

PROYECTO PASO

Tempe Salvador Sevilla
USA BRASIL ESPAÑA

Performance Colectiva Internacional

www.proyectopaso.net

info@proyectopaso.net

Tlf: 954.21.66.38

1/ INTRODUCCION

1.1 antecedentes

EN LUGAR DE CREACIÓN, promotor de este nuevo proyecto, ha estado involucrada en otros proyectos similares como el "Bauhaus/Catedrales: idea y construcción para un fin común", promovido por Salud López Pineda, directora de dicha entidad.

Este proyecto de formación y creación se llevó a cabo del 9 de Enero al 2 de Abril de 2006, y se presentó al público durante 2 días bajo el nombre "Catedral Cinética". como acto de clausura del Festival Internacional de Artes Escénicas FEST ¡Mira al sur!, que tuvo lugar en Sevilla del 20 de marzo al 2 de abril del año 2006. Tanto el proyecto como el festival se realizaron dentro del proyecto ¡MIRA!, financiado por la Unión Europea en el marco del programa Interreg IIB-espacio sudoe y el Ayuntamiento de Sevilla.

"Bauhaus/Catedrales: idea y construcción para un fin común" tenía especial interés en poner en relación diferentes prácticas artísticas, en especial la danza y las nuevas tecnologías, a partir de las experiencias realizadas en este campo por el laboratorio Anomos de Paris. Y así en "Catedral Cinética", que fue la muestra al público del proyecto, se entró en conexión con el espacio "The intelligent stage" del Institute for Studies in the arts de la Arizona State University que es un lugar equipado con captores y concebido específicamente para recibir espectáculos, donde los intérpretes pueden manipular la luz, el entorno visual y el sonido, etc. Dos bailarines-coreógrafos (Nuria Ruiz en Sevilla y Marcus Andrew en Arizona) realizaron una improvisación conjunta a través de internet y a tiempo real visualizándose al mismo tiempo, desde los respectivos lugares.

Dirigieron esta operación desde Sevilla Sergio Moreno y Laura Hernández que son los responsables y coautores, junto a Salud López del proyecto que presentamos a continuación. Tras el éxito de esta primera intervención, creció el interés por investigar, experimentar y profundizar en esta nueva línea y el resultado es este nuevo proyecto PASO que aquí presentamos. (Más información www.bauhauscatedrales.org)

1.1 contexto

PASO, proyecto de Danza y nuevas tecnologías, ha encontrado el lugar y el momento propicio para su desarrollo dentro del marco de la Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla.

De un lado por el interés que suscita este nuevo tipo de narrativas y gestos, y su implicación en los nuevos espacios y posibilidades que se crean gracias a las nuevas tecnologías y los flujos de comunicación en nuestra sociedad actual.

De otro, porque conceptualmente este proyecto intenta responder también en gran medida, a toda una serie de preocupaciones centrales de la exposición de la BIACS 2, cuyo tema es Lo Desacogedor: Escenas Fantasma en la Sociedad Global. Así el proyecto PASO, como detallaremos a continuación, quiere ser una propuesta crítica a las cuestiones que plantea esta plataforma de discurso de Lo Desacogedor.

2. / DESCRIPCION DEL PROYECTO

2.1 idea

Básicamente se trata de conectar a varios equipos de creación, formados por artistas, coreógrafos y técnicos informáticos para realizar un streaming, una transmisión en directo a través de internet, sobre pantalla de las coreografías realizadas en tres lugares al mismo tiempo: Tempe (Arizona, USA), Salvador (Bahia, Brasil) y Sevilla (Andalucía, España), donde además estará el control. Esta conexión permitirá elaborar un trabajo de creación conjunto, investigando en materia de coreografía y nuevas tecnologías y desarrollando nuevas formas de interacción.

2.2 participantes

Este evento será coproducido por COREOLIS (laboratorio de investigación coreográfica de Sevilla), dependiente de en lugar de creación junto al ICAS (Ayuntamiento de Sevilla Área de Cultura) y la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla.

