SOUNDPAINTING, una herramienta multidisciplinar para el desarrollo de la creatividad

Autor

Ricardo Gassent Balaguer

Resumen

La creatividad en el aula es indispensable para estimular y desarrollar un entorno en el que el aprendizaje sea siempre motivador y novedoso. El Soundpainting -lenguaje de signos que se utiliza para la composición multidisciplinar en vivo con músicos, bailarines, actores y artistas visuales- es una herramienta pedagógica novedosa, potente y esencial para involucrar a estudiantes de todas las edades, niveles de habilidad y formas de expresión artística, en el proceso creativo.

Palabras clave:

Soundpainting, lenguaje, signos, música, danza, teatro, artes visuales, multidisciplinar, creatividad, herramienta,

1. Introducción

La creatividad en el aula es indispensable para estimular y desarrollar un entorno en el que el aprendizaje sea siempre motivador y novedoso. El Soundpainting -lenguaje de signos que se utiliza para la composición multidisciplinar en vivo con músicos, bailarines, actores y artistas visuales- es una herramienta pedagógica novedosa, potente y esencial para involucrar a estudiantes de todas las edades, niveles de habilidad y formas de expresión artística, en el proceso creativo.

Contribuye al desarrollo de la creatividad, la expresión personal, la escucha y creación colectivas. Con el “Soundpainter” como maestro, la creatividad innata de los estudiantes aflora y se desarrolla de manera constructiva a través de la estructura propia de este lenguaje, permitiendo a cada grupo expresar su propia personalidad en una forma de aprendizaje basado en la experiencia.

El Soundpainting es accesible a todas las personas sin necesidad de conocimientos previos, desde niños a mayores y, muy importante, también a personas con necesidades especiales.

Tiene una gran proyección en el mundo artístico profesional, pues es un nuevo lenguaje para la creación multidisciplinar que dota al creador/soundpainter de una paleta expresiva muy amplia para su composición que ensancha sus recursos. A su vez, es una creación colectiva por parte de todos los artistas/performers en tanto que los materiales que van realizando a propuesta del soundpainter son creados en el momento.

En Soundpainting cualquier espacio es performable , ya sea en arquitecturas interiores como exteriores (teatros, salas, plazas, naves, arquitectura urbanas), pudiendo hacer partícipe al público como agente activo en las performances.

Por otro lado, la primera norma del soundpainting es que no hay error, ya que es más importante la energía e intención con la que se ofrece la respuesta al material indicado que la forma que éste adopta; dotando a los artistas de una libertad máxima dentro de los parteros indicados. A nivel artístico esto es muy potente.

2. El Soundpainting

¿Qué és?

Soundpainting es un lenguaje universal de signos para la composición multidisciplinar en vivo, el cual es interpretado por músicos, actores, bailarines y artistas visuales. En la actualidad (2017) la lengua está compuesta por más de 1500 gestos que son utilizados por el Soundpainter (compositor) para indicar el tipo de material que desea de los intérpretes. Éste realiza una composición mediante la variación de los diferentes parámetros de cada conjunto de los gestos expresados. El Soundpainting fue creado por Walter Thompson en Woodstock, Nueva York, en 1974.

¿Cómo funciona?

El soundpainting es un lenguaje de signos que se utiliza para la composición en tiempo real con músicos, bailarines, actores y artistas visuales. Consta de una sintaxis que indica Quién, Qué, Cómo y Cuándo tiene que hacer un material y sobre él el Soundpainter (compositor) va modificando y transformando la materia, realizando así una composición pero en tiempo real. Es un lenguaje que puede utilizarse con una única disciplina artística (música) o bien con varias a la vez.

Primera norma, no existe el error, siendo más importante la energía e intención con a que se responde que la forma que ésta adopta.

Segunda norma, la respuesta a las indicaciones tiene que ser inmediata, sin tiempo para pensar, lo que elimina el filtro racional liberando la mente creativa para trabajar directamente sobre ella.

Dos categorías básicas de gestos:

1.- Los **Sculpting** indican qué tipo de material se empleará y Cómo debe ser realizado.

2.- De **Función** indican Quién actúa y Cuándo comienza a actuar. Quién, Qué, Cómo, y Cuándo abarcan la sintaxis del Soundpainting.

La sintaxis: Quién, Qué, Cómo, Cuándo, y las dos categorías básicas, Gestos de Esculpir y Señas de Función, se dividen a su vez en seis subcategorías:

- Identificadores,
- Contenido
- Modificadores,
- Gestos de Comenzar,
- Modos,
- Paletas.

