

SPEAK 3.0

Obra interdisciplinaria de Alejandra Ceriani, Fabricio Costa y Fabián Kesler



UNA OBRA QUE TRATA ACERCA DE DIFERENTES RELACIONES Y REFLEXIONES SOBRE EL CUERPO, EL SONIDO, LAS VISUALES Y LA TECNOLOGIA.

ALEJANDRA CERIANI, FABRICIO COSTA ALISEDO Y FABIÁN KESLER PRESENTAN SPEAK 3.0: UNA PIEZA MULTIMEDIAL EN TIEMPO REAL, DONDE SE PARTE DE UNA REFLEXION SOBRE LOS PROCESOS DE CAMBIO EXPERIMENTADOS EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA EN TORNO A LOS FENOMENOS DE COMUNICACIÓN-INCOMUNICACION.

LOS ESTADOS DE MOVIMIENTO / QUIETUD DE UN CUERPO SON CAPTADOS POR UNA CAMARA EN ESCENA, Y LUEGO REINTERPRETADOS EN PARADIGMAS VISUALES Y SONOROS , QUE SE COMBINAN CON EL MATERIAL AUDIOVISUAL GENERADO Y PROCESADO EN VIVO, GENERANDOSE ASÍ DIFERENTES ESTADOS DE RELACION ENTRE LOS ARTISTAS Y LOS MEDIOS, A MODO DE CONCIERTO MULTISENSORIAL.

Cuerpos que componen sonidos a la par que componen estructuras de gestos. Las interfaces físicas captan las señales mecánicas y articulares del cuerpo en movimiento, transformándolas en paradigmas computacionales, y las devuelve en configuraciones de imagen y sonido para componer en tiempo real. Así, se genera una interacción colectiva, que aunque parte de ciertas premisas y materiales, nunca será del todo igual a la anterior.

Por lo tanto, la puesta busca comprometer varios niveles de modalidad de atención sensorial tanto de los *performers* como de los espectadores, en ambientes sonoros e imágenes inmersivos. Un cruce de sentidos que transcurre por diferentes estados y participaciones de los artistas.

En su primera versión, el énfasis estuvo puesto en denotar la preponderancia de los medios artificiales en la cadena comunicativa, utilizando como elementos icónicos a la pantalla mostrando la deformación del cuerpo visto en vivo, y al parlante, no sólo desde su emisión sonora sino también visual, en base a los movimientos de su cono, que alimentaron de modo pertinente la estética visual y sonora de la obra.

En la segunda versión se trata la comunicación interpersonal y el gesto de intimidad en medio de la situación actual de saturación tecnológica e informativa, y finalmente en esta tercera versión se aborda, siempre de manera metafórica y subjetiva, la violencia comunicativa. Esto es: la imposición de mensajes, el criterio discriminador de los mass-media, el solapamiento, la prepotencia y la interrupción de un mensaje sobre otro, que deja al mensaje originario trunco, violado, y que termina en incomunicación.

“Quizas este estado de incomunicación contemporánea, paradójicamente en la era de las comunicaciones masivas e hiperveloces, con tecnologías cada vez más sofisticadas, contiene en sí el germen de un nuevo tipo de comunicación, donde lo sensitivo y lo intuitivo tengan valor real, dejando la idea de significado y entendimiento racional en un plano secundario.”

Esta propuesta busca:

- Relacionar el campo de la danza con el de las nuevas tecnologías, y más específicamente, vincular la puesta e interacción entre cuerpo-sonido-imagen-tecnología.
- Actualizar los procesos compositivos en los campos de la danza, la animación y la música, en función de la constitución de nuevas metáforas y relaciones.
- Indagar en el uso de nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, plásticas, sonoras y escénicas, que inaugura una nueva capacidad de inferir y experimentar con lo conocido, encontrándole nuevos modos de acercamiento.
- Disuadir del preconcepto disciplinar y de los roles ejecutivos que se anteponen comúnmente en la jerga artística escénica: “el” músico, “la” bailarina, “el” coreógrafo, “el” artista visual. En esta propuesta no hay acompañantes y líderes, sino que el compromiso y la participación en la obra están integrados y compartidos



CUENTAN LOS ARTISTAS

Sobre la obra

La propuesta nace en 2005, en un encuentro de coreógrafos donde concurren y se conocen Alejandra Ceriani y Fabián Kesler.

En ese momento Alejandra presenta su “Proyecto Hoseo”, performance interactiva. Fabián nota la concordancia de los puntos de búsqueda y experimentación estética, por lo que a partir de allí deciden emprender un trabajo en conjunto.

Nace de estos primeros encuentros una serie de vídeo danza experimentales y una obra llamada “Speak”, en homenaje al parlante, icono de la comunicación contemporánea que inspiró gran parte de los resultados estéticos y conceptuales de la obra.

A su vez, *Speak* significa habla. Buscamos un tipo de comunicación no verbal también en nuestro trabajo, mostrando a los emisores artificiales como son la pantalla de video y el parlante “hablando” de maneras abiertas a la interpretación personal: sonidos, movimientos de parlante generando un lenguaje propio, cuerpo deformado en la pantalla, al mismo tiempo que el cuerpo real está en escena.

Esta versión de la obra incluye a Fabricio Costa Alisedo, diseñador del software **Moldeo**, quien pasa a ocuparse de los aspectos visuales (captura de movimiento y proyección) de *Speak 3.0*. **Moldeo** es una **plataforma de código fuente abierto** que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video y animación -en dos y tres dimensiones- y con efectos digitales en tiempo real.

En este caso funciona como una plantilla de conversión a datos de los movimientos captados por la cámara web. Entonces, el sonido de *Speak 3.0* consta de la reinterpretación estética de estos datos más la música propiamente generada por Fabián.

Fabricio también es el encargado del diseño de fondos y plantillas de animación generados y expuestos durante la obra.

La forma de la obra es de tipo improvisación pautada. Es decir existen zonas predefinidas en la obra pero su duración y el pasaje de una a la otra no es rígido sino que se depende de los climas y fuerzas que se generan en vivo por la interacción de los tres.

Ciertas imágenes sugerirán cambios y acoplamientos desde los sonoro y lo kinético, lo mismo desde el sonido o desde el movimiento. Siempre dejamos ese pequeño margen para la sorpresa escénica.

IMPLEMENTACION TECNICA

