

## Lectura expandida.

### La audiovisión como herramienta de acercamiento.

Andamio

Rolando Rodríguez<sup>1</sup> // Jessica Rodríguez<sup>2</sup> // Alejandro Brianza<sup>3</sup>

## Introducción

Siempre que nos han preguntado *qué es Andamio*, ha sido más fácil responder a partir de lo que no es. Así que compartiremos con ustedes, lectores, lo que solíamos contestar: *Andamio no es un colectivo, no es una asociación, no es un grupo, no es una sociedad, no tiene una figura legal, no intenta inventar nada, no quiere cambiar el mundo, etc.* Quizá porque desde el principio se quiso desligar el proyecto de las instituciones. No desde una perspectiva anarquista o de resistencia; sino desde el hecho de que el proyecto se inició en una pequeña población llamada Uruapan, en Michoacán, México, y en donde las condiciones institucionales no estaban dadas para abrazar al proyecto como tal. De aquí su procedencia. De un contexto donde se había estado trabajando la promoción de la lectura, pero no desde una perspectiva institucionalizada, sino como un proyecto autónomo, con el que posteriormente encontramos las condiciones para proponer una forma de promocionar la lectura utilizando las nuevas tecnologías. Desde esta perspectiva es que iniciamos el proyecto de Andamio, y podemos asegurar, ante todo, que Andamio

---

<sup>1</sup> Rolando Rodríguez Guízar es Licenciado en Pedagogía y Comunicación y Magíster en Arte Contemporáneo. Co-fundador de Andamio. Está involucrado en las tres líneas de trabajo que Andamio se ha propuesto: producción, investigación y educación. Recientemente su pieza producida en colaboración El Tren en formatos de lectura expandida y literatura electrónica, se presentó en Colombia y Canadá respectivamente; su investigación *La Imagen Nómada* fue expuesta y publicada en Inglaterra.

<sup>2</sup> Licenciada en artes visuales, actualmente estudia la maestría en Arte con orientación en Música en la Universidad de Guanajuato. Se interesa por la investigación y creación en torno al uso de tecnologías analógicas y digitales en producciones audiovisuales, presentándose en foros y festivales en México como también en el extranjero.

<sup>3</sup> Compositor, investigador y docente. Licenciado en Audiovisión, Técnico en sonido y grabación, flautadulcista. Especialista y maestrando en Metodología de la Investigación Científica. Es docente en la Universidad del Salvador y en la Universidad Nacional de Lanús, donde además forma parte de investigaciones relacionadas a la tecnología del sonido, la música electroacústica y los lenguajes contemporáneos, de las cuales ha dado conferencias y talleres en congresos y distintos encuentros del ámbito académico nacional e internacional.

es un proyecto siempre en construcción que trabaja con el mestizaje o entrecruce entre arte y tecnología, y que por la forma de valernos de esta última, también es una plataforma tecnológica desde las siguientes tres perspectivas:

1) porque es nuestro espacio vital. Andamio no tiene un espacio físico donde las voluntades de las personas que reconocen y eligen trabajar en un proyecto específico se reúnen y se comunican, por lo que se trabaja gran parte del tiempo a la distancia, gracias a las posibilidades que brindan las tecnologías de comunicación actuales.

2) porque a través de la tecnología misma es que es posible la existencia de un sistema de convocatorias que nos permite hacer visible nuestro trabajo. Distintos festivales internacionales de todo el mundo que antes abrían sus convocatorias vía correo postal, hoy abren concursos para piezas de diversas naturalezas, en los que es posible aplicar desde cualquier parte del mundo, tan solo enviando un link de descarga, un archivo de video o de sonido.

3) porque *Andamio es un proyecto de proyectos*. Distintos proyectos que por su naturaleza de incorporar artes electrónicas o digitales, demandan la utilización de la tecnología para poder ser, para ser lanzados a su existencia. Así, proyectos en los que hemos trabajado recientemente, demandaron del uso de distintas tecnologías audiovisuales para poder ser y existir.

Respecto a estos últimos dos puntos, las convocatorias y el tipo de producción, es que nos parece importante detenernos. Muchas veces, las etiquetas que recibe cada proyecto, ese encabezado que determina *qué tipo de pieza es*, no dependen de nosotros sino de aquello que determinada convocatoria está abierta a recibir, generando un rango de posibilidades de denominación infinitas para una misma pieza. Un proyecto que nosotros concebimos como una *lectura visual sonora*, dentro del sistema de convocatorias se puede llamar *lectura expandida, live cinema, texto generativo, literatura electrónica, microdocumental, realidad expandida, paisaje sonoro, música electroacústica, instalación*, puede ser una alerta dentro de una causa social, ecológica, o antropológica, una *performance*.

Por otro lado, también pensamos los proyectos como piezas abiertas en constante construcción y regularmente las retomamos para complejizarlas o simplificarlas y así construir algo que se adapte a estas categorías propuestas.

Es por este motivo que cuando producimos, pensamos más en el proceso mismo que en aplicar fórmulas. Y al respecto se podría decir también que Andamio no es una fórmula. De ahí quizá, también, la propuesta del nombre: Andamio. Un andamio, en el sentido de la construcción se utiliza para construir lo que no se puede alcanzar. Sin embargo, una vez que se termina de construir se desarma. Para nosotros el producir tiene ese sentido móvil de construir y deconstruir, de armar y desarmar, de producir y no producir. No necesariamente todo el tiempo estamos produciendo. Y no necesariamente, siempre estamos produciendo lo mismo, como tampoco estamos produciendo un único proyecto. Podemos estar trabajando en un proyecto en grupo y podemos trabajar nuestros propios proyectos individualmente.

Sin embargo, también hemos construido Andamio como una plataforma, en el sentido de trampolín. Tal plataforma se construye para lanzarnos a producir una pieza todos juntos, o bien nos sirve para lanzarnos de manera individual, a construir proyectos que sólo surgen de una necesidad personal y de un interés específico.

### **Los días terrestres**

Uno de los primeros proyectos presentándonos como Andamio fue el de *Los días terrestres*. La idea principal era leer a tres mujeres. ¿El motivo? ninguno, más que el simple hecho de leerlas y producir a partir de sus textos. La primera presentación fue en Uruapan, un día de mayo de 2014. Ahí se leyeron, una tras otra, a Wisława Szymborska, Herta Müller y Gabriela Mistral. A la par de las lecturas se sumaba una segunda capa sonora realizada en vivo a través de una computadora y una capa visual realizada a través de una mesa de luz y videos pregrabados y editados que se iban mezclando en vivo y proyectándose en una pared. Las tres capas corrían desfasadas entre sí, pero bien estructuradas: había un silencio visual y una pausa en la lectura al pasar de poema entre escritora y escritora, para después continuar.

La performance de *Los días terrestres* recuperó tres elementos con los que habíamos estado ya trabajando anteriormente: composición sonora, composición visual y un texto leído que funcionaba como hilo conductor.

Como mencionamos, las etiquetas con las cuales nosotros hemos nombrado al proyecto –y a los proyectos de Andamio en general– fueron cambiando según los encuentros donde se han presentado. En este caso, con *Los días terrestres* hemos pasado por

denominaciones como *lectura visual sonora*, *live cinema*, y *literatura electrónica*, hasta llegar a *lectura expandida*, denominación que hemos elegido utilizar últimamente.

Otra característica que mencionamos, es que el devenir de las producciones suele cambiar con el paso del tiempo. *Los días terrestres* se ha presentado un total de cuatro veces, y en todas el proyecto ha cambiado no sólo en los elementos que fueron utilizados en el escenario, sino en su duración –20 ó 45 minutos–, en los materiales audiovisuales y en la forma de utilizar los textos elegidos.

En las primeras dos presentaciones se leyeron un total de treinta poemas entre las tres autoras, siempre cuidando en diferenciar una de la otra, ya sea a partir de un cambio en el material visual o cambiando la proyección de lugar. La mesa de luz se posicionó como un elemento importante desde la primera etapa del proyecto, ya que aportaba la sensación de algo material y físico a la par de todas las herramientas digitales que utilizábamos, viéndose así, materiales como llaves, botones, hilos, papeles y fotografías viejas manipuladas en tiempo real sobre la mesa.

En cuanto al sonido, los textos leídos rara vez se modificaban y competían con la segunda capa sonora, realizada en vivo a través de Max/MSP, perdiéndose por momentos el completo sentido de los textos hasta un punto en que, para el espectador, el sonido y la lectura se convertían en ruido. Esto fue altamente criticado por los espectadores, ya que al asistir a una performance de lectura esperaban entender todos los textos, cuando en realidad, nuestro objetivo principal era crear una experiencia donde no haya un centro narrativo único sino una diversidad de posibilidades que convivan en un mismo espacio para generar narrativas alternativas.

