

PROGRAMA ARTISTAS EN RESIDENCIA 2010 _ BILBAOESZENA

ITSASO IRIBARREN MUÑOZ
PROYECTO: *TRIO AUDIOVISUAL*

ÍNDICE.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	pág. 3
MOTIVOS E INTERÉS DE LA SOLICITUD	pág. 4 – 5
MEMORIA DEL PROYECTO DE RESIDENCIA	pág. 6 – 16
• INTRODUCCIÓN	pág. 6
• OBJETIVOS	pág. 6
• CONTENIDOS DEL PROYECTO	pág. 7 – 10
• FASES DEL PROYECTO	pág. 11 – 12
• MARCO TEORICO	pág. 13 – 16

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

El proyecto *TRÍO Audiovisual* es una relectura de la obra *Trío A* (1966) de la bailarina Yvonne Rainer en el que se usará software de rastreo de movimiento y edición de imagen en tiempo real (*VVVV* y *EyesWeb*). Trabajaremos en la exploración de un lenguaje humano – digital a partir de una obra ya existente.

Se llevará a cabo en carácter de residencia dentro del “Programa **Artistas en Residencia 2010** _ Bilbaoeszena”, bajo la dirección de Itsaso Iribarren Muñoz.

El objetivo del proyecto es crear un diálogo entre la danza y la tecnología. Movimiento, sonido y espacio serán traducidos a un lenguaje informático para ser procesados y convertirse en un estímulo para los bailarines. Todo ello ejecutado en tiempo real, construyendo un lenguaje escénico.

Así como en la obra *Trío A* el cuerpo del bailarín dejó de ser un instrumento sin autonomía, en *TRÍO Audiovisual* la tecnología deja de ser un mero instrumento para convertirse en un integrante más. El desarrollo de las nuevas tecnologías permite trabajar con software como *VVVV* y *EyesWeb* consiguiendo una interacción del bailarín con la tecnología hasta hace poco tiempo imposible.

MOTIVOS E INTERÉS DE LA SOLICITUD.

Un proyecto de creación en danza con tecnología de rastreo de movimiento requiere un programa de artistas en residencia como el que ofrece Bilbaoeszena. Un tiempo y espacio concretos para el desarrollo óptimo de una investigación escénica.

En el año 2009, tomo contacto con los sistemas de rastreo de movimiento en la asignatura de *Danza Incidental* dictada por el Prof. Héctor Fiore en el Postgrado en Tendencias Contemporáneas de la Danza (Instituto Nacional de las Artes – I.U.N.A. de Buenos Aires). En esta asignatura descubro la riqueza creativa que aporta el uso de tecnologías de este tipo al lenguaje de la danza contemporánea.

En el mismo año, bajo la dirección de la coreógrafa Manuela Montalto, desarrollo como bailarina el proyecto *Cuerpos Editados*. Una pieza de danza – performance con programas de edición de imagen y sonido en tiempo real. Gracias a la producción del Instituto Universitario Nacional del Arte de Buenos Aires y con curaduría de Jorge Zuzulich (crítico de arte y profesor de la Universidad 3 de Febrero de Buenos Aires), creamos una pieza en la que tomo contacto a nivel práctico con programas similares a los que usaremos en este proyecto.

Desde el año 1999 al año 2004 vivo y estudio en Bilbao. Ciudad donde me licencio en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco (U.P.V. / E.H.U.). Al mismo tiempo, me formo como bailarina en el Estudio Muelle 3 y en el Aula de Danza de la U.P.V. / E.H.U. Esta residencia me da la posibilidad contribuir a la vida cultural de la ciudad de Bilbao, ciudad de la que soy parte.

Durante mis estudios en la U.P.V. / E.H.U., conozco al profesor Patxi Araujo. Su colaboración en este proyecto es una oportunidad de desarrollar una exploración en un campo en el que él es uno de los pocos profesionales en el País Vasco.

También en Bilbao, en el año 2004, formo la compañía 13Días |Arte y Cuerpo| junto a Germán de la Riva Umaña. Este tercer integrante del equipo, bailarín e ingeniero por la Universidad de Deusto, será un puente entre el lenguaje informático y el de la danza.

La vinculación del equipo creativo con la ciudad de Bilbao y la idoneidad del Programa Bilbaoescena 2010 hacen que esta convocatoria sea adecuada para la ejecución de este proyecto artístico.

MEMORIA DEL PROYECTO DE RESIDENCIA: *TRIO Audiovisual*

INTRODUCCIÓN.

