e disponível. Penso isto após ter trabalhado muito com bailarinos, atores, artistas de circo, magos e músicos, tanto em classes como em postas em cena.

Palavras chave: clown - dramaturgia - experimentação.

^(*) **Marcelo Katz:** Actor, Director y Docente teatral

Posibilidades del espacio sonoro en la escena actual.

Fecha de recepción: julio 2014

Fecha de aceptación: septiembre 2014

Versión final: noviembre 2014

Fabián Kesler ^(*)

Resumen: Cuando hablamos de sonidos, tendemos a pensarlos en una línea de tiempo continuo: Un arte temporal y no espacial, como sí lo son la pintura y la escultura.

El espacio físico del sonido no suele ser un aspecto a tomar en cuenta en la composición sonora para escena, como lo son el timbre, el ritmo, la duración.

Si el escenario, la iluminación, los actores, la escenografía, ocupan espacios tridimensionales, ¿Por qué el sonido debe limitarse a una línea espacial plana de emisión, además por fuera de escena? ¿Por qué no integrarlo espacialmente y escénicamente con las demás áreas técnico-artísticas?

Palabras clave: sonido - teatro - temporalidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 155]

---

1 - La escena contemporánea y el espacio sonoro

Estando ya en el SXXI, es quizás hora de ampliar la paleta de posibilidades escénicas. El espacio en el sonido, el uso de sensores a los gestos del artista en escena, las obras telecompañadas entre zonas quizás a miles de kilómetros físicos entre sí gracias a Internet, son algunos de los signos de los tiempos artísticos que estamos transitando.

Ya estamos viendo hace varios años la implementación de dispositivos escénicos sencillos y accesibles que miden diferentes magnitudes físicas transformándolos en datos de computadora. Estos son llamados "sensores" y los hay de movimiento, de tacto, de distancia, por nombrar algunos, que transforman los gestos de actores, *performers* y bailarines en paradigmas audiovisuales: Un actor puede disparar sonidos, imágenes y-o videos cuando lo desee sin la presión de un CD o DVD fijos. Un bailarín puede variar la música solamente haciendo lo que sabe: danzar, pues una cámara va siguiendo, midiendo y transformando sus movimientos en acciones sonoras de diversos modos según el detalle de cada posición espacial que ocupe y de cada movimiento que haga...un *performer* puede encender, cambiar de colores o intensidad las luces con cada pisada o salto, por nombrar algunas de las tantas posibilidades frescas que ofrecen estos medios.

Esto permite potentes enriquecimientos poéticos y técnicos, nuevas dimensiones, nuevos acercamientos multidisciplinarios e incluso replanteamientos en el rol de actor, de músico, de animador multimedial, en lo que es el uso de la escena contemporánea.

Acompañando esta tónica de pensar la escena en este tiempo-espacio contemporáneo y globalizado que nos toca vivir, considerar la dimensión "espacio" en el sonido puede, sin dudas, ofrecer nuevos y hermosos desafíos a todos los que de algún modo están ligados a las artes escénicas.

Cuando hablamos de espacio sonoro, nos referimos principalmente al espacio tridimensional, físico, que desde siempre fue considerado y cuidado en todas las áreas artísticas de la escena, pero que con el sonido se consideró algo así como un accidente, un imponderable, una dimensión rígida y desintegrada con la cual no era posible pensar estéticamente dentro de una obra escénica.

Ya somos testigos hace décadas de la irrupción del sonido tridimensional en los cines y posteriormente en los DVDs caseros por medio de los equipos de audio de 6 parlantes llamados comúnmente "*Home Theater*". El sonido desde entonces ha logrado un salto muy grande en cuanto a realismo e inmersión en las películas y conciertos grabados. Pero creemos que, aparte del uso documental-hiper realista del sonido más impresionante que se logró con el sonido tridimensional (por ejemplo, sonidos de aviones provenientes desde atrás en una escena de guerra), queda aún un universo por explorar en cuanto a recursos poético-estéticos del sonido, que pueden complementarse e integrarse de muchas maneras con las demás disciplinas que conforman la escena, y que son ya de por sí espaciales como ser el escenario mismo, los actores, *performers* o bailarines, la escenografía, el vestuario y la iluminación.

