
*Schumann's Skull*¹

Espectáculo escénico interactivo

Grupo Interdisciplinario de Investigación en las Artes (GIIA)²

Resumen

El trabajo que realiza el GIIA se fundamenta en un proceso analítico global del objeto de estudio, donde cada una de las disciplinas diseña su incidencia en él para generar una metodología propia que sustente el proyecto, esto es, un nuevo cuerpo teórico-conceptual disciplinar. La representación de *Schumann's Skull*, se basa en la interacción entre proyección de imágenes realizadas por alumnos de artes visuales proyectadas sobre un dúo pianístico, en relación al Día de Muertos, con el carácter de las percepciones sensoriales generadas por los giros musicales del *Concierto para Piano y Orquesta en La menor, Opus 54*, de Robert Schumann, a manera de altar viviente. En términos generales subyacen dos conceptos en el proyecto, el Ritual como un proceso de desarrollo orgánico, y la Instalación como una interpretación del objeto observado y sus implicaciones simbólicas.

Palabras clave: Interdisciplinar, espectáculo escénico, interactivo, música, artes visuales.

Abstract

The work of the Interdisciplinary Group of Research in the Arts (GIIA in Spanish) is based in a global analytical process of the study object, where each one of the disciplines design the incidence in it, in order to generate a unique methodology that supports the project, this is a new theoretical-conceptual disciplinar body. The representation of Schumann's Skull is based in the interaction between the projections of images realized by students of Visual Arts projected over a pianistic duet, in relation to *El Día de Muertos*, with the character of the sensitive perceptions generated by the musical twists of the Robert Schumann Concert for Piano and Orchestra in A minor, Opus 54, in a way of living offering. In general terms two concepts underlie the project, the Ritual as an organic develops process with the installation as an interpretation of the observed object and the symbolic implications.

Keywords: interdisciplinary, staged performance, interactive, music, visual arts.

¹ Proyecto artístico de Música y Artes Visuales, idea de la pianista Claudia Lidia Alarcón Silva y creación colectiva con Jesús Arreguín Zozoaga, compositor; David Gómez Durán, gestor cultural; Juan J. Fonseca Moreno, artes visuales y Gabriel Téllez Márquez, artista plástico; para la conmemoración del día de muertos -en el marco de *Sanctoarte 2015*, 11ª Edición: Rituales- del Instituto de Artes de la UAEH.

² El GIIA obtuvo su primer registro en el año 2011. Las Líneas de Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento que cultiva el Grupo son la Investigación Interdisciplinaria en las Artes y la Creación Interdisciplinaria en las Artes.

La concepción del espectáculo se gesta bajo el espíritu de la celebración del Día de Muertos, en el marco del Festival *Sanctoarte* 2015 del Instituto de Artes de la UAEH. Los parámetros de su diseño se desarrollan a partir de la temática de Rituales:

- Concepción del espectáculo
- Proceso escénico de la obra
- Principios estéticos
- Realización y montaje
- Ejecución artística
- Análisis de resultados



La idea básica del Proyecto reside en la relación y percepción que tiene la gente con la obra expuesta cuando acude a un museo, o a un evento artístico de danza por ejemplo, a un concierto, una exposición, instalación sonora, etc. Se piensa en este Concierto como la equivalencia a la visita de un museo donde las instalaciones son de tipos diversos, de la exposición escultórica o pictórica habitual a la Intervención y la Instalación (viviente en este caso), es decir, una museografía interactiva, donde la manifestación artística es una instancia para escuchar, ver e interactuar.

Los elementos simbólicos o alegóricos articulados en el Proyecto derivan dos líneas conceptuales, por una parte el Ritual de Muertos -que es el eje sobre el que recae esta "Instalación"- con un tzompantli³ y un altar de catrines pianistas que cobra vida a partir de la música y de la que emana toda una alegoría festiva, como una elaboración de la inquietud arquetípica del Hombre en relación con sus dioses familiares o espíritus. Por otra, se coadyuva a la interacción social en virtud de la Intervención de los espacios donde se desarrolla el espectáculo, a partir de la recreación de una "sala de estar" –con empleo de mobiliario- basada en algunas de las características de los recitales de piano realizados en los salones privados de los siglos XVIII y XIX, que intimaban las relaciones en un ambiente informal en interacción con los asistentes.

³Altar mortuorio (generalmente en bloque rectangular) de las culturas prehispánicas, donde se recordaba a los muertos en la guerra o sacrificios, mediante la representación o colocación de innumerables cráneos dispuestos unos sobre otros. En la parte superior del basamento se colocaban estacas para clavar los cráneos de los recién sacrificados.



El fundamento del Proyecto es la acción interdisciplinaria a través del ritual -caracterizado por un concierto para piano- cuyo concepto general conforma un espectáculo con interacción entre música, imagen, escenografía e intervención artística.

La propuesta interdisciplinaria *Schumann's Skull*, tiene como eje a la música a través de la interpretación musical *del Concierto para Piano y Orquesta en La menor, Opus 54*, de Robert Schumann, a cargo de un dúo pianístico. Se basa en la interacción de imágenes realizadas en tiempo real -durante la ejecución musical- con el carácter de las percepciones sensoriales de los dibujantes a partir de los giros musicales de la obra. Se emplean dos niveles de proyección, *mapping* y dibujos mediante *Ipad*, alusivos a la temática. Para realizar esto, se condiciona el ritmo y tiempo del proceso de elaboración de los elementos visuales mediante una serie de ensayos con los alumnos, a manera de laboratorio, y con la finalidad de integrar su trabajo al realizado musicalmente por los pianistas (ensamble de la obra), pues en el desarrollo del espectáculo el tiempo de proyección está determinado por la duración de las secciones musicales.

Así, los pianistas son el sustento musical a partir de su ejecución del Concierto para Piano, y los guías sensoriales del sonido el equipo de artistas visuales que a partir de su propia percepción de la cadencia musical (mediante el ritmo de sus trazos), reinterpretan el paisaje sonoro de la Instalación al visual, a través de la proyección de imágenes como aporte de su aproximación a la obra. De esta manera, se induce o enriquece el potencial auditivo del público asistente.

