

CUERPO PRESENTE

REVELACIONES SOBRE LO INVISIBLE



UNA VIDEO INSTALACIÓN PERFORMÁTICA

MICAELA FLAVIA PAZ
www.artetrónica.com.ar
pazmichaela87@gmail.com

Índice

| | |
|---|----|
| Descripción Breve y Objetivos | 03 |
| Memoria Conceptual | 04 |
| Desarrollo y especificaciones | 08 |
| Anexo Gráfico | |
| Fig. 1 Modelo de montaje | 12 |
| Fig. 2 Vista desde el público | 13 |
| Fig. 3 Vista de los performers | 13 |
| Fotografías de la interacción de los performers frente a cámara | 14 |
| Relevamiento fotográfico cheLA | 18 |
| Plano Taller Técnico 1er piso cheLA..... | 19 |
| Plano de montaje | 20 |
| Diagrama de flujo | 21 |
| Mapa conceptual | 22 |
| Plan de realización | 23 |
| Presupuesto | 25 |
| Bibliografía | 26 |
| Anexos | |
| Sobre Micaela Flavia Paz | 28 |
| Sobre Hebras Danza | 28 |
| Sobre cheLA | 29 |
| Inscripciones y filiaciones | 30 |
| Referencias: obras de otros artistas | 31 |

CUERPO PRESENTE

REVELACIONES SOBRE LO INVISIBLE

UNA VIDEO INSTALACIÓN PERFORMÁTICA

Descripción Breve

Cuerpo presente, Revelaciones sobre lo invisible es una video instalación performática que explora los límites de la percepción humana y su expansión a través de medios tecnológicos, abordando la relación entre materialidad, imagen y devenir espacio-temporal. Cuerpos danzantes vivos interactúan con su propia presencia virtual, haciendo visibles las múltiples dimensiones del presente.

La performance es captada por una cámara en la oscuridad y su imagen, procesada digitalmente en tiempo real, se proyecta sobre un panel translúcido colocado por delante de los bailarines. El espectador podrá percibir la presencia de los cuerpos en escena, aunque solo se harán visibles a través de la imagen proyectada. Paralelamente, los performers obtendrán un reflejo modificado de su accionar que les permitirá retroalimentar la composición.

La obra trabaja con el encuentro entre la danza y los procesos de la imagen técnica que revelan capas del espesor del espacio-tiempo que son imperceptibles para el ojo humano. Recreando técnicas fotográficas tradicionales de manera digital y dinámica se comparte una experiencia expandida de la corporeidad a través de la imagen-movimiento.

Objetivos

- Brindar una experiencia expandida del cuerpo danzante.
- Pensar la dualidad imagen-cuerpo, visible-existente, presencia-temporalidad.
- Explorar nuevas posibilidades compositivas en danza a partir de la alteración digital de la imagen corporal.
- Reflexionar sobre el papel de las nuevas tecnologías en el ensanchamiento de la percepción humana.
- Plantear un interrogante sobre la capacidad de aprehensión de las dimensiones que nos conforman y trascienden.

Memoria Conceptual

Justificación

“La danza es un secreto que devela otros secretos.”

Plectro Danzar Mundos¹

Este proyecto surge a partir de un encuentro, más que de una búsqueda. Es desde el espacio de intersección entre los mundos que me apasionan que decido explorar el espesor del presente; una experiencia de revelación que comienza con la danza, y se amplifica por la experimentación con medios tecnológicos. Partiendo de la cámara como herramienta de expansión de la percepción, las posibilidades de des-cubrimiento de la luz (ausente, invisible, proyectada) y la programación como forma de organizar y alterar los parámetros que componen la imagen; se abren una serie de interrogantes: ¿Cómo se conforma la presencia? ¿Es posible acceder a otras dimensiones de la corporeidad? ¿Dónde se ubica aquello que no vemos? ¿Es posible hacer visible el tiempo? *Cuerpo Presente, Revelaciones sobre lo invisible* es una forma de compartir la experiencia y plantear estos interrogantes.

Desarrollo conceptual

El principal pensamiento que subyace a la obra queda manifiesto en el subtítulo: Revelaciones sobre lo invisible. Lo invisible es todo aquello que excede las capacidades humanas de percepción visual y a lo cual tenemos acceso, en principio, a través de la intuición. Lo que entendemos por presencia se constituye de la sinergia entre la materialidad de las cosas y el devenir espacio-temporal. La imagen es lo visible, lo que queda plasmado de esa presencia, y a su vez es distinta de su referente *real*. El cuerpo y su imagen coexisten en una relación ambigua: ¿qué presenta la imagen del cuerpo? ¿Y qué éste de aquella? ¿Pueden existir sin el otro? Ubicamos la danza en la frontera entre la corporeidad y la inmaterialidad. Del lado de los cuerpos vivos, sí. Del lado de la imagen proyectada, sí. Y especialmente, justo en el delgado límite donde se encuentran ambos mundos.

Plantear una revelación de lo invisible implica que existe una limitación en la capacidad de percepción humana. Los seres humanos no podemos *ver* sin luz, y es en este hecho nos basamos aquí para invertir la lógica de la percepción: en la oscuridad haremos visible los cuerpos danzantes. Será la cámara la única capaz de traducir esa presencia en información visual, y es a través de la imagen capturada que llegamos a ellos.

Los límites de lo visible se centran en dos ejes: el espectro de color y la velocidad del movimiento. El espectro visible para el ojo humano va desde los 380 nanómetros de longitud de onda para el color violeta hasta los 780 nanómetros m para el color rojo. Fuera de estos límites, el ojo no percibe ninguna clase de radiación.² Es decir, que los seres humanos sólo somos capaces de recibir información visual en el espectro de color que va desde el rojo hasta el violeta. En este proyecto se utiliza radiación infrarroja

1 Danzar Mundos, Opúsculo sobre arte, cuerpo y poéticas cotidianas. Año 3, Nro 3. Danza y Revolución. Buenos Aires, Argentina. octubre 2014. Pág 63.

2 Fuente: <http://www.laszlo.com.ar/manual357.htm>

(850 nm), que es captada únicamente a través del lente, que a su vez utiliza un filtro que descarta la información correspondiente a otros rangos de radiación.

En cuanto a la velocidad de procesamiento, existe una limitación la cantidad de imágenes que puede interpretar el ojo en un segundo. Ésta se ubica en 24 imágenes por segundo, parámetro en el que se basan los sistemas de registro y proyección de imágenes para crear la ilusión de movimiento. La imagen del movimiento puede descomponerse y observarse a través de la fotografía (*Ver más en Anexo Inscripciones y Filiaciones*), sin embargo, paradójicamente se pierde el dinamismo propio de ese movimiento para condensar el instante en un cuadro. En este sentido se opera desde el programa para hacer visible aquello que va más allá de nuestra capacidad de interpretar imágenes, conservando el dinamismo y llevando a la imagen a la idea de un presente en constante actualización.

“Uno puede preguntarse si solo existe una percepción del presente, o bien si porvenir y pasado pueden ser también objetos de percepción. [...] la organización del presente, pasado, futuro, es comparable a la superposición de los planos en la percepción de profundidad.”

Gilbert Simondon³

Trabajamos aquí con la imagen-movimiento, con la imagen y con el cuerpo en movimiento (o el gesto de un movimiento ausente). El encuentro de la arte danza con la imagen técnica, es un lugar de expansión para ambos campos; amplía nuestra capacidad de aprehensión sobre el mundo y nos invita a transitarlo en su espesor para comenzar a desentramar la complejidad en torno a nuestro mayor interrogante: el tiempo.

Las técnicas fotográficas pre-cine y la cinematografía (*Ver más en Anexo Inscripciones y Filiaciones*) son el principal antecedente de este recorrido y es por eso que las retomamos y las potenciamos utilizando el procesamiento digital de imágenes en tiempo real. Se suma aquí la dimensión de la instantaneidad, además del dinamismo ya propuesto por las experiencias del cine de animación y el formato videográfico (*Ver más en Anexo Referencias de obras de otros artistas*).

