



La Semana del Sonido

Rosario 2014

Rosario, Argentina, 12 y 19 al 23 de mayo de 2014

ADN (Ancestral Destino Natural) Obra interactiva Plástico-Sonora

Silvina Gandini

E-mail: silvinagandini838@hotmail.com

www.silvinagandini.com.ar

1 Introducción

*Un pájaro que abre sus alas...
Que se multiplica...
Que canta, y en el canto se comunica.*

Aproximación conceptual al pre-proyecto interactivo ADN (Ancestral Destino Natural) Adaptación para la presentación en la Semana del Sonido realizada en el centro Cultural Fontanarrosa 22 de mayo 2014.

Responder a la pregunta: ¿dónde se une la música, la plástica, la naturaleza y la tecnología?

Volver a lo primario, la voz como comunicación. El artista desaparece en acción, para dar lugar a la máxima inclusión del espectador. El espectador que observa y modifica en tiempo real su propio tiempo y espacio en una apuesta al encuentro de su lugar ancestral en el recorrido de un laberinto plástico- sonoro. Lo orgánico en lo electrónico, lo ancestral con el destino del hombre en la inmersión en la tecnología. El ADN como primer registro complejo de nuestra esencia genética y ancestral, estable y milenaria.

Comprender el concepto de gestación de algo que puede modificarse continuamente, y el artista trasmuta su ubicación como observador de las variantes producido por el que se pone en el lugar del creador. Cambio de roles permitiendo mutar la obra de manera constante.

2 Primer acercamiento del concepto

Se presentó en el marco de la semana del Sonido en el Centro Cultural Fontanarrosa, una síntesis del concepto en 8 cuadros de los cuales cuatro fueron instalados formando un cubo, con micrófonos que tomaron in situ las voces de los espectadores para ser trabajadas en tiempo real, estimulando también un diseño de luces

que se encontraban dentro del cubo y fuera de él, iluminando a cada cuadro por dentro y por fuera. Las luces y su diseño estaban completamente sincronizadas con los efectos programados para cada micrófono realizando un paralelismo de efecto lumínico con el sonoro.



Estos cuadros centrales serían la síntesis de un concepto macro pensado en la obra de manera inicial. El transmitir la sensación de un laberinto sonoro, en donde en el espacio a partir de la voz, se vaya iluminando el camino a partir de las pinturas y en ese laberinto quede encapsulada la voz de los caminantes a manera de repetición. Como llenar con la voz cantada o hablada de las personas del público trasladándose por el mismo, en un laberinto sonoro aunque ya no se encuentren en el mismo. Este concepto inicial se mantuvo en la programación de los efectos de cada micrófono del cubo para mantener este concepto estético a partir del trabajo realizado con efectos de Delay, Pitch-Shifter, octavadores, Chorus trabajados en el programa Super Collider. El programador Luis Tamagnini, realizó la programación compuesta y prediseñada por la autora en cada micrófono con el efecto sonoro deseado para lograr este efecto de laberinto.

La técnica de pintura utilizada para los cuadros fue pensada para que se vea el trabajo de texturas superpuestas que permita el cambio y mutación de color de los mismos. A partir de primeras capas de acrílicos y seguido de oleos, oleos pasteles y tinta china en los detalles más específicos, permitió ver con las luces, el trabajo de las capas de pintura y textura con la modificación de color. Logrando en la puesta el efecto

deseado y sobre todas las cosas un extremo paralelismo con el trabajo sonoro. Ese trabajo de capas se condice a la perfección con el trabajo sonoro de la música en tiempo real como la pre-grabada del diseño sonoro fijo.

3 El cubo (obras que intervienen en el mismo)



Lado 4
Atrás



Lado 3
costado

Lado 1
Frente

Lado 2
costado

4 Fotos del cubo armado dentro de la Instalación



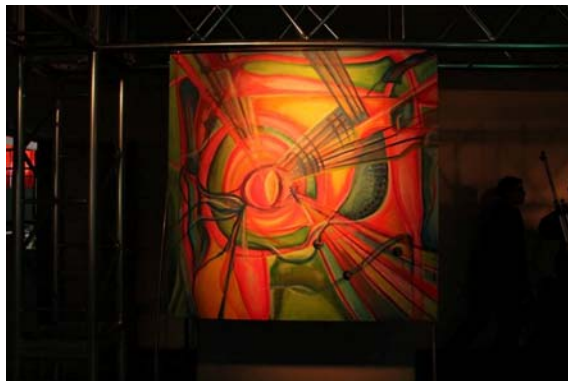
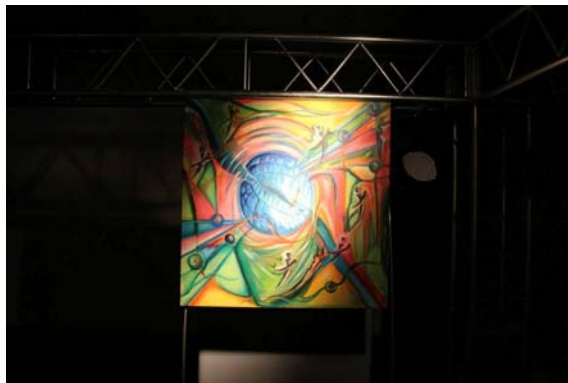