La creación colectiva corre a cargo principalmente de tres grupos de investigación, cada uno de ellos ubicado en uno de los países participantes en el proyecto PASO (USA, Brasil y España), coordinados desde Sevilla:

Equipo Sevilla: La organizadora del proyecto “en un lugar de creación”, la coreógrafa y bailarina Salud López, y los artistas de nuevos medios Sergio Moreno y Laura Hernández.

Equipo Tempe: Dirigido por el diseñador de performances interactivas John Mitchell y el coreógrafo Andrew Marcus, de la Arizona State University. (www.ephemeral-efforts.com).

Equipo Salvador: Dirigido por la coreógrafa brasileña Ivani Santana, experta en streaming. www.poeticatecnologica.ufba.br

2.3 argumentos

El contexto argumental de este proyecto es el de los derechos humanos: una especie de declaración danzada y también una crítica de su incumplimiento. Una intervención sobre la gran paradoja que supone que a pesar de haber sido reconocidos y ser un baluarte ético-intelectual de las sociedades modernas, son arbitraria y sistemáticamente incumplidos/suspendidos por las mismas sociedades que los defienden. También una reflexión sobre el hecho alarmante de que no haya una opinión crítica potente y consolidada al respecto por una mayoría de ciudadanos. “La libertad ni existe ni se consolida porque se enuncie en un texto legal, sino porque se interioriza entre la ciudadanía y se exterioriza en sus hábitos “.

En este sentido consideramos el proyecto como una forma de educación para la libertad, una forma de aprender, experimentar y razonar los derechos humanos. Estos derechos se crearon el 10 de diciembre de 1948, en la Asamblea General de las Naciones Unidas, con el compromiso de que tenían que ser continuamente divulgados, expuestos y comentados en escuelas y otros centros de enseñanza, así como en cualquier espacio que fuera propicio para su

fomento y defensa. Y éste es nuestro propósito, una iniciativa por mantener en la ciudadanía, un continuo "aprendizaje" en la cultura de la libertad.

Una de las aportaciones más interesantes será que esta reflexión va a ser llevada a cabo por tres sociedades diferentes. Así examinaremos desde diferentes perspectivas el tratamiento ideológico, cultural y social de los derechos humanos en los tres referentes geográficos antes comentados. Pensamos que este debate abierto tendrá un resultado interesante y sorprendente, dado que los tres países tienen circunstancias muy particulares en lo que se refiere al respeto y a la violación de los derechos humanos.

Además el espacio de conexión creado a través de internet, creará nuevas zonas de intercambio y de mediación, haciendo visibles muchos datos sobre el tema y permitiendo tener una visión más crítica al respecto.

Desde el espacio-tiempo que nos ofrecen las nuevas tecnologías, este proyecto permite esa libertad utópica (aunque esto también será tema de debate) que plantean los derechos humanos: en el espacio de la red, aun no existen fronteras, las personas son libres de intercambiar información, dar opinión, y crear juntos a la vez.

Trabajaremos con una serie de bases de datos que nos permitirán identificar, señalar y narrar los lugares y nodos de excepción anómalos donde se incumplen estos derechos, especialmente en zonas fronterizas.

Se creará una interconexión con los datos sociales, económicos y políticos, utilizando también estos datos estadísticos como inputs para la interacción con la lógica coreográfica.

Por último se creará un espacio de reflexión en torno al tema ético y filosófico del proyecto, invitando a otros artistas y pensadores a participar con la idea de evidenciar, denunciar y poner en cuestión los incumplimientos y las injusticias.

2.4 lenguaje coreográfico

El Lenguaje plástico estará basado, en principio, en el movimiento de los cuerpos en libertad y el lenguaje coreográfico de los signos y símbolos que la representan. Se crearán itinerarios coreográficos que representarán los 30 artículos que componen la Declaración de los Derechos Humanos, aquellos que el hombre posee por el mero hecho de serlo, que son inherentes a la persona y se proclaman sagrados, inalienables, imprescriptibles, fuera del alcance de cualquier poder político y que están reflejados en la Constitución.