En su exhaustivo *Curso sobre la percepción*, Gilbert Simondon comenta: “[...] la cinematografía, e incluso, más antiguamente, la cronofotografía (técnicas de Marey y Muybridge) han demostrado que la representación artística de ciertos movimientos, particularmente del galope del caballo, estaba muy alejada de la realidad, y que de ningún modo correspondía a una instantánea; la representación artística del movimiento opera condensaciones y superposiciones, un poco como el dibujo de un niño que muestra por «transparencia» los detalles visibles y a la vez las partes invisibles de los objetos.”⁴ En esta obra nos proponemos justamente operar sobre las partes visibles e invisibles, no como una representación sino como una revelación de la multiplicidad de capas que conforman un instante.

La intención de este proyecto es afín a la idea de expansión de la percepción a través de medios tecnológicos que propone Gene Youngblood en su libro *Expanded Cinema*; “la pintura y la fotografía convencionales han explorado tanto sobre el entorno como es humanamente posible. Pero, como con otras realidades ocultas, ¿no hay algo más para ser encontrado allí? ¿No intuimos algo en la imagen del hombre que nunca hemos sido capaces de expresar visualmente? Es la creencia de aquellos que trabajan con arte cibernético que la computadora es la herramienta que algún día borrará la división entre lo que sentimos y lo que vemos.”⁵ Añadiremos al planteo de Youngblood la inclusión de un cuerpo danzado

3 Simondon, Gilbert. *Curso sobre la percepción*. Traducción de Pablo Ires. Editorial Cactus, Buenos Aires, Argentina, 2012. Pág 283.

4 Idem 3. Pág 165.

5 Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. Traducción propia. E.P. Dutton & Co., Nueva York, Estados Unidos, 1970. Pág. 189.

(por el performer, por la cámara, por la edición, por la programación), presente en diversas experiencias de la imagen-movimiento. Un cuerpo que se desdobra en su materialidad: su integridad se diluye en la virtualidad, conformando una nueva identidad cuerpo-imagen.

Gilles Deleuze gira en torno al concepto del cuerpo como materia de un devenir espeso: “Es por el cuerpo (y ya no por intermedio del cuerpo) como el cine contrae sus nupcias con el espíritu, con el pensamiento. «Dadnos, pues, un cuerpo» es, primeramente, montar la cámara sobre un cuerpo cotidiano. El cuerpo nunca está en presente, contiene el antes y el después, la fatiga, la espera. La fatiga, la espera, incluso la desesperación son las actitudes del cuerpo.”⁶

Habiendo introducido esta idea, podemos pensar tal vez que hay una necesidad de cuerpo en la imagen técnica. La imagen fotográfica, así como lo cinematográfica, hablan de una presencia inscrita en un instante de tiempo (el momento del registro). La imagen digital está en otro nivel, no requiere de una presencia para existir. *En Cuerpo Presente. Revelaciones sobre lo invisible*, se pone en juego esta afirmación, se confirma y se contradice a la vez: al ser una imagen procesada en tiempo real necesita de una presencia en vivo. Sin embargo, ese cuerpo convive con su imagen virtual, se multiplica y se despliega en el tiempo. En este punto volvemos a Deleuze; “la propia imagen actual tiene una imagen virtual que le corresponde como un doble o un reflejo. En términos bergsonianos, el objeto real se refleja en una imagen en espejo como objeto virtual que, por su lado y simultáneamente, envuelve o refleja a lo real: hay «coalescencia» entre ambos. Hay formación de una imagen de dos caras, actual y virtual.”⁷

Entonces tenemos, en términos de Deleuze, la idea de un presente “poblado por un pasado y un futuro”, de un presente en gerundio. Es aquí donde jugamos con el movimiento descompuesto en sus mínimas partes: el cuerpo conviviendo con sus estados anteriores y componiendo con esas huellas los que devendrán. Tenemos también al reflejo, la imagen como espejo, como convivencia entre lo actual y lo virtual. Tomamos el reflejo con la idea de hacer visible una imagen deshumanizada, parcial y duplicada, en el límite en que comienzan a aparecer otros cuerpos posibles: abstractos, bestiales, fragmentados. Donde el cuerpo se reconoce en la plasticidad de una imagen que ya no lo representa. Y finalmente tenemos el instante cualquiera que se vuelve señalado en la imagen-movimiento: “Cuando uno refiere el movimiento a momentos cualesquiera, tiene que ser capaz de pensar la producción de lo nuevo, es decir lo señalado y lo singular, en cualquiera de esos momentos: se trata de una conversión total de la filosofía”⁸. La propuesta en este caso implica detener un momento al azar para señalarlo, re-habitarlo y componer a partir de aquel instante. Es a partir de estos tres ejes que la obra elabora los efectos con los que se procesa la imagen (*Ver Especificaciones Sobre el procesamiento de las imágenes*).

“El saber de la desaparición. Eso sería la danza. Eso convoca al presente, el pasado, el futuro.

*Marguerite Duras*⁹

Los bailarines componen su danza en el momento presente, con todo el espesor que conforma esa temporalidad, habiendo experimentado y explorado las posibilidades que les ofrece la devolución

6 Deleuze, Gilles. Estudios sobre cine 2. La imagen-tiempo. Traducción de Irene Agoff. Paidós Comunicación, Barcelona, España, Edición N°1,1987. Pág 251.

7 Ídem 4. Pág 98.

8 Deleuze, Gilles. La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1. Paidós Comunicación, Barcelona, España, 1984. Pág 21.

9 Duras, Marguerite, *C'et tout*, París, POL, 1995, p.11. En Fontaine, Geisha. Las danzas del tiempo. Pág. 257. Ediciones del CCC Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini, Buenos Aires, Argentina, 2012.

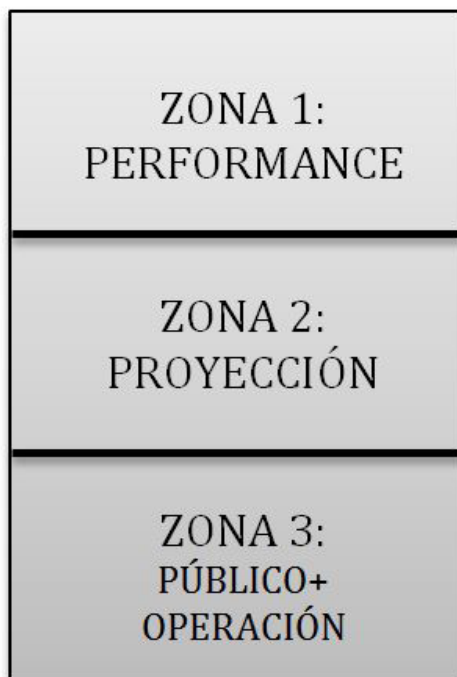
transformada de su corporeidad. En este sentido nos apoyamos en el ensayo de Marie Bardet sobre danza y filosofía, y su desarrollo en relación a la improvisación; "una atención a un movimiento siempre decidiéndose, a través de la experiencia de la relación gravitatoria y de sus movimientos comunes, permite entrar en una temporalidad singular, tejida de múltiples variaciones de cualidades, de ritmo (delays, aceleraciones), etc."¹⁰ Esta idea de entrar en una temporalidad diferente y de decidir el movimiento mientras sucede, mientras ese cuerpo virtual devuelve una nueva percepción de lo que está sucediendo. En otra capa opera el control del programa en vivo; con intervenciones mínimas de la artista, que, atenta a la danza, suma una nueva capa de complejidad a la improvisación.

La danza compone la imagen y se compone de imagen, la corporeidad se abre a la experiencia de ser danzada por la imagen y , paradójicamente, se *hace cuerpo* a través de ella. El cuerpo presente es aquel que se compone de pasados y futuros que conviven en un instante, está hecho de materia y de ausencias: danza e imagen difuminan sus bordes y hacen posible compartir la revelación.

10 Bardet, Marie. Pensar Con Mover; Un encuentro entre danza y filosofía. Cactus, Buenos Aires, Argentina, 2012. Pág 153.

Desarrollo y especificaciones

La obra se lleva a cabo en una sala rectangular oscurecida en el que se identifican 3 zonas de profundidad: en la zona más profunda se ubican los performers, la siguiente está separada por un panel translúcido donde se realiza la proyección; y finalmente está la zona donde ubica el público y la operación del programa.



Esquema de la estructura espacial.

La instalación está compuesta por una cámara web infrarroja colocada de frente a los bailarines y un panel translúcido colocado por delante, en el cual se proyecta la imagen de video procesada en tiempo real a través del software *Processing*. Se utiliza un iluminador infrarrojo para hacer posible la captura las imágenes en un ambiente con baja luminosidad y se aplica un filtro de luz visible en el lente de la cámara para evitar que ésta vuelva a tomar la imagen proyectada.

Ver Anexo Gráfico Fig. 1, 2 y 3.

Adicionalmente se cuenta con un sistema de parlantes 2.1 para la reproducción de la música con la cual se realiza la performance, una mesa de operación y una laptop para correr el programa. Podrá utilizarse una mínima iluminación complementaria según las condiciones del espacio.

Sobre el funcionamiento

Las imágenes tomadas por la webcam son binarizadas y procesadas con 3 efectos diferentes, que se ejecutan en una secuencia alterada en vivo por la artista en base a la composición que están creando los bailarines en ese momento. La composición se improvisa en base a la experiencia previa de interacción con el sistema y a la imagen que devuelve la proyección a los performers de su propio cuerpo y movimientos.

Ver Anexo Gráfico Fotografías de las imágenes resultantes de la interacción con el programa.

Sobre el procesamiento de las imágenes

Efecto 1#: Reflexión/Duplicación

El primer efecto consta de una reflexión horizontal de la imagen que permite multiplicar la presencia e interactuar con la figura propia. Se utiliza una pantalla dividida y se espeja la imagen de cámara.



Captura fija de una experiencia de interacción con el efecto #1

Efecto 2#: Sobreimpresión Fija

El segundo de los efectos consiste en capturar un cuadro de la imagen cada cierto tiempo aleatorio, y mezclarlo con la imagen de cámara actual, permitiendo la convivencia del movimiento actual con la estampa fija de un instante anterior.



Captura fija de una experiencia de interacción con el efecto #2

Efecto 3#: Cronofotografía

El tercero de los efectos consiste en realizar un muestreo de las acciones frente a la cámara en el tiempo, fundiendo los cuadros anteriores con los actuales. El resultado visual es un trazo o estela del movimiento que dura algunos instantes, como si se descompusiera el tiempo.



Captura fija de una experiencia de interacción con el efecto #3

Especificaciones

El espacio

El montaje de la obra requiere de un espacio de al menos 10mts de profundidad, 6mts de ancho y 2.5mts de altura. La sala debe contar con la posibilidad de ser oscurecida y ofrecer un estructura que permita dividirlo en 3 partes enteras que permitan la correcta contemplación: escena para performance, zona de proyección y espacio para el público y la operación del programa. Debe contar con al menos 5 tomas eléctricas de 220v.

Nota: El diseño del montaje está pensado para ser llevado a cabo en cheLA (más información en el Anexo), en la sala Taller Técnico del 1º piso (Ver Anexo Gráfico Fig. 4 y 5 y planos).

Elementos que componen la instalación

La cámara web utilizada cuenta con capacidad de captura de infrarrojos, y ha sido modificada con un filtro de luz visible para que no registre otras fuentes de luz del ambiente. Debe colocarse de frente a los performers a la altura media del cuerpo. Se trabaja con un iluminador infrarrojo de 30mts de alcance, direccionado hacia la performance, para lograr una correcta captura y definición de la imagen en la oscuridad. Este método tiene como objetivo permitir la captura en un ambiente de baja luminosidad y a su vez evitar que la imagen que se proyecta detrás de los bailarines vuelva a ser tomada por el circuito cerrado.

El fondo debe ser de un material negro absorbente de los radiación infrarroja, de lo contrario no se obtendrá contraste suficiente para lograr una imagen binaria en el procesamiento. Para realizar la proyección, se utiliza un panel translucido (puede ser de tela o papel vegetal) que permite al público a penas vislumbrar la presencia de los performers mientras visualiza los cuerpos danzantes virtuales. A su vez, es fundamental que los bailarines puedan contemplar su reflejo alterado por el proceso digital, para componer su danza a partir de esa devolución. (Ver Anexo Gráfico Diagrama de Interacción)