El avance tecnológico y su popularización, así como la evolución natural del concepto de escena implica sin dudas replantear este rol, que hoy día es un aspecto más del sonido, tan importante como los demás, a la espera de ser aprovechado por artistas y técnicos conscientes del concepto real de lo que es lo contemporáneo hoy en día siglo XXI.

Considerar el espacio sonoro puede abrirnos nuevas alternativas en la interacción con la escena. Además de generar planos y profundidades, ganamos una dimensión compositiva con la cual trabajar e integrar tanto

técnica como poéticamente este parámetro del sonido con los de los demás medios participantes desde nuevas perspectivas.

2 - Espacio virtual y espacio real

Hablar de espacio en sonido y música implica considerar un espacio real y uno virtual:

El espacio real es el espacio físico a utilizarse en la *performance*: sala (de concierto, teatro, recintos varios) y ubicación de parlantes y objetos con posibilidades sonoras (mecánicos o electrónicos), con condiciones acústicas finales que también son el resultado de tipo, tamaño y cantidad de paredes, sillas, cortinas, público presente y ruidos externos. El espacio virtual es el ideal en ubicación emisor-receptor y silencioso, con auriculares y/o parlantes a distancias óptimas. Este suele ser el espacio de composición del músico-diseñador sonoro, donde realiza pruebas espaciales con los sonidos desde sus instrumentos y computadora, que son reproducidos a través de su sistema de sonido.

Es necesario tener en cuenta que al pasar de un espacio virtual desde un software a un espacio real, los resultados pueden variar considerablemente, por lo que sería necesario que estemos presentes allí en el espacio físico donde el sonido será parte de la escena, para realizar todas las pruebas y todos los ajustes necesarios hasta lograr los mejores resultados posibles con los medios de los que dispongamos para la obra.

Por supuesto sería ideal para el equipo de trabajo que el espacio virtual y el real sean el mismo. Es decir, realizar las pruebas iniciales y la concepción misma de un espectáculo en el mismo sitio donde éste será presentado. Pero sabemos que en la práctica este caso no es el más común, que sólo correspondería a compañías estables con equipo de trabajo multidisciplinario completo y que cuenten con su propio espacio escénico de ensayo, producción y presentaciones.

Respecto entonces a este espacio real, lograr que una audiencia de teatro perciba los sonidos desde por ejemplo seis parlantes que la rodean, con una sensación espacial acorde y lo más pareja posible para todos, requiere una cuidada ubicación de las cajas acústicas y de las butacas, así como de ciertas calibraciones técnicas en el software de sonido.

La bibliografía, Internet, el software actual al respecto y la experimentación que cuando es posible muchos venimos llevando en diversos espectáculos y expresiones multimediales, hacen que esta tarea no sea ya una misión imposible. Muchos de los compositores, sonidistas y diseñadores sonoros para la escena de la actualidad, sobre todo aquellos con curiosidad natural por expandirse, ya dominan estos aspectos, por lo cual un trabajo en equipo armónico y complementado es lo necesario para aprovechar y disfrutar de este aspecto del sonido en las obras escénicas.

3 - Lo técnico y lo poético en el espacio sonoro

La dimensión espacio en música cubre también estos dos aspectos en cuanto a su concepción:

Uno técnico, que como dijimos en el punto anterior, implica conocer las herramientas contemporáneas de *software* y la aplicación práctica de equipos sonoros de

espacialización en escena, así como criterios de ubicación de cajas acústicas y distancias emisor-receptor para hacer que la espacialización funcione en escena. Es decir, que la relación entre el espacio virtual (de pruebas y maduración) con el espacio real donde todo esto se llevará a cabo, sea lo más congruente posible.

Respecto al *software*, podemos decir que la popularización de estas herramientas, sobre todo a partir del sonido *surround* para *home-theater* en los DVD, hizo que los precios se acomodan a nuestro favor considerablemente. También es bueno saber que el *software* libre y colaborativo también ha llegado a este área, así como foros de discusión para cuando surjan problemas o se necesite asesoramiento en algún tema puntual.