La participación en el Proyecto es de trece estudiantes y cinco profesores de las áreas académicas de música y artes visuales del Instituto de Artes, en donde la técnica musical, visual, como el manejo de sus herramientas, son puestas en práctica.

El objetivo general del Proyecto ha sido recrear un ritual musical caracterizado por la transformación y la ruptura de convencionalismos, liberando y potenciando la interpretación musical mediante la *Intervención* - en este caso a través de las artes visuales- a un repertorio pianístico canónico.

Acercar las manifestaciones artísticas interdisciplinarias a todas las audiencias.

Transformar la relación entre las manifestaciones artísticas y sus espacios, es una premisa del Proyecto.

Los elementos para el armado del proyecto consisten en:

- Un altar viviente representado por dos pianistas caracterizados como Catrín y Catrina.
- Una instalación artística como público fantasma que presencia el espectáculo.
- Proyección de visuales alusivas a la temática y a los giros musicales de la obra de Schumann.
- La interacción del público dentro del espectáculo en función a su ubicación espacial en el Auditorio.

A partir de las características del Proyecto y necesidades de su montaje, integración de las disciplinas en el espectáculo y su ubicación, se inicia la planeación espacial y organizativa del flujo del público, así como la correcta disposición de todos los parámetros puestos en juego para el lucimiento del Concierto y visualización de las proyecciones.

Cambiar la retórica implica solucionar y asumir ciertas incomodidades técnicas de cada disciplina artística.

Inicialmente, la ubicación espacial de los pianistas fue planteada al centro del escenario dando la espalda al público, logrando que se viera la silueta de un cráneo gracias a las proyecciones realizadas desde la parte superior de la gradería, sin embargo, con esta disposición, la sensación de estar en la sala de un particular para escuchar un recital privado como ya se ha referido -antes del advenimiento de las Salas públicas de Concierto- no se completaba debido a que existía la separación entre intérprete y público, común en nuestros días. Otro inconveniente era la visualización de imágenes, ya que sólo desde las primeras filas se puede observar de manera plena, pues en las últimas butacas, el techo del segundo piso del auditorio impide una visualización completa de la parte superior del escenario.

Aunado a lo anterior, se visualizó un problema relacionado al desplazamiento del público al interior y al exterior del auditorio. Por un lado la audiencia solicitaría su ingreso a la sala por la puerta principal y al mismo tiempo las personas al interior buscarían salir. Esta acción normal del público ocasionaría en cierto punto un caos de desplazamiento, ya que se encontrarían atrapadas las personas que ya habían visto el espectáculo y quienes quisieran ingresar rápido para obtener un buen lugar. Aun cuando se les pidiera que formaran líneas de acceso para permitir un ordenado ingreso, siempre existe la posibilidad de que alguien busque aventajar a los demás y genere el desorden.

Para solucionar los problemas mencionados, el Grupo ideó otra lógica de organización para el Proyecto, buscando reestructurar la disposición de los eventos sin modificarlos, ni que generaran nuevos inconvenientes a la producción artística. La solución se presentó al analizar el espectáculo desde el punto de vista del espectador, este ejercicio permitió vislumbrar nuestra conducta como asistentes a él.

Mediante el análisis Blueprint,⁴ se buscó aplicar los cinco procesos que propone *Lynn Shostack*: Acciones de la audiencia, Escenario, Tras Bambalinas, Ayuda a la audiencia y Evidencia Física. El resultado fue en un inicio cambiar la circulación de la audiencia y aprovechar los dos accesos que el auditorio tiene, entrando por la puerta principal y haciéndolos desalojar el auditorio por la entrada a camerinos. Este cambio permitiría a los asistentes subir al escenario lo que generaba nuevas posibilidades con las acciones de la audiencia. Tal cercanía con los instrumentos impulsó a que la idea original evolucionara, se meditó la opción de cambiar la disposición de los instrumentistas y a su vez acomodar al público en una nueva ubicación. El cambio generó otra perspectiva del espectáculo, el público compartiría el escenario con los instrumentistas y observaría las proyecciones y el *mapping* en el techo y las paredes frente a ellos. Así, se tenía una nueva disposición en todo el Auditorio, en la gradería quedaría la Intervención del espacio cuya instalación representara a espíritus espectadores y el escenario estaría dividido en dos secciones.

La primera, ocupada por los dos pianos con arreglos florales y sus instrumentistas; la segunda, una escenografía llena de sillones, cómodas y sillas, aludiendo una sala aristócrata de principios del siglo XIX dispuesta para un recital íntimo, con un público cómodamente sentado, incorporado para escuchar la interpretación de la obra musical (como actor pasivo).



Finalmente, el recorrido de acceso del público al Auditorio y su salida del escenario, estuvo supeditado a la distribución arquitectónica del mismo, y el flujo humano en el interior se acotó en función del trabajo

⁴ Lynn Shostack, *Designing Services That Deliver*, Harvard Business Review, 1984.

musical, visual y escenográfico del Proyecto y de la disposición del mobiliario como condicionante interactivo para los asistentes.

El Espectáculo realizado en el Auditorio del Instituto de Artes se planeó contemplando los medios y condiciones que este presenta. Utilizando la zona de butacas de la planta baja pero en una modalidad distinta a la de uso común y la gradería superior como centro de trabajo de los dibujantes y proyección para los muros y techo internos. Empleando –a través de la ventana del cuarto de control de audio y proyección para eventos- el proyector para las imágenes de *mapping* sobre la espalda de los pianistas y muro escénico. Se realizaron ligeras adecuaciones del espacio, como el caso de los paneles acústicos de los muros del escenario que se cubrieron con papel blanco para jugar con relieves neutros e integrar la proyección de formas y colores.

Algunos aspectos asumidos en relación al ámbito de la interpretación musical son por ejemplo, el empleo de luz negra directa en la partitura -incómoda a la visión de los pianistas- para obtener la obscuridad necesaria que posibilite la nitidez de las proyecciones. La ubicación del público a un par de metros en torno a los pianistas que puede incomodar la ejecución; el destello (flash), de las cámaras de quienes pululan en torno para capturar fotografías de los catrines tocando, así como el formato que se dio a *Schumann's Skull*, debido a las características del Concierto de Schumann (dur. 35 min ca.), al dividirlo –como parte de los cambios de retórica aludidos antes- en 1er. Movimiento, e “Interludio”-2do. Movimiento, con la finalidad de compartir el Proyecto a más audiencia.

