

Sinestesia

El fenómeno neurológico como referencia en la Creación artística.

La idea de poder visualizar el sonido o escuchar una imagen ha estado siempre presente en la historia del hombre, y no es nuevo afirmar que música e imagen son sustratos de experiencias emocionales similares, estados que son indefinibles con palabras, pero sí con sensaciones. A esta experiencia sensorial donde actúan dos estímulos sensoriales, como la música y la imagen, de forma simultánea e indivisible, es lo que se conoce con el nombre de "sinestesia".

Entendemos por sinestesia el fenómeno neurológico donde la percepción de un estímulo mediante el uso de un sentido suscita una respuesta automática en otro, dando como resultado una experiencia integrada. Algunas personas –los sinestetas- son capaces de percibir extraordinariamente experiencias cruzadas entre colores, formas, sonidos y melodías de forma conciente. Para estas personas, esta forma percibir la realidad no se da por simple asociación metafórica de un elemento con otro, sino que la percepción cruzada de ambos elementos es, indivisiblemente, así. Para explicarlo, la teoría neurológica más aceptada postula que la zona del cerebro donde los estímulos sensoriales son traducidos, el sistema límbico, está débilmente dividido en zonas, pero para las personas que experimentan sinestesia, estas divisiones no existen, por lo tanto ellos podrían no reconocer, al menos en primera instancia, de donde proviene el estímulo; si es del oído o de la vista.

Sinestesia en el arte

En la historia del arte la sinestesia ha servido como fuente de inspiración a gran cantidad de material artístico, basado en el supuesto de que entre la música y las artes visuales existe una afinidad, no práctica, pero sí estética, en sintonía con una seducción de los sentidos a un nivel pre-cognitivo.

Por nombrar solo los autores más sobresalientes que históricamente se han referido al tema > Claude Debussy, Aleksandr Skriabin, Charles Baudelaire, Arthur Rimbaud, Vladimir Nabokov, Goethe, Kandinsky, Paul Klee, František Kupka, David Hockney.

Aunque es posible encontrar expresiones sinestésicas en el arte de todas las épocas, no es posible hablar de un género, ni una técnica ni tampoco se sustenta en una filosofía particular. El fenómeno es tomado como un referente ya que no se limita a un público exclusivamente sinesteta. Sin embargo, estas manifestaciones tienen en común el haber sido (y seguir siéndolo) una constante en el campo de la experimentación artística, especialmente cuando se trata de experimentar con nuevas tecnologías.

Sinestesia Audiovisual

" Cuando lo sónico y lo visual van combinados ellos no van a competir, sin embargo, las posibilidades afectivas se verán extendidas, desestabilizadas y sobrepuestas, por lo tanto, extendidas. " Whitelaw, M. The mirage of real time algorithmic synaesthesia. 2006 Desde la invención de las tecnologías cinematográficas a comienzos del siglo XX, ha sido posible integrar los dominios de audio y visión de manera simultánea. De manera experimental, algunos artistas incursionaron en el campo de la sinestesia, creando material visual directo acompañado de música, interviniendo manualmente las películas. (Norman McClaren, Len Lye, Jordan Belson, Oskar Fischinger). Posteriormente, la democratización al acceso de las tecnologías, su reducido tamaño, portabilidad y accesibilidad económica han tenido un papel crucial al permitir a un mayor número de personas fuera capaz de realizar sus propias obras audiovisuales en casa. Luego del cine, la aparición de la Televisión y el video fue la siguiente gran revolución audiovisual, que no fue pasada por alto por los artistas, quienes comenzaron a experimentar con nuevos soportes audiovisuales. Se crean entonces distintos movimientos agrupados bajo el nombre de "video-arte". En los años '60 se consolida la tecnología para la obtención y manipulación de la imagen electrónica, nace el video color y se estandarizan las normas para diversas formas de comercialización. Paralelamente, la constante experimentación con los nuevos medios, que dentro de un contexto político agitado e inconformista, motivaron la creación de piezas "anti- sistémicas" que en conjunto van formando un movimiento con un fuerte componente activista, como forma de protesta frente a los modelos pre-establecidos, especialmente en contra de la televisión.

Sinestesia Digital

En los años '90, gracias a la llegada del video digital y la revolución laptop se amplían aun más los soportes y la capacidad de modificar cualquier tipo de archivo por medio del ordenador y en menor tiempo. Y al momento que los medios pasan a ser datos (digitalización) adquieren nuevos significados. Actualmente la manipulación audiovisual en la era digital ha dado fuertes giros, y los seguirá dando, gracias a la creciente velocidad de procesamiento de datos y a la accesibilidad de la información y tecnologías. Entran en discusión muchos aspectos que venían definidos por los formatos anteriores: los formatos de proyección, el lenguaje y ritmo narrativo, el procesamiento en tiempo real, etc

"Almacenados como bloques de datos en el disco duro, el material audiovisual ya no necesita ser presentado de forma lineal y determinista, como una secuencia estática de tomas en una línea de tiempo unidimensional. En cambio, puede ser presentado como una constelación conectada de tomas, en un espacio narrativo multidimensional o preformativo, que puede ser atravesado de múltiples formas, generando diferentes interpretaciones del mismo material cada vez." Makela, Mia. The Practice of Live Cinema. 2008.

Estos cambios en la manipulación del material auditivo y visual, hacen a los realizadores cuestionarse acerca de la posibilidad de estimular la experiencia sensorial desde nuevas aristas. Dentro de este contexto, surgen los movimientos de Video-jocking y el Live Cinema. Estas obras logran una experiencia estética gracias al uso simultáneo de sonido e imagen.