



Jornadas de Hum.H.A.

Bahía Blanca - República Argentina

11 al 13 de agosto de 2005



Victoria Virtual

*Erica Frontini*¹
(Dpto. Humanidades – UNS)

Victoria Virtual[®]

Performance multimedia

Industria Bahiense – Venta libre

Composición química (fórmula cualitativa):

Ricardo de Armas idea y música
Victoria Ansaume creación coreográfica y performance
Romina Frontini arte digital y acción
Hernán Guzmán diseño lumínico

¿Cuáles son las necesidades estéticas de un individuo a comienzos del siglo XXI? En palabras del propio de Armas, ésta fue la pregunta que actuó de catalizador para el desarrollo de la obra. Y la respuesta estuvo del lado del mix de lenguajes y la interacción de “la rigurosidad formal, la relectura de nuestras tradiciones y la libertad total” (de Armas dixit). Su creador plantea la obra como un juego “de simulacros y transformaciones (...) donde un violoncellista de orquesta sinfónica se convierte en un compositor electrónico, una bailarina clásica en una “performer”, un técnico iluminador en un “lúcido” diseñador de objetos lumínicos y una incipiente arqueóloga en una artista digital.”

Veamos cómo, según los propios artistas, fueron generándose los enlaces químicos que dieron lugar al resultado final.

Los desarrollos de Ansaume (danza) y Frontini (arte digital) se asentaron principalmente en la propuesta de un marco estético que involucra, además de la interacción de distintos lenguajes, nociones como la de fragmentación, minimalismo, iteración, precisión, limpieza, eficacia, realidad-virtualidad, cibernética y la música creada por de Armas. En la composición de esta última se ha utilizado una computadora que, mediante un software específico, permite la manipulación de ciertas propiedades del

¹ ericafrentini@yahoo.com

sonido. La técnica utilizada se denomina “Síntesis por modelado espectral” y como interfase se utilizó un desarrollo de software de un compositor y programador bahiense, Luis Rojas. Según de Armas, “la intención fue crear un espacio de hiperrealidad sonora y cambios de la densidad cronométrica. También como característica es importante destacar la ambivalencia entre los fragmentos estriados (pulsados) y lisos (sin pulso).”

Al referirse a su propia composición, Ansiaume dice que trató de desarrollar movimientos en los que primara la precisión y la pulcritud y la conjugación de unos pocos elementos atómicos cuya interrelación diera lugar a la propuesta final. En este sentido tanto la estructura de la música de de Armas como la de los movimientos de Victoria tienden a asimilarse y en dicha asimilación también está involucrado el carácter de cada composición musical. La bailarina no duda en incorporar secuencias con un toque más latino cuando la percusión ingresa y así lo solicita. La artista nos dice: “Para coreografiar fue vital la relación con la música, un determinado sonido me sugería un clima, una imagen que trataba de traducirla lo más intuitivamente posible al movimiento.”

Otro de los cauces por los que transcurre la creación coreográfica es la relación de Ansiaume con la computadora, su lectura cinética de la misma. En este sentido Victoria capturó desde el movimiento distintas percepciones que tienen que ver con la bidimensionalidad de la pantalla, la dinámica del mouse y el teclado y el automatismo, generando trayectorias lineales en el espacio y cambios de dirección angulares.

Por su parte Frontini diseñó un *soundtoy* (juguete sonoro) en Flash (un programa utilizado para diseñar sitios web, cuya máxima aplicación se da en el diseño de animaciones). Los elementos que utilizó para desarrollarlo son, por un lado, los “objetos” (sonoros) que creó de Armas para componer las obras y las fotografías de Ansiaume, tomadas por el fotógrafo Raúl Lazaro, que capturan los movimientos creados por la bailarina y, por el otro, las representaciones gestálticas que los psicólogos de esta escuela utilizan para graficar ciertos fenómenos.

En el *soundtoy* aparecen las obras de de Armas pero en sus “objetos” o unidades mínimas, loopeadas y asociadas a imágenes en una propuesta lúdica. Al igual que los movimientos y la música, el *soundtoy* pretende transitar una estética mínima, y explotar la combinación de pocos elementos.

Las fotografías de Lázaro están trabajadas y recompuestas en virtud de ciertos conceptos gestálticos como el de mimesis, aumentación, disminución, fragmentación, oposición, composición.