El proyecto *TRÍO Audiovisual* es una relectura de la obra *Trío A* (1966) de la bailarina Yvonne Rainer en la que se usará software de rastreo de movimiento y edición de imagen en tiempo real (*VVVV* y *EyesWeb*). Trabajaremos en la exploración de un lenguaje humano-digital a partir de una obra ya existente.

TRÍO Audiovisual se desarrollará íntegramente mediante trabajo de experimentación e investigación en el “Programa **Artistas en Residencia 2010** _ Bilbaoeszena”.

OBJETIVOS.

TRIO Audiovisual es un proyecto de investigación de movimiento, imagen, sonido y tecnología. El equipo de creación pondrá en relación software especializado junto con la danza y el sonido. Con el material de trabajo desarrollarán una pieza multidisciplinar y actual.

Dado al carácter de experimentación del proyecto *TRÍO Audiovisual*, es indispensable que este se desarrolle en residencia artística. De esta manera, el equipo de creación conseguirá la concentración y focalización necesaria la para investigación, creación y construcción del proyecto.

CONTENIDOS DEL PROYECTO.

TRIO Audiovisual y Trio A:

El proyecto *TRÍO Audiovisual* es una relectura contemporánea de *Trío A*. *Trío A* fue creada por Yvonne Rainer en 1966. Fue interpretada por primera vez en la iglesia Judson (espacio de experimentación, creación y desarrollo de la danza en década de los sesenta) de Nueva York por Yvonne Rainer, Steve Paxton y David Gordon bajo el título *The Mind is a Muscle, Part 1*. Es una obra que se encuentra dentro del movimiento modernista de la Post-Modern Dance. Así como en la danza posmoderna y en la obra *Trío A*, el cuerpo dejó de ser un instrumento sin autonomía; en *TRÍO Audiovisual*, la tecnología deja de ser un instrumento para convertirse en un integrante más. El desarrollo de las nuevas tecnologías permite trabajar con software como *VVVV* y *EyesWeb* consiguiendo una interacción del bailarín con la tecnología hasta hace poco tiempo imposible.

Software *EyesWeb* y *VVV*:

Los sistemas de rastreo de movimiento que usaremos durante el proyecto serán *EyesWeb* y *VVVV*. Son programas informáticos en los que el movimiento y sonidos producidos los performers son capturados por una cámara y traducidos a un código-máquina. Esta información recibida, puede ser editada para la creación de imagen y sonido (en tiempo real o no). Estos sistemas son nuevos en el campo de la danza. La disminución de costes en el uso de máquinas potentes ha permitido que puedan ser usadas a nivel usuario.

EyesWeb (www.eyesweb.org) es un programa desarrollado para performances artísticas, sobre todo para la danza. Incorpora funciones de tratamiento de video en tiempo real (reconocimiento de formas humanas, generación de imagen y sonido, tratamiento por color...) entre otras. Se especializa en la captación de diferentes patrones de movimiento y gestualidad del cuerpo humano y la interpretación de estos en el ordenador para desarrollar funciones de modificación de imagen y/o sonido. (Ejemplo 1: *A Human Conversation* (2007), Compañía *Palindrome*, link para visualizar la obra: www.youtube.com/watch?v=WFqEO5G2jsE)

VVVV (www.org/tiki-index.php) es una herramienta para la síntesis de video en tiempo real. Está diseñado para facilitar el manejo de ambientes multimedia con interfaces físicas, gráficos de movimiento en tiempo real, audio y video que pueden interactuar con diferentes usuarios simultáneamente. Posee una interface visual provista de lenguaje de programación gráfico para un manejo cómodo y desarrollo eficaz del trabajo. (Ejemplo 2: video demostrativo de funcionamiento del software VVVV, link para visualizarlo: www.youtube.com/watch?v=n8AXjQ23DDM)

Material tecnológico:

Durante el proyecto utilizaremos software y hardware que sustente el trabajo de investigación.

- Programas de flujo de datos para modificar imagen y sonido.
Software utilizado: *EyesWeb* y *VVVV*.
- Programa de edición de video.
Software utilizado: *Premiere*.
- Programa de edición de sonido.
Software utilizado: *Sound Forge*.
- Equipo informático para trabajar con los anteriores programas.
- Equipo de sonido (micrófono y amplificación).
- Equipo audiovisual (cámara y proyector de video).