El otro aspecto es el imaginativo, el poético, donde entran en juego principalmente el compositor, el diseñador sonoro y el director, que se hacen cargo de este parámetro de manera artística y se ocupan así de su integración en la obra. Las carreras contemporáneas de composición y diseño sonoro, sobre todo aquellas que no se quedan en el tiempo y que tienen conciencia de época, ya abarcan materias respecto a la espacialización del sonido, por lo cual a medida que algunos de los cursantes van interesándose por las artes escénicas, la oferta de artistas del sonido con dominio del espacio sonoro crece a la par.

4 - Parámetros del espacio sonoro

Las variables elementales que operan sobre la percepción del espacio sonoro son tres:

1- El volumen o intensidad: Más fuerte cuanto más cerca nuestro el sonido.

Tan simple como comprender que si una fuente sonora emite siempre a una misma intensidad, al estar más cerca nuestro se escuchará más fuerte que cuando está más lejos. Por ejemplo pensemos en un parlante de un equipo de música funcionando y respecto al cual variamos nuestra posición espacial. Este comportamiento es de fácil aplicación en emulación por computadora haciendo lo que se llama una automatización del volumen. Esto consiste en crear una línea de variación del parámetro a lo largo del tiempo, que se cumplirá en el momento de reproducir el sonido.

2- La ubicación en el campo estereo o paneo izquierda-derecha (hoy ampliable a más zonas espaciales con el sonido *surround*).

Implica entender que nuestros dos oídos son tomados independientemente por nuestro cerebro para decodificar la vibración en sensación sonora. Si bien el sonido siempre llega a ambos oídos, las pequeñas diferencias de tiempo entre que llega a un oído y a otro (distancia interaural), sumado a las resonancias anatómicas a nivel craneal, hacen que podamos percibir la zona de emisión sonora, siendo esta percepción más fiel para sonidos de registro medio y agudo.

3- La reverberación y los ecos: La influencia del recinto en el sonido a causa de los rebotes de las vibraciones sobre su superficie: más notoria cuanto más lejos nuestro se ubica la fuente de sonido y más grande es la sala. Sin entrar en tecnicismos, podemos afirmar que en distancias cortas de rebotes percibimos una extensión del

sonido, que se llama reverberación, y en distancias largas, donde podemos diferenciar el original del rebote, llamamos eco al resultado percibido. Tenemos atenuados estos efectos bajo condiciones de presencia de superficies blandas e irregulares como ser cortinas, personas, sillones y similares, que absorben las vibraciones “apagando” los rebotes. Por otro lado, al aire libre, al no tener superficies regulares y duras de reflexión, prácticamente no tenemos reverberación ni ecos. Aunque es curioso en algunos parques escuchar rebotes si es que están rodeados de edificaciones, lo mismo que en zonas montañosas donde incluso podemos percibir múltiples rebotes debido a las distintas distancias entre dichas montañas y la fuente emisora.

En la obra “De mal en peor”, dirigida por Ricardo Bartís, podemos escuchar un piano tocado fuera de escena, que de hecho está tocado en otra habitación. Nos damos cuenta de esto por su bajo volumen, su no presencia en esencia y por la reverberación lejana que nos llega. Así, de manera simple, se crea una extensión del espacio sonoro tradicional de la escena, con una idea más compleja de profundidad y planos sonoros. Otro ejemplo de uso de sonidos acústicos-naturales con conciencia espacial es la obra “La Isla Desierta”, del grupo Teatro Ciego. Esta obra ocurre a oscuras, por lo que el sonido y su percepción espacial pasan a ser claves. La espacialidad de los sonidos es cuidada y profunda, pudiéndose percibir sonidos a todo nuestro alrededor, tanto cercanos como lejanos.

5 - Fuentes virtuales y fuentes reales

Fuentes reales se refiere a la cantidad de emisores físicos (actores, objetos o parlantes). Ejemplos:

- Una fuente: un parlante (emisión monoaural), un monólogo actoral, un piano en escena
- Dos fuentes: dos parlantes (emisión estereofónica izquierda-derecha), un diálogo actoral.
- Seis fuentes: Sistema utilizado en cines y home-theaters Dolby Digital 5.1 (parlantes izquierda, medio, derecha, parlante de graves, dos parlantes traseros o “surround”). En caso actoral: Multitud, orquesta.

