

Procesos creativos teatrales y nuevas tecnologías:

El teatro de objetos digitales en el espectáculo

Futurismo. Versión Beta

Por: Prof. Guillermo Dillon¹

Resumen

Nos planteamos una mirada crítica sobre la incidencia de las nuevas tecnologías en los procesos creativos escénicos, analizando el surgimiento de un nuevo campo expresivo: el *teatro de objetos digitales*. Para ello, llevamos a cabo una indagación escénica en la que exploramos los usos expresivos de los objetos tecnológicos – tantos vigentes como caducos - en interacción intermedial, que culminó con la presentación del espectáculo *Futurismo. Versión Beta*.

Esta creación escénica estuvo atravesada, desde su génesis, por una investigación del cruce entre la cultura y la tecnología en un espacio artístico, así como por una resignificación del movimiento Futurista (iniciado en 1909 por F. Marinetti) a partir de sus premisas del reinado de la máquina y del elogio de la velocidad. Se configuró, así, un espacio de creación en el que los contenidos del

¹ Lic. En Psicología. Departamento de Teatro. Departamento de Educación Artística. Co-director del proyecto “Estudios sobre procesos de creación en artes del espectáculo” C.I.D. / I.PRO.C.A.E. Acreditado por la Secretaría de Ciencia, Arte y Tecnología, U.N.C.P.B.A. gdillon@arte.unicen.edu.ar

ANUARIO DE LA FACULTAD DE ARTE

relato escénico y las formas expresivas que lo representan se retroalimentaron en una construcción de sentidos múltiples.

Palabras Clave:

Futurismo - Teatro de Objetos - Procesos Creativos - Tecnología

Abstract

The aim of this study is to provide a critical analysis of the impact of new technologies in theatrical creative processes. We observe the emergence of a new field of expression: the digital object theatre. In order to achieve our goal, research has shown evidence on the expressive uses of technological objects in intermedial interaction. After this exploration we were able to present our show *Futurism. Beta version*.

This play involved, right from its genesis, both: an investigation of the culture and technology and its intersections as well as a redefinition of the Futurist movement; which was started in 1909 by F. Marinetti, from their premises of the machine's primacy and the praise of speed. We were able to achieve, then, a creative field in which contents of the dramatic storyline and its different forms of expression are in constant feedback, bringing out multiple senses.

Key Words:

Futurism - Object Theatre - Creative Process - Technology

Inicio

Nos planteamos una mirada crítica sobre la incidencia de las nuevas tecnologías en los procesos creativos escénicos, analizando el surgimiento de un nuevo campo expresivo: el *teatro de objetos digitales*. Para ello, llevamos a cabo una indagación escénica -dentro del proyecto “Estudios sobre procesos de creación en artes del espectáculo” radicado en el CID- que culminó con la presentación del espectáculo *Futurismo. Versión Beta*.

Esta creación escénica estuvo atravesada, desde su génesis, por una exploración del cruce entre la cultura y la tecnología en un espacio artístico, así como por una resignificación del movimiento Futurista (iniciado en 1909) a partir de sus premisas del reinado de la máquina y del elogio de la velocidad. Se configuró, así, un espacio de creación en el que los contenidos del relato escénico y las formas expresivas que lo representan se retroalimentaron en una construcción de sentidos múltiples.

Procesos creativos teatrales y tecnología

La tecnología acompañó históricamente el desarrollo de los espectáculos teatrales como maquinaria de soporte del relato dramático, llegándose a convertir en la actualidad en una parte indisoluble de los lenguajes expresivos que lo constituyen. La compleja iluminación de nuestros teatros ya no sorprende a nadie, así como los sistemas de sonido y microfónica ya se encuentran incorporados al quehacer teatral.

En un recorrido histórico, se puede ver que el uso de artilugios tecnológicos se encuentra desde la génesis misma del Teatro. La iluminación artificial formó parte del Teatro griego clásico mediante la utilización de espejos que reflejaban y distorsionaban la luz del sol, en la época medieval se empleaban antorchas, velas y lámparas de aceite. Pero, evidentemente, la tecnología que

ANUARIO DE LA FACULTAD DE ARTE

más influyó en su desarrollo fue la utilización de la luz eléctrica en el siglo XIX. Según los historiadores en 1849, en la Ópera de París, se realizó por primera vez un efecto luminoso con luz eléctrica, generando una ilusión de amanecer producida por una lámpara de arco dentro de un reflector parabólico en la puesta en escena de la obra “El Profeta”, de Meyerbeer (Rinaldi, 2003).

Otra tecnología que acompañó los movimientos teatrales, emparentada con la iluminación, es la generación de imágenes artificiales en la escena. Variadas estratagemas ópticas –empleando espejos y lentes- se han utilizado para asombrar al público con imágenes que apelaban a lo sobrenatural: Con referentes como Atanasius Kircher (1602–1680) y su lámpara catotrófica, la fantasmagoría de Robertson (1763–1837) y las apariciones del fantascopio de John Henry Pepper en 1860. Estas experiencias derivaron en el desarrollo artístico de lo que se denominó la *linterna mágica*, directamente vinculada con los inicios del arte cinematográfico del siglo XX. Se generó, entonces, una bifurcación en la utilización de imágenes escénicas en movimiento, surgiendo el Cine como nueva práctica artística espectacular y continuando paralelamente las proyecciones cinéticas como parte de los lenguajes teatrales hasta nuestros días.

En nuestro estudio de los vínculos entre la tecnología y la escena, nos centraremos en la utilización –en sus diversos formatos- de proyecciones fílmicas y pantallas. Como experiencias precursoras podemos citar las obras de V. Meyerhