

Música de una anatomía

Alejandra CERIANI

Eje temático: Lenguajes múltiples

Fue después de llegar a Boston que fui a la cámara anti-sonido en la universidad de Harvard. En ese cuarto totalmente silencioso, oí dos sonidos: uno alto y otro bajo. Después le pregunté al ingeniero por qué, si el cuarto era tan silencioso, yo había escuchado dos sonidos. Me dijo: “descríbelos”.

Lo hice. El alto –dijo él– era tu sistema nervioso funcionando.

Y el bajo era tu sangre circulando.

JOHN CAGE

Síntesis del proyecto general

Performance interactiva que simula la sonoridad del cuerpo humano a través de la captación en tiempo real.

Las interfaces analizan las señales mecánicas y articulares del cuerpo de la performer, transformándolas en paradigmas computacionales y, las devuelve en secuencias sonoras. Estas comprometen de manera privilegiada el sistema auditivo del espectador.

Parámetros de observación y experimentación

- Hallar otros campos de generación de movimiento.
- Los diseños corporales obedecerán a estructuras formales halladas en consecuencia de activar configuraciones sonoras aleatorias.
- Generar un espacio inmersivo sonoro para activar otras zonas perceptivas en el espectador.
- Explorar más allá del propósito estético de consumo visual de lo escénico.

Objetivos

Programar un sistema de asociación gestual-sonora mediante el monitoreo de los movimientos físicos de la performer para crear la simulación de la sonoridad corpórea.

La puesta busca comprometer varios niveles de modalidad de atención sensorial por parte de los espectadores en ambientes sonoros inmersivos.

Diseñar un evento que exalte la capacidad de ser afectado de manera imperceptible, apelando a la expansión de la captación más allá de lo visual, lo cual compromete:

- la ejercitación de la recepción sensorial;
- la experimentación entre lenguajes y medios como formato de exhibición

Comentarios técnicos-expresivos

¿Por qué el cuerpo no suena? ¿Por qué sus partes, ciertas partes no se constituyen como instrumentos sonoros, y uno operar como orquestador de semejante máquina?

El cuerpo como generador de la obra sonora.

Un cuerpo como una máquina intervenida desde su superficie exterior, multiplica su capacidad de afección y conexión, naturalizando lo artificial como modelo de sensibilidad, inteligencia y capacidad comunicativa y expresiva.

Una inter-relación de estimulación que resulta de una actividad ejecutada por los motores articulares del cuerpo funcionando como ejecutores de estímulos o señales visibles transformadas en audibles.

La obra sonora como generador de estímulos sensorio-perceptivos que involucra el espacio todo.

Descubrir a través del comportamiento visible del cuerpo aquello que no está visible, un mecanismo sensorio perceptivo, que lo guía a la manera de un sonar.

Metodología

Evento

La resultante del comportamiento articular del cuerpo será captado por una cámara colocada a una mínima distancia de la performer. Esa información digitalizada ingresa a la computadora como señales electrónicas que disparan sonidos desde una base de datos sonoro ejecutable (teclado - computadora).

El parámetro analizado será la zona de luz y sombra que los movimientos articulares proyectan sobre la piel, siendo esta analizada y procesada vía ordenador.

El cuerpo no está intervenido directamente. Pero la imagen de ese cuerpo funcionaría como interface, como el medium tecnológico intervenido.

Recursos

- Humano
- Tecnológico
- Puesta

Humano

Creación de Base de Datos Sonora: Miguel Borda / Federico Mutinelli

Comenzamos a trabajar en una primera instancia junto a Federico Mutinelli en una serie de improvisaciones explorando con la vocalización para unas composiciones generadas por la voz del cuerpo. De esos encuentros y del material provisto se promueve otra instancia en donde la voz proporcionó material para que el cuerpo dance. El cuerpo vuelve a generar sonidos y estos se vuelven música otra vez, una retroalimentación en acto.

Hubo siempre una clara intención y es no musicalizar la danza, no danzar la música como un único resultado inherente al hecho escénico. Esta premisa que recorrió los trabajos emprendidos hace surgir la particularidad del encuentro buscado, cada uno en su especificidad formal y operativa.

Nos interesan las condiciones sonoras de la audición, involucrar al público desde este aspecto perceptivo.

Dentro de las manifestaciones escénicas del sonido hemos experimentado las siguientes:

- la imagen del sonido

El sonido no se exterioriza, solo lo escucha el bailarín usando audífonos. El sonido es solo visualizado en su actuación, se percibe la huella sonora de energías físicas que el sonido genera en el cuerpo. El sonido actúa en el cuerpo y en el espacio sin ser percibido como tal.

- el espacio del sonido

Abordar el sonido por sí mismo, mostrarlo localizado en el espacio y enmarcado en el tiempo.

Los efectos escenográficos atañen a la construcción de un espacio imaginario mediante el juego de las entradas y salidas del campo sonoro en escena, la proximidad o alejamiento de las voces emitidas por los intérpretes y los sonidos emanados de la coreografía.

La temporalización del sonido condiciona y vectoriza la duración propia de lo que se ve, y se construye a través de la disposición de los puntos de sincronización: un encuentro entre un movimiento o una figura y un momento sonoro. También entre un corte del movimiento y un corte del sonido.

A efectos de este planteo surge la idea de una ruptura entre la sincronización de lo que se ve y de lo que se escucha.

La imagen escénica consiste en crear una superposición audio-visual al poner en marcha al mismo tiempo unos sonidos grabados y a quien supuestamente los emite sincronizados, para luego disociarlos y abrirse a una serie de efectos en la percepción, a un juego energético de imbricaciones y sustituciones que se expanden al espectador.

Nos interesa indagar sobre la construcción de técnicas de escucha integradas al espectáculo, sobre la constitución de un espacio auditivo devenido en espacio escénico para la performance de la danza.

Sonido y movimiento toman al escenario como lugar de experimentación activa.

En una segunda instancia y a partir de la investigación llevada a cabo por Miguel Borda respecto al uso de frecuencias sonoras que él denomina “frecuencias orgánicas”; se abre un espectro de posibilidades en el estudio de la comunicación sonora en tanto estimulador sinestésico.

Un continuo audible de alternancias y superposiciones de diferentes estímulos para la captación y repercusión sensorial que compromete tanto al espectador como al performer.

Y es en este punto en donde nos hallamos indagando: diseñar un evento que exalte la capacidad de ser afectado de manera imperceptible, apelando a la expansión de la captación más allá de lo visual.

Lo cual compromete la relación casi unívoca danza-espectáculo, danza-musicalización, danza-tecnología funcional, a favor de:

- la re-conceptualización de los términos expuestos,
- la experimentación entre lenguajes y medios como formato de exhibición
- la ejercitación de la recepción sensorial
- una política cultural actualizada que contemple estas manifestaciones artísticas en puja.

Tecnológico

- 1 Software de procesamiento de Audio en tiempo real
- 1 Software de procesamiento de Video en tiempo real
- Cámara Digital
- Sensores
- Convertor de señal electrónica a Midi
- Computadora
- 4 Parlantes
- Consola de sonido

Puesta

Evento I: Cámara Digital - Ordenador/ Procesador de Señales según parámetro indicado - Monitor - Base de Datos Sonoros

Cronograma de tareas

- 1) Establecimiento de los Criterios de Asociación entre Imagen y Sonido
- 2) Obtención de Materiales
- 3) Construcción de Base de Datos Sonoros
- 4) Programación para el procesamiento de las señales
- 5) Prueba del sistema
- 6) Optimización del funcionamiento del sistema
- 7) Pruebas de Puesta
- 8) Montaje Previo
- 9) Montaje Final

Implementación

Asistencia al seminario de Posgrado “Nuevas Tecnologías aplicadas a la creación de instalaciones y performances multimedia”, a cargo de los Profesores Emiliano Causa y Matías Romero Costas. (FBA, UNLP. Horas: 40, del 10/09 al 18/12 de 2004)

Ámbito de análisis

Danza contemporánea / Medios / Recepción

Contextualización de los lenguajes

Durante años ha habido manifestaciones sobre la relación entre la danza y la tecnología; algunas ligadas al cine(1940-50) otras al vídeo (1960-90).

El contexto histórico abarca prácticas que devienen de las artes visuales y performáticas: body art, instalaciones, action painting, etc.

Actualmente, dada la disponibilidad y conciencia crecientes de los nuevos medios en la forma de website, cd-rom, y tecnología digital, la danza vuelve a ser de interés dentro de estos ámbitos.