5 La instalación fija sin interacción activa del público

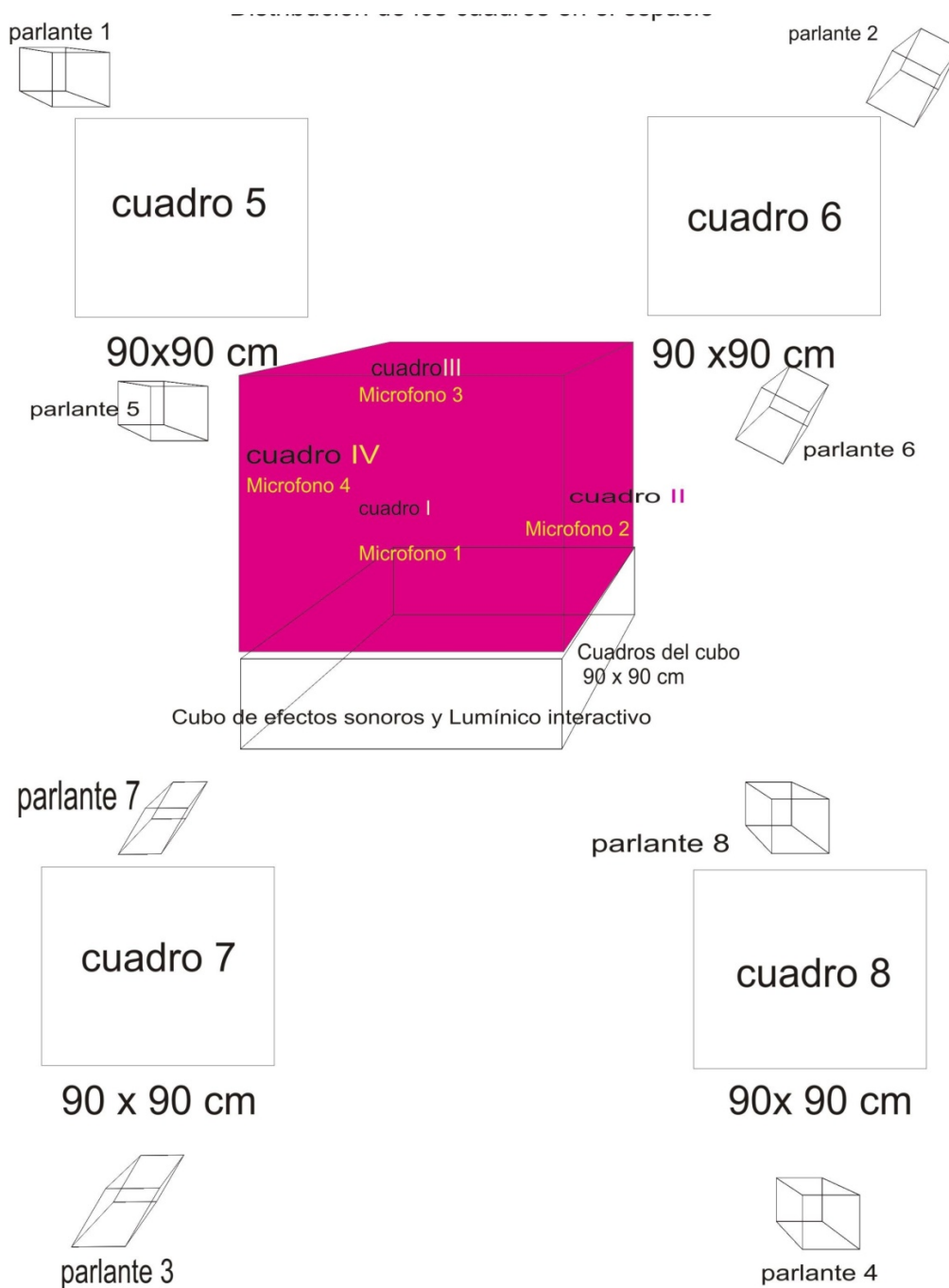
Los cuatro cuadros restantes se ubicaron en los extremos de la sala, de manera fija con luces y parlantes que no fueron modificados en tiempo real. Paisaje sonoro fijo sin movimiento de luces. De esta manera se trató de dar un soporte envolvente a la instalación. Una manera de contener y animar al público a la intervención de la obra,