También hubo condicionantes en la instalación del equipo de cómputo, proyectores, distancias de cableado, espacios de ubicación de los dibujantes y puntos de iluminación ambiental que no pelearan entre sí al momento de articular las dos modalidades de proyección mencionadas.

Se tenía contemplado que personas del público hicieran uso del hardware para improvisar sus propios trazos y potenciar su experiencia artística, pero las disposiciones entre el equipo y la escena eran incompatibles espacialmente, y disponer de *Ipad* en la zona del recital irrumpiría con la atmósfera planteada de evocar una sala de música privada del período Romántico, además de otros problemas técnicos difíciles de resolver como la proyección de la imagen, ubicación de los cañones y demás detalles que incidían directamente con la sensación que se le quería proporcionar al público.

Para esto era necesario que los grupos de público por sesión (movimientos del Concierto), fueran no mayores a 25 personas para poder interactuar cómodamente sin distractores durante cada sección

musical. Estos y otros detalles estaban solucionados en la primera propuesta que se hizo del proyecto, pero los recursos para desarrollarlo no eran pertinentes, además –como ya se refirió- hubo necesidad de cambiar el foco de observación en el que se centraría el altar de músicos, para la interacción del público.

La participación de las Artes Visuales se dividió en dos partes, una Intervención del espacio de las butacas para el público, y la interacción en tiempo real (durante el recital), a partir de la proyección de líneas de colores, dibujos y *mapping*, desde tabletas digitales sobre los muros, techo y músicos.

La primera actividad a cargo del grupo completo de Dibujo I, se desarrolla en el área de butacas del Auditorio -fundamentalmente en las butacas de la planta baja- a partir de una Intervención, recreando el ambiente o atmósfera mortuoria con calaveras fantasmales, espectros o ánimas. En la parte alta de la gradería sólo se colocan algunas figuras en el límite del balcón, pues es área destinada al trabajo de dibujo digital y a su proyección, como segunda actividad a cargo de los chicos de Artes Visuales.

El sitio de butacas para el público asistente es intervenido mediante una Instalación integrada por 55 calaveras (muertos), vestidas y ubicadas en los asientos. Una analogía de la vida a través de la muerte, de modo que las ánimas “vean” desde sus butacas el escenario, escenario donde se desarrolla la actividad de los seres vivos en un concierto.

El plástico traslúcido (policarbonato de placas delgadas), fue empleado para representar lo fantasmal de los difuntos, que aunado a su ligereza y maleabilidad, sirvió para elaborar los distintos rostros reflejantes de luz. Se realizaron calaveras de diferente tamaño para simular diferentes edades en los difuntos enfatizando las de los adultos (un 80% del total), de dimensiones mayores, las más altas y anchas son del sexo masculino. Las calaveras se colocaron a la punta de una tira de madera sujeta a la altura del cuello incorporándoles ganchos comunes de ropa para colocarles prendas de tipo formal, como la usada para eventos significativos -generando una riqueza cromática- ataviadas con rebozos, bufandas, chalinas, papel de china blanco y de color.

No se requirió “maquillar” las figuras debido a que se instalaron lámparas con luz mortecina en las esquinas de la parte posterior de las butacas -detrás de las figuras- para imprimir luces y sombras a las calaveras, reflejándolas desde los rostros cadavéricos y a través del papel. Colocadas por familia, parejas o asistentes individuales e intercaladas entre asiento y respaldo de las butacas de cara al escenario, sin

más aditamentos que su expresividad -como si la “piel” fuera el referente para representarlas vivas, con los cráneos proyectando la luz desde los “rostros” - una especie de muerte viva como la Coatlicue ⁵ mexicana.



La interacción disciplinar entre Música y Artes Visuales, fue desarrollada mediante un laboratorio en el que se implementaron los códigos para su relación mutua, a partir del proceso en la adquisición de la habilidad para dibujar con música en tiempo real. Este laboratorio tuvo dos etapas para los alumnos de Artes Visuales, la comprensión de los conceptos musicales generales, y la práctica guiada por parte de un músico para la articulación de trazos con sentido y correspondencia musical.

Laboratorio de dibujo en tiempo real. Es importante mencionar que el guía ensayador o director, no condiciona o diseña el fenómeno musical como sucede en un concierto orquestal, aquí sólo evidencia el pulso, *tempi*, frases, melodías, dinámicas, etc., de las muestras tomadas para los ensayos así como de la propuesta de los pianistas hacia el final del proceso de impostación plástica de la música, para ser evidenciada y apropiada por los artistas visuales. El músico ensayador es un traductor, en este caso, de la expresividad y gestualidad o movimientos que pueden traducirse de los impulsos musicales.

Como primera etapa está la explicación general del proyecto a los alumnos, el trabajo se inicia mediante la audición de distintas versiones del Concierto aludido (audios seleccionados del internet), aclarándoles a manera de introducción general ciertos conceptos y parámetros sobre la técnica musical (melodía, ritmo, agógica, carácter, *tempi*)⁶ que constituyen parte del proceso de la primera de las dos etapas aludidas. En esta fase de la primera etapa, se sitúan también las consideraciones de índole conceptual respecto a la música, por la necesidad de retroalimentar -y potenciar al menos en los elementos más básicos de su percepción- las cualidades abstractas que la sustentan, o de las que está

⁵ Escultura Azteca simboliza a la madre de los dioses, la vida y muerte; evidencia plena del simbolismo y la dualidad.

⁶ Melodía: sucesión estética de notas; ritmo: alternancia de impulsos, acentos, duraciones y silencios; agógica: duración de esos parámetros en el tiempo; carácter: atributo emocional de la música; *tempi*: velocidad total de eventos por secciones.