1 – Los **Identificadores** están en la categoría de Función y son gestos de Quién. Por ejemplo Whole Group (Todo el Grupo), Woodwinds (Maderas), Brass (Metales), Group 1 (Grupo 1), Rest of the Group (Resto del Grupo) etc…

2 – Los gestos de **Contenido** están en la categoría de Esculpir, e identifican Qué tipo de material debe ser realizado. Por ejemplo Pointillism (Puntillismo), Minimalism, (Minimalismo) Long Tone (Nota Larga), Play Can’t Play (Toca no toca), etc…

3 – Los **Modificadores** están en la categoría de Esculpir y son Gestos Cómo, por ejemplo Volume Fader (Regulador de Volumen) y Tempo Fader (Regulador de Tempo)

4 – Los **Gestos de Comenzar / Acabar** están en la categoría de Función e indican Cuándo incorporarse o salir de la composición y en algunos casos cuándo salir del contenido tal como sucede con Snapshot o Launch Mode.

5 – Los **Modos** están en la categoría de Esculpir y son gestos de contenido que incorporan parámetros específicos de realización. Scanning, Point to Point, y Launch Mode son algunos ejemplos de Modos.

6 – Las **Paletas** están en la categoría de Esculpir y son sobre todo gestos de contenido que identifican material compuesto y/o ensayado anteriormente.

Nota: Al escribir o nombrar el lenguaje en Soundpainting, se utiliza la lengua inglesa para referirme a los gestos. Los títulos del gesto a menudo tienen poco o nada de relación con la palabra inglesa con la que se nombran. Por ejemplo:
El gesto Play nunca se utiliza como gesto de contenido. Play es un Gesto de Comenzar. Es decir, es un uso incorrecto del gesto Play. Si se señalizara: Whole Group, Play; Un grupo experimentado de Soundpainting permanecería en silencio porque aquí no hay un gesto de contenido dado, por ejemplo Pointillism – Whole Group, Pointillism, Play. Sin un gesto de contenido no hay ninguna indicación de qué se tiene que tocar o hacer.

Tres Grados de Desarrollo

Ciertos gestos como Point to point, Scanning , Improvise, y Relate To son algunos de los gestos de Contenido que incluyen parámetros que requieren velocidades específicas en el desarrollo del material por parte de los intérpretes.

- 1er Grado: El intérprete desarrolla su material de tal manera que un minuto más tarde todavía existe una relación con respecto a su idea original

- 2do Grado: La velocidad de desarrollo del material es aproximadamente el doble de rápido que el de Nivel 1. Un minuto más tarde, sólo habría una vaga relación con respecto a la idea original.

- 3er Grado: La velocidad de desarrollo del material es libre y abierta a la elección del artista-ejecutante.

Regiones Imaginarias

1.- La *Posición Neutra*: Es el lugar en el escenario donde se posiciona el Soundpainter para indicar silencio y/o quietud, y está situado fuera de La Caja (The Box). Es donde el Soundpainter prepara la frase, previamente al inicio.

2.-*La Caja*: Es un espacio imaginario justo en frente de la Posición Neutra del Soundpainter, donde las frases se inician: El lugar de la acción. La caja es de aproximadamente 2 metros de largo y 1 metro de ancho. Importante: Quién, Qué, y (a veces) Cómo, son los gestos que se preparan fuera de La Caja y luego el Soundpainter da un paso dentro de ella, iniciando la frase con un Gesto de Comenzar. Por ejemplo: Whole Group (Todo el grupo) (Fuera de La Caja), Long Tone (Nota larga) (Fuera de La Caja), Volume Fader-Medium (Regulador de Volumen-Medio) (Fuera de La Caja), Play (Comenzar) (Dentro de La Caja). Nota importante: Gestos de Modificación tales como Regulador de volumen y Regulador de Tempo pueden ser preparados fuera de La Caja, y luego comenzar con un Gesto de Comenzar, o se pueden utilizar en tiempo real entrando y afectándolos dentro de la caja, para lograr una respuesta inmediata de parte de los intérpretes.

3.- La *Partitura Imaginaria*: un campo imaginario vertical bidimensional, 1 y ½ metros justo en frente del Soundpainter, que indica el rango en alturas (de grave a agudo) del sonido y el rango de velocidad (de lenta a rápida) del movimiento, con ciertos gestos tales como Nota Larga.

