

PURPLE HAZE

Gulías Ignacio José

Legajo N° 61627/6

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

Titular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini

Resumen

La sinestesia es un fenómeno neurológico que afecta a algunas personas, la cual hace que frente a un estímulo, el cerebro realice diferentes asociaciones entre estos, generando una alteración en la percepción. Aunque es un fenómeno que aún falta estudiar, existen diversos conocimientos sobre el tema y ya se catalogaron variaciones de esta condición. En nuestro caso nos centraremos en la sinestesia audiovisual detallada por Baird Layden en “Aportaciones Teóricas y prácticas sobre la sinestesia y las percepciones sonoras en la pintura contemporánea” de 2005, la cual se refiere a los cambios perceptivos relacionados con los estímulos sonoros y visuales. En el terreno artístico lo vemos aplicado mediante diversas interpretaciones, donde se utilizan estos conceptos como eje en la creación o bien artistas con esta condición aplican sus experiencias propias para sus trabajos.

“...Vemos el ritmo, la disonancia y la armonía, y en la música escuchamos los colores de la armonía y la disonancia, así como las líneas del ritmo. Esta facultad para visualizar el sonido y oír los colores es lo que se entiende por sinestesia.” (Baird Layden T., 2005: 5)

Melissa McCracken, Alexander Scriabin, Timothy Baird Layden son algunos nombres que se analizarán en esta investigación para encontrar puntos en común en la manera de representar este fenómeno en el mundo del arte. Es interesante analizar estos procesos artísticos que involucran la sinestesia audiovisual desde la pintura y la música porque contiene un potencial valioso para el desarrollo de trabajos interactivos. Las obras analizadas en esta investigación nos muestran cómo cada artista desarrolla su traducción entre sonido, color y forma en trabajos de pintura o composición musical. Las posibilidades pueden ser explotadas si nos preguntamos de qué manera estas traducciones pueden ser “ejecutadas” en un trabajo de arte interactivo.

Palabras clave: Percepción – Color – Música – Arte interactivo

Objetivos:

- Relevar y analizar tanto obras como artistas que trabajaron en torno al concepto de sinestesia audiovisual.
- Detectar puntos de confluencia entre los trabajos analizados para generar conceptos utilizables en la creación artística.
- Reforzar la importancia de este fenómeno para la fundamentación de obras interdisciplinarias.

Hipótesis:

Históricamente se han utilizado los conceptos de sinestesia para el desarrollo de obras artísticas. Es en el campo del arte contemporáneo, específicamente el arte interactivo, los trabajos artísticos interdisciplinarios encuentran un lugar óptimo para su desarrollo.

¿Pueden ser utilizados estos conceptos sobre la sinestesia para encontrar nuevas posibilidades en la creación de obras interactivas?

Marco Teórico

Sinestesia en el mundo del arte

En esta investigación se busca ahondar en las relaciones entre el mundo de la ciencia, anatomía humana, y el mundo del arte. La sinestesia es un fenómeno que aún no está totalmente explicado por la ciencia ya que, el cerebro humano aún encierra varios misterios en cuanto a la creación e interconexión entre emociones, razonamientos y las experiencias subjetivas. Así, se busca remarcar la importancia de este fenómeno en la creación artística ya que, es la actividad humana por excelencia que se encarga de transformar estas experiencias subjetivas en obras y en esta traducción, la sinestesia puede servir como marco y referencia, tanto para entender a profundidad estos procesos como para ser base empírica en los procesos artísticos.

Históricamente existieron muchas experimentaciones entre estos conceptos. Tanto pinturas como composiciones musicales fueron creadas basándose en la sinestesia audiovisual. Esto fue muy popular desde la segunda mitad del S XIX.

Lamentablemente, la falta de conocimiento sobre este tópico derivó en un fuerte rechazo.

“La confusión que existió entre 1860 y 1930 sobre lo que significaba la sinestesia, era profunda y creaba muchas opiniones extremas e incorrectas. El poema de Rimbaud *Voyelles*, publicado en 1873, fue considerado decadente, como lo fueron otras expresiones artístico-sinestésicas y hasta

los propios sinestetas. La sinestesia fue comparada con el delirio, la histeria, la homosexualidad y la degeneración.” (Baird Layden T., 2005: 14)