Equipo de creación:

- Directora e intérprete: Itsaso Iribarren Muñoz
- Coreógrafo e ingeniero: Germán de la Riva Umaña
- Artista plástico y especialista en software: Patxi Araujo

Itsaso Iribarren, es Licenciada en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco (U.P.V./E.H.U). Ha estudiado el Posgrado en Tendencias Contemporáneas de la Danza en el Instituto Universitario Nacional (I.U.N.A.) de las Artes de Buenos Aires. Dentro de este postgrado (en el año 2009), cursa la materia de *Danza Incidental* dictada por el profesor Héctor Fiore (Músico, Master en Arte por la Academia de Música de Cracovia y Diplomado en

Composición por la Universidad Nacional de La Plata). En el marco de esta asignatura, estudia las herramientas de interacción entre el cuerpo humano y la tecnología. Su trabajo creativo está centrado en el desarrollo de un discurso multidisciplinar dentro del marco de las artes escénicas.

Germán de la Riva, es Titulado Superior en Artes del Circo por *The Circus Space* (University of Kent, Inglaterra) e Ingeniero Informático por la Universidad de Deusto. Ha estudiado el Posgrado en Tendencias Contemporáneas de la Danza (I.U.N.A.) en Buenos Aires. Desarrolla su propia técnica de movimiento donde combina la danza con la manipulación de objetos.

Itsaso Iribarren y Germán de la Riva forman *13Dias |Arte y Cuerpo|* (www.13dias.com) en Bilbao en el año 2004. Han presentado obras en España, Argentina, Inglaterra, Alemania y Paraguay. Trabajan en la exploración de los lenguajes de la danza, el circo, el performance art y el video arte. En el año 2006 viajan a Argentina para presentar la obra *Me gusta cuando callas* en el Centro Cultural Borges gracias al apoyo del Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación de España. Desde entonces, residen y crean entre España y Buenos Aires. En el año 2009 crean la performance y video-performance *HAL 9000* gracias a la producción del I.U.N.A. y de Jorge Zuzulich. En el mismo año, con la pieza de video *Gazpacho*, ganan el Primer Premio a la Creatividad Audiovisual del Certamen Encuentros del Gobierno de Navarra (link para ver el video *Gazpacho*: www.13dias.com/archivosb/videopremio.html).

Patxi Araujo (www.patxiaraujo.com), artista y profesor Titular de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco U.P.V./E.H.U. Ha realizado exposiciones individuales y colectivas en centros de arte importantes (BBK - Aula de Cultura de Bilbao, Ciudadela de Pamplona - Pabellón de Mixtos...). Ha recibido becas, premios y ayudas (1-º Premio de Animación en la -"Semana de Cine de Medina del Campo-", 1-º Premio de Videocreación en el -"Festival Audiovisual de Vitoria-", 1-º Premio de Videocreación en el -"Festival Internacional de Filmets de Badalona-" entre otros). Tiene obra seleccionada en bienales, certámenes y festivales de diferentes entidades (Muestra de Cine Español - La Habana - Cuba, L'Imagine Leggera – Palermo – Italia, Festival

Internacional de Video Ciudad de Vigo...)). En este momento su actividad artística está centrada en el vínculo de las artes con las nuevas tecnologías. Actualmente, trabaja utilizando los software *VVVV* y *EyesWeb* para la creación de sus obras e imparte clases de manejo de estos en la Universidad del País Vasco. Es una de las pocas personas en el País Vasco con experiencia en el manejo de estos programas. Dada a la actualidad y complejidad de estos programas el número de profesionales dedicados a su uso es reducido. Es una oportunidad contar con la presencia de Patxi Araujo en este proyecto.

Itsaso Iribarren, licenciada en Bellas Artes, se encargará de la dirección y creación artística. Germán de la Riva, Ingeniero en Informática y Titulado Superior en Artes del Circo, desarrollará el trabajo coreográfico en lo referente a la puesta en escena y la creará el vínculo de este con la informática. Patxi Araujo, artista y profesor Titular de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco, trabajará como especialista del software aportando su experiencia en este campo. Los tres artistas investigarán conjuntamente este nuevo lenguaje para el desarrollo del proyecto *TRIO Audiovisual*.

FASES DEL PROYECTO.

El proceso de creación de *TRIO Audiovisual* se desarrollará durante treinta y cinco días (cinco semanas), preferiblemente del 27 de septiembre al 31 de octubre de 2010, en carácter de residencia dentro del “Programa **Artistas en Residencia 2010** _ Bilbaoescena”.

Dividiremos el proyecto en tres fases:

FASE 1: Investigación escénica. (Tres semanas de duración)

Durante la primera semana, pondremos en común los lenguajes de la danza y la tecnología. Adaptaremos nuestra experiencia profesional para un fin común. Crearemos las bases del lenguaje con el que trabajaremos a través de improvisaciones de movimiento junto a la edición de imagen y sonido en tiempo real.