4.- El *Escenario Imaginario*: un campo horizontal (como la tabla de una mesa cuadrada pequeña) aproximadamente de 75 cm por lado, colocado justo en frente del Soundpainter, a la altura de su cintura. El Escenario Imaginario es la región en la que el Soundpainter indica direcciones de movimientos en el escenario – desde y hacia dónde el movimiento se desplazará. Gestos como Directions (Direcciones) y Space Fader (Regulador de Espacio) se señalizan ambos sobre el escenario imaginario.

¿Cómo está regulado?

Existe una certificación oficial que garantiza que las personas que imparten el soundpainting están capacitadas para ello. Estas certificaciones son expedidas por su creador Walter Thompson

ALGUNOS GESTOS BÁSICOS				
QUIÉN	QUÉ	CÓMO	CUÁNDO	OTROS

- Todo - El resto - Hombres - Mujeres - Grupo 1,2, 3… - Tú - Quien quiera - Músicos - Bailarines - Actores - Artistas visuales - Viento madera - Viento metal - Cuerda - Percusión - Cantantes / vocalistas - Aparatos electrónicos	- Sonido largo (Long tone) - Sonido corto (Hits) - Puntillismo - Minimalismo - Shape line - Silbar - Sonidos de aire - Reír - Hablar - Cambiar (Change) - Sentarse - Levantarse - Andar - Subir / bajar la afinación (Pitch up / down) - Do, Re, Mi, Fa, Sol….. - Paletas - Launch Mode	- Regulador de volumen - Regulador de tiempo - Regulador de altura de sonido - Regulador de flexibilidad - Regulador de peso - Regulador de fuerza - Regulador de complejidad	- Empezar ahora (Play) - Empezar poco a poco en 5” (enter slowly) - Acabar ahora (Off) - Acabar poco a poco 5” (Slowlly exit)	- Con (with) - Sin (without) - Dentro (within) - Regulador de frecuencia (More space fader) - Regulador de densidad (Space fader) - Espacio de tiempo (Duration fader)

	- Point to point - Escaner			

3. Resultados

Toda persona tiene capacidades artísticas. El Soundpainting ofrece una serie de parámetros donde el artista puede experimentar e investigar dentro de su propia creatividad. Es un acercamiento a la capacidad individual de expresión artística y, a la vez, una manera de encontrar los límites de la personalidad. Dentro de cada signo y frase el intérprete en este caso se vuelve creador y ofrece al compositor una suerte de materiales que va encontrando en su proceso de investigación creativa en tiempo real.

Un ejemplo claro es el material que el artista debe ofrecer cuando se le solicita la frase Point to Point (PTP). Este signo implica una respuesta no muy larga y que sea susceptible de desarrollo por parte del artista. Por ejemplo, si un actor responde al signo PTP lo hará con tres o cuatro palabras como máximo y sin haber conexión narrativa entre ellas. Si fuera un músico respondería inmediatamente con un breve material también susceptible de ser desarrollado, por lo que no será demasiado largo. Pues bien, estos materiales que ofrecen los artistas deben realizarse inmediatamente tras la señalización por parte del compositor del signo PTP. Así, sin dejar pasar nada de tiempo, el artista responde lo primero que sale de su mente y, en el caso de que el compositor le pida continuar con ese material, el artista lo desarrollará dentro del nivel o grado uno de desarrollo. Esto implica que el artista dará vida a este material de forma que transcurrido un minuto se siga apreciando con claridad el material de origen; por lo que el desarrollo habrá sido muy lento. Para ello el artista debe estar abierto a aceptar cualquier propuesta que salga de su mente intuitiva y entender las posibilidades de vida que hay dentro de cada material. Esto le hará comprender qué tipo de respuestas artísticas subyacen en el subconsciente creativo dándole la oportunidad de explorar e investigar dentro de su propia respuesta, dentro de su propio impulso intuitivo o, llamémosle así, pulsión artística. Si el artista se acerca sinceramente a su material tendrá la oportunidad de asomarse a su universo creativo, ese mundo que todos tenemos dentro y que necesitamos comprender para expresarnos a nosotros mismos, para seguirnos creando.

Son varios los ejemplos que podemos encontrar en este lenguaje, como Play Can't Play (PCP), signo con el que vas dando entradas y desde el principio de su señalización el artista decide en cuál responder, ofreciendo un material más largo y rápido en el desarrollo que en el nivel uno dado en el signo anterior. Esto implica que al cabo de un minuto el material mantendrá reminiscencias de material origen pero se ha vuelto más rico y desenvuelto.

Así, los artistas disponen de muchos ejemplos, de muchos signos que ofrecen marcos donde encontrar explorar, desarrollar, investigar creativamente. Todo ello en vivo, con su creatividad y conocimiento del lenguaje Como único equipaje para la aventura de componer en vivo, en tiempo real. Se convierten así en creadores de sí mismos y a la vez en creadores colectivos.

Esto es en lo que respecta a los artistas, pero falta entender el Soundpainting desde la perspectiva del Soundpainter. Éste es el compositor que utiliza este lenguaje para encontrar los materiales para su creación en tiempo real. Para él es un reto y a la vez un acto de confianza en sí mismo y en los demás. Para el Soundpainter cualquier material, expresión artística o manifestación de vida es susceptible de transformarse en elemento compositivo. Tiene, pues, que abrir la mente y vaciarla de prejuicios y aspectos cognitivos que puedan frenarle en su percepción del presente, de todo aquello que acontece. Para el componer no es imponer, es proponer, en este caso a través de la sintaxis en busca de materiales con los que realizar su creación en vivo.

Así, la creatividad del Soundpainter reside primero en la actitud abierta de su mente para captar la vida de todo lo que le rodea y entender sus posibilidades artísticas. Luego, como cualquier creador, utilizará su instinto y, en este caso, el Soundpainting para realizar su composición utilizando tanto los materiales que recibe a petición suya de los artistas como cualquier otro aspecto susceptible de utilizarse, como pueda ser los elementos arquitectónicos del espacio en el que se encuentre, los sonidos de la sala, los movimientos del público. Un claro ejemplo de site specifics.

4. Conclusiones

Creo que vivimos en una época que necesita de lo multidisciplinar para experimentar y expresar otras realidades. La era de lo práctico, lo automático, lo inmediato, lo cómodo, lo fácil, nos lleva a una limitación y atontamiento de nuestra naturaleza creativa y nuestra capacidad de adaptación. Este mundo nos hace cómodos y relajados en las actitudes y las sensibilidades. Nuestra mente no quiere trabajar si ello implica perder esa facilidad.

Pero por otro lado, tenemos una percepción de la historia de la humanidad y de su evolución que nos hace comprender de otra manera y entender que lo único es imposible, salvo que sea la union de todas las cosas. Comprendernos como parte del todo. Tenemos necesidad de integrarlas y expresarlas de manera colectiva y multidisciplinar. Ser más completo como seres humanos. Encontrar caminos para seguirnos creando.

El Soundpainting es una gran herramienta y un buen vehículo para esta necesidad. Para mí, la experiencia vivida a través de este lenguaje ha supuesto un aprendizaje sobre la naturaleza artística del ser humano así como de su capacidad creativa. Cómo funciona y cómo se comporta nuestra mente en este sentido. Cómo nos expresamos a nosotros mismos en lo individual y en lo colectivo. Qé límites marcamos al entendimiento y a las relaciones.

Utilizar el Soundpainting como herramienta para reflexionar y experimentar en estos aspectos creativos con artistas a la vez que crear y componer con ellos. Más allá de la calidad de materiales o de perfección en la forma de la composición, he podido comunicarme y crear con artistas de mundos y disciplinas muy diferentes pero complementarias; artísticamente hablando.

5. Referencias

¿Dónde puedo encontrar información sobre el mundo del soundpainting?

- En la página web www.soundpainting.com puedes encontrar toda la información respecto al Soundpainting y cómo se desarrolla en el mundo.

- En la página de Facebook Soundpainting Geeks (https://www.facebook.com/groups/4383252451/)

¿Qué proyectos de soundpainting hay en el mundo?

Este lenguaje se está empezando a impartir en los conservatorios de Francia y tiene unos 20 años desde que funciona como tal. Existen ya numerosos grupos por toda Europa y en especial en París, Londres, Berlín o el nuestro en Madrid.

Estos son algunos de los proyectos y soundpainters más relevantes en todo el mundo

www.soundpaintingmadrid.com

www.tourssoundpaintingorchestra.com

www.le-spang.fr

www.cerenoran.com

www.johansabbe.com

http://berlinsoundpaintingorchestra.jimdo.com/

http://oscarvidalsoundpainter.blogspot.com