Anexo Gráfico

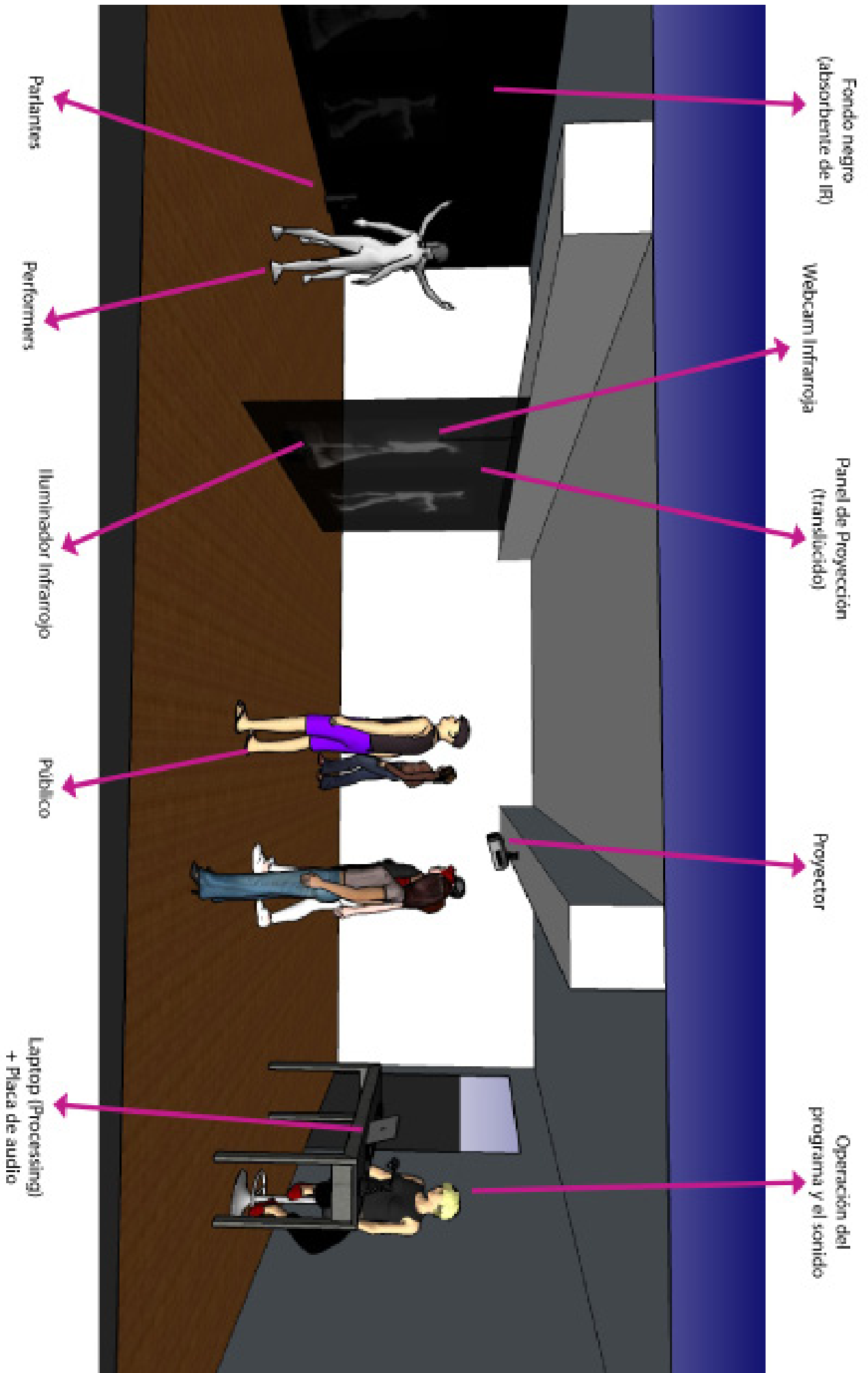


Fig. 1: Modelo de montaje



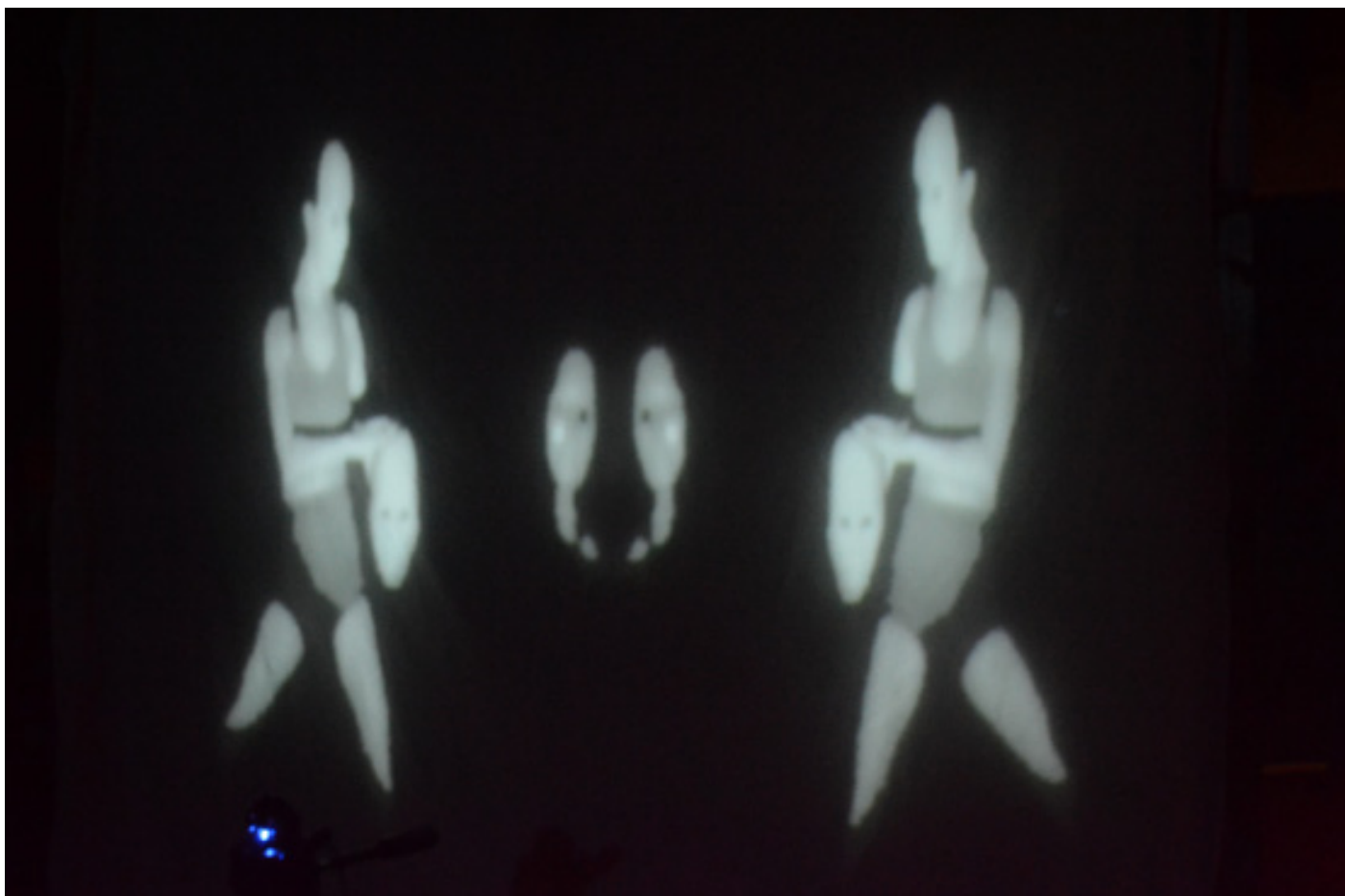
Fig. 2: Vista desde el público



Fig. 3: Vista de los performers



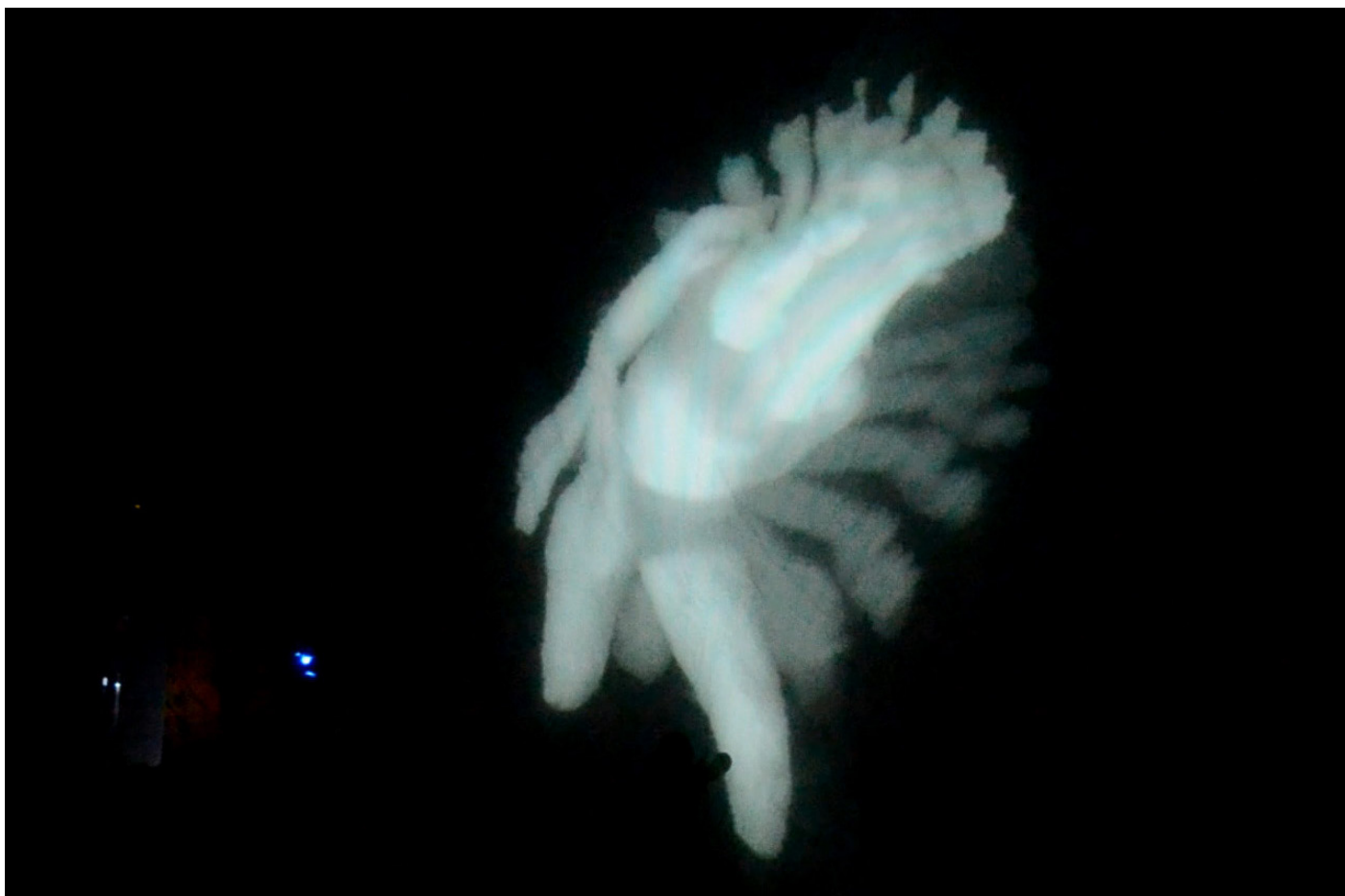
Fotografías de los performes interactuando frente a cámara.



Fotografías de la imagen resultante del proceso digital de reflexión.



Fotografías de la imagen resultante del proceso digital de sobreimpresión.



Fotografías de la imagen resultante del proceso digital de cronofotografía.