Durante la segunda semana, abordaremos la obra *Trío A* de Yvonne Rainer. Tomando sus características principales, compondremos coreografías, desarrollaremos pautas de movimiento, seleccionaremos materiales y objetos. Al mismo tiempo, el técnico-creativo, grabará imágenes, registrará sonidos, hará composiciones de imagen y sonido...

En la tercera semana, seleccionaremos y fijaremos el material de trabajo para la pieza. Rescataremos las secuencias, escenas, imágenes, sonidos, calidades y cualidades de movimiento de mayor interés. Seleccionaremos las relaciones entre el movimiento y la tecnología que más se adapten al proyecto.

FASE 2: Estructuración. (Una semana de duración)

En esta fase compondremos la estructura final de la pieza. La construiremos con el material obtenido durante la investigación y experimentación.

Posteriormente, realizaremos los ensayos necesarios para consolidar y afirmar al máximo el trabajo. Pondremos especial atención en la optimización del funcionamiento de la tecnología. Mediante los ensayos disminuirémos el margen de error y las posibilidades de fallo.

FASE 3: Trabajo técnico. (Una semana de duración)

En caso de realizar una muestra ante el público, usaremos esta semana para la preparación técnica y escénica de la pieza.

MARCO TEÓRICO.

VVVV y EyesWeb en la escena contemporánea:

Relacionando cuerpo humano y tecnología, tomando los medios electrónicos como herramienta performática en tiempo real ofrecen al bailarín-interactor nuevas y casi ilimitadas posibilidades. Le permiten la proyección y resignificación del cuerpo y del movimiento en la totalidad de la esfera (área kinética interactiva). “*El espacio interactivo se convierte así en una proyección y exteriorización del actuante, ampliando las capacidades del cuerpo a la vez que disolviendo las fronteras entre interior y exterior*”. (Perez, 2006)

Esta modalidad de interacción hombre-máquina solo parece tener sentido en un sentido experimental ya que no se trata de imitar, reemplazar o contradecir valores estéticos tradicionales y precisos. Sino de abrir y ampliar interpretación escénica a las aleatoriedades, sorpresas y quizás también a las imprecisiones de la vida misma. En un continuo “ida y vuelta” de entre lo cotidiano y lo científico, la tecnología se sirve de las prácticas humanas, las estudia y las amplifica, pero estas a su vez pueden inspirarse en la tecnología, sin utilizarla.

El grupo Palindrome:

Palindrome es una compañía de danza alemana que usa tecnología de rastreo del movimiento en sus composiciones coreográficas. Son conocidos por sus piezas interactivas. Para ello usan sensores de luz y/o sonido y tecnología de rastreo del movimiento (como lo son los software VVVV y EyesWeb). La música, la iluminación o las video – proyecciones controladas por el movimiento de los bailarines. Para poder visualizar su trabajo es recomendable visualizar los video que tienen en su página web: www.palindrome.de

Palindrome es una referencia artística fundamental para la construcción del presente proyecto. La interacción entre el movimiento y la tecnología es usada por ellos de una manera sutil en sus creaciones artísticas como se puede apreciar en sus obras *Talking Bodies* (2005) y *A Human Conversation* (2007), por ejemplo.

En ocasiones, las obras de arte fundamentadas y construidas mediante la tecnología se presentan ajenas al espectador. Se diría que pertenecen a otra época, tal vez al futuro. Son lejanas, sin vínculo con lo humano. La interacción entre cuerpo humano y la tecnología, que tiene como objeto de trabajo este proyecto, acercará y humanizará la obra al público. Como dice Robert Wechsler (director artístico de *Palindrome*): *“La comunicación en uno y otro sentido es una práctica de la vida diaria, de la cual no escapan (o al menos no deberían escapar) las situaciones escénicas en diferentes discursos artísticos. En música y danza es una constante en cualquier ejecución de diferentes géneros y estilos. Es parte del evento.”*

Contexto histórico y descripción de la obra *Trío A*:

A finales de los cincuenta, principios de los sesenta, bailarines que estudiaron con Robert Ellis Dunn en el estudio de Cunningham crean el Judson Church Group. Yvonne Rainer usó el término Post-Modern Dance para este estilo, refiriéndose al sentido cronológico “después de la danza moderna”.