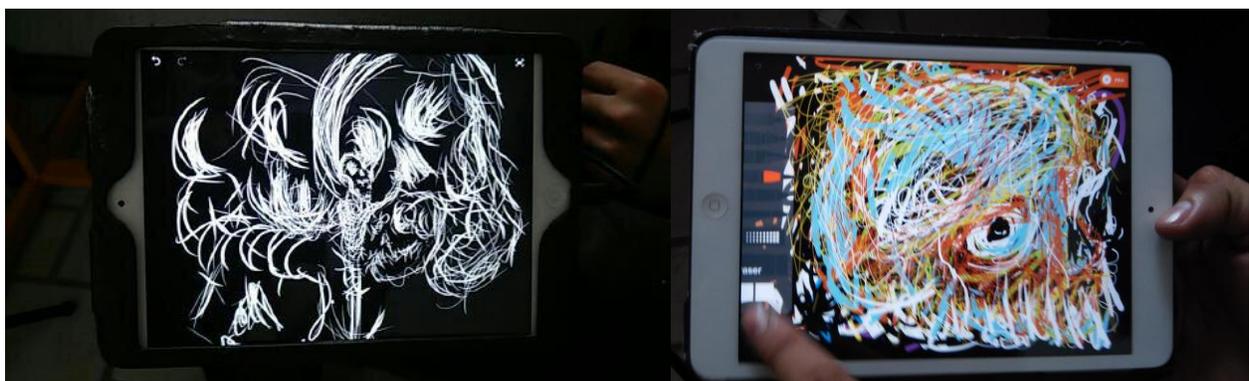
constituida ésta -a partir también- de elementos básicos de percepción visual, para que posterior a esto (en la segunda etapa), puedan ser aplicados al trazo de dibujos mediante el ejercicio de la memoria musical o en tiempo real en interacción con los músicos en los ensayos, y finalmente en vivo en la puesta escénica. La segunda etapa, estructurada en cuatro modalidades de ensayos prácticos de audición y dibujo, se divide a su vez en dos fases -ensayos con audios y ensayos con pianistas- con la finalidad de organizar y afianzar los trazos en base a la evolución sonora y visual. Por una parte, mediante la guía gestual del director para el ensayo general con los pianistas, y por otra, la independencia de la guía musical durante el desarrollo en vivo del espectáculo. Proceso de las actividades del laboratorio:

Ensayos con audios

1. Los chicos observan las indicaciones del director musical para realizar sus diseños.

Esta primer fase del proceso inicia cuando los chicos de visuales comienzan a dibujar al ritmo de las indicaciones proporcionadas por el músico (que representa al director de orquesta), quién de manera gestual interpreta la música a partir de la partitura, simultáneamente a la audición seleccionada del internet para dar indicaciones de entradas y pausas en la articulación de frases musicales y demás aspectos de la ejecución instrumental propias para un músico.

Esta guía musical condiciona -por la gestualidad del ensayador o director- las imágenes de los artistas visuales de cuyos trazos mana cierta expresividad, así como el director de orquesta al dirigir a instrumentistas hace surgir con sus indicaciones las cualidades expresivas de la música.



Los ensayos de esta práctica se realizan por parejas (para optimizar el tiempo), en varias sesiones y con diferentes estudiantes en cada una de ellas; en ocasiones coinciden las parejas y tipología de los dibujos, aunque se experimentan distintas formas y trazos en las diferentes sesiones de trabajo.

Así mismo, las distintas grabaciones de audio tomadas para ensayar crean sorpresa en los

alumnos por las distintas velocidades de ejecución que tienen, pues algunas versiones son más rápidas que otras y eso puede crear desconcierto en ellos ante la visualización del gesto del guía musical, y si a esto se suma que algunos chicos realizan su ensayo personal en casa con la versión de su agrado, el descontrol o habilidad es mayor.



2. Ensayos en aula estrecha, poco propicios para conectar la tableta al monitor de un CPU y comprobar la sincronía entre el trazo de los alumnos y la guía musical del director.



Ensayos con los pianistas en vivo

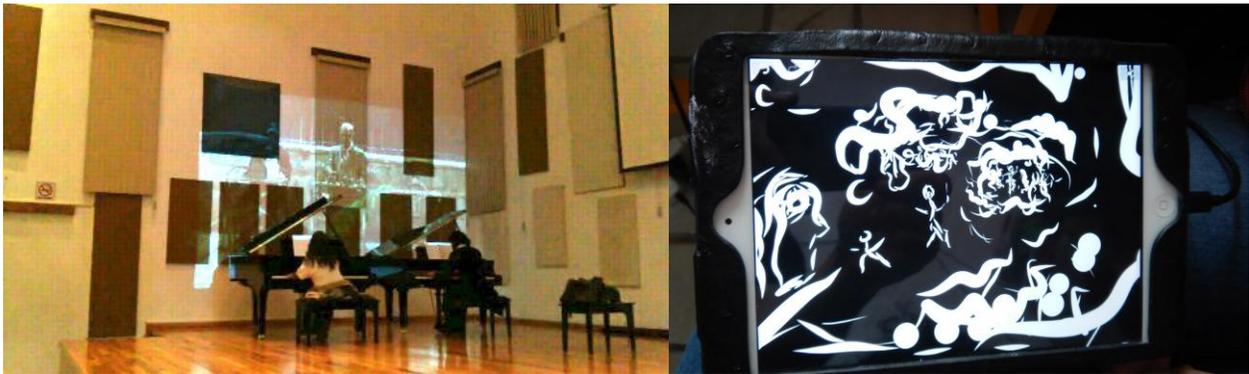
3. Revisión de la sincronía entre sonido y trazo en ensayos con un pianista y parte orquestal virtual en audio, mediante un proyector como receptor y emisor de las tabletas (Ipad), en el Auditorio.



La segunda fase del proceso es la comprobación de la correspondencia o no, entre la gestualidad del director y el disparo de los diseños realizados por los alumnos en el momento de articular los movimientos alusivos al comportamiento del fenómeno sonoro, con la finalidad de afianzar esa habilidad trabajada durante varias sesiones en un período aproximado de dos semana. Los alumnos que desarrollan más rápido esta habilidad, apoyan a otros de sus compañeros en los turnos de su práctica en el Auditorio.

4. Se convoca a los artistas visuales y pianistas, para las versiones en vivo como último paso.

Los últimos ensayos con los pianistas en vivo causan el mayor descontrol, pues la ejecución es muy distinta a las versiones empleadas con anterioridad. Evidentemente, no es lo mismo interactuar con un agente predeterminado o *mecánico* (incluso en la versión híbrida entre pianista y versión digital) -el cual es predecible en función de su reconocimiento por la memoria- a un evento que puede cambiar en varios de sus parámetros, ya sea en sus rangos dinámicos (volumen), carácter (sentimiento), velocidad (*tempi*) y expresividad en general. Es por esto relevante, la necesidad de conocer ampliamente la música para poder interactuar con ella, de lo contrario es muy fácil caer en la tentación de la improvisación.