Fig. 4 Taller Técnico – Piso 1 – CheLA (Relevamiento fotográfico del espacio)

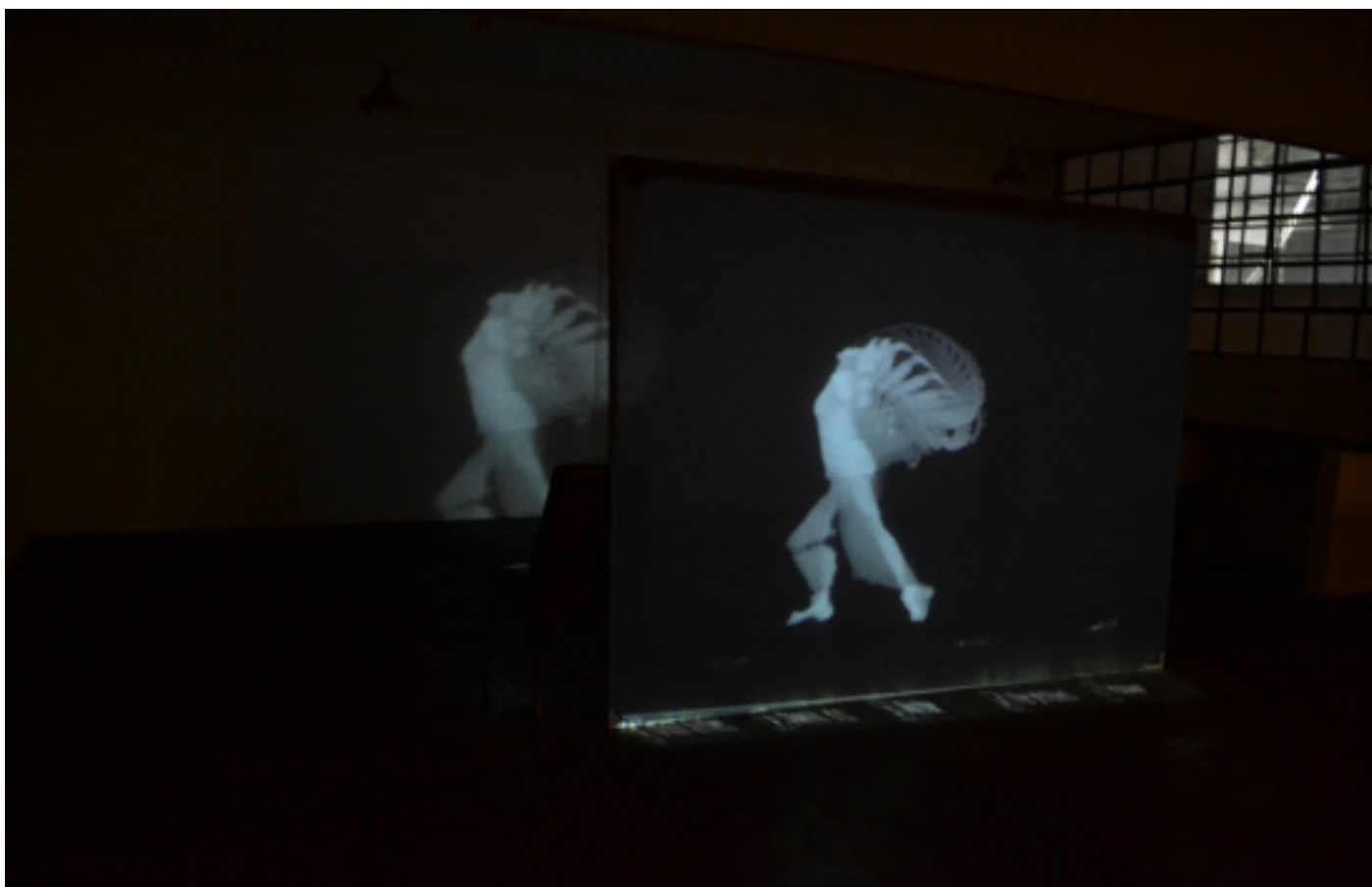


Fig. 5 Prueba de montaje inicial en el espacio relevado.



Planta I

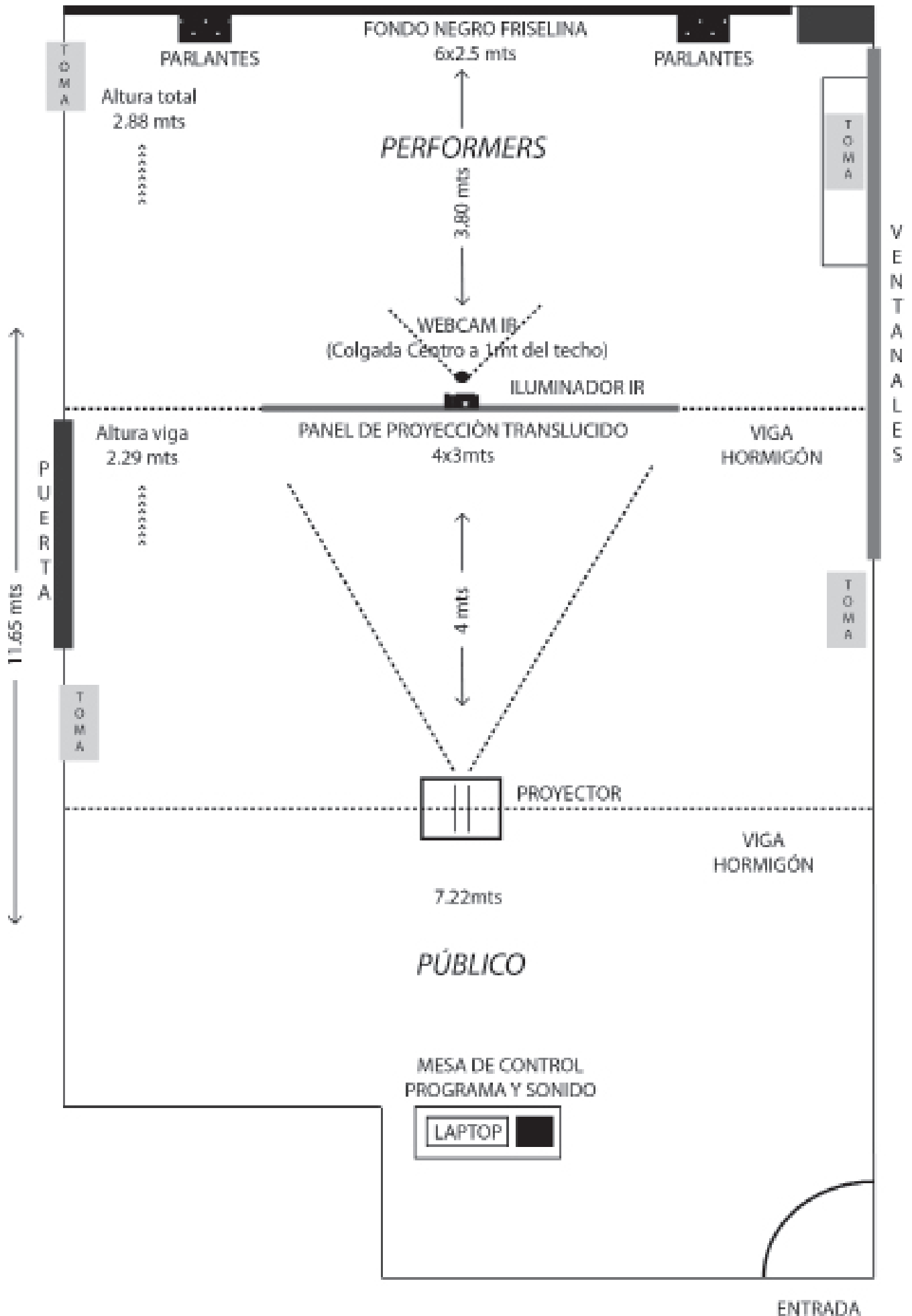
Taller Técnico

dimensiones
231,12 m²
24 x 9,63 x 4 m

conexiones
Monofase (220v)
WIFI

facilidades
depósito.