En la segunda etapa del proyecto –*Los días terrestres 2.0*– y pensando en la tercera presentación, surgió la idea de darle énfasis a los espacios caóticos de la performance, como también en contraponer estos espacios con otros de estructura más simple. Entonces, el lector aparece dándole tiempo al espectador de conectarse con el texto leído. Se comienzan a introducir distintos elementos provenientes de las bandas de sonido e imagen hasta llegar a un punto tan caótico que las tres capas se presentan como un golpe que confunde y enfrenta al espectador.

Más allá de esta estructura de sucesiones entre momentos complejos y simples, la performance ya no se divide a partir de las tres escritoras: la relación entre el sonido,

imagen y la lectura se agudiza. El lector es capaz de elegir qué textos quiere leer y en qué orden. El performer que opera la banda sonora realiza un contrapunto a partir de la misma grabación en tiempo real del texto leído incorporando a otros *lectores virtuales* en el espacio sonoro, que a su vez son interrumpidos, modificados y enfrentados con otros sonidos.

Por último la imagen da respiros a las otras dos bandas. No está presente durante toda la performance y a la vez, a través del tamaño de la proyección, juega con el espacio del escenario para convertirse en parte de él y no en un elemento agregado. Para componer los materiales de esta segunda etapa del proyecto, se realizaron nuevas grabaciones a contra luz de hilos, manos, palabras escritas, llaves y el mismo cuerpo. Estas imágenes interactúan en el espacio de proyección durante los primeros minutos, para después unirse, yuxtaponerse y encontrarse unas con otras en doble exposición aportando a un caos visual en que los cuadros terminan por ser ordenados de forma aleatoria a través del software.

Todo está en constante cambio de principio a fin. Conociendo el concepto de Audiovisión propuesto por Michel Chion, somos conscientes de que ni la imagen somete al sonido ni tampoco éste a la imagen. Si pensamos al texto como elemento independiente, ninguna de las tres capas es la principal sino que coexisten para crear una experiencia. Nuevamente, el objetivo no es dar a entender sino sentir. No buscamos transmitir una idea o dar a conocer una determinada historia o interpretación de la performance; sino que el espectador construya su propia versión, a la manera de Hans Belting, a través de aquello que evoque su memoria y el recuerdo que su propio cuerpo genere.

### **Una herramienta de acercamiento**

Hablar de los proyectos de Andamio implica siempre hablar de tres elementos: cuerpo, imagen y medio. La imagen, continuando la idea de Belting, es entendida como un todo que se puede sentir a través de nuestro cuerpo y que está ligado a nuestros recuerdos y a la memoria colectiva. La figura del espectador y del performer se desdibuja. Es el cuerpo quien constantemente produce y consume imágenes, siendo el medio por el cual éstas se tornan construcciones y reconstrucciones audiovisuales. El medio es el mismo cuerpo, entendido como lo biológico y lo tecnológico. O en otras palabras, entrecruzando lo digital con lo analógico para permitirnos compartir y abordar estas experiencias.

A través de estas reflexiones y retomando un trabajo previo en el área de la literatura, en un punto dado comenzamos a trabajar distintos proyectos educativos: en una primera instancia con jóvenes, y en una segunda con niños. Así, propusimos laboratorios y talleres para recuperar la conciencia del cuerpo como un espacio-tiempo donde se comparten las experiencias. En este caso, a partir de actividades específicas de lectura y/o construcción de elementos audiovisuales en tiempo real que demanden instancias colaborativas y se utilice a la tecnología como una herramienta de acercamiento.

### **Laboratorios para jóvenes**

Andamio construye esta propuesta para generar experiencias a través de laboratorios de producción para adolescentes y jóvenes, involucrando el uso de tecnologías audiovisuales analógicas y digitales. Los talleres abarcan desde la creación de video y sonido en tiempo real a partir de captura con cámaras profesionales o bien elementos más cotidianos como cámaras web o celulares; hasta la enseñanza de distintos softwares de edición orientada a la manipulación de materiales en tiempo real –Max/MSP, PureData, Resolume, Processing–; y un abordaje de corte más reflexivo acerca de la relación entre ciencia y tecnología en el contexto actual.

Una parte importante de estos laboratorios es la generación de productos colaborativos al final de cada uno. Así, los participantes tienen la oportunidad de generar vínculos entre ellos, y realizar y presentar un producto construyendo experiencias narrativas que al final del encuentro se comparten entre los asistentes.

### **Lectura expandida para niños**

Esta actividad contempla el trabajo con niños de entre 5 y 12 años de edad en dos formatos distintos que presentamos de forma sucesiva: taller de producción y performance.

