

Voz, performance y tecnología



Inés Rocca

inesrocca@gmail.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Universidad Nacional de las Artes
(UNA)

Resumen

El siguiente informe abordará como tema la voz en performance. Se centrará en su capacidad de transformación a través de la mediación tecnológica digital. El análisis se realizará desde el núcleo de la categoría performance sonora. A través de la performance de la artista Stine Janvin: *Fake Synthetic Music*, se hará un señalamiento de cómo la voz intervenida por una interfaz puede transmutar hacia nuevas cualidades sonoras, imposibles sin la mediación de tecnología y, cómo la posibilidad de transmutación sonora puede ser fusionada con la transformación visual de la presencia de un cuerpo; que al igual que la voz toma otra cualidad de ser a partir de su interacción con interfaces.

Abstract

The following report will approach "The voice in performance" as a topic. This report will be focused on the ability to undergo transformation through the intervention of digital technology. The analysis will be carried out from the core of the category: "Sound Performance". Through the artist Stine Janvin performance: "Fake Synthetic Music" we will trace how the "voice intervened" by an interface is able to turn into new sound qualities that are unable to change without the mediation of technology. We also will point at how the possibility of sound transmutation can be merged with the visual transformation of a body presence. We also propose how in the same way as the voice, the body takes another quality of being based on its interaction with interfaces.

Resumo

O seguinte relatório abordará como tema a voz na performance. Concentrar-se-á na sua capacidade de transformação através da mediação tecnológica digital. A análise será realizada a partir do núcleo da categoria de performance de som. Através da performance do artista Stine Janvin: *Fake Synthetic Music*, será feita uma sinal de como a voz interferida por uma interface pode transmutar para novas qualidades sonoras, impossíveis sem a mediação da tecnologia e, como a possibilidade de transmutação sonora pode ser fundida com a transformação visual da presença de um corpo que, assim como a voz, assume outra qualidade de ser a partir de sua interação com interfaces.

Introducción

Cada día y en todo momento, efectivamente, hablamos de sonido en todos los contextos posibles. Pero basta con que se convierta en un tema en sí para que de repente dejemos de saber de qué se trata. Debemos preguntarnos si podemos hacer del sonido una cosa, si es cosificable. (Chion, 2008, p. 41)

Desde siempre, las prácticas artísticas se han servido de los medios tecnológicos de su época como una forma de dimensionar el cuerpo, la subjetividad y poder expandirse hacia territorios expresivos a los cuales no podría acceder la experiencia humana sin la mediación tecnológica. En la contemporaneidad, las artes han incorporado los medios digitales adaptándose a las exigencias de un mundo cada vez más mediado por los mismos. Esta interacción entre lo humano y lo digital, entendida, ya no como dos mundos distintos sino como filiación creadora, ha dado lugar a experiencias que le permiten a las artes alcanzar nuevos horizontes y tomar múltiples direcciones. Tal como afirma Savasta (2014) en su ensayo *Sonidos que acontecen*:

En el ámbito de la música electroacústica los adelantos en las tecnologías de tratamiento del sonido contribuirían a ampliar el dominio de lo musical. Por ejemplo, la posibilidad de registrar el sonido y su manipulación abre el debate sobre la naturaleza referencial de los sonidos y su consideración de tal efecto como musical; o mismo, el desplazamiento de la identidad musical hacia los parámetros del timbre y el espacio, a partir de la posibilidad de procesar los sonidos, la generación de sonido con la computadora y las técnicas de difusión y control espacial del sonido a través de sistemas de amplificación eléctricos. (p. 7)

El ámbito del sonido es un área ejemplar, para visibilizar cómo la evolución de sus prácticas han estado ligadas al desarrollo de las tecnologías de tratamiento del sonido. El desarrollo de las tecnologías de registro, procesamiento y amplificación han expandido el alcance del sonido como experiencia en las prácticas artísticas. Desde los conos usados como megáfonos por los actores del teatro griego hasta un sistema de amplificación Line Array utilizado para un concierto en un estadio, el gesto artístico ha estado en interacción con las interfaces de las que se disponían en su tiempo para expandir el alcance del sonido.

El desarrollo tecnológico ha sido la manifestación de "las ganas de convertir en suceso, en acontecimiento, lo escurridizo del sonido" (Savasta, 2014, p. 8), dando lugar a determinados procedimientos de lo sonoro que habilitaron al sonido a pensarse a sí mismo en su especificidad. Esto dio lugar, como afirma Savasta (2014), al surgimiento de prácticas artísticas "que se ocupan de analizar e interpelar la condición del sonido como materia o como tema" (p. 3). En el mismo sentido Michel Chion se pregunta en la cita inicial, si es posible hacer del sonido una cosa, es decir, centrar todo nuestro interés, en un fenómeno tan impermanente e inaprensible como lo es el sonido, para convertirlo en objeto y por lo tanto en protagonista del acontecimiento.