Accesos
a **Circo**
a **EntrePiso**



Plano cheLA - Taller Técnico - Piso 1

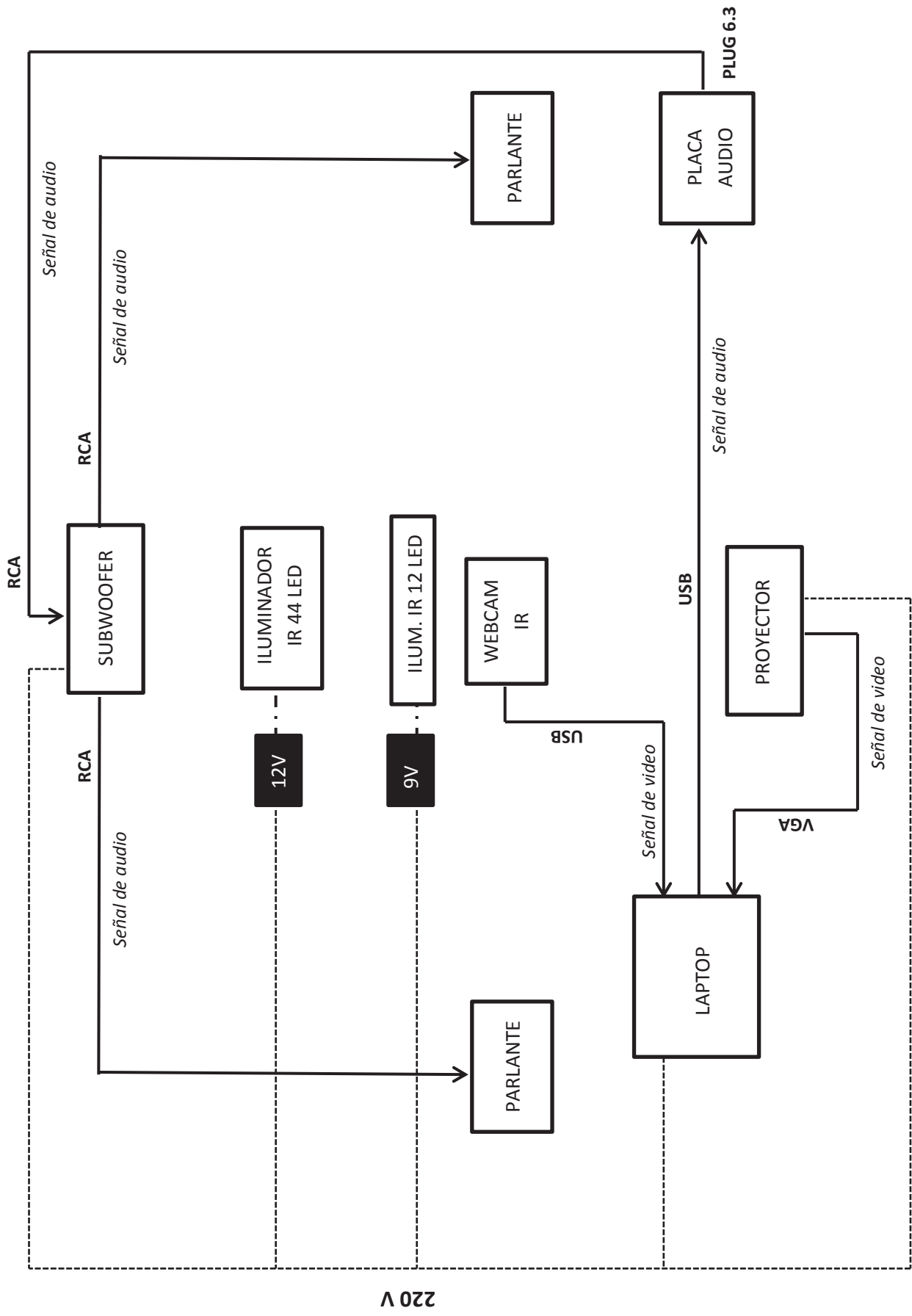
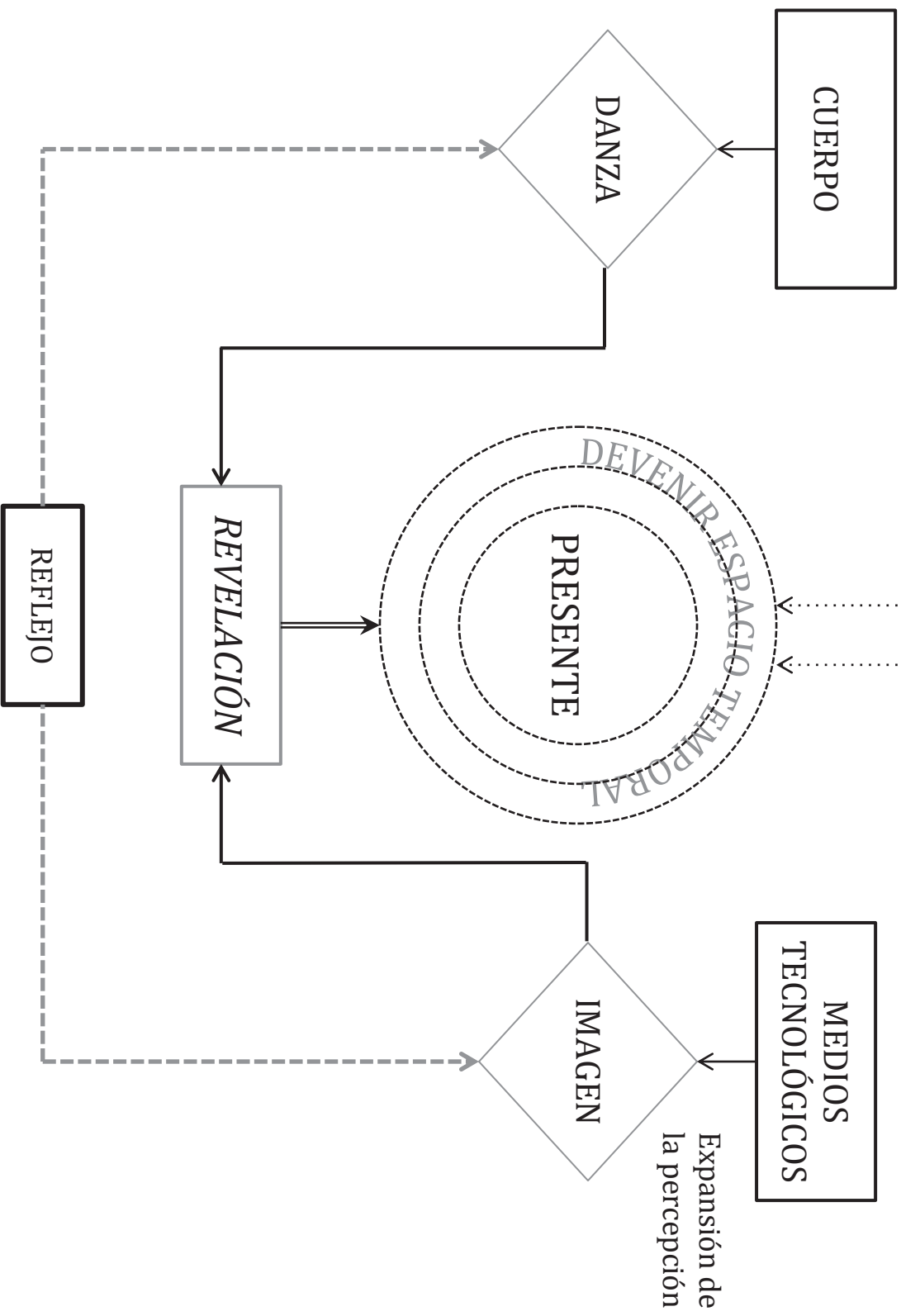


Diagrama de flujo

MATERIALIDAD

LO INVISIBLE



Mapa Conceptual

Plan de realización

Estado Inicial

El proyecto se encuentra actualmente en la fase 5 (Ver detalles a continuación) Se ha completado la programación de los efectos visuales para afectar el registro de la imagen en tiempo real. Se llevó a cabo un montaje provisorio de la instalación y se realizaron pruebas frente a cámara para explorar las posibilidades de composición de movimiento y la respuesta del procesamiento. Actualmente la Compañía Hebras Danza está ensayando con el dispositivo de prueba y se están terminando de adquirir los elementos que faltan para el montaje definitivo.

La obra tendrá su primera presentación el 19 de diciembre de 2014 a las 18hs en el espacio de arte y tecnología CheLA (Ver anexo gráfico Fig. 4 y 5).

Etapas del proyecto y plan de trabajo

Fase 1

- Evaluación de alternativas técnicas y de montaje referentes a:
 - Captura: tipo de cámara más conveniente y su ubicación
 - Iluminación: tipo de iluminación necesaria
 - Proyección: alternativas para visualizar la proyección de frente y de reverso

Fase 2

- Definición del espacio de realización y objetivación de medidas y estructura.
- Diseño de montaje en el espacio propuesto
- Adquisición de materiales necesarios
- Pruebas de funcionamiento y ajustes
- Convocatoria de performers

Fase 3

- Pruebas frente a cámara con los performes
- Ajustes de iluminación y programación
- Re-evaluación del montaje y las necesidades técnicas

Fase 4

- Trabajo con performers
 - Exploración de posibilidades compositivas
 - Toma de registros para el posterior análisis
- Búsqueda de la música y gestión de los permisos necesarios

Fase 5

- Definición de pautas para la performance:
 - Acciones / secuencias a realizar
 - Duraciones parciales y totales
 - Vestuario y elementos accesorios
- Definición sobre la activación de los efectos
- (programación automática / manual, en secuencia, delay, etc.)