En primer lugar, comenzamos tomando contacto realizando una dinámica de presentación donde los niños se reconocen y nosotros mismos nos reconocemos generando la empatía. Luego, utilizamos algunas dinámicas de exploración con la voz y generamos distintos sonidos –gritos fuertes, suaves, continuos o impulsivos–, movemos el cuerpo y exploramos el espacio. En un tercer momento, gracias a un sistema de video reactivo al sonido programado en Resolume, los niños utilizan los sonidos, fruto de su propia

exploración, para aplicar distintos procesos a un video en tiempo real, guiados por un operador de video. En un cuarto momento, pasamos a una breve actividad de lectura para acercarlos a los textos. Aquí, se dividen en grupos de trabajo, y se trabaja con poesía leída en simultáneo de diferentes formas por cada equipo de trabajo –lento, rápido, cantando, de atrás hacia adelante, etc.– Se genera, pues, una trama de voces y textos en la cual los niños suelen sentirse muy cómodos y divertirse, ya que por más que en el caos parezca no entenderse ni el ritmo, ni la textura, ni el tono o los colores explícitos de la poesía, ellos lo vivencian desde adentro, apropiándose fuertemente de cada elemento partícipe de la experiencia. Las palabras, que son texto, ahora son sonido e imagen construidas a partir de la experiencia de cada niño. Esto permite que la actividad tome un carácter lúdico. Para cuando llegamos al quinto momento, los niños ya se han construido a sí mismos como un cuerpo en el que no se diferencian de las tecnologías utilizadas. Esto nos permite llegar a un sexto momento donde nosotros realizamos la *lectura expandida* para ellos; aunque sólo les decimos que les vamos a contar un cuento.

Esta performance, es comparable técnicamente con el proceso de producción descrito anteriormente respecto a la pieza *Los días terrestres*, sólo que adaptada a las posibilidades de abstracción de los niños. Aquí tenemos también a un lector que aborda un texto, pero esta vez es un cuento corto o una poesía, que contienen elementos líricos con los que cualquiera construye la imagen. Hemos utilizado hasta ahora, poemas como *La Luna y Me Encanta Dios* de Jaime Sabines, *Las Palabras* de Pablo Neruda y *Otoño* de Rolando Rodríguez; así como cuentos cortos: *Un azul para Marte* de José Saramago, *La luz es como el agua* de Gabriel García Márquez y *Pirata de patio adentro* de Rolando Rodríguez. La lectura interactúa con la narrativa sonora y la narrativa visual. Tanto imagen como sonido se construyen a partir de materiales cercanos a la temática del cuento elegido: agua, personajes, barcos, piratas y otros elementos que sean claramente evocativos del relato en cuestión ayudan a amalgamar y entramar la narrativa; sin embargo, resulta interesante la inclusión adrede de pequeñas porciones de material audiovisual no coincidente ya que obliga a los niños a construir ya una propia narrativa que no necesariamente coincide con el poema o cuento corto que están presenciando.

Así, en performances de entre 10 y 15 minutos, los niños construyen audiovisión bajo la apariencia de ser un juego, pero siendo sin embargo un complejo trabajo intelectual. En esta performance altamente enredada desde el sentido de la confluencia de elementos de

distintos tipos, el niño se apropia de la experiencia como algo que él mismo ha construido. Por lo tanto, es esta experiencia exploratoria la que le permite construir la interacción entre imagen, sonido y texto a partir de la vivencia de sus propias acciones y de ver a otros sujetos en situaciones similares. Al finalizar, el niño tiene la oportunidad de socializar entre todos, sus ideas sobre lo que el paso por la *lectura expandida* le ha generado.

## **Conclusiones**

Podemos concluir un infinito de cosas al respecto: la efectividad del uso de tecnologías audiovisuales como herramientas pedagógicas o de acercamiento, el hecho de involucrar nuevos actores a la recepción de este tipo de manifestaciones performáticas, la naturalidad que tienen los niños que han nacido dentro de un contexto en el que la utilización de tecnologías digitales no les es ajena. Podríamos concluir con más, pero para Andamio, la idea es no concluir nunca, aunque ésta es ya una conclusión. Pero no es una conclusión cerrada. Ni siquiera, como explicamos al principio, las piezas producidas son cerradas. Cada uno de sus engranajes funciona como una pieza en sí misma y en su conjunto están siempre abiertas a ser lo que queramos que sean y que devengan en aquello que cada momento amerite.

Andamio, si bien es una plataforma y un proyecto de proyectos, es también ese infinito de posibilidades que el mestizaje o entrecruce entre arte y tecnología nos posibilitan en cuanto a exponer nuestra voluntad de participar del proyecto y de lanzarnos a esa nada que no sabemos en qué nos convertirá.