
LA CÚPULA DE SIETE SELLOS – DOSSIER



LA CENTRAL
DEL CIRC



CENTRE DE LES ARTS DEL CIRC

Rogelio Rivel

L'OSTRUCH

FÀBRICA DE CREACIÓ DE LES ARTS EN VIU



+34 628889646



transperante.com

javierillo20122012@hotmail.com

Siete sellos es una pieza individual de acrodanza en la que utilizo una cámara de profundidad y un proyector en cenital para crear efectos audiovisuales que reaccionen al lenguaje corporal, el cual transita entre danza urbana y acrobacia de circo.

La videoproyección de partículas son el efecto principal y la dramaturgia se desarrolla a través de la interacción con el movimiento. La configuración de el equipo tecnológico es mínima y escogida a propos de trabajar en espacios interiores tanto como exteriores en horario de noche.

Hago uso de una cámara *Orbbec Gemini 366L* y un proyector *Epson Powerlite 1770w*, con sus respectivas armaduras, en el hardware. En el software, *TouchDesigner*, un programa utilizado por Djs y artistas de instalaciones inmersivas para generar efectos durante sus performances.

INTENCIÓN

La pieza se construye a través de siete capítulos (*Sellos*) que transitan temáticas en relación con la virtud y la revelación. A través de un personaje que se descubre en el espacio escénico y audiovisual con curiosidad y juego.

Sensaciones: Epifanía, revelación, agridulzura, satisfacción, soledad/marginación, diversión, condición humana / virtud.

Busco una relación orgánica entre el intérprete y los efectos en escena que genere diálogo.

MOTOR

Una serie de temáticas que reflexionan sobre etapas vitales a través de el movimiento, con sus distintas texturas; así como el papel de la tecnología en ella, desde visiones distópicas a otras más esperanzadoras, con el concepto de *Inframine* de Marcel Duchamp como ancla.

En un plano más visual o directo, diríamos que el motor es presentar el bagaje de movimiento de el intérprete, así como dar juego a los efectos audiovisuales de el equipo, crear gags con ellos,...



IDEA PRINCIPAL

La temática pivota alrededor de el juego en soledad o compañía, la marginación, y el disfrute propio que puede brotar en estos momentos a través de el movimiento, el sonido y la musicalidad.

Este tema se coloca en relación con la tecnología a través el concepto de *Inframince* presentado en el capítulo o Sello central, *Inframince Paradise* (3 o 4).

“El *Inframince* se refiere al intervalo casi imperceptible entre dos fenómenos. No es una medición objetiva sino una sensibilidad a la más mínima diferencia: La calidez que se queda en un asiento, la variación sutil entre una pieza original y su reproducción, o la leve fricción entre materiales. El *Inframince* resalta el umbral poético donde algo cambia sin ser completamente perceptible.”

Este concepto permea en el subtexto de toda la pieza y va cobrando visibilidad según avanza, sobre todo después de su presentación en el capítulo central.



