

Synchronator

# Catalizador audiovisual

ARNAU HORTA

La incorporación de instrumentos tecnológicos como el ordenador portátil en el proceso de creación musical en directo ha trastornado el paradigma escenográfico. Situados en el mismo lugar que tradicionalmente ocupaba una formación integrada por diversos músicos, este tipo de dispositivos generan, por contraste, una sensación de *horror vacui* sobre el escenario. Se pone así de relieve la problemática persistencia de los antiguos modelos de puesta en escena y sus desajustes en el marco de las nuevas estéticas sonoras de naturaleza tecnoló-

gica. En este contexto, las proyecciones se utilizan, con frecuencia, como un elemento a través del cual se intenta restituir esta dimensión visual perdida. La superficie bidimensional de la pantalla se ha convertido en un *escenario vertical* que muchos artistas exploran en busca de nuevos caminos para la creación musical (y, por extensión, audiovisual) en vivo. Hibridando las funciones propiamente musicales con las de un operador de vídeo, un número cada vez mayor de creadores proponen un trabajo conjunto del sonido y la imagen, ya sea en solitario o en colaboración con un artista visual. De este modo, la fórmula del concierto audiovisual está experimentando un importante renacimiento en el ámbi-

to de la música electrónica, donde la corporeidad del músico y su gestualidad se ven depreciadas como resultado de la progresiva mediación tecnológica del escenario. Entre los antecedentes de este tipo de experiencias sinestésicas resultan especialmente interesantes las tentativas de colorear la música con *órganos de color* u otros dispositivos similares que tuvieron lugar a partir del siglo XVIII. Ya entonces, las características técnicas de cada uno de estos inventos tenían un papel esencial en el proceso de creación y determinaban los límites del experimento y sus resul-

tos. Así sucedió también con el cine y las tecnologías que le siguieron, cada una de ellas configurando, en mayor o menor medida, las condiciones del diálogo posible entre sonido e imagen. Con la llegada de la televisión y la transformación de la imagen en una señal electrónica, el antiguo sueño de hacer visible el sonido de una manera lo más directa posible parecía convertirse, finalmente, en realidad. A partir de una señal de audio se podía obtener una imagen que respondía a las diversas variaciones del sonido que se introducían en el sistema. Artistas como Nam June Paik o Steina y Woody Vasulka, entre otros, investigaron las posibilidades creativas que ofrecía este comportamiento de la ima-

gen electrónica a través de numerosos experimentos que hoy ocupan un lugar destacado en la cronología del arte tecnológico. La premisa McLuhaniana se cumplía a rajatabla: el medio se convertía en el mismo mensaje. El instrumento y la obra eran la misma cosa. Basándose en este mismo recurso, hoy ampliamente superado gracias a la magia digital, Bas Van Koolwijk y Gert-Jan Prins han creado el Synchronator, un dispositivo que permite convertir determinados tipos de señales sonoras en una serie de imágenes perfectamente sincrónicas. Colaboradores

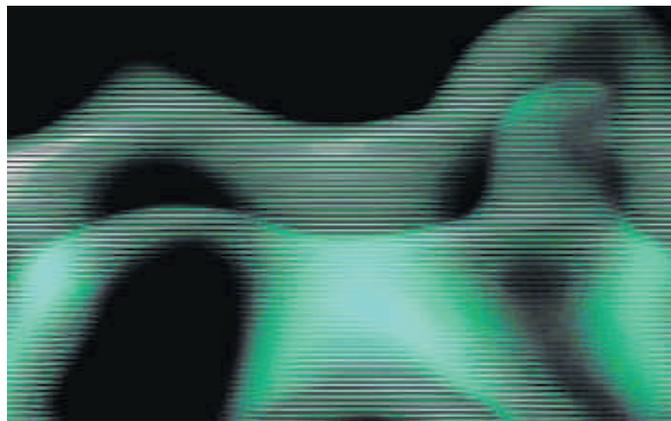
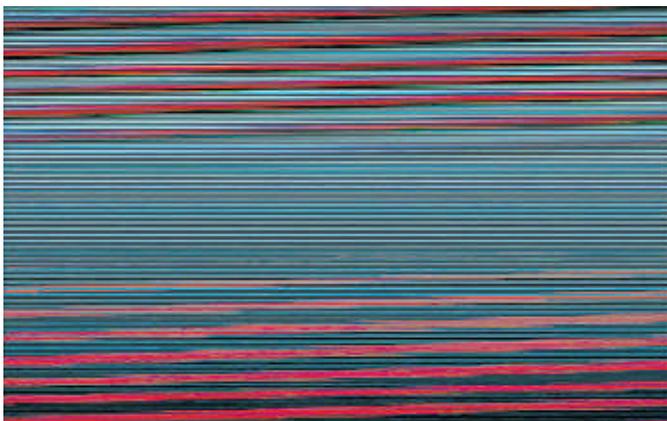
sa. Aunque sea limitado y rudimentario, nos gusta la idea de que las características del propio instrumento determinen el resultado.”