De esta manera, observamos que la pertinencia del conocimiento de los elementos constitutivos y lenguaje de otras disciplinas, son necesarias para una básica interacción interdisciplinar.



Por último, se libera de la guía a los dibujantes—aunque con el condicionamiento de los ensayos previos con director- para que se expresen de manera más natural con los músicos en vivo, y la figura del director de visuales, desaparece.

Finalmente, en el estreno de *Schumann Skull*, se ponen en juego el simbolismo y conceptos descritos al inicio, los cuales se encuentran integrados a partir del recorrido del público asistente condicionado desde su ingreso al Auditorio para ubicarse en el mobiliario dispuesto en el escenario para escuchar la música interpretada por los pianistas -provocándole cierta actitud al hacerse consiente de ser parte del montaje- y presenciar las imágenes diseñadas por los artistas visuales, hasta su retirada final del recinto. Así:

- El ingreso, ubicación y egreso del espectáculo, están regulados por un concepto museográfico
- El escenario se transforma en una sala privada del período Romántico
- El Concierto para Piano se transforma en una ofrenda pianística, a manera de ritual
- El Auditorio se transforma en una Instalación artística viviente

Este Proyecto, vincula una audiencia heterogénea a una manifestación artística de interdisciplinariedad, mediante una Instalación interactiva que hace alusión a la convivencia entre vivos y muertos presenciando un recital de música.



Mediante esta alegoría ritualista -los constructores de esta Instalación interactiva- evidencian cómo operan los condicionamientos en la sociedad y su consecuente percepción al cambiarlos.

Schumann's Skull, (de 40 minutos aproximadamente de duración), se interpretó dos veces seguidas – como parte de los cambios de retórica citados- seccionando el Concierto de Schumann en 1er. Movimiento, e “Interludio”-2do. Movimiento, es decir, cuatro secciones o representaciones.

A partir de este formato, el ingreso del público permitió interactuar con los espacios dentro del Auditorio al realizar distintas modalidades en su empleo. La gente estaba desconcertada al ingresar, pues el recinto no estaba dispuesto de la manera habitual para un recital y estuvieron expectantes durante el proceso de su incorporación en los lugares dispuestos en el escenario. Tenían la intensión dubitativa de acomodarse en los espacios libres de las butacas, donde estaba la Instalación de las ánimas.

La función dual del público como asistente al recital y como parte de la escenografía, condiciona su interacción y la percepción del evento, incluso hasta la elección del lugar en el que decida sentarse -sillón, sofá o *chaise longue*- puede implicar un perfil conductual o su personalidad. Es diferente ser un público distante o marginal a la zona de acción a estar dentro de ella y a su vez ser potencialmente observado por otro público (dispuesto en las butacas y gradería superior). De tal suerte que la gente ubicada en el escenario durante el recital, juegan un roll escenográfico viviente para las ánimas quienes también atienden el fenómeno interdisciplinar.

Las siguientes modalidades de ejecución de *Schumann's Skull*, potenciaron la experiencia sensorial y conceptual desarrollada en el escenario, así como la Intervención en las butacas (instalación de ánimas y público), cuestionando su papel en el evento. Situación condicionada aún más por los elementos visuales proyectados en derredor como detonadores subliminales.

La Primera representación de *Schumann's Skull* con 25 personas como público, se verifica como el recital privado planteado inicialmente en relación al contexto de los siglos XVIII y XIX -conforme al aforo con mobiliario en el escenario- no sin cierta "incomodidad" de parte de los asistentes por las "presencias" dispuestas en las butacas, como si estas observaran (teatro dentro del teatro). El colectivo en general por tradición, asume que es observado ya sea su "ángel guardián" o santos que lo procuran.



La expectación y entusiasmo de la gente -que hizo largas filas por entrar al espectáculo- crea de manera anticipada la necesidad de ampliar el número de ingreso al Auditorio para que mayor cantidad de personas apreciara la propuesta artística, situación que se tenía planeada para la repetición del Concierto completo (1er. Movimiento, e “Interludio”-2do. Movimiento), es decir, a partir de la Tercera representación; momento en que se pretendía poner en juego el otro aspecto conceptual del Proyecto, esto es, la interacción dentro del Ritual con los Muertos.

La Segunda representación se efectúa con 50 personas como público, a su ingreso varias de ellas tenían la intención de sentarse en las butacas donde estaba la Intervención con espectros, las ánimas de los muertos, sin embargo fueron dispuestas en los asientos y piso de madera del escenario; situación que plantea ya un ambiente de menor formalidad o protocolo y una actitud más relajada que posibilita otras lecturas de la situación. Un interdicto o transición conductual para el público en un contexto de ritual.

La Tercera representación se efectúa con 70 personas; a su ingreso, varias de ellas se abalanzan inmediatamente hacia las butacas (casi desesperadas como si una fuerza los atrajera a esa zona), evidentemente tenían poco más de una hora de hacer fila fuera del Auditorio y por la prisa quizá no se percataron de la Instalación de ánimas, pensando posiblemente que eran otras personas que habrían ingresado antes.



A partir de esa escena se le permite al público ubicarse en esa área con la guía de un asistente que les indicaba donde sentarse, pues hubo personas que se sentaban encima de las calaveras ataviadas. Esta función tuvo una atmósfera ritualista mayor con una perspectiva de observación y alegoría más amplia para todos los asistentes.

La Cuarta y última representación se efectúa con poco más de 70 personas, incluyendo a muchas de pie, siendo la de mayor riqueza tanto para los espectadores como para los dibujantes que ya habían comenzado a rebasar, desde la sesión anterior, la agilidad y espontaneidad de sus trazos. El Espectáculo había llegado a su punto culminante en aforo y emotividad, al grado que ya algunas personas pululaban en torno al pasillo que conducía al altar, para tener otra perspectiva visual y tomar fotografías. Fue prácticamente la liberación para todos los involucrados en el fenómeno interdisciplinar, trámite, la socialización de los congregados al rito y a la “Sala Particular del Amigo” que tuvo a bien invitarlos.