Fase 6

- Acciones de difusión:
 - Diseños de flyer
 - Actualización del blog del proyecto
 - Comunicación en redes sociales
 - Mailing a los invitados
- Ensayos con los performers

Fase 7

- Montaje final
- Puesta en escena de la performance
- Registro en video de la experiencia

| PLAN DE TRABAJO | | | | | |
|---|----------|--|-----------|--|------------------------------|
| Semana 1 | Semana 2 | Semana 3 | Semana 4 | Semana 5 | Semana 6 |
| FASE 1 | | FASE 2 | | FASE 3 | |
| Evaluación de alternativas técnicas y de montaje: Cámara, Iluminación, Proyección | | Definición del espacio | | Pruebas cámara c/ performers | |
| | | Diseño de montaje | | Ajustes de iluminación y programación | |
| | | Adquisición de materiales | | | |
| | | Pruebas de funcionamiento | | | |
| | | Convocatoria de performers | | Re-evaluación del montaje y las necesidades técnicas | |
| Semana 7 | Semana 8 | Semana 9 | Semana 10 | Semana 11 | Semana 12 |
| FASE 4 | | FASE 5 | | FASE 6 | FASE 7 |
| Trabajo con performers: posibilidades compositivas, registros p/ análisis | | Definición de pautas para la performance | | Ensayos con los performers | Montaje final |
| | | Definición de pautas para la performance | | | Puesta en escena performance |
| Búsqueda de la música y permisos | | | | Acciones de difusión | Registro en video |

Constatación de recursos propios

En el estado inicial del proyecto se cuenta con el programa desarrollado y el hardware necesario para correrlo.

En lo que respecta a los performers, se cuenta con la colaboración de Compañía Hebras Danza, de la cual forma parte la artista (*Más información en Anexo*).

Planteo de necesidades

- Adquirir o alquilar los materiales necesarios: proyector, webcam IR, iluminador IR, fondo, pantalla transúcida, soportes y cables.
- Gestionar fechas de montaje y ensayos en cheLA.
- Conseguir asistencia técnica y de montaje.

Presupuesto

A continuación se listan los recursos necesarios para llevar a cabo el montaje de la obra en las condiciones planteadas por el diseño sugerido:

| Presupuesto | | | | |
|---|-----------------------|---------------------|-------|---------------------|
| Recursos aportados por la artista | | | | |
| Recursos materiales | | | | |
| Recurso | Cantidad | Valor de referencia | | |
| Macbook Pro 2011 Core i7 2.2 Ghz 8GB Ram | 1 | \$ 20.000,00 | | |
| Adaptador Vga - Mini Display Port | 1 | \$ 250,00 | | |
| Parlante Thonet & Vander Grub 2.1 48w | 1 | \$ 1.500,00 | | |
| Placa M-Audio Fast Track Pro | 1 | \$ 2.800,00 | | |
| Vestuarios performers | 2 | \$ 400,00 | | |
| Recursos humanos / servicios | | | | |
| Programación (trabajo terminado) | | \$ 2.000,00 | | |
| Performance a cargo de Compañía Hebras Danza (x evento) | | \$ 1.000,00 | | |
| Total | | \$ 27.950,00 | | |
| Recursos a adquirir para la realización del proyecto | | | | |
| Recursos | Proveedor | Costo Unitario | Cant. | Costo Parcial |
| Proyector Epson Powerlite S12+ | Delta Computación | \$ 8.300,00 | 1 | \$ 8.300,00 |
| Webcam IR Genius eFace 1325R | Links Informatica | \$ 235,00 | 1 | \$ 235,00 |
| Cable Nisuta USB amplif. 10mts | Cable PC | \$ 320,00 | 1 | \$ 320,00 |
| Cable Nisuta mini plug - RCA 3mts | Cable PC | \$ 95,00 | 1 | \$ 95,00 |
| Prolongadores 5 mts | Easy | \$ 89,00 | 3 | \$ 267,00 |
| Cable VGA 5mts | Electronica Sarasanto | \$ 222,00 | 1 | \$ 222,00 |
| Iluminador Infrarrojo + fuente | Electronica Sarasanto | \$ 380,00 | 1 | \$ 380,00 |
| Soporte Proyector c/morza | RLA-Soportes | \$ 220,00 | 1 | \$ 220,00 |
| Friselina negra (x metro) | Sedería Once | \$ 8,00 | 12 | \$ 96,00 |
| Tela para proyección (x metro) | Telas1 | \$ 45,00 | 4 | \$ 180,00 |
| Materiales de montaje varios | Ferretería | \$ 200,00 | 1 | \$ 200,00 |
| Total | | | | \$ 10.515,00 |

Valores expresados en pesos argentinos (ARS) actualizados a noviembre de 2014.

Bibliografía

Bardet, Marie. Pensar Con Mover, Un encuentro entre danza y filosofía. Cactus, Buenos Aires, Argentina, 2012.

Danzar Mundos, Opúsculo sobre arte, cuerpo y poéticas cotidianas. Año 3, Nro 3. Danza y Revolución. Buenos Aires, Argentina. octubre 2014.

Danzar Mundos, Opúsculo sobre arte, cuerpo y poéticas cotidianas. Año 2, Nro 2. Danza y Cine. Buenos Aires, Argentina. octubre 2013.

Deleuze, Gilles. Estudios sobre cine 1. La imagen-movimiento. Traducción de Irene Agoff. Paidós Comunicación, Barcelona, España, 1984.

Deleuze, Gilles. Estudios sobre cine 2. La imagen-tiempo. Traducción de Irene Agoff. Paidós Comunicación, Barcelona, España, Edición N°1, 1987.

Fontaine, Geisha. Las danzas del tiempo. Ediciones del CCC Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini, Buenos Aires, Argentina, 2012.

Simondón, Gilbert. Curso sobre la percepción. Ediciones Cactus, Buenos Aires, Argentina, 2012.

Youngblood, Gene. Expanded Cinema. E.P. Dutton & Co., Nueva York, Estados Unidos, 1970.

Referencias Online

IMAGEN-TÉCNICA / IMAGEN-MOVIMIENTO
http://www.upv.es/laboluz/2222/temas/im_tec.htm

IMAGEN PRE-CINEMATOGRAFICA
<http://www.precinemahistory.net/>

ESPECTRO VISIBLE
<http://www.laszlo.com.ar/manual357.htm>

Anexos

Sobre Micaela Flavia Paz

Micaela Flavia Paz nació en Buenos Aires en 1987, es Técnica en Producción y Creatividad Radiofónica egresada de ETER y estudiante avanzada de la Licenciatura de Artes Electrónicas en UNTREF.

Se ha interesado en la fotografía digital y analógica, así como también en el estudio de la imagen en movimiento y el formato video. Estudia danza étnica y contemporánea desde hace más de 10 años y forma parte de la *Compañía Hebras Danza* desde 2008. Actualmente pertenece al equipo de trabajo de *Danzar Mundos, Opúsculo sobre arte, cuerpo y poéticas cotidianas*; un proyecto cultural abocado a la investigación y escritura en torno al arte-danza.

Su obra aborda temáticas vinculadas al cuerpo, la danza, el mundo de la fantasía y la infancia. Sus inspiraciones están ligadas a las imágenes antiguas, los relatos de historias de otro tiempo, los viajes reales y virtuales.

Ha comenzado una búsqueda por vincular su interés por la danza, la imagen y, recientemente, la programación. La video performance *“Juego de Té”*(2010), ha sido su primer acercamiento en este sentido. También a participado como bailarina y co-guionista y junto con Vanesa Menalli del video danza *“La Tara”*(2012), que formó parte del festival Magnética 2012. Es en este marco, sumando su incursión en la programación, comienza a trabajar en el proyecto *“Cuerpo presente. Revelaciones sobre lo invisible”*, combinando sus intereses y explorando nuevos soportes como la instalación.



Sobre Compañía Hebras Danza

Hebras Danza es una Compañía de danza étnica y contemporánea independiente conformada en 2008. Su trabajo integra el estudio de danzas gitanas de oriente y occidente con la investigación y la experimentación en diversos formatos.