Performance sonora

La performance sonora vincula hábitos productivos y espectatoriales de distintas prácticas artísticas y se define en la apreciación de lo sonoro, ya no necesariamente desde las competencias de los lenguajes musicales, sino desde la fijación en el acontecimiento, en la acción de estar allí. (Savasta Alsina, 2014, p.1)

En los últimos veinte años, la performance sonora, entendida como categoría que acuña aquellas prácticas artísticas que se mantienen entre los umbrales de la performance y el arte sonoro, ha ido ganando terreno propio. Estas prácticas tienen como punto de interferencia, el hecho de que dan a lo sonoro un lugar protagónico como voluntad de crear situaciones sonoras más que las de hacer música. Savasta dice que en relación a la materialidad de la obra, una performance sonora puede no diferenciarse de un concierto, lo que las distingue son sus circunstancias de enunciación. (Savasta, 2014, p.2) La performance sonora señala el acontecer de lo musical, más que el argumento. Está centrada más en los procesos musicales, que en los resultados compositivos sonoros.

La voz de la performance

La performance sonora *Fake synthetic music* de la artista alemana Stine Javin pone el acento en la sonoridad vocal; no como voz cantada, ni soporte de la expresión verbal, sino como voz en un estado "puro", como gritos, sonoridad de vocales y sonidos guturales. El énfasis está en poder percibir la voz como sonido. La partitura vocal que desarrolla está compuesta por loops, por patrones sonoros que se repiten y van transformándose sutilmente a lo largo de la performance.

De allí, que el título de la performance sea: *Fake synthetic music*. La intención de la artista es cuestionar los límites entre lo humano y la tecnología a través del procesamiento de su voz natural, que intervenida por una interfaz deviene en una sonoridad sintética, de máquina, poshumana.

La voz de la performer es expuesta a procesos sonoros a través de la mediación tecnológica que dan como re-

sultado, la ruptura de la ligadura orgánica que tienen su voz y su cuerpo. La voz es procesada por un multiefecto vocal, posiblemente un armonizador y un delay (en el registro de la performance no se ve en detalle cuál es el set up que usa), captada primero por un micrófono, luego procesado por efectos sonoros y emitida por monitores que le otorgan volumen y proyección.

La creación de este objeto sonoro "se da a partir de la ruptura entre la distinción radical entre lo natural y artificial, entre el ser que es principio de su movimiento y las operaciones humanas que amplían el alcance de lo natural" (Sibilia, 2005, p. 70), esta interacción cooperativa entre naturaleza y tecnología, en donde no hay un posicionamiento jerárquico de una sobre otra, es la que da nacimiento a nuevas expresividades sonoras.

La interacción entre el intérprete y el artefacto, es posible a través del gesto, entendido, tal como lo hace Vilém Flusser (1994) como: un movimiento del cuerpo o de un instrumento unido al mismo (p. 10), como intención que se desplaza desde el cuerpo a la digitalización. El gesto es el mensajero que unifica lo natural y lo artificial, desplazándose entre sus umbrales para transformarse en una forma expresiva nueva.

La digitalización le otorga al sonido, al gesto vocal original (del cual no tenemos información) una cualidad nueva de *ser*, que no sería sin la existencia de dicho procesamiento. La sonoridad procesada de la voz tiene un registro agudo que supera los registros tímbricos posibles humanos, desplegando un imaginario que se corre de lo humano. Además, el efecto de delay le proporciona una serie de repeticiones a modo de eco, lo que hace que la performance cree a través de la voz una espacialidad de una profundidad imposible.

Visualidad y sonoridad

Este imaginario desplegado por lo vocal es afirmado también por la presencia del cuerpo de la performer. En un doble juego, la presencia de la performer también está mediada por la tecnología, entretejiendo, así, una trama entre los procesos vocales y la presencia del cuerpo.

Entre lo que se ve y lo que se escucha se producen ciertas relaciones para las cuales Michel Chion (2008) desarrolla una serie de conceptos que se identifican como procedimientos a desentrañar en esta performance. El primero de ellos es de "valor añadido": "el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o

esta expresión se desprende de modo <<natural>> de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen" (Chion, p. 17)

La performance acontece en un teatro, en donde todos los elementos que participan están a la vista (set up, luces). La performer, encuadrada en un fondo negro viste una túnica oscura incrustada de pequeños espejos. En el transcurso de la performance, se prenden y apagan focos de luces que la enfocan desde los costados y desde atrás del escenario. Su cuerpo genera la ilusión de proyectar haces de luz blanca, que se prenden y se apagan haciendo aparecer, desaparecer y encandilar la presencia de la performer para el espectador.