Estos itinerarios estarán a medio camino entre la idea de laberinto y una pista de entrenamiento (entrenamiento para la libertad), y plantearán juegos iniciáticos y de conocimiento. A través de ellos se construirá una identidad coreográfica para cada intérprete, similar a su identidad como persona. Una reflexión sobre la forma en que la intimidad de cada individuo opera en el discurso cultural, una expresión de cómo se concibe la intimidad en términos de representación y espacio.

En segundo lugar, la intervención con los flujos de datos estará diseñada para que sean ellos los encargados de la interacción entre las coreografías y de la narración definitiva en términos de montaje, reflejando el intercambio entre las personas como seres sociales, es decir,

la naturaleza de nuestras acciones, prácticas y actividades, lo social como instrumento que define nuestra relación con una comunidad. En este plano se introduce la noción de la proximidad en relación con la contigüidad.

Trabajaremos a nivel visual en el estudio de juegos ópticos y trompe-l'oeil, que ayuden a desarrollar la percepción y los sentidos y el conocimiento a través de los mismos, y a comprender que hay diversas realidades ("De todas las ilusiones la más peligrosa consiste en pensar que existe sólo una verdad" Raúl Watzlawick). Estos recorridos se ejemplificarán a través de ilusiones ópticas. Estas ilusiones son imágenes que el ojo percibe sin que el cerebro llegue a comprenderlas, la interpretación de la imagen es perturbada por el color, la luz, la perspectiva, el entorno y también el universo cultural del observador. La ilusión funciona según dos mecanismos: el cerebro intenta dar un sentido a lo que no lo tiene o la percepción errónea da lugar a errores de interpretación.

Esta representación pretende la educación, es decir, el fortalecimiento del individuo como principal artífice político y social. El miedo a la verdad, la capacidad crítica disminuida o parcialmente anulada, y la aceptación sin previo examen de supuestas verdades o dogmas, hacen que muchas personas sean proclives a los fundamentalismos e integrismos de todo género y, por tanto, a desconocer la rica multiplicidad que se deriva de los derechos y libertades de "los otros", de la "metafísica de la subjetividad" en la que se fundamenta el sistema democrático.

Como en todo laberinto, el final o la salida está en el reconocimiento de sí mismo y de los demás, en la preparación para un encuentro, para un proceso de participación social encaminado al reconocimiento definitivo y renovado del papel de la libertad en nuestra vida en común

Ayudados por las personas invitadas a reflexionar con nosotros, elaboraremos e investigaremos sobre el concepto de la vecindad como una clase de relación íntima y próxima, iluminada por las demandas impuestas a los vecinos de comunidades que son diferentes a la nuestra social, política, económica, étnica, racial, religiosamente y genéricamente. Aportaremos una experiencia en organización y construcción de un espacio de libre intercambio, debate, oposición, experimento, innovación y discurso animado al nivel de la soberanía colectiva.

2.5 la performance

A continuación se detallan los principales referentes como base de la performance:

Derechos fundamentales incluidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Cada coreógrafo desarrollará una secuencia de movimiento representando un Derecho específico. Hay 30 artículos/derechos incluidos en el Documento de la Declaración. La relación entre los coreógrafos estará determinada por la creación conjunta de una coreografía basada en los movimientos interpretando los Derechos.

Los tres coreógrafos estarán en una localización remota (USA (Tempe), Brasil (Salvador) y España (Sevilla)), y los tres se verán en tiempo real en una pantalla gigante instalada en un lugar público de Sevilla.

La edición/montaje de los tres streaming (entradas de video via internet) estará determinada por una base de datos generada a partir de datos estadísticos (a investigar) sobre la violación de los derechos humanos en el mundo: privación de libertad, educación, vivienda, torturas, muertes... La idea es utilizar una base de datos dinámica, que se actualice en tiempo real. Una señal de video (ruido visual, texturas, tramas, etc.) se generará a partir del análisis de los datos. Estas señales de video interferirán con el montaje de las tres fuentes de streaming que se estarán proyectando en la pantalla gigante.

Se organizará un portal de trabajo por internet al que todos los miembros del equipo tendrán acceso para plantear preguntas, cargar información, organizar discusiones, etc.

La idea es crear un proyecto de colaboración internacional, en el que las ideas se discuten y comparten. La intervención artística y técnica de los equipos de USA y Brasil son cruciales para el desarrollo de la obra.

2.6 ubicación

La forma de representación será en varios espacios públicos a la vez. En cada ciudad es posible diferenciar dos tipos de espacio:

Por una parte un lugar con bastante capacidad donde se instalará una gran pantalla central que recogerá la narración interactiva de las tres coreografías, donde las líneas narrativas y el montaje estarán dados por la interacción a tiempo real de movimientos y datos a través de internet. En este espacio también se podrá observar el centro de control y el trabajo en directo de los técnicos que lo operan.

Por otra, el escenario donde la bailarina está interactuando también estará abierto a un público interesado.

Técnica del montaje

La técnica coreográfica de este espectáculo consistirá en la interferencia en tiempo real de 3 performers, 3 escenarios remotos, un espacio público en plena actividad y un flujo de datos sobre derechos humanos.

Interferencia 1

Se conectarán las escenas remotas de Sevilla, Sao Paulo y Tempe mediante canales de vídeo y audio emitidos en directo por internet. Esto constituirá la base de la coreografía distribuida, en la que cada performer, además de desarrollar su interpretación del tema central del espectáculo, interactúa con los otros performers. En cada escena remota se colocará un sistema de emisión de A/V por internet, live stream, y recepción de los live stream de cada una de las otras dos escenas complementarias.

Interferencia 2

Seleccionaremos una o varias bases de datos de entre las que se actualizan en tiempo real, son accesibles por internet y almacenan datos sobre derechos humanos en el mundo. Estos datos se parametrizarán en tiempo real para formar una partitura o secuencia de patrones

que interferirá directamente en la interpretación que cada performer hace sobre el tema central. Funcionará como un hilo de marcas de improvisación y gestos para la representación del espectáculo. A su vez, este flujo de marcas intervendrá en el montaje de A/V final marcando diversas interpretaciones en la imagen y el sonido. Constituirá el polo opuesto al trabajo reflexivo y de investigación previo a la representación que desarrollará cada equipo artístico. Esta partitura combinada de secuencias de patrones de datos recogidos de la red en tiempo real aportará el punto de tensión máxima del tiempo del espectáculo. Para la captación de datos de la red se desarrollará una aplicación de software basada en Pure Data, que recibirá en modo secuencial de la red la información recogida en las bases de datos seleccionadas. Esta misma aplicación se encargará de analizar estos datos para generar la secuencia de patrones correspondientes.

Interferencia3

En un espacio se instalará un centro de montaje y composición del arte final de A/V. Aquí se recibirán en directo, las distintas señales de A/V de las escenas remotas y las partituras de secuencias de patrones de la información extraída de las bases de datos. Estas partituras de patrones se recibirán digitalmente en una serie de aplicaciones de software basadas en Pure Data que se encargarán de interpretar este flujo de información y generar en base a él los distintos filtros, transparencias, colores, texturas, loops, delays, etc, que actuarán sobre las señales de vídeo de las escenas remotas, mediante la interferencia de los DJ, VJ y otros productores del montaje final de A/V que se envía al lugar de representación pública.

Web

La representación del espectáculo se podrá ver en directo por internet en calidad media. Se desarrollará una web desde la que el público podrá acceder a las distintas fuentes de información de que consta el espectáculo.

3. / BIOGRAFÍAS

Laura Hernández.

Laura se formó como diseñadora y artista de nuevos medios en la Universidad de California Los Ángeles (UCLA) donde también obtuvo un MFA (Master of Fine Arts) en arte digital y sistemas interactivos. Durante los últimos años ha desarrollado parte de su trabajo artístico en los Estados Unidos, investigando los lenguajes coreográficos y performativos que emergen de la fusión de danza, performance y tecnología, así como la narrativa de los espacios interactivos. Recientemente ha participado en la octava edición del colectivo Zemos98 con la obra virtual Catedral Cinética; como artista invitada para la inauguración de la Pinacoteca Municipal de Arcos de la Frontera (Cádiz) con la instalación de video Recuerdos de un Paisaje; y como video artista para la Muestra de Poesía, Música y Danza de Granada con la obra Tacto. Actualmente se encuentra desarrollando varios proyectos de danza y nuevos medios en Sevilla.