En la primera fase de *Schumann's Skull* (Primera y Segunda representación), el público tiene una connotación conceptual escenográfica, trámite la instalación de ánimas ubicado en las butacas, es decir: Un público asiste a un recital y se percata de ser o constituir parte de una puesta escénica ofrendada a las ánimas asistentes y de ser potencialmente “observado por ellas” en una dimensión espectral.

En la segunda fase o réplica (Tercera y Cuarta representación), experimenta una integración híbrida con otro plano o dimensión que rodea al Hombre, (las ánimas y gente en el mismo espacio pero en otro plano o dimensión), que lo observa; y por otra parte, la gente del “público híbrido” en las butacas (con las ánimas o presencias a un lado), atiende el recital que se desarrolla en el escenario con otro público.

Durante la ejecución del Concierto, la gente sentada tras los músicos en el mobiliario dispuesto, como en la duela del escenario, escucha y contempla ceremoniosamente a los catrines en sus pianos flanqueados por floreros, cempaxóchitl y veladoras; atiende desde distintos niveles el altar, muros y techo, es decir, la ofrenda como una instancia relatora para escuchar, ver e interactuar.

Por último, esta Instalación o altar interactivo, es la ofrenda realizada por el GIA, para la celebración del Día de Muertos.

- Para los catrines, la ofrenda es la música de Robert Schumann
- Para el público escénico, la ofrenda es el altar con elementos musicales (pianos, catrines y música)
- Para el público híbrido (en butacas), la ofrenda es el altar viviente y su resultante en el escenario
- Los elementos visuales son el inconsciente colectivo condicionado por la celebración

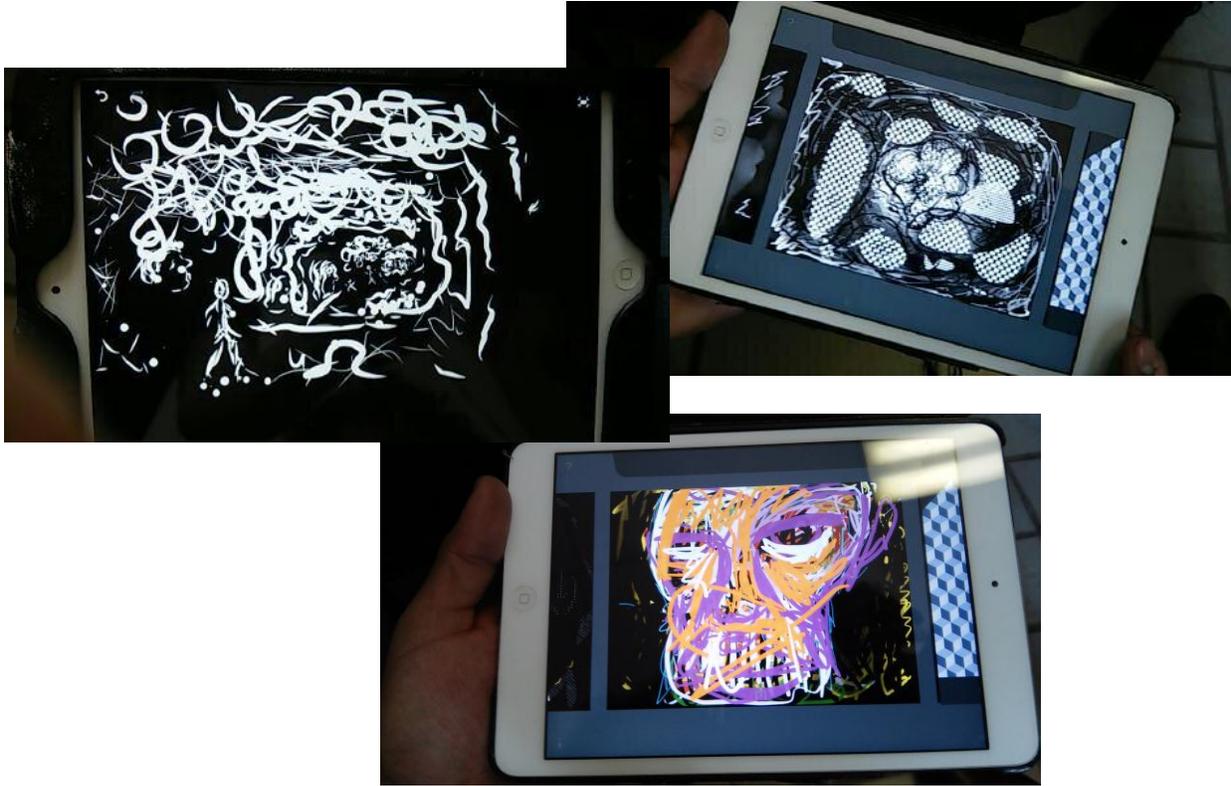


Como resultado de esta investigación sobre la percepción sonora y su referente visual, se obtuvo un tipo de desplazamiento disciplinar; los artistas visuales dibujaron acompañados a partir de la guía de un director musical. En todo este proceso de práctica, el director musical fue el facilitador de la musicalidad para el trazo de los artistas visuales, mientras los pianistas montaron por su parte la obra de Schumann, para reunirse en los ensayos previos al recital final, como sucede cuando se realiza una obra monumental para Coro y Orquesta, por ejemplo; así, cada sección trabajó su concepto sobre el Concierto de Schumann en el marco de la celebración del Día de Muertos.

A partir de la dirección musical se puede derivar una correspondencia entre el tipo de trazo y los rudimentos musicales, de lo que se desprende, a manera de corolario, que:

- El ritmo asociado a la distribución temporal de eventos es equivalente a la distancia entre trazos.
- La duración de notas o el tiempo de su resonancia es la longitud de los mismos.
- La densidad sonora es equivalente al grosor o calidad de línea del trazo.
- La textura es la manera en cómo se presenta la interacción entre todo el conjunto de elementos.

-
- El tiempo o velocidad de los eventos sonoros equivale a una textura o técnica tipo puntillista.
 - La dinámica o expresión emotiva se puede evidenciar mediante el empleo de color.