Más allá de las resoluciones escénicas, la danza continúa su diálogo con la tecnología en medios cada vez más alejados de los escenarios teatrales.

Se asiste a la expansión de de los medios digitales, la interactividad y las puestas asistidas por ordenador.

Conviven diferentes niveles de información sensorial y estética contribuyendo a formalizar el concepto de “danza expandida”.

El espectador deviene interactor: actúa creando una composición coreográfica personal de movimientos a partir de frases kinésicas preestablecidas o, receptor activo: asiste a experiencias conectivas a través de Internet con obras ejecutadas en diferentes lugares.

Los multimedia contemporáneos renuevan las posibilidades expresivas de la danza, incentivando un diálogo que se ha prolongado a través de los años y que contribuye a las permanentes relaciones de las artes con las tecnologías de su época.

Encontrar un perfil estético que identifique a la tecnología no solo como un servicio utilitario, sino como expresión artística autónoma.

Referencias bibliográficas

- AAVV: "Arte, Cuerpo y Tecnología", España, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.
- AAVV: "Arte y Nuevas Tecnologías", p. 43, Funámbulos Cultura desde el Teatro, Año 8 nº 23 Junio/ Agosto, 2005.
- AAVV: "Arte Audiovisual: Tecnologías y discursos", cap."La figura humana en el paisaje electrónico", Valentina Valentín, p.193, Eudeba, UBA, CCRojas, 1998.
- AAVV: "Arte Audiovisual: Tecnologías y discursos", cap. "Pequeñas historias del video", Valentina Valentín, p.173, Eudeba, UBA, CCRojas, 1998.
- AAVV "Quinto festival Internacional Video danza 99", Secretaría de Extensión Universitaria, UBA, Centro Cultural R.Rojas, 1999.
- AAVV "Tiempo de danza" cap."Invitación a la Video-Danza", Año2,Nº7,Oct./Nov., 1996.
- AAVV, "Teoría y práctica del análisis coreográfico" Dance Books Ltd, Valencia, España, 1999.
- AAVV, "Videoculturas de Fin de Siglo", Ediciones Cátedra, S.A., Madrid, España, 1990.
- AAVV, "Contratexto", Facultad de ciencias de la Comunicación, Universidad de Lima, Centro de investigación en Comunicación social, Lima, Perú, 1992.
- Alejandra Cosin, "Cuerpo y Tecnología, Cuestión de Piel", pg. 35, Funámbulos Cultura desde el Teatro, Año 8 nº 23 Junio/ Agosto, 2005.
- Arnd Wesemann , "La libertad de la danza consiste en liberarse del teatro, Apuntes sobre la danza alemana", Danza hoy, www.Goethe-Institut Buenos Aires.com.
- David Oubiña, "La Alquimia Tecnológica", Arte y Nuevas tecnologías, Catálogo Premio Mamba, Fundación Telefónica, Gob. De la Ciudad Autónoma de BsAs, 2005.
- López María Pía, "Conexiones", pg.26, Funámbulos Cultura desde el Teatro, Año 8 nº 23 Junio/ Agosto, 2005.
- Patrice Pavis, "Diccionario del teatro, Dramaturgia, Estética, Semiología", Ediciones Paidós Ibérica S.A., Barcelona, España, 1990.
- Santaella Lucía, "Corpo e Comunicação, Síntoma da Cultura", Sao Paulo, Brasil, 2004.
- Serrano Pérez Gloria, "Investigación Cualitativa, Métodos y Técnicas", Fundación Universidad a Distancia Hermandarias, Editorial Docencia, Bs AS, 1994.

ALEJANDRA CERIANI

Actualmente se encuentra indagando en la puesta interactiva: movimiento-captación imagen y sonido en tiempo real. Formó parte y dirigió equipos de trabajo como promotora, coreógrafa, directora e intérprete de obras de Danza

multimedia (1997 -2001) y Video Danza (1995-2005). Confromó grupos de entrenamiento, investigación y producción: Danza teatro junto a Nora Onetto (1988-90), Media Chilena junto a Laura Valencia (1990-98), Danza Urbana -danza folklórica de proyección a cargo de Jorge Caballero (1998-2000) e Investigación del movimiento/ Malambo Sureño (2002-2004). Como invitada, intérprete y colaboradora de La Marea Danza (1998-2003).