

BLOG TEATRO Y CULTURAL LA PLATA ARGENTINA

Destinado a difundir la Actividad Cultural de la Ciudad de La Plata y promover el Intercambio Cultural Sitio Administrado por Ernesto Meza

LA PLATA

BUENOS AIRES

INTERNACIONAL

FESTIVALES

ERNESTO MEZA

CONTACTO

La platense Alejandra Ceriani lleva su danza al Centro Cultural Borges

Publicado por Ernesto Meza en [miércoles, noviembre 11, 2009](#) | Etiquetas: [Danza](#)



La bailarina platense Alejandra Ceriani junto a Fabricio Costa Alisedo y Fabián Kesler presenta Speak 3.0: una pieza multimedial en tiempo real, donde se parte de una reflexión sobre los procesos de cambio experimentados en la sociedad contemporánea en torno a los fenómenos de comunicación-incomunicación.

Los estados de movimiento / quietud de un cuerpo son captados por una cámara en escena y, luego, reinterpretados en paradigmas visuales y sonoros, que se combinan con el material audiovisual generado y procesado en vivo, generándose así diferentes estados de relación entre los artistas y los medios, a modo de un concierto multisensorial.

En esta obra interactiva, Fabricio Costa Alisedo se ocupa del diseño y composición visual y Fabián Kesler del diseño y composición sonoros, mientras que Alejandra Ceriani está a cargo del diseño de Movimiento. La bailarina platense habló con Diagonales sobre su trabajo en esta propuesta.

-¿Qué es ser una diseñadora de movimiento, es igual a ser coreógrafa?

-Tal vez la diferencia podemos encontrarla no tanto en la intención de coreografiar y/o diseñar movimientos, sino sobre qué materia y entre qué medios se está trabajando. En principio, el cuerpo en movimiento interactúa con dispositivos e interfaces en tiempo real. Por su parte, el sistema interactivo se sustenta en la actividad física constante del interactivo, entonces: ¿de qué tipo de actividad, de qué calidad de movimientos requiere? El despliegue técnico alrededor de un cuerpo que baila convierte a este cuerpo en una "situación" de alta complejidad.

Al interior de estos sistemas, el cuerpo en movimiento debe aprender a interactuar con imágenes, sonidos, espacios, textos, videos, luces, en fin, con un sinnúmero de parámetros disparados por el propio cuerpo en movimiento, realizando una especie de mapeo taxonómico y un orden de control aleatorio sobre cada uno de los movimientos realizados. Y digo aleatorio justamente por ser en tiempo real y en esto radica la diferencia: uno puede diseñar estructuras de movimientos, cierto mapeo de la gestualidad interactiva, pero no es sólo una decisión formal la implicación de quien interactúa con el sistema. Y en esta exploración en particular, donde se atiende a la producción implicando al cuerpo en movimiento, deja entrever que lo que entenderíamos como coreografía o diseño de movimiento, estaría pensado desde la correspondencia que se establece con los dispositivos (computadora, parlantes, pantalla, proyector, etc.) y las interfaces (cámara Web, programas de imagen y sonido).

No hablaríamos de una coreografía desde la disposición y/o composición de una serie de movimientos en el espacio escénico, sino desde el interjuego de resonancias que se experimenta entre estos elementos y el cuerpo. En todas las situaciones, el cuerpo debe intervenir en el espacio físico y provocar el sistema. Por lo que el acto de componer movimientos no consta de diseños previos, ni de réplicas desde movimientos trazados por tal o cual técnica ensayada o aprehendida, sino de esa simultaneidad cinestésica que se abre juego en el encuentro con el sistema interactivo, de una nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática. Este sustrato diferente se reorganizaría, se recombinaría con los anteriores, generando un nuevo campo de constitución.

-Es otra forma de encarar el movimiento...

-El carácter del movimiento bajo la tecnología interactiva da origen a una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y por lo tanto de mayor complejidad. Pero el sistema interactivo independizará a este metaformance de un sinnúmero de operaciones, transfiriendo gran parte de su responsabilidad de coreografiar a la interacción misma. Para ello, es esencial que esta práctica de creación de movimientos sea colocada en su contexto híbrido y complejo.

-Claramente Speak 3.0 no es una obra de danza tradicional, ¿cómo la definiría?

-Me interesaría vincularlo a lo que se denomina performances interactiva en tiempo real, hoy dadas a llamar también escenas o performances digitales o numéricas.

La construcción del proyecto. "Desde varios lugares, algo de casualidad y algo de redescubrir, se construyó esta obra", cuentan los realizadores. "Generando frecuencias audibles y sub-audibles desde un sintetizador de sonidos hacia un parlante muy cerca nuestro, captamos con la cámara toda la magia audiovisual que ello generaba, movimientos de la membrana del parlante y sonidos de ondas simples, y que reaccionaba y mutaba de manera sorprendente ante pequeños cambios en las variables acústicas: amplitud, frecuencia, forma de onda, densidad de sonidos... fenómeno llamativo de movimientos y de sonidos simultáneos que pasaron a ser estéticos y estructurantes para nuestro proyecto... realmente estábamos viendo el sonido tal cual llega a nuestra corteza cerebral", explican.

Alejandra Ceriani trabaja sobre la coreografía de movimiento y la captación de su cuerpo por la cámara. Fabián Kesler reinterpreta esta información de la cámara en órdenes hacia su software de sonido, que suena o es modulado por los movimientos y quietudes que propone la bailarina. A su vez, Kesler genera música de manera propia, generándose así un "concierto" entre cuerpo, música e imagen interactuando en tiempo real. Esta versión de la obra incluye a Fabricio Costa Alisedo, diseñador del software Moldeo (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), quien pasa a ocuparse de los aspectos visuales (captura de movimiento y proyección) de Speak 3.0.

Fuente: Diagonales

[f](#) [Compartir](#)

miércoles 11 de noviembre de 2009