La interpretación y función del arte para algunos alumnos o participantes del proyecto, se puede dimensionar en función de su respuesta a las necesidades del mismo; se puede percibir cuál es el nivel de interacción y profundidad que se desea realizar o su percepción del fenómeno artístico mediante sus actitudes.

Preguntas enfocadas al proceso de adquisición de habilidad en la ejecución de trazos para realizar un dibujo simultáneo al evento musical referido; a partir del conocimiento previo de la música a ejecutar.

¿Cuál fue el procedimiento que empleaste para lograr sincronizar el trazado del dibujo en tiempo real en *Ipad* con la música en vivo?

-
- a) Memorizar la música, y dibujar al momento de escucharla con la ayuda de ese conocimiento previo.
 - b) Recordar en términos generales el comportamiento de la música y dibujar en función del carácter de la misma.
 - c) Mediante la ejecución de la música en el instrumento, dibujar conforme a su articulación con dedos, manos y brazos.
 - d) En base a una imagen preconcebida del dibujo, calcular el tiempo para plasmarla en la duración de la música.

Explicar con sus propias palabras otro procedimiento que haya empleado para realizar esta interacción.

Se concluye que necesariamente debe existir un conocimiento previo de la música a emplear para plasmar un dibujo que vaya acompasado a ella, es decir, a su sincronización. Por lo tanto, el ritmo es equivalente al lanzamiento del trazo, así como la duración de notas es la longitud del mismo, y la densidad sonora es equivalente a la dimensión, grosor o calidad de línea del trazo. En relación al carácter de la música es lógico -aunque no indispensable- que exista un referente paralelo, esto es la textura puntillista, por ejemplo será equivalente al drama o textura contrapuntística, donde la proliferación de los elementos en juego es vasta. Por otra parte, es posible emplear conceptos antagónicos, pero deben ser perceptibles en el desarrollo de la construcción temática o dibujo.

¿Cuál de las dos opciones siguientes te parece más rica y factible para la homologación de la articulación entre trazo y sonido?

- a) Realizar los trazos siempre con la misma fuente sonora
- b) Realizar los trazos con los ejecutantes en vivo
- c) Es indistinta la fuente sonora para lograr el objetivo planteado.

De aquí se deriva la interpretación y función del arte para los alumnos o ejecutantes del proyecto, pues en función de sus respuestas se puede percibir cuál es el nivel de interacción y profundidad que se desea realizar o su percepción del fenómeno artístico.

Hubo alumnos que aprehendieron de manera general el carácter de la obra, otros que dibujaron en términos de tiempo, quienes fijaron su atención en los movimientos de las manos de los pianistas y quienes fluyeron o improvisaron en el contexto, sin embargo, no hubo quien haya asumido de manera general la música, como lo hacen con sus canciones favoritas que a placer pueden cantar o seguir, no importando sus distintas versiones.

Se concluye que necesariamente debe existir un conocimiento previo de la música a emplear para plasmar un dibujo que vaya acompasado a ella, es decir, a su sincronización. En relación al carácter de la música es lógico -aunque no indispensable- que exista un referente paralelo a la proliferación de los elementos en juego; es posible emplear conceptos antagónicos, pero deben ser perceptibles en el desarrollo de la construcción temática del dibujo.

La pertinencia del conocimiento de los elementos constitutivos y lenguaje de otras disciplinas, son necesarias para una básica interacción interdisciplinar; de lo que se desprende a su vez, la necesidad de un director o concilio general del proyecto, para cohesionar las distintas perspectivas, de un todo.

Opinión de los alumnos

Se aplicó una serie de preguntas a los estudiantes de artes visuales que proyectaron las imágenes, para constatar su experiencia:

¿Cuál fue el objetivo de la propuesta?

Hacer en el *Sanctoarte* un proyecto interdisciplinario que mezclara de manera sincronizada el lenguaje musical y el visual, para representar con trazos la música que se tocaba con el piano, y generar una lectura digerible auditiva y visual con un sentido vivencial para el espectador, donde el público tuviera una interacción directa con los artistas, así como fomentar el reconocimiento a la cultura y tradiciones mexicanas generando algo diferente o no convencional.

¿Elaboraste bocetos o apuntes previos para llevarlos al final?

No, solo el estudio previo de la pieza musical y el ensayo anticipado para el ensamble con los compañeros a modo de organización. Sí, lo hacía en cada ensayo, cuando alguien practicaba con la Tablet, yo hacía bocetos; los bocetos no siempre funcionaron por falta de tiempo y de nexos con la música.

¿Cuál fue el grado de improvisación?

Alto, de suma importancia, total ya que como dibujantes usamos el ritmo y el tiempo de la pieza musical para interferirlo y crear algo totalmente en vivo realizando un proceso de sincronización entre director, pianistas, dibujantes. El dibujo y los colores fueron improvisados, al momento, siguiendo el ritmo de la música. Yo aunque tenía bocetos, no tenía muy en claro como plasmar la música.

¿Cuál fue tu nexa entre imagen sonido, director musical, interpretes?

La respuesta fue contrastante aunque coincidieron en que la parte difícil se debió a “que debíamos seguir las indicaciones del director de cuando dibujar” acorde a la sección de piano, pero cuando la participación se hizo libre coinciden todos que el nexa fue total al tener una conexión directa con la música influye indirectamente a nivel inconsciente y este se manifiesta de modo creativo con el dibujo. En el primero caso, fue difícil porque nunca había seguido a un director. Sincronizaba los trazos continuos de las curvas con las notas musicales. Me fue difícil ya que como primera experiencia no se tiene muy en claro lo que se debe plasmar. Muchas veces hubo que cambiar el dibujo por trazos bruscos no planeados para que fueran a la par con los cambios lentos o violentos de la música. Hubo necesidad de conocer la música a fondo para coordinar el trazo con la música. Era difícil ver al director y el dibujo al mismo tiempo, pero fue útil por los cambios.

¿Hubo interacción entre artes visuales y música, por qué?

Sí y mucha porque toda la parte visual se basó en la música, el ritmo y los sentimientos en relación al tiempo real en la presentación, donde música y dibujo iban de la mano al estar en unidad pincel y sonido, porque también nos ayudamos al momento de intercalar el sonido con los trazos, la propuesta me pareció fundamental para lograr una formación autogestiva, integral y clara pero no hubo una interacción directa con los músicos debido a que son maneras de trabajar distintas.