UNIVERSO, IMAGINARIO

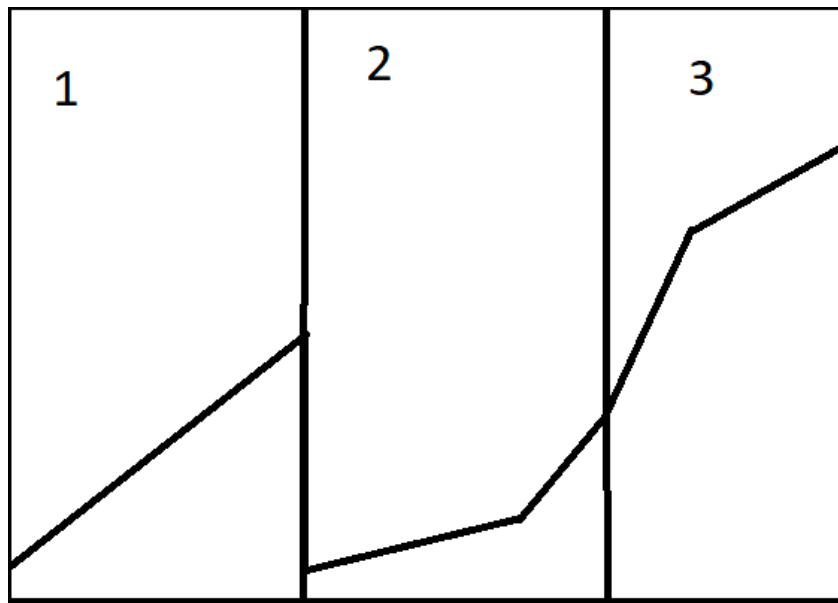
No hay un espacio escenografiado de forma concreta, más bien etéreo y sugerido por lo que ocurre en escena. Onírico, una serie de sueños inconexos. Si hubiese un *storytelling* sería abstracto, a través de distintas escenas, cada una con sus efectos audiovisuales.

La textura de los efectos de proyección dictan el espacio emocional que se transita en cada *Sello*. Que a su vez dictan la textura danzaria.

Me planteo la inclusión de escenografía de temática ochentera. Neón, un espacio doméstico, un sofá amplio y referencias al mundo de videojuegos y tecnología retro, como videocassettes. Para transitar un mundo de infancia, en el que el lenguaje artístico surge de un contexto de cotidianidad y soledad doméstica.

Sin embargo, no dispongo ahora mismo de los medios para transportar o financiar este tipo de escenografías y eso condiciona la dirección en este aspecto.

ESTRUCTURA Y RITMO



- 1. Descubrimiento, vuelo, disfrute (Ritmo bajo, en crescendo)**
- 2. Caída, soledad. (Ritmo vuelve al zero y en crescendo lento)**
- 3. Reconexión con el disfrute desde la soledad (Ritmo relativamente intenso y sostenido):** Desde el movimiento en sí mismo, redescubrimiento del potencial del movimiento. Con un final en agridulzura, felicidad calmada.

Busco un ritmo escénico que dé espacio a picos altos y bajos tanto en intensidad, emocionalidad y velocidad del movimiento; teniendo en cuenta aquí que las condiciones técnicas de el elemento, en este caso una cámara de profundidad, puede condicionar o guiar el tipo de movimiento a desarrollar. Cercano al suelo, cuándo la claridad del efecto audiovisual tome más prioridad, para evitar sombras en la disposición cenital. Aquí el lenguaje corporal del *breakin'* o la acrodanza juegan a favor.

En relación al concepto de los [Siete Sellos](#) y Apocalipsis (Del Griego “Revelación”, “Quitar el Velo”), me alimento sobretudo de esta acepción de descubrimiento y epifanía, aprovechándome por supuesto de toda la riqueza simbólica / visual que puede tener este universo que relacionamos con la religión, la destrucción, el juicio final, ..



Los *Siete Sellos* son una herramienta temática/estética y estructural. Son una excusa para presentar múltiples escenas, aparentemente inconexas (Acompañadas de su “escena” o efecto audiovisual reactivo) y explorar diversas texturas escénicas. Veo estas escenas como representativas de rasgos humanos en relación con la virtud y la felicidad. Una epifanía, “Revelación”; en última instancia, una búsqueda de la belleza. Todo comunicado a través de el intérprete, que nos revela su historia mientras baila y dialoga con el espacio audiovisual.



Digamos que las siete consignas atravesarían un trayecto como (Inocencia, Voluntad, Marginación, Inframince, Ira, Agridulzura y Epifanía) y podrían interpretarse como un trayecto biográfico de este personaje.

La introducción se produce a través de un personaje amnésico con sus muletillas textuales y corporales (Toca una melodía quasi-incómoda con una flauta) que se presenta nonchalantemente, interpela al público y hace un poco lo que quiere.