Por su parte Guzmán generó su diseño lumínico una vez que el resto de las partes estuvieron desarrolladas y ensambladas. El armado final de la obra se proyectó teniendo muy en cuenta las características propias del espacio, el Salón de Usos Múltiples (SUM) del Museo de Arte Contemporáneo. Allí Guzmán se encontró con las posibilidades estéticas de dos tecnologías lumínicas que poseía el salón: las lámparas incandescentes, que son las que poseen filamentos y que comúnmente utilizamos en nuestros hogares y las de descarga gaseosa, luces frías que generan una luz muy blanca con tonos azulados y que se asemeja a la irradiada por los monitores y televisores, generando de este modo la sensación de virtualidad.

La opción entre dichas tecnologías se adecuó a los distintos momentos de la obra, añadiéndose también la luz de un proyector de diapositivas, cuya proyección, además de generar la fragmentación de la escena, se vincula con la idea de retener un momento pasado a través de la imagen. Para ello se proyectó un slide de la silueta de Ansiaume obtenida de la sombra natural que la luz del proyector produce.

A los efectos de mantener el corte entre escenario y público y que las luces no perdiesen potencia tornándose difusas, las lámparas debieron ser adaptadas, utilizando un elemento que enfocara la luz.

Tanto Guzmán como Ansiaume y Frontini ya habían trabajado previamente con de Armas en otras obras, como es el caso de Ansiaume y Guzmán o en el diseño de su sitio web, como es el caso de Frontini, con lo cual la afinidad de estéticas y lenguajes tiene una historia previa.

Posología:

Exponer al espectador, preferentemente sentado, a la totalidad de la obra.

Acción (terapéutica):

La pared del fondo de la escena proyecta la pantalla de la computadora que está sobre un mostrador a la derecha, a la vista de todos. La luz presente en la escena es la que arrojan estas dos fuentes y la de una lámpara de descarga gaseosa ubicada en el techo. Sobre la izquierda, casi a la altura del lugar en donde se encuentra la computadora, hay un cubo de madera y metal que habitualmente se utiliza en el museo para apoyar los catálogos y las agendas culturales. Más próximo al público también puede verse el cañón láser utilizado en la proyección. El piso es de madera y las paredes blancas. Victoria está de pie, de espaldas al público mirando a la pantalla sobre la cual se proyecta su sombra.

Ingresa Romina, mira a Victoria y va hacia la máquina, abre las ventanas con los archivos que utilizará y las minimiza. Abre el archivo que contiene la primera obra musical: “TOC (trastorno obsesivo compulsivo)” y desaparece de escena. En la pared aparece proyectada la sinusoide (un gráfico de la estructura del sonido) de un software para trabajar sonido denominado “Soundforge” y la sombra de Victoria que, en una lentísima caminata que ocupa todo el fragmento (8 minutos), se aleja de la pantalla hasta llegar al cubo, en donde se sienta. Reaparece Romina, quien enciende la luz del proyector de diapositivas y abre el archivo con el siguiente fragmento: “Before the game”. Se retira. Ahora la única luz de la escena es la brindada por el proyector, la computadora y la pantalla. Victoria comienza a ejecutar una serie de movimientos sentada sobre el cubo. Cuando el fragmento termina, Romina reaparece apagando el proyector, Victoria se sienta a un costado de la escena, con la mirada fija al lado derecho de la escena, sin mirar ni a la pantalla proyectada ni al público. Luego comienza a proyectarse una diapositiva sobre la pared izquierda de la escena, que conserva un momento de la danza de Victoria. Romina abre el soundtoy, que aparece proyectado en la pared del fondo y juega con él de un modo inquieto, hasta frenético. Cuando termina de jugar, Victoria comienza a moverse. Allí a la pantalla proyectada y al monitor se suman como fuentes lumínicas unas lámparas dicroicas. En cierto punto de los movimientos de Victoria, Romina ejecuta el archivo con la tercera obra: “After the game” y desaparece de escena. Victoria danza y finaliza su secuencia quedando frente a la pantalla, de espaldas al público. Romina reaparece y hacer sonar la “Reexposición Final” (TOC express) que está compuesta de fragmentos de las obras musicales exhibidas. Romina desaparece, Victoria comienza su lenta caminata hacia la pantalla, para quedar en la posición en la que inició la obra. Romina reingresa y posa el mouse sobre la espalda de Victoria. Fin.

Luego de los aplausos se invita al público a jugar con el soundtoy.