A la voz procesada por máquinas se le añade el valor de la imagen descrita. Este fenómeno es posible través



de lo que Chion (2008) denomina como el principio de síncrexis: "es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando estos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional..." (p. 65)¹ A través de este principio, el espectador, crea un pacto espontáneo que implica que lo visual y lo sonoro que ocurre simultáneamente se convierta en unidad. Aunque estos fenómenos tengan una existencia independiente uno del otro, la percepción del espectador configura el fenómeno como un todo. En esta performance el sonido afirma el imaginario de lo que se ve. Y al mismo tiempo lo visual afirma lo sonoro, mediante el principio que Chion (2008) denomina "reciprocidad del valor añadido": "El valor añadido es recíproco, si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad."² (p. 31)

Esto implica que para la percepción de unidad que tendrá el espectador mediante el principio de síncrexis, el fenómeno sonoro y el fenómeno visual están recíprocamente cargándose de sentido. La performer suma el valor de la presencia de su cuerpo como un elemento más que construye el sentido de la performance. La performance es un sistema que conjuga elementos expresivos como lo son el gesto original de "cantar", las interfaces, el cuerpo presente de la performer, que van retroalimentándose unos a otros hasta generar en el espectador la conciencia de unidad.

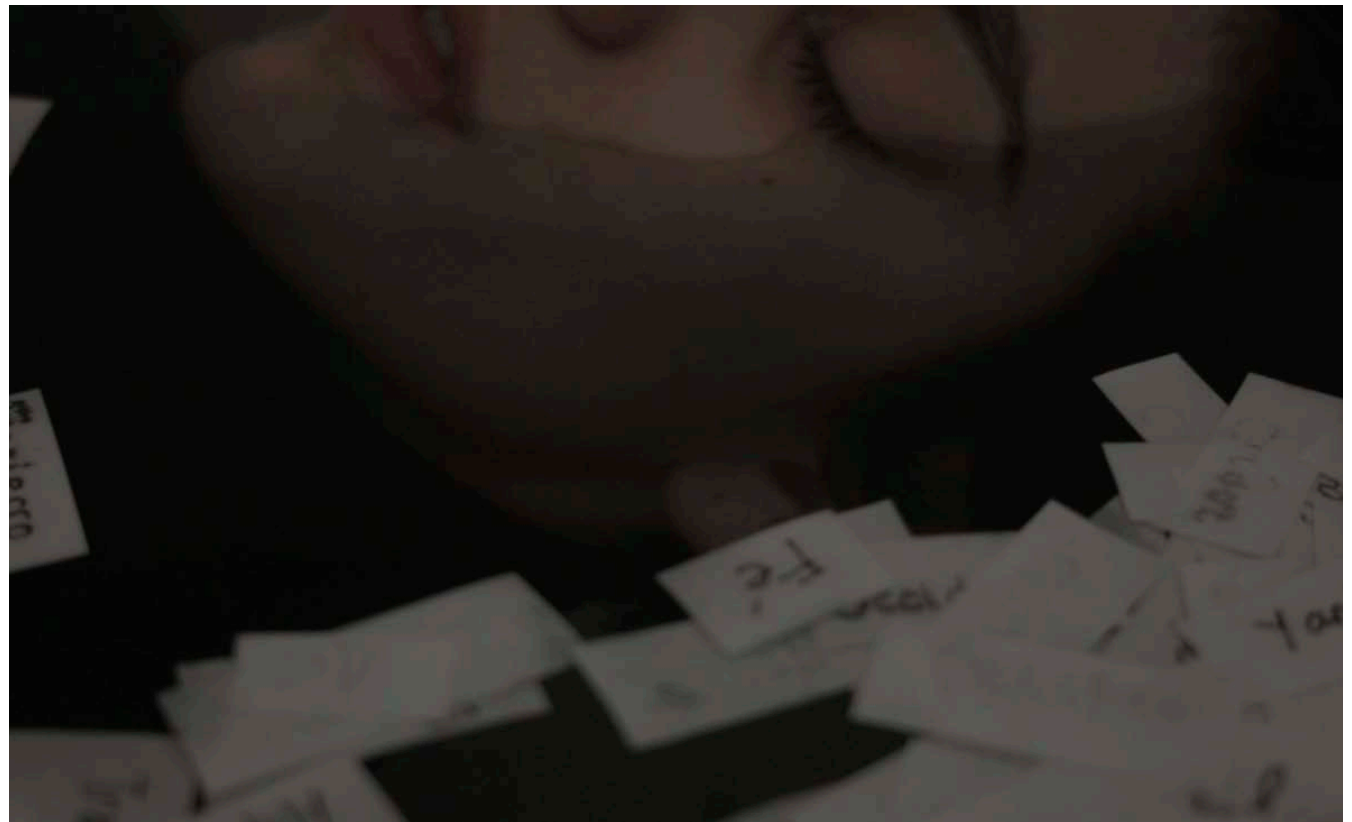
Creando campo

En el marco del seminario Performance y Corporalidad, realicé una performance, que podría ingresar en la categoría expuesta: performance sonora. La misma

se tituló: *Ofelia*. En la Performance se proyectaba un video, en donde la performer se sumergía en una bañera llena de agua y pequeños trozos de papel escritos con palabras. Mientras se proyectaba el video, en vivo, la performer leía un texto de creación colectiva, que había sido escrito a través de mensajes de Whatsapp, y que repetía como mantra o loop, la frase: "siento que voy ahogarme cuando..."

El gesto de la intérprete de hablar y cantar era captado por un micrófono y procesado por un *sampler*,

que recortaba las frases leídas por La performer hasta convertirlas en un beat percusivo. También La voz se duplicaba, se le agregaba un efecto de delay y volvía a duplicarse, entre otros efectos que habilitaba el procesamiento. El *sampler* utilizado tenía cuatro canales, lo que permitía grabar y hacer sonar cuatro voces al mismo tiempo. Lo sonoro iba construyendo, al igual que lo visual, una trama de palabras. Muchas voces se hacían una bola de sonido en donde no era inteligible lo que se decía. Lo sonoro iba ahogándose como la performer en el video, como Ofelia.



Conclusiones