Importante: Muchas fuentes sonoras no siempre significan muchos flancos espaciales sonoros distinguibles, pues pueden estar todos los parlantes apilados, solidarios, es decir emitiendo el mismo sonido (unísono), con lo cual no percibimos más que un flanco espacial con mayor potencia. Caso similar podemos aplicar a una hinchada de fútbol alentando al unísono a su equipo. Fuentes virtuales son las creadas y distinguibles por medio de la generación y manipulación de los parámetros sonoros espaciales antes vistos por medio de software y de emisión por parlantes. No necesariamente son equivalentes con las reales, pues en las fuentes virtuales las trayectorias no tienen porqué estar limitadas a lo humanamente posible. De este modo, podemos crear, si así lo quisiéramos y si la obra lo requiere, pianos “voladores”, tambores que pasan instantáneamente de una posición espacial a otra, cantantes “saltarines” entre muchos puntos espaciales de la sala (¡¡que no se agitan al hacerlo!!), sonidos que “explotan” en varias direcciones y de modo más abstracto, fuentes sonoras sintéticas con trayectorias espaciales relacionadas tanto a la composición en sí como a la poética de la obra escénica.

6 - Escenografías sonoras con pensamiento espacial y su integración en la escena

Sea para extender una escenografía física de modo documental-realista, como podrían ser sonidos de relámpagos y lluvia en una situación escénica correspondiente, como para crear una escenografía sonora completamente independiente, por ejemplo un entorno sonoro con el cual se quiera generar una idea de big-bang, una creación del universo, a oscuras y sin actores: En ambos casos el pensamiento espacial será de muchísima pertinencia en el resultado a lograr.

Veamos un caso de una escenografía sonora de tipo documentalista-realista, utilizando un simple equipo de audio standard (estereofónico):

Entorno a generar:

Bosque tranquilo

Objetos sonoros a incluir:

1) Constantes:

Cascada de agua

2) Ocasionales:

Pájaro 1 (fijo en flanco izquierdo)

Pájaro 2 (realizando una trayectoria del fondo al frente, un poco a la derecha)

Ranas (fijas en zona media izquierda)

Grillo (fijo en zona media derecha)

Patos (realizando una pequeña trayectoria de ida y vuelta en el flanco izquierdo)

Como se ve, cada flanco sonoro, cada foco de emisión, tiene una asignación espacial, más no sea para ganar en realismo, o podemos ir más allá y buscar un sentido, una pertinencia en la obra. Puede dialogar con las demás áreas creativas, puede ser disparador de momentos trascendentes, integrando aspectos escenográficos, de iluminación y/o argumentales. Por ejemplo en el caso de arriba, los patos podrían tener una relación con el personaje parado en la zona izquierda del escenario, y el grillo con un personaje ubicado en la zona derecha. Cuando uno prueba estos simples experimentos, ya no quiere volver a desconsiderar que el sonido también es espacio. Ya pensamos el sonido de un modo más trascendente escénicamente hablando. Como dijimos, para todo esto es vital el trabajo en equipo del diseñador sonoro, músico, director y de las demás áreas que se pretendan integrar.

Un tercer caso es la misma música de la obra: Podemos ubicar (física o virtualmente) los violines a la izquierda, el piano a la derecha con una trayectoria suave hacia el medio y efectos sonoros con movimiento rápido por todo el campo estéreo. Así como es imposible describir el sabor de una cereza, también lo es describir la diferencia entre una música con pensamiento espacial de una que no lo posee. Su relevancia es mayor cuando la música será escénica.

Para todos estos casos, la concientización y uso del parámetro espacio en lo sonoro potenciará sin dudas el resultado, que no solo afectará al sonido sino a toda la obra a modo integral. El sonido con uso de distintos flancos espacial es, por un lado, más realista, pues en la

realidad el sonido es tridimensional naturalmente. Pero además genera dinámicas en el sonido mismo como material propio, genera sorpresa y tensión en los espectadores, genera planos de percepción y profundidades, al igual que lo hacen todos los componentes de la obra, poniéndose así a la par de éstos.