Es importante interpelar al público, acercarse, romper ese hielo; porque la intención es la de un final instalativo en el que el artista abandona la escena mientras un efecto audiovisual, sugestivo de la pieza, se deja en el espacio.

El objetivo es invitar al público a interactuar con este efecto, tomando la escena. O por lo menos, observar y disfrutar de el ambiente que se ha generado, mientras dure.

Inframince comienza en la depresión que inicia el acto 2, con un tono distópico en el que presentamos la tecnología como un obstáculo en conflicto con la condición humana: Su organicidad, su soberanía, artesanía.

Presentamos el papel de la tecnología como invisibilizador o devaluador de una serie de valores, en pos de un reduccionismo a la productividad que en última instancia automatiza la sociedad.

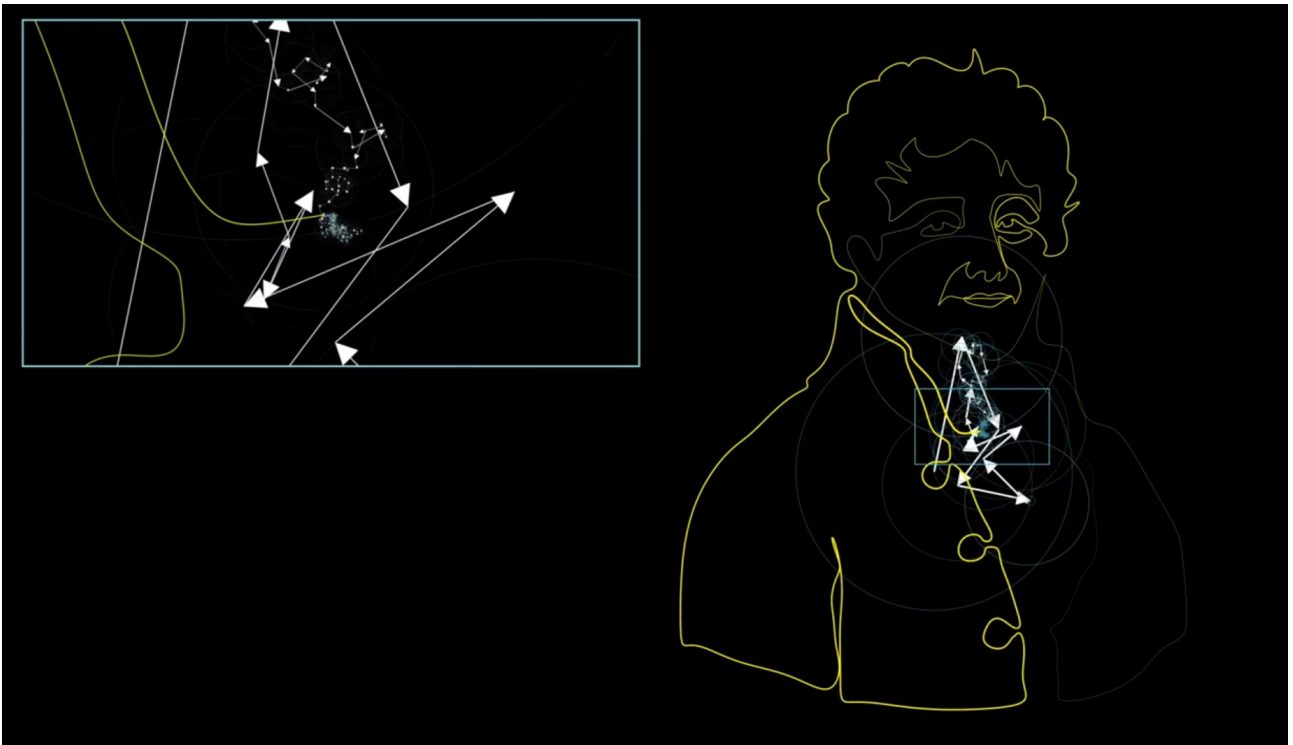


El intérprete vive esta serie de dicotomías con un estrés visible y un sistema nervioso que se altera y *robotiza* interaccionando con este elemento (Me gustaría aquí utilizar sistemas electromecánicos simples DIY que generen sonidos o otro tipo de reacción, dispositivos que