Los coreógrafos del Judson Church Group experimentaron nuevas formas de creación coreográfica (desde el azar hasta fórmulas matemáticas). Centrarón su trabajo en las referencias a la historia de la danza, estudiando todo aquello que rechazaban. Exploraron y desarrollaron nuevos usos del tiempo, espacio y cuerpo. Al tiempo le quitaron las connotaciones dancísticas/teatrales y se despojaron de la dinámica de frase del ballet. Presentaron sus obras y bailaron en espacios no convencionales o sobre superficies materiales diferentes. Tomaron al cuerpo y lo presentaron como tal y como es con todo el poder que este posee. Abrieron el concepto de danza, al de movimiento e incorporaron personas sin entrenamiento en danza a sus coreografías. Estudiaron el problema de la definición de la danza que se relacionaba con las cuestiones de espacio-tiempo-cuerpo y lo relacionaron con las otras artes. Todos estos estudios y experimentos del medio, llevaron a la afirmación de que todo movimiento podía ser danza.

Yvonne Rainer nació en 1934 en San Francisco. En la década de los cincuenta se traslada a Nueva York a estudiar interpretación. Allí se interesó

más por la danza y estudió en la Martha Graham School y con Merce Cunningham. En los sesenta forma parte del Judson Dance Group, lugar donde se gestó la Post-Modern Dance. Los posmodern en su trabajo desafiaron las convenciones de la danza histórica. Investigaron nuevos marcos de creación y representación. Experimentaron con el movimiento para desarrollar una nueva definición de la danza.

Trio A fue creada por Yvonne Rainer en 1966. Fue interpretada por primera vez en la iglesia Judson de Nueva York por Yvonne Rainer, Steve Paxton y David Gordon bajo el título *The Mind is a Muscle, Part 1*. En 1978 realiza e interpreta *Trio A* como película de 16mm producida por Sally Baner. (Link para visualizar la película: www.youtube.com/watch?v=Ikaj6QFLZnU).

Trio A es una danza que puede ser bailada por uno o más bailarines al mismo tiempo. El ejecutor de la danza puede ser cualquier persona, bailarín o no. La coreografía se desarrolla sin altibajos. Es un movimiento continuo, un fluir del cuerpo en el espacio, compuesto de diferentes gestos, giros, bajadas y subidas al suelo, saltos, fuera de eje... Una pieza de estructura minimalista, similar al aspecto formal de la escultura minimalista (abstracción, economía de lenguaje y medios, uso literal de los materiales, austeridad con ausencia de ornamentos, purismo estructural y funcional, orden, geometría elemental rectilínea, precisión en los acabados, reducción y síntesis, sencillez, concentración, desmaterialización).

En *Trio A*, Rainer elimina las características que definieron a la danza hasta ese momento: fraseo, desarrollo y climax, espacio o lugar de representación, interpretación, virtuosismo y variación de dinámicas; para concentrarse en el movimiento, el medio de la danza, característica modernista. Realza y da valor a lo cotidiano del movimiento, cuerpo y tiempo real. Cuestiona los límites entre el arte y la vida. Despoja a la danza del elitismo, haciéndola más accesible al público.

De la misma manera que la danza posmoderna eliminó las barreras entre el cuerpo y la danza, el proyecto *TRIO Audiovisual* propone eliminar las

barreras entre la danza y la tecnología. Investigaremos la relación del cuerpo con los sistemas de rastreo y de edición en tiempo real para crear un lenguaje al público, vinculado con lo cotidiano y con el uso de la tecnología en nuestras vidas.

Bibliografía.

- Banes, Sally, *Terpsícore in Sneakers. Pos modern dance*, Wesleyan University Press, Connecticut, 1987.
- Banes, Sally, *Writing Dancing in the Age of Posmodernism*, Wesleyan University Press, Connecticut, 1994.
- Danto, Arthur, *Después del Fin del Arte*, Paidós, Buenos Aires, 2003.
- Foster, Susan Leigh, *Reading Dancing – Bodies and Subjects in Contemporary American Dance*, University of California Press, Berkeley, 1986.
- Mc Coll Crozier, Jennifer, Artículo: Hacia una idea política del margen en la danza.
- Villota Toyos, Gabriel, Buscando la verdad (filmada) del cuerpo que baila, Zehar 64. revista de Arteleku, Donostia- San Sebastian, Guipúzcoa.
- Fiore, Héctor, *Música: Detección sin contacto del gesto en tiempo real y ropa activa*, en CIDIAP – 1º Congreso Latinoamericano de Investigación Artística y Proyectual, Facultad de Bellas Artes de Universidad Nacional de La Plata, Argentina.
- Pérez, Victoria, *Danza Interactiva: Notas sobre las relaciones entre el hombre y la tecnología bajo el ejemplo de Seine Hohle Form*, en Filosofía y Tecnologías – 43 Congreso de Filósofos Jóvenes, Palma de Mallorca del 26 al 28 de abril del 2006.
- Página web de la compañía Palendrome: www.palindrome.de