Realizar planos gráficos ayuda mucho a éstas tareas. Nos permite observar los equilibrios o descompensaciones espaciales incluso aprovechando tiempos extras pues se puede realizar con un simple juego de papel y birome en tiempos muertos, nos permite integrar más fácilmente con las demás disciplinas y además trabajar con una idea de diseño profunda, propia de arquitectos e ingenieros... ¿Y quien a esta altura puede negar que la música es, además de un medio expresivo disparador de las más diversas emociones, una arquitectura abstracta de gran complejidad?

Extendamos estos razonamientos a un caso más abstracto, no documentalista sino metafórico de manera integradora entre las disciplinas intervinientes:

Dos zonas en el espacio escénico perfectamente delimitadas, supongamos a la mitad del espacio escénico. Cada una contendrá características lumínicas, escenográficas y sonoras bien definidas: calma una, caos la otra.

La iluminación se dividirá en base a este criterio en blanco para la calma y rojo para el caos, y respecto al sonido, la calma toma el parlante de la izquierda, el caos toma el parlante de la derecha.

La actuación también tomará en cuenta esta división. Desde lo sonoro, ambas se pueden representar de muchas maneras, dependiendo de la imaginación del compositor de cómo llevarlo a cabo. Calma y caos pueden ser disparadores de metáforas artísticas muy variadas. Entonces, como se intenta graficar a través de este ejemplo simple, la correspondencia multimedial respecto al uso del espacio en teatro, danza y demás expresiones escénicas, ofrece innumerables opciones creativas por descubrir.

7 - Sonido surround para todos

Hoy día es posible trabajar con sonido multicanal (más de dos parlantes) sin costos inalcanzables, pudiéndose potenciar sensiblemente la dimensión espacial del sonido. Por ejemplo, el sonido por detrás de nosotros (*surround*) naturalmente genera alerta, sorpresa y expectativa. Este flanco es muy aprovechable escénicamente.

Aunque ya no es el sistema más potente ni desde la cantidad de canales ni desde la calidad de audio (DTS, *Digital Theater System* tiene mayor resolución de audio), la clásica norma *Dolby Digital 5.1*, de Laboratorios Dolby, es un standard en cine comercial y cine casero (DVD película).

Entonces, para casos de sonido espacializado pregrabado, Dolby Digital es el sistema de más simple implementación. Con llevar un reproductor standard de DVD y un equipo de audio *Home Theater* es suficiente para poder resolver una espacialización sonora a 6 parlantes. Se puede salir del esquema de ubicación clásico de parlantes 5.1 (tres parlantes al frente, dos por detrás) y jugar con disposiciones espaciales para los parlantes menos exploradas:

Techo, piso, bajo asientos, cadenas de parlantes, formas esculturales, aprovechamiento de la escenografía, metáforas y correspondencias... Esto incluso puede incentivar creativamente a las demás áreas de la obra.

Se pueden generar personajes exclusivamente sonoros que interactúen con los personajes humanos. De hecho la implementación de seres sobrenaturales, voces interiores, voces “del más allá”, se verá inmensamente fortalecido si le aplicamos criterios espaciales: Imaginemos un inframundo, al estilo del utilizado en la mitología griega, llevado a cabo con parlantes ubicado en el foso del teatro, o directamente en un sótano, o debajo de las butacas.

Creamos así un universo sonoro expandido, más allá del visible, con lo cual no sólo se gana en realismo (sonido subterráneo debería salir por parlantes subterráneos utilizando lógica y sentido común puros) sino también en sorpresa, detallismo escénico y atención novedosa de los espectadores, incentivando un sentido quizás poco aprovechado hasta ahora en el teatro sobre todo.

Agreguemos que, aunque la mezcla multicanal ya tiene varios años de existencia, son pocas las obras donde verdaderamente se le saca provecho.

Es común escuchar el surround de modo “atlético” (“mirá cuantos canales que tengo”) sin criterios espaciales artísticos, de integración estética entre disciplinas.