“Al examinar casos de sinestesia en la literatura, nos sorprende no encontrar este fenómeno examinado por los neurólogos, aunque la sinestesia ya fuera conocida por la medicina desde hacía más de 300 años. Después de su punto álgido, que alcanzó más o menos entre 1860 y 1930, fue olvidado, permaneciendo sin explicación, no por falta de intentos, sino simplemente porque la psicología y la neurología eran ciencias inmaduras en aquel momento”. (Cytowic, 2002: 3)

Hoy en día, con los conocimientos científicos actuales y una mirada más amplia sobre las experiencias subjetivas en el campo del arte, es un momento adecuado para ampliar el fenómeno de la sinestesia aplicada al arte. Y para esto, el arte interactivo es una rama privilegiada ya que, al igual que la sinestesia, los trabajos multimediales con sus características específicas pueden abarcar varias ramas del arte y perfeccionar la “traducción de Sentidos” que refleja la sinestesia.

“En los últimos años ha habido un renacimiento del interés por la sinestesia, y desde hace unos diez años, neurólogos y psicólogos –además de expertos en otras disciplinas– han hecho estudios sobre el fenómeno de la sinestesia. Además, han aparecido artistas interesados en expresar la experiencia del sonido y la música a través de la pintura. Al mismo tiempo, ha crecido el interés por la obra de importantes artistas que trabajaban de forma interdisciplinar con la música y la pintura, o directamente exploraban la sinestesia y los conceptos del sonido en la pintura. Por ello, museos y galerías en todo el mundo han organizado exposiciones de este tipo de arte, que desde 1930 no había suscitado tanto interés.” (Baird Layden T., 2005: 16)

Si tenemos que nombrar referentes en cuanto a la aplicación de la sinestesia en la composición musical, Alexander Scriabin (1872 – 1915) fue pionero en estas experimentaciones. El pianista y compositor ruso percibía colores frente a los sonidos, tenía sinestesia audiovisual. Centró varias de sus composiciones musicales en este fenómeno, guiando su trabajo mediante los colores que le provocan las diferentes notas musicales.

La sinestesia no afecta a todos por igual, por ende ante un mismo estímulo, dos personas podrían ver formas y colores diferentes. Scriabin organizó su propia tabla de equivalencias entre notas musicales y una escala cromática, referente a su percepción personal. Su contemporáneo, Nikolái Rimski-Kórsakov (1844-1908), fue

otro compositor de origen ruso que, al igual que Scriabin, tenía sinestesia audiovisual y creó su propia tabla de equivalencias entre sonido y color. Solo unas pocas notas coinciden entre las tablas de un compositor y otro, esto da cuenta de las diferencias y particularidades de la percepción de cada uno.

Melissa McCracken es una pintora estadounidense que también posee esta particular condición. Ella materializa la música en sus pinturas, realizando una interesante serie de trabajos donde “pinta canciones”. Prince, David Bowie o Jimi Hendrix forman parte de quienes sirven como inspiración para su trabajo. Resulta interesante ver sus reinterpretaciones de famosas canciones, sobre todo, por cómo trabaja los colores y las formas, evidenciando una conexión directa entre la fuente sonora que lo inspiró y las pinturas resultantes.

Timothy Layden, además de realizar trabajos de investigación y fundamentación sobre la sinestesia en el arte, es artista multidisciplinario. En parte de sus trabajos se puede observar la experimentación de la incidencia de los sonidos y la música en trabajos de pintura o generación de imagen digital. Entre varios trabajos, creó una serie de imágenes generadas por computadora influenciadas por la música de David Sylvian. “Cada obra se basó originalmente en una imagen real que abstraigo a través de mi interacción musical con la imagen. Quise utilizar el ordenador como otro instrumento musical, acompañando las composiciones musicales de David Sylvian con las imágenes. De esta manera creé un sonido visible de la música atmosférica e intangible de este artista.” (Baird Layden T., 2005: 162)

Metodología y Resultados:

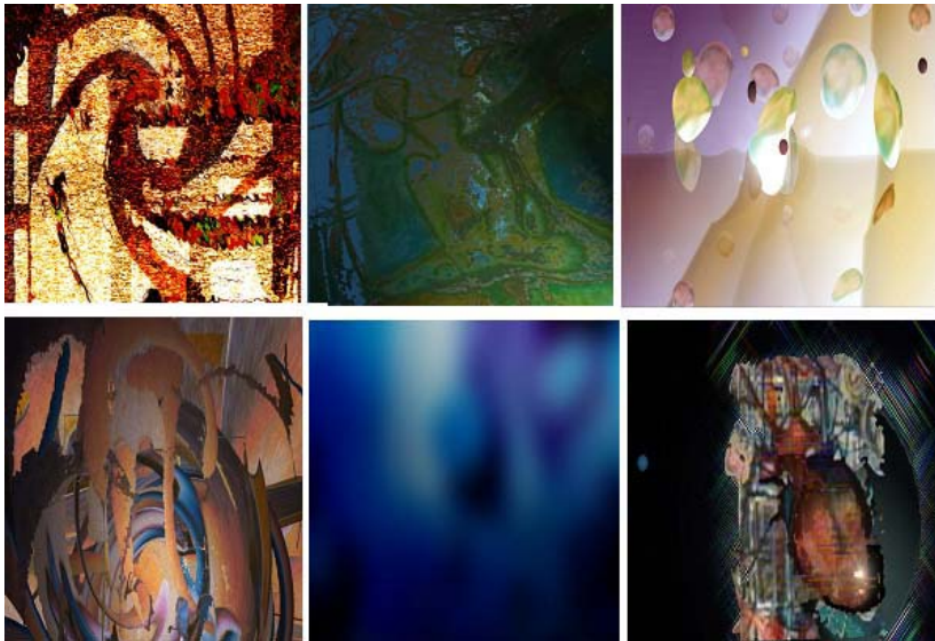
Como punto de partida para el desarrollo de esta investigación se comenzó realizando un recorrido histórico, tanto del uso de los conceptos de sinestesia en el mundo del arte, como en el análisis específico de obras creadas bajo este concepto.

Las equivalencias entre paletas cromáticas y notas musicales propuestas por Alexander Scriabin y Nikolái Rimski-Kórsakov funcionaron de punto de partida para tener los primeros conceptos utilizables a la hora de plasmarlos en mi propio trabajo. De esta manera cuento con un fundamento teórico para realizar bajo mi interpretación, una traducción entre sonidos y colores.

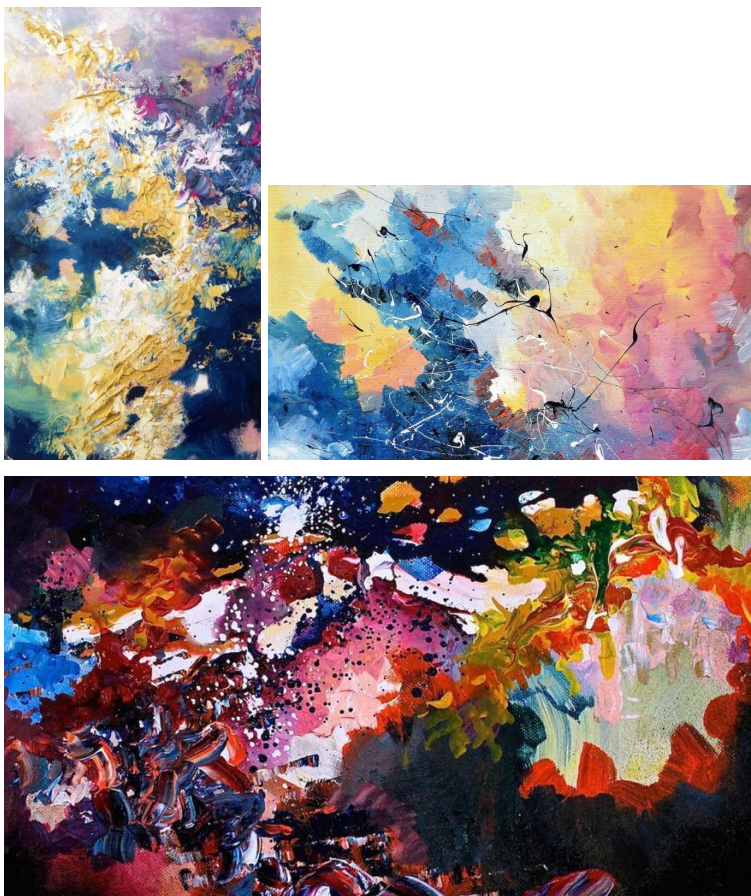
Desde el aspecto visual, el análisis de obra también permite dar cuenta de las formas de representación visual del fenómeno sinestesia. El criterio de selección para las unidades analizadas fue que los trabajos estén creados por artistas con condición de sinestesia o bien que fueran inspiradas y trabajadas bajo este concepto.

Algunas obras analizadas en este proceso fueron:

Serie Sylvian, de Timothy Layden, 2005.



Serie de pinturas, canciones reinterpretadas por Melissa McCracken (s.f.)