La interacción entre prácticas artísticas y tecnología digital genera nuevos lenguajes expresivos, imposibles de conocer sin esta unión. Esta hibridación da lugar a un plano en donde lo humano y lo artificial establecen un campo en común en el que conviven expandiéndose, interpelándose y tematizándose.

En el caso del sonido, su desarrollo como campo ha estado ligado a la evolución de las tecnologías específicas de dominio de lo sonoro, que contribuyeron a ampliar el territorio técnico, pero también habilitaron a que el sonido pudiera pensarse como suceso y poner el foco en sí mismo. Esto dio origen a distintas prácticas artísticas que se centraban en el fenómeno sonoro. Una de ellas es la categoría de performance sonora, es decir, prácticas que se manifiestan entre los umbrales del Arte sonoro y la performance, que tienen como característica común dar a lo sonoro un lugar protagónico. El territorio del sonido y puntualmente el de la voz en la performance es un espacio poco explorado de forma consciente y menos aún conceptualizado. En la obra elegida, la artista lleva toda su atención hacia la sonoridad vocal explorando las capacidades físicas de la voz y la acústica del espacio como generadora de imaginarios.

La performance unifica lo humano y la tecnología digital a través de la intervención de su presencia corporal y vocal, con iluminación y procesamiento sonoro generando una obra en donde cuerpo y tecnología están en un estado fusional y creando un sistema escénico que se retroalimenta en función de la creación de un imaginario. La combinación de un fenómeno sonoro y un fenómeno visual que sucede en un presente compartido crea una relación que se completa en la percepción del espectador como unidad; que es en quien

se crea el sentido, de lo que se ve y lo que se escucha. La performance tiene como intención visibilizar los límites difusos existentes entre la expresividad humana y la de las máquinas. La acción de la artista puede leerse también como metáfora. Detrás de los sonidos de máquinas hay gritos humanos.

Bibliografía

- Chion, M. (2008). *La audiovisión*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Flusser, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y Comunicación*. Barcelona, España: Herder
- Javin Stine, *Fake Synthetic Music*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1mXitPy6WQY>
- Savasta Alsina, M. (2014). Sonidos que acontecen: La performance sonora como umbral. Recuperado de: <http://www.menesavasta.com.ar/>
- Savasta Alsina, M. (2013). *Arte sonoro en Argentina: Categoría y umbral*. publicación digital de las IX Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina, 12 y 13/09/2013, Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano, Facultad de Bellas Artes, UNLP, La Plata. ISBN 978-950-34-1003-5
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica
- Kesler, F. (julio de 2017). Entrevista realizada por Inés Rocca, Buenos Aires, Argentina.