Por supuesto cada cual es libre de utilizar y probar estas herramientas, realizar obras de ensayo, pilotos, work in progress antes de una obra final propiamente dicha, y si a algo se aspira con este escrito es a esa apertura mental, a ese “animarse a probar”.

Pero en una obra final, cualquier novedad tecnológica sin un criterio estético-poético por detrás que lo justifique, sin un plan de acción, por más simple que sea, cae por sí mismo y termina siendo, creo yo, contraproducente, quedando transformado en una banalidad fría y egoísta.

Además, aclaremos que incluso con uno o dos parlantes se puede trabajar con el espacio sonoro, a veces hasta mejor que con un sistema de muchos parlantes no aprovechado: Tener el sistema más caro y de más parlantes no implica un uso inteligente y poético del espacio:

Con creatividad y dominio de las variables en juego, se puede tener más espacialidad con un solo parlante, donde se utilizan planos con volumen y reverb, o donde este mismo es desplazado al fondo para generar “surround”, que con 8 parlantes emitiendo lo mismo, o sin aprovechar ni el espacio físico ni el virtual en su totalidad. La necesidad y las ganas de hacer exprimen la creatividad y las soluciones, aún con muy poco presupuesto.

8 - Conclusiones y reflexiones

Entonces, si se comprendió lo recién estudiado, podemos concluir que el sonido en escena se puede integrar, considerando el espacio, de los siguientes modos:

1) Extensión escenográfica: Complementación documental-naturalista de la escenografía y el guión. Es un uso tradicional del sonido, que se potencia notoriamente considerando el espacio de los sonidos, tanto por el aspecto realista como por el aspecto de integración en la obra en diferentes relaciones con otros medios expresivos.

Dimos el ejemplo de los truenos y lluvia en una escena de esas características y el caso del “inframundo sonoro” como extensión más elaborada.

Se trata de extender la ambientación sonora documentalista de pensamiento tradicional, siendo ahora el sonido inter-dependiente con otros factores con los cuales “conversa de igual a igual” y se complementa desde la consideración del espacio sonoro.

2) Sonido independiente: A modo de personajes sonoro-espaciales propios, con valor por sí mismos, creándose una escena sonora pura. Pongo de ejemplo un trabajo de espacialización que realicé para el colectivo “Fábrica Inaudita de Sonidos”, donde la introducción de su espectáculo “Teatro de Ocupación” ocurría a oscuras y con sonido sobre ocho parlantes alrededor de la audiencia.

Para ello, consideré los 8 sonidos de la composición como “personajes sonoros”, que lentamente se desplazaban desde los flancos laterales hacia el centro. En el momento exacto del centro sonoro, se encendían las luces y comenzaba propiamente el espectáculo.

Este es el caso que suelen utilizar los compositores contemporáneos de música, donde el espacio es ya una dimensión ganada y aprovechada. Pero si a esto sumamos la escena, integrando los pensamientos espaciales los resultados se pueden expandir multimedialmente.

3) Integración física y poética del espacio sonoro con los demás elementos escénicos.

Vimos el caso de los ejes calma-caos como un disparador a trabajar en conjunto y simultáneamente por las distintas áreas creativas de la obra, con lo cual diferimos del criterio de entregar la obra completa y cerrada al músico o al iluminador y “que haga algo arriba”.

Como apreciamos, la integración será completamente diferente trabajando todo el equipo a la par y de manera inter-consultada constantemente, con pruebas y experimentación constantes.

Un caso que llevé a cabo al componer la música original de la obra “aceptación”. dirigida por Hugo Álvarez, es la creación de un sonido correspondiente a una determinada iluminación (roja) y a una situación actoral-espacial (el protagonista en un baño escenográfico al costado izquierdo-posterior del escenario).

El sonido, aparte de lograr integración con la iluminación y la situación por aparecer en simultáneo, también lo hacía desde el espacio pues estaba paneado para ser emitido sobre esa misma zona, con lo cual la zona espacial creada era de actuación, escenografía, iluminación... ¡y sonido!