Contraindicaciones:

No posee.

Precauciones y advertencias:

No se trata de una obra que haya alcanzado una difusión masiva. Fue presenciada por un promedio de 30 personas en cada función. El público asistente estuvo compuesto principalmente por estudiantes de artes visuales y danza, bailarines, estudiantes

universitarios, profesores y músicos, es decir, gente perteneciente a los campos artístico e intelectual, muchos de los cuales tenían algún tipo de relación con los artistas.

Efectos colaterales y secundarios:

En la obra, la representación se mueve en varios niveles. Por un lado, la obra como conjunto es una representación (recordemos aquí las bellas raíces de los verbos *spielen*, *play* y *jouer*, que asocian la representación teatral al juego) y genera representaciones que posicionan a los artistas como cultores de ciertos lenguajes y opciones estéticas. Por otro lado, y dirigiéndonos al interior de la obra, podríamos plantearla como la representación de la representación, la puesta en juego de su paradoja, de la tensión de la referencialidad: la computadora, que nunca abandona la escena, nos arroja a la cara su doble naturaleza, la de ser objeto y símbolo; por otro lado, nunca dejamos de observar las dos pantallas, la del monitor y la proyectada. Victoria oscila entre la realidad y la virtualidad con el mismo grado de fragmentación y neurosis. Hay luces frías y cálidas, proyecciones con sombras y proyecciones hi-fi. Todo el despliegue se concentra en reflejar las tensiones sin resolverlas, en ponerlas en juego. Dualismo no, paradoja reflexionando sobre sí misma. La Victoria sumergida en lo virtual, saliendo de la pantalla con una caminata (que al igual que la actividad de un procesador de computadora) no respeta los tiempos humanos, sus movimientos obsesivos, binarizados sobre el cubo, la proyección de su sombra, la ignorancia de sus imágenes, la disposición de sus estados por parte de una operadora de PC, nos muestran la angustia en la que nos sumerge la desaparición de lo real. La victoria de lo virtual. Y es que para un sujeto dominado por la voluntad de verdad, el corrimiento hacia la virtualidad se hace imperativo, porque ésta tiene una pretensión de verdad que la realidad misma no posee. La imagen fragmenta a Victoria, la imagen tiene el poder de lo real. Su código se le impone en el cuerpo, en los movimientos, se hace habitus. Y el generador de todo, el operador de PC, no escapa a estos efectos y recorre con su mouse frenético de internauta los sonidos y las imágenes que no están presos de un sentido, pero tampoco liberados de él. El poder sobre el mundo no lo pone a salvo de la hiperrealidad, porque este poder la supone. Por más que se la ponga en diálogo con la tecnología de la incandescencia, la luz blanca del monitor y el proyector, luz fría, es el medio que hace visible todas las cosas: lo real, lo representado, se nos hace visible de forma constante a través del cristal de la virtualidad. Es la luz característica de los no-lugares (un McDonald's, un shopping, un supermercado, un café de una estación de servicio).

La música colabora en crear esta sensación. Con un sonido hi-fi y una estética maquínica de loop e iteración, su origen computacional nos instala en otro nivel. Yo tuve la oportunidad de estar fuera de la sala mientras la obra se estaba representando. Sólo podía escuchar la música y ver las cortinas blancas que bloqueaban el ingreso a la sala. La percepción que se adueñó de mí es que dentro se estaba desarrollando algo terrible. De hecho, ese día una nena de unos seis años vino a ver la obra con su abuela y salió a los pocos minutos, asustada, llorando.

Interacciones:

Victoria Virtual puede verse como la integrante de un conjunto de obras producidas en Bahía Blanca (entre las que estarían Máquina no Trivial y Erosión y, a modo de precursora, Telematic Bolivia) que intentan establecer un diálogo multimedial en escena tomando muy en cuenta las características de los lugares en los que se presentan y apostando a la investigación de nuevas técnicas y mixes. Dichas obras han tenido una presencia fuerte en el campo cultural bahiense y ponen en la agenda la lectura estética de la irrupción de las nuevas tecnologías.

Antagonismo y antidotismo:

No se conoce.

Presentación:

Dosis de 40 minutos disponibles los días 20 y 27 de Noviembre y 4 de Diciembre de 2004 y 7 y 21 de Mayo de 2005 en el Museo de Arte Contemporáneo de Bahía Blanca.