Tal como sucede con cualquier otro instrumento, aprender a utilizar el Synchronator requiere tiempo y dedicación. Sus mismos creadores admiten que actualmente conocen mucho mejor cómo funciona su rudimentaria pero compleja máquina y pueden controlarla de forma más precisa que al principio: “Gracias a la experiencia que hemos adquirido, conseguimos situarnos en muchos más registros y somos capaces de desarrollar una

## Synchronator

FUNDACIÓ SUÑOL /  
NIVELL ZERO  
BARCELONA

20 de diciembre.  
www.fundaciosunol.org,  
www.synchronator.com. Concierto  
organizado por la  
asociación L'Ull Cec:  
www.lullcec.org



En las imágenes, algunas capturas de pantalla resultado de la aplicación del Synchronator

gica. En este contexto, las proyecciones se utilizan, con frecuencia, como un elemento a través del cual se intenta restituir esta dimensión visual perdida. La superficie bidimensional de la pantalla se ha convertido en un *escenario vertical* que muchos artistas exploran en busca de nuevos caminos para la creación musical (y, por extensión, audiovisual) en vivo. Hibridando las funciones propiamente musicales con las de un operador de vídeo, un número cada vez mayor de creadores proponen un trabajo conjunto del sonido y la imagen, ya sea en solitario o en colaboración con un artista visual. De este modo, la fórmula del concierto audiovisual está experimentando un importante renacimiento en el ámbi-

tados. Así sucedió también con el cine y las tecnologías que le siguieron, cada una de ellas configurando, en mayor o menor medida, las condiciones del diálogo posible entre sonido e imagen.

Con la llegada de la televisión y la transformación de la imagen en una señal electrónica, el antiguo sueño de hacer visible el sonido de una manera lo más directa posible parecía convertirse, finalmente, en realidad. A partir de una señal de audio se podía obtener una imagen que respondía a las diversas variaciones del sonido que se introducían en el sistema. Artistas como Nam June Paik o Steina y Woody Vasulka, entre otros, investigaron las posibilidades creativas que ofrecía este comportamiento de la ima-

desde el año 2006, estos dos creadores holandeses se conocieron en un festival, donde descubrieron que cada uno por su cuenta investigaba el mismo terreno. Algo más tarde, ya asociados, desarrollaron la primera versión del Synchronator. “Nuestro objetivo era crear un nuevo instrumento –explican–. Nos interesaba explorar las posibilidades del medio de un modo muy específico que no permitían los instrumentos comerciales. Queríamos, en resumen, desarrollar una plataforma de traducción directa audio/vídeo. Por supuesto, el abanico de posibilidades que ofrecen las actuales aplicaciones digitales es gigantesco, pero a su vez ha contribuido a una cierta tendencia banal y decorativa que no nos intere-

determinada idea de forma más sencilla e intuitiva”. Sobre el escenario, Van Koolwijk y Prins establecen un diálogo audiovisual a través de la improvisación. Cada uno utiliza su propio Synchronator y un arsenal de instrumentos electrónicos que, en su mayoría, son también de fabricación propia. La experiencia, como puede comprobarse en su página web, suele ser intensa. Aunque no tiene por qué ser necesariamente así: “Nuestras actuaciones son completamente improvisadas, así que nunca sabemos exactamente cómo serán. Nos gusta pensar que es el propio Synchronator y el resto de dispositivos los que determinan el resultado. Simplemente dejamos que el medio se exprese por sí mismo”. |