Otro ejemplo, lo apliqué en la obra “Teatro de Ocupación”: La obra refiere en un momento a líneas diagonales, y el sonido aporta a ésta idea por medio de trayectorias diagonales en el espacio físico, lográndose así una metáfora contemporánea, un nuevo recurso de integración gracias a la explotación del factor espacio sonoro. En la obra “Un latido para Esculapio”, en la cual compuse la música y el diseño sonoro, fueron ubicados parlantes por debajo de las sillas del público para emitir los sonidos del esqueleto, a modo metafórico e integrador con “lo interno” que sugiere el esqueleto en la obra, y en contraparte con los sonidos “externos” que eran emitidos por parlantes alrededor de la audiencia. Tanto esta obra

como la anterior fueron concebidas grupalmente desde sus inicios, lo que permitió este tipo de integración.

Creo que queda claro que una vez planteados estos tópicos, por supuesto también se podría jugar con las dimensiones espaciales de maneras no correspondidas, no sincronizadas, a modo de diálogos complejos entre los medios, a modo de confusión intencional, ambigüedad, anticipo, etc.

Contrapuntos, heterofonías, resposos y “coros” entre luz, sonido, actuación, escenografía, vestuario. Lo importante es que será intencional, que será el resultado creativo de considerar las dimensiones espaciales que coexisten en una obra escénica y hacer de ellas un uso expresivo personal.

En el caso de utilizar objetos escenográficos con posibilidades sonoras, la integración se dará naturalmente pues hay una coincidencia espacial física. Si se componen sonidos a posterior para hacerlos corresponder con un elemento escenográfico o incluso a un actor, lo ideal, al menos para que sea creíble por su correspondencia con la realidad, sería que el parlante esté lo más cerca posible del objeto. Por supuesto, como dijimos, uno podría intencionalmente crear situaciones no correspondidas o científicamente contradictorias. Pero creo yo que, más allá de las decisiones, lo importante es saber lo que se está haciendo. Tomar conciencia de este nuevo espacio que se define y se integra.

4) Integración con el espacio de la danza contemporánea. En la danza, el espacio es uno de los aspectos más importantes, sobre todo al carecer mayormente de otros soportes como el habla y la escenografía. Si el sonido hace uso de éste espacio, la integración se puede lograr de manera natural. Incluso el aprovechamiento de la tecnología permite ir más allá, lográndose resultados acordes a ésta época. Más arriba hablé de los sensores, que tienen en la danza un campo de investigación ideal. Creo yo que también en el teatro aunque en mi experiencia personal, no encuentro aún el mismo eco de innovar y probar estos avances tanto como en la danza. Quizás se deba a que la danza es más abstracta, sobre todo la contemporánea, y el teatro tiene al texto como elemento dominante por lo general, lo cual puede “asustar” a más de un director.

En mi opinión, llegar a un nuevo teatro puede estar, en parte y respecto a los temas que yo creo dominar, asociado a replantear algunos roles en escena. Aparte del uso espacial que venimos estudiando, un actor podría ser el disparador-generador de entornos sonoros, de voces, de imágenes, de luces. Puede transformar su propia voz convirtiéndola en muchas voces, en otra persona, todo en tiempo real y sin depender de factores externos complejos. Esto lo puede hacer con sus pasos, tocando una pared, por solamente desplazarse a cierta zona espacial, por dar algunos ejemplos.

Un trabajo en equipo sin dudas puede arrojar resultados frescos escénicamente con el uso de sensores, sumado al que venimos tratando de integración de espacios.

El laboratorio que integro llamado speak está formado por un artista gráfico, una bailarina-performer y yo me ocupo del sonido.

Un ejemplo de integración lo intentamos lograr sensando la posición espacial de la bailarina y transformado

estas coordenadas en paradigmas visuales y sonoros. El sensor utilizado es una cámara en escena. De éste modo, es la misma bailarina, quien desde sus movimientos y desplazamientos, compone sonido e imagen a modo “concerto” con las creaciones propias del artista visual y más. Su propio movimiento en el espacio escénico es ahora también un “instrumento espacio-audiovisual” con integración total al espacio visual y al espacio sonoro, todo en tiempo real y con la inmensa variedad de posibilidades que ofrecen los avances digitales en tecnología para la escena y la música y animación contemporáneos. Hay un mundo espacial esperando hacer rato. Es hora de tratarlo como merece.