los que la intérprete pueda interaccionar en escena) en un registro burlesco de clown. Me planteo presentar texto de una especie de narrador omnisciente que ayude a dibujar el trayecto emocional, empatizando con el interprete e intentando poner al público en relación con él.



La introducción de cada capítulo se haría con un dibujo en el suelo en tiempo real haciendo uso de la [transformada de Fourier](#), o una técnica similar. La intención es dibujar texto (O imágenes) progresivamente a través de partículas y que así el intérprete pueda moverlas; por ejemplo, borrando texto o modificándolo.



ESPACIO ESCÉNICO

8x8m.

Como mínimo podría adaptarse a 6 de ancho x 4 de profundidad.

Se precisa de un truss o pinta en altura adaptable y alrededor de 5 metros (4-6) para colgar el equipo.

Durante el solo, el intérprete sale de el rectángulo de proyección generado en el suelo como herramienta escénica.

La iluminación por focos es mínima para facilitar la claridad de el efecto visual. Sin embargo, pueden existir fuera de el espacio de videoproyección, si tiene sentido.

La disposición de el público es tal que puedan ver el suelo escénico de forma clara, que es el lienzo de los efectos de partículas. Esto quiere decir que estarán a la misma altura que el escenario o encima, a modo de anfiteatro. También que la pieza está pensada para espacios interiores o exteriores en programación de noche (Se precisa de cierta oscuridad)

ESCENOGRAFÍA

Los objetos en escena son limitados para facilitar un espacio disponible a la danza y acrobacia. Además de mi inabilidad de transportar escenografía ahora mismo. Como he mencionado, dado el carácter onírico de la escenas, me planteo la inclusión de atrezzo en relación con los recuerdos de el personaje, y la idea sería un espacio doméstico con referencias a la tecnología a través de estética retro.

MATERIALES UTILIZADOS

Referir a ficha técnica

En resumen, hago uso de un portátil en *backstage*.

Una cámara y proyector colgados en disposición cenital en altura de foco, con sus respectivas abrazaderas.

El sistema de cableado necesario para conectar ambos.

Los efectos son de carácter visual en general, sin embargo, a la hora de ejecutar el audio, se hará directamente desde el mismo programa, así que el equipo en backstage (O donde fuese más adecuado) debe estar conectado al sistema de altavoces.

VESTUARIO

Se apuesta por un vestuario cómodo para realizar acrodanza. Pueden haber cambios de vestuario entre escenas, a pos de sumergirnos en el universo de cada capítulo, los recuerdos del personaje,...



AMBIENTE SONORO

El sonido será de carácter ambiental y para acompañar la dramaturgia, donde fuese importante. En general estoy cómodo con el trabajo en silencio, sobre todo cuando se busca evocar ansiedad o incomodidad, como en el capítulo *Inframince*.

Habrà feedback auditivo al movimiento de el intérprete, procesado directamente por el ordenador, con la intención de generar juego, y abrirnos a la improvisación.

Referencias musicales:

<https://www.youtube.com/watch?v=806rF54zgwc>

<https://www.youtube.com/watch?v=PzoctG9Qn94>

<https://www.youtube.com/watch?v=xjZLHVY8yK8>



REFERENTES

Adrien Mondot & Claire B. Su trabajo en general camina en esta intersección y desde hace tiempo.

<https://www.am-cb.net/>

En general se pueden encontrar muchos experimentos por internet buscando 'live mocap' 'interactive mocap installation' etc.

<https://www.youtube.com/watch?v=PaJhKxqBh9o>