Como resultado de esta recapitulación podemos decir que, aunque no es novedad el uso de la sinestesia como eje de obras artísticas, anteriormente no se contaba con el conocimiento ni la validación sobre este tema. En nuestra contemporaneidad encontramos más recursos para poder aplicar libremente y hacer uso de este fenómeno. A su vez se lograron compilar los fundamentos teóricos para crear una base que permita una equivalencia entre sonidos, formas y colores, utilizando de base los trabajos relevados. Aunque, como fue aclarado, cada caso de sinestesia es único y no todas las personas perciben los mismos colores o formas frente a los estímulos sonoros, esta información nos sirve de base para la creación de nuestros trabajos. Podemos encontrar ciertas similitudes en las formas y los colores utilizados de las obras analizadas.

Podemos apreciar también que estos trabajos se centran en poder “traducir” de una u otra manera, los sonidos, la música en un elemento visual, ya sea color o forma. Este elemento es clave para esta investigación ya que la traducción sonora/visual es un elemento que busco integrar. Mediante elementos interactivos, crear un soporte que permita “ejecutar” un instrumento musical y este traduzca los sonidos en elementos visuales.

Las posibilidades técnicas, tecnológicas y de contexto nos permiten hoy poder ahondar en estos conceptos. Me resulta interesante que podría pensar Alexander Scriabin si se le propusiera traducir en tiempo real, a través de proyecciones visuales, cada uno de los instrumentos que forman parte de sus composiciones. O que resultaría de la creación de un sistema que, al pintar un cuadro, nos devuelva sonidos, o música, que se crean a partir de esto.

A partir de estos elementos, propuse crear un sistema que me permita ejecutar sonidos, basando la selección de elementos en lo fundamentado anteriormente, para crear proyecciones visuales. De esta manera intentar un acercamiento a poder “pintar con música”. Aquí los elementos interactivos se vuelven interesantes ya que podemos contener en este sistema los fundamentos sobre la traducción a través de las sinestesias, pero de manera automática y en tiempo real. Esto permite que cualquier persona que interactúe con el sistema pueda apreciar un acercamiento a los niveles de percepción utilizados en las obras recapituladas anteriormente. Esto nos llevaría a tener una base de datos sobre cómo se “traducen” los sonidos en color y forma, y un sistema que ejecute esta traducción automáticamente mediante la interacción.

Conclusión:

Como primera conclusión, el fenómeno de la sinestesia es aun algo que requiere más investigación y conocimiento. El cerebro humano contiene diversos misterios que incluso en la actualidad son difíciles de dar respuesta. Aunque hoy en día estamos en condiciones de decir que es un elemento que se usa continuamente y de manera libre para la creación artística sin que nadie ponga en duda su verosimilitud.

Los diferentes trabajos analizados nos dejan ver que cada persona percibe de diferentes maneras los estímulos y que cada caso es único. Pero de igual manera se pueden encontrar similitudes que pueden servir de fundamento teórico para los trabajos en torno a este fenómeno.

Podemos ver cómo históricamente se buscó lograr una traducción en obras que puedan representar fielmente la percepción de una persona bajo las características de la sinestesia audiovisual. Tal vez fue la falta de conocimiento teórico, técnico y tecnológico la que no permitió seguir ahondando en esta búsqueda, pero es claro que este concepto es algo que interesó e interesa a quienes producen obras de arte.

En un mundo contemporáneo donde la tendencia es atravesar las barreras que dividen las disciplinas artísticas, es evidente que esta primicia contiene mucho campo de trabajo. La posibilidad de poder entender como se ve un sonido o como se escucha un color es sumamente interesante. Si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías y el campo del arte interactivo, puedo notar grandes (nuevas) posibilidades en trabajos sobre la sinestesia audiovisual, aunque este tema sea muy recurrente en el campo de las artes.

Referencias:

CYTOWIC M. D., R. E., (2002), Synesthesia, A Unión of the Senses; Second Edition, Cambridge, The MIT Press.

Baird Layden T., (2005), Aportaciones teóricas y prácticas sobre la sinestesia y las percepciones sonoras en la pintura contemporánea, Universidad de Barcelona.

Universidad de Granada., (s.f.), “El rompecabezas del cerebro”, Capítulo 17.

Melissa McCracken (s.f.) Acerca de.
<https://www.informacion.es/cultura/2018/03/25/melissa-mccracken-pintora-dibuja-canciones-5785436.html>