para que empezara por un recorrido hasta llegar a los micrófonos donde se expondría con su propia voz para modificar la obra y así dar la ilusión a la idea primaria de laberinto. La música que corresponde a esta parte de la obra de manera fija y rotativa con silencio incluidos como para que nunca deje de sonar, fue trabajada con elementos concretos de agua, la voz de un chamán (grabado en una improvisación al piano con la autora) y una música compuesta expresamente (con voz líder y piano) para lograr la invitación al canto. (Anexo 1)

El trabajo de la espacialización de la parlantes fijos en esta oportunidad fue aérea, en un doble sistema cuadrafónico centrado en los parlantes de los extremos en congruencia con la ubicación de los cuadros fijos, mientras que las voces en tiempo real rotaban por los 8 parlantes de la sala según lo planificado con el programa elegido (Super Collider).



6 Plano del proyecto de distribución de los cuadros en el espacio con micrófonos



- A los cuadros 5, 6, 7 y 8 les corresponden los parlantes 1, 2, 3 y 4 con la base sonora cíclica de 40 '. Paisaje sonoro estable que interactuó con los sonidos de voces en tiempo real tomados por los micrófonos 1, 2, 3 y 4 posicionados en la puesta delante de cada cara del cubo.
- Cuadros I, II, III y IV del cubo interactivos en sonido y luces en tiempo real.

7 Conclusión

Haciendo un análisis de las devoluciones y experiencias del público que se permitió ingresar mágicamente al juego que la obra proponía, del proyecto a la realización, la obra superó las expectativas.

En una propuesta en donde el artista está afuera observando como otro modifica su obra, haciendo que *el otro* se transforme en un artista activo, genera un vértigo y una satisfacción inconmensurable.

La obra seguirá en proceso con el deseo de lograr lo planificado en el nivel macro de la idea primaria, pero indiscutiblemente el haber trabajado desde la acción con el proyecto, propone nuevas ideas para volver a transformarse a partir de la experiencia de la realización. Trabajar con lo plástico y con lo sonoro con semejante unidad no solo genera nuevas preguntas, es más que eso, abre nuevas puertas al espacio fronterizo de un nuevo arte que continúa explorando. (Anexo 2)

Para saber más sobre el desarrollo de esta primera puesta de ADN se puede ver el video documental en este link:

https://www.youtube.com/watch?v=vk6_11uDH2o

La biografía de la autora:

http://www.fceia.unr.edu.ar/semanadelsonido2014/La_Semana_del_Sonido_2014/Gandini.html

Anexos

1. “...El resultado colmó ampliamente las expectativas. Sobre una banda sonora constituida por sonidos naturales, una canción acompañada al piano y declamaciones improvisadas de un chamán, van surgiendo las voces, silbidos y sonidos y ruidos de cualquier tipo que el espectador emita ante los micrófonos transformados por la magia de la electrónica, creando versiones retardadas, versiones con una reverberación casi cósmica, versiones octavadas. La naturaleza y variedad de la banda sonora invita a la improvisación, e incluso sin experiencia se logran resultados muy satisfactorios. Es como cantar en el baño pero ampliado en las posibilidades expresivas y en la amalgama con los sonidos propuestos por la instalación, todo ello en el marco de una inmersión sonora en un sistema envolvente tridimensional con 8 parlantes. A esto se agrega la variedad de efectos de iluminación desencadenados por los propios sonidos y que resaltan en la penumbra general modificando la percepción cromática de los cuadros...” (Fragmento de la crítica de Federico Miyara de la obra)
2. “...la variedad de efectos de iluminación desencadenados por los propios sonidos y que resaltan en la penumbra general modificando la percepción cromática de los cuadros. Cabe aquí destacar que el uso de los diversos colores de luz está pensado para dejar surgir los estratos primitivos del proceso de creación plástica, reflejando el proceso evolutivo natural que dichos estratos representan. La instalación invita, así, a una exploración lúdica interactiva en lo que constituye una experiencia por demás interesante y significativa. Luego de esta première quedé convencido de que ADN debería ser una instalación permanente en algún ámbito municipal, por ejemplo en la Isla de los Inventos o en el Museo de Arte Contemporáneo de Rosario...” (Federico Miyara)