Nota: Siendo el espacio sonoro en integración un tema históricamente nuevo, no existe demasiado material específico publicado. He nombrado libros genéricos de la consideración del sonido en disciplinas externas a ésta más escritos de Internet del laboratorio SPEAK, el cual integro y con el cual venimos produciendo obras multimediales con consideración espacial desde 2007. Aporto también mi deber moral de nombrar a mis profesores de composición que tuve en mi Licenciatura en la Universidad de Quilmes que me ayudaron a concientizar y entender el espacio sonoro como dimensión compositiva, y aporto lo que creo importante pues es particular y único de cada persona, que en mi caso son los más de quince años de experimentación, investigación y creación dentro del uso del espacio sonoro tanto en música como en escena de teatro, danza y performance, así como en trabajos multimediales digitales y en docencia.

Referencias bibliográficas:

- Ceriani, Alejandra, Costa, Fabricio, KESLER, Fabián: *Escritos Del Laboratorio De Produccion multimedial “SPEAK”* en www.speakinteractive.blogspot.com
- Chion, Michel (1993) *La Audiovisión*. España. Paidós
- Diliscia, Pablo, Edelstein, Oscar. Clases de Composición. Universidad Nacional De Quilmes. Archivo personal
- Maconie, Robin (1989) *Stockhausen*. EE.UU. Marion Boyars Ed.

Olson, Harry, (2003) *Music, Physics And Engineering*. EE.UU. Dover Ed.

Pieberg, Fred (1964) *Música y Máquina*. España. Ediciones Zeus

Rodríguez Bravo, Angel (1997) *La Dimensión Sonora Del Lenguaje Audiovisual*. España. PAIDOS Ibérica

Schaeffer, Pierre (1988) *Tratado De Los Objetos Musicales España*. Alianza Editorial

Abstract: When we speak about sounds, we tend to think of them in a line of continuous time: A temporal and a non-spatial art, different to painting and sculpture.

The physical space of the sound is not usually an aspect to take into account in the sound composition for the scene, such as timbre, rhythm, duration.

If the stage, lighting, actors, sceneries take three-dimensional spaces... why the sound must be limited to a flat line of emission, which is outside scene?

Why not to integrate it spatially and scenically with other technical and artistic areas?

Key words: sound - theatre - temporality

Resumo: Quando falamos de sons, tendemos a pensar em uma linha de tempo contínuo: Uma arte temporária e não espacial, como sim o são a pintura e a escultura. O espaço físico do som não costuma ser um aspecto a tomar em conta na composição sonora para cena, como o são o timbre, o ritmo, a duração. Se o palco, a iluminação, os atores, a cenografia, ocupam espaços tridimensionais, ¿Por que o som deve ser limitado a uma linha espacial plana de emissão, ademais por fora de cena? ¿Por que não o integrar espacialmente e escenicamente com as demais áreas técnico-artísticas?

Palavras chave: som - teatro - temporalidade.

^(*) **Fabián Kesler:** Licenciado en composición electroacústica, compositor y diseñador sonoro, docente en diferentes áreas técnicas y artísticas para diferentes edades, tecladista, artista multimedial, editor de video y diseñador de plantillas interactivas y sensores para la escena en Max-MSP (danza, teatro, conciertos, instalaciones multimedia)

La estética en la escenografía.

Norberto Laino (*)

Fecha de recepción: julio 2014
Fecha de aceptación: septiembre 2014
Versión final: noviembre 2014

Resumen: Pensar que la escenografía debe representar un espacio arquitectónico o decorativo genera un cierto equívoco vinculado al concepto del quehacer escenográfico. La creencia de la escenografía como elemento que describe la obra, que cumple una función narrativa de un lugar, es una atrofia, una mala forma de escenografía. No dice nada, se convierte en elemento decorativo que no ejerce profundidad de expresión.

Palabras clave: estética - comunicación visual - escenografía.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 157]