Algunos proyectos en los que participaron:

■ Con Hebras de la Luna (Obra de danza, 2008)

■ Presentación en Festival Enlaces (UNTREF, 2011)

■ Participación en (El navegante, a orillas de Paco Urondo (Varias fechas, 2012)

■ La tara (Videodanza, 2012)

■ Presentaciones junto a Dovoie Sestri (Danzas étnicas con música en vivo, varias fechas 2013-2014)



Más información: facebook.com/hebras.danza

Sobre cheLA


El *Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano* (cheLA) es un centro autogestionado de experimentación en Arte, Tecnología y Comunidad funciona en un antiguo edificio industrial ubicado en Iguazú 456, CABA.


Es un proyecto conjunto de la *Fundación exACTa* (Experiencias en Arte, Cultura y Tecnología en Argentina) y el Programa de Culturas Digitales de la Universidad de California, Los Angeles (UCLA) .

Los espacios de cheLA totalizan 5000 metros cuadrados de superficie divididos en dos plantas y 3 cuerpos: 7 grandes salones y 1 galpón de eventos, 2 grandes patios externos y 1 pequeño patio interno, 2 oficinas de producción, sanitarios, 3 entradas independientes a la calle, y 2 plataformas de carga y descarga.

La mayoría de las actividades de cheLA se organizan alrededor de una serie de talleres, que pudiendo actuar en combinación, están diseñados como áreas de concentración estética, tecnológica y teórica, y estructurados para promover su desarrollo. Sus actividades centrales son residencias de investigación y experimentación. Siendo partícipes de la vida barrial de Parque Patricios, dentro de la Capital Federal, se hacen evidentes las necesidades humanas. Por esta razón, en la selección de los investigadores interdisciplinarios que participan de las residencias, se otorga prioridad a los proyectos en colaboración que combinan intereses artísticos, científicos y sociales. Los proyectos son seleccionados también por su potencial para interactuar entre sí y con distintos sectores de la sociedad tanto local como regional. Investigadores de cualquier disciplina de entre artes, ciencias, humanidades o ingeniería, de cualquier lugar de Latinoamérica son considerados para estas residencias. También se invita presentar propuestas a investigadores de otras regiones que trabajen en proyectos que sean relevantes para Latinoamérica.

Más información en <http://chela.org.ar/>





cheLA
Centro Hipermediático
Experimental Latinoamericano

Para coordinar una visita puede llamarnos al

4912 3581

o escribir a

info.chela@gmail.com

Dirección
Iguazú 451
Parque Patricios
Buenos Aires
Argentina

<http://chela.digitalcultures.ucla.edu>

foto:
Louis Philippe Blain
Juan Pablo Perla

Inscripciones y filiaciones

En el presente trabajo tomamos como referentes históricos a los siguientes artistas e investigadores que exploraron la noción de visibilidad del tiempo y la ilusión óptica:

Cronofotografía

Eadweard Muybridge fue un investigador y fotógrafo inglés que nació en abril de 1830. Su verdadero nombre es Edward James Muggeridge. Es mundialmente reconocido por sus trabajos en el estudio del movimiento humano y animal. En 1873 logró demostrar que había un momento en que los caballos de carreras tenían sus cuatro patas en el aire.



Étienne Jules Marey nació en Beaune, Francia el 5 de marzo de 1830. Fue un reconocido médico dedicado a la investigación y a la fotografía. Gracias a él y a su trabajo se produjeron grandes avances en la ciencia y de la imagen. Se dedicó al estudio del movimiento. Pretendía comprender el vuelo de las aves y los insectos y de cómo sus alas interaccionan con el aire para poder volar. Para ello empleó la técnica del método gráfico que consiste en registrar sobre papel o negativo lo que actúa sobre los sujetos que están en movimiento. Con su método y con distintos instrumentos de registro consigue plasmar la relación entre el espacio y el tiempo. Queda así plasmada la huella del movimiento. La técnica que utilizó para sus investigaciones fue la llamada cronofotografía.



Fotografía Estroboscópica

Harold Eugene Edgerton fue un ingeniero y fotógrafo estadounidense nacido en Fremont 1903 que llevó a cabo diversas investigaciones en el Instituto Tecnológico de Massachusetts. En 1932 obtuvo gran notoriedad por la invención de la fotografía estroboscópica, aplicada al campo científico y fotográfico; además, abrió camino a las imágenes televisivas y de radar. Creó un flash de baja tensión con condensadores de gran potencia, que permite fijar sobre la película movimientos a gran velocidad.



Fotodinamismo

Anton Giulio Bragaglia nació el 11 de febrero de 1890. Fue pionero en la fotografía italiana futurista y en el cine en Italia. Escribió sobre fotografía, teatro y danza. En 1911 publicó el tratado de Fotodinamismo y comenzó a profundizar en el concepto. Siguiendo sus estudios sobre el movimiento corporal, Anton Giulio explicaba en este manifiesto cómo lograba captar el movimiento de las manos; intentó captar el movimiento del cuerpo entero y se especializó en retratos que reflejaban los movimientos de la cara, en los que expresaba las emociones, vibraciones y sensaciones del personaje fotografiado.



Técnicas de ilusionismo en el cine

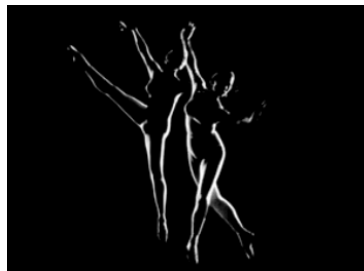
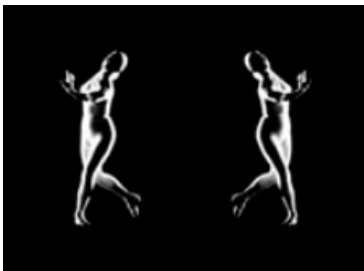
Georges Méliès fue un ilusionista y cineasta francés famoso por liderar muchos desarrollos técnicos y narrativos en los albores de la cinematografía. Méliès, un prolífico innovador en el uso de efectos especiales, descubrió accidentalmente el stop trick en 1896 y fue uno de los primeros cineastas en utilizar múltiples exposiciones, la fotografía en lapso de tiempo, las disoluciones de imágenes y los fotogramas coloreados a mano.



Referencias: Obras de otros artistas

Pas de Deux (1968, Canadá), Norman McLaren

Corto de danza. El film muestra la bailarina Margaret Mercier, primero sola, y luego acompañada de Vincent Warren para realizar el pas de deux. La película fue fotografiada en alto contraste, utilizando una técnica de impresión paso a paso para generar un efecto casi estroboscópico. En *Pas de deux*, McLaren sobre expuso hasta diez veces cuadro por cuadro una coreografía de los bailarines filmados en blanco y negro y compuestos a partir de la combinación de slow-motion con imágenes multi-dinámicas. La técnica supone la sobre exposición cuadro por cuadro de la misma película para generar el efecto del desdoblamiento de la imagen en el tiempo y el espacio. El corto es considerado un estudio cinemático de la coreografía de ballet.



Capturas de pantalla de Pas de Deux (1968)



Algunas imágenes de OffOn (1968)

OFFON (1967, USA) - Scott Bartlett

VTR/16mm. Película color. Discociación del espectro y metamorfosis videográfica. Fue el primer film videográfico que existía equitativamente como resultado de técnicas de cine y video. Se trabajó con una fuente de 20 loops en película, superpuestos unos con otros hasta en una profundidad de 11 veces, separando la figura del fondo, positivos de negativos, añadiendo colores a diferentes tiras y luego recombinándolos de manera óptica. Se añadieron efectos y se hizo la mezcla en estudio de TV. Bartlett trabajó con bailarines, generando halos de movimiento y multiplicación de los cuerpos.

Capriccio for TV (1969, USA), James Seawright

Hi-Band Color VTR. Es el primer trabajo en formato video del artista. Seawright procesó un pas de deux de un ballet a través del medio videotrónico para producir una inspirada danza de formas y color. Era posible ver dos imágenes de la misma figura realizando la misma acción en distintas etapas en diferentes colores. Los bailarines fueron grabados en negativo color y su imagen sobreimpresos sobre imágenes invertidas de sí mismos, produciendo un efecto espejado tipo Rorschach. Tres cámaras tomaban cada una un color distinto y una de ellas grababa con delay, generando una descomposición del movimiento.



Captura de Capriccio for (1969)

Para más información sobre OFFON y Capriccio for TV ver Youngblood, Gene Expanded Cinema: pág 301-322.