *sistemas técnicos* serán parte de las propuestas para alcanzar un entrenamiento conjunto entre el físico-vocal y el desarrollo de software.

Estos sistemas serán parte de las herramientas de composición de la recién fundada compañía *Apropiados*, de la que formo parte.

El trabajo hasta la fecha supone la avanzadilla. El venidero será el banco de pruebas para aplicar el acuerdo hallado: el de un entrenamiento íntegro para el animador 2D y 3D, derivado de las artes escénicas y que atienda a los valores dinámicos de la imagen. Quiero encontrar el dibujo que contenga tan diversas intenciones definiendo el éxito de esta hipotética cohesión. Mis esfuerzos se concentrarán en desarrollar una técnica de composición y de trabajo escénico propios.