Sergio Moreno.

Estudios de arquitectura en la ETSA de Sevilla. Desde el año 2001 desarrolla proyectos de carácter público con hackitectura.net en los que se investigan y experimentan las nuevas relaciones entre el espacio público, la tecnología y las redes sociales, en colaboración con

distintos colectivos de arquitectos, artistas y programadores de software libre en Europa. Forma parte de la red GISS, una plataforma libre de emisión multimedia en directo a través de internet que nació en enero de 2005 para cubrir el WORLD SOCIAL FORUM de Porto Alegre. Parte de estas investigaciones sobre el nuevo espacio público se volcaron en la propuesta ganadora del concurso de ideas para la Plaza de las Libertades en Sevilla, en la que participó como colaborador en el equipo formado por el estudio de arquitectura MGM, la artista Esther Pizarro y hackitectura.net.

Salud López.

Coreógrafa, intérprete, pedagoga y gestora cultural, Salud López dirige la compañía de danza contemporánea Octubre (anteriormente Octubredanza), así como el proyecto de formación y creación multidisciplinar en la asociación Endanza lugar de creación, en Sevilla, desde 2000, y el departamento en lugar de creación endanza zona b creado en 2005. Dedicado fundamentalmente a la formación, la experimentación y la creación coreográfica. Directora del Proyecto Sevilla Corporativa de Danza creado a finales de 2005. Ha sido Profesora y coreógrafa en el Dundee Community Festival en el que programa Theatre about Europe (Escocia), para la Cía Northern Stage en Newcastle (Inglaterra) 1995-1998. Y para el Master de Escenografía de Central Saint Martin School de Londres durante los años 2002, 2003 y 2004. En 2006, dirige el proyecto internacional e interdisciplinar de formación y creación Bauhaus Catedrales ideas y construcción para un fin común dentro del programa ¡MIRA! de la Unión Europea.

John Mitchell

Compositor multi-disciplinar, educador e investigador dedicado al uso de la tecnología para expandir experiencias creativas y sensoriales en las artes y la educación. Ha trabajado con artistas de todo el mundo para diseñar y crear una gran variedad de proyectos incorporando archivos de danza multimedia, producciones escénicas interactivas, instalaciones, y performances distribuidos geográficamente. A su llegada a la Universidad de Arizona en 1990, Mitchell fue uno de los miembros fundadores del Instituto de Estudios de las Artes. En el Instituto, Mitchell fue un elemento clave en el desarrollo del Escenario Inteligente, espacio donde en los últimos diez años ha trabajado como compositor, director y diseñador de medios interactivos. Actualmente John Mitchell co-dirige AdaPT (Association of Dance and Performance Telematics) y enseña diseño interdisciplinario de nuevos medios y cursos de telemática en la Facultad de Danza de la Universidad de Arizona.

Ivani Santana

Coreógrafa, bailarina e investigadora de la danza. Doctorada en Comunicación y Semiótica por la Pontificia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP, Brasil, Ivani Santana dirige el Grupo de Investigación Poética Tecnológica de la Danza, y participa como investigadora en el Centro de Estudios de la Danza, ambos de la Pontificia Universidade Católica de São Paulo. Desde el año 2003 es profesora adjunta en la Escuela de Danza de la PUC/SP, en el programa posgrado de Artes escénicas y programa posgrado de Danza. Ha publicado numerosos artículos y ensayos sobre la danza contemporánea y la mediación tecnológica. Su labor investigadora, performativa y pedagógica ha sido reconocida con diversos premios internacionales, como Rumos Dança (2003), Project Initiative Apple (2004) y Premio Sergio Motta, entre otros.