¿Participarías de nuevo en otra propuesta similar, por qué?

Si, con el fin de enriquecer y complejizar lo que se le puede ofrecer al público, es una forma nueva de experimentar, a pesar de todos los problemas técnicos y la presión por hacer un buen trabajo pero se necesita más tiempo ya que resulta un poco difícil la coordinación entre las dos áreas por falta de conocimiento. Sin embargo fue gratificante ver como el público reconoció nuestro esfuerzo. Fue propositiva, espontánea y complementaria.

La dirección con el director, músicos, público ¿cómo los consideraste y por qué?

Importante sobre todo con el público ya que este influye directamente en el trabajo, dependiendo de las corrientes actuales. Me parece interesante la propuesta, es aplicable a disciplinas que impliquen una dirección, ritmo, armonía; esto se puede dirigir a áreas más complejas y desembocar en actividades distintas.

Menciona inconvenientes y aciertos:

Inconvenientes: No hubo ensayos suficientes y la falta de organización nos causó problemas, hubo falta de condiciones materiales, escaso tiempo, falta de organización, espacio no disponible, nexo entre dibujante y director, calidad de imagen, espacio limitado para la audiencia.

Aciertos: El dibujo, tenernos que adecuar a las condiciones y a la falta de material, se solucionaron las carencias de manera creativa, conexión música imagen; fue un trabajo colectivo. Se logró el objetivo, la improvisación, la alta afluencia del público y el reconocimiento de éste, promueve la creatividad y la participación, pero se requiere más coordinación, fue un buen ensamble.

Opinión de público

Fueron variados los comentarios de la gente al salir de las diferentes “funciones” del Espectáculo, la mayoría versaban sobre no haber tenido antes una experiencia de esta naturaleza y que les había parecido muy interesante la “fusión” de elementos.

Participantes y ficha técnica de elaboración

Creación de los docentes del área de Música: Claudia Lidia Alarcón Silva, Jesús Arreguín Zozoaga, David Gómez Durán y de Artes Visuales: Juan José Fonseca Moreno y Gabriel Téllez Márquez

Román Calva Rubiales (asesoría técnica)

Pianistas Claudia Lidia Alarcón y Oscar Eniel García Cruz

Laboratorio de dirección de imagen (para los alumnos de visuales), Jesús Arreguín Zozoaga

Coordinación de proyección de imagen Juan José Fonseca Moreno



Proyección de imágenes en los muros desde la gradería (alumnos de 1er semestre de Dibujo I): Alma Alicia Aguilar Guerrero, Carolina Guiragossian Cuca, Esteban Miguel Muñoz Martínez, Javier Alejandro Macías Romero, Javier Emiliano Guzmán Trujillo, María Fernanda Cruz López, Maynor Islas López, Nohemí Amaranta García Flores, Tania Cruz Díaz, Víctor Manuel Martínez Martínez y Xchel Carmona López.



Elaboración del tzompantli-ánimas (intervención escénica de butacas), Gabriel Téllez Márquez.

Disposición escénica (sala del recital) y trazo del recorrido, David Gómez Durán.

Maquillaje de catrines, Rosy Lucero Arcos Muñiz

La Infraestructura para *Schumann's Skull*, se conformó a partir de los recursos del Auditorio del Instituto (escenario con dos pianos, butacas y gradería superior).

Para su elaboración se empleó equipo de iluminación, lámparas diversas, proyectores; equipo digital con aplicación para Ipad (Corel draw) con control manual, computadoras, software para *mapping* y equipo de audio.

Mobiliario: sofás, divanes, chaise longue, sillas y cómoda, de la cafetería del Instituto de Artes.

Para la ambientación: placas de plástico para el armado de figuras, madera, telas, papel, flores, vestuario.

Otros materiales: Papel, lápiz, carboncillo.

Bibliografía

AUGUR estudios visuales. (2015). *La consagración de la primavera como la "Arcadia" de la interdisciplinariedad artística*. Recuperado el 11 de abril de 2016 desde:

<http://augur.com.mx/la-consagracion-de-la-primavera-como-la-arcadia-de-la-interdisciplinariedad-artistica/>

Callejón, M. D. & Pérez-Roux, T. (2010). De la interdisciplinariedad al enfoque integrador de los diferentes saberes artísticos. *ARTE Y MOVIMIENTO*, (2), 41-53. Recuperado el 8 de abril de 2016 desde:

<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/artymov/article/view/459/392>

Chávez, H. (2006). Una aproximación metodológica interdisciplinaria en la educación artística. *Discurso visual*, 7. Recuperado el 8 de abril de 2016 desde:

<http://www.discursovisual.net/dvweb07/aportes/apochaves.htm>

Mosquera, J. J. (2006). El concepto de intradisciplina como elemento constitutivo de la interdisciplina en las ciencias, la filosofía y el arte. *Scientia et Technica*, 3, (32), 351-355. Recuperado el 8 de abril de 2016 desde: <http://revistas.utp.edu.co/index.php/revistaciencia/article/view/6303/3497>

Ramírez, E. (2013). Afición y Música durante el Siglo XIX en México. *Historia*, 04.

Recuperado el 29 de marzo de 2016 desde:

http://www.azc.uam.mx/publicaciones/tye/tye13/art_hist_04.html

Referencias Fotográficas

Schmid, J. (1896). *Schubertiade* [Pintura]. Recuperado el 29 de marzo de 2016 desde:

<http://www.artnet.com/artists/julius-schmid/schubertiade-Lp4L6ylbop1fwW13Muoh0Q2>

Instituto Nacional de Antropología e Historia. Tzompantli. Ciudad de México, Zona arqueológica del Templo Mayor. Recuperado el 11 de abril de 2016 desde: <http://www.noticieroaltavoz.com/website/wp-content/uploads/2015/08/Templo-Mayor-Tzompantli-e1440117775322.jpg>

Instituto Nacional de Antropología e Historia (2014). Altar de muertos dedicado a Guillermo Tovar de Teresa (1956-2013). Recuperado el 29 de marzo de 2016 desde:

<http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2014/10/24/dedican-altar-a-guillermo-tovar-de-teresa-en-el-museo-de-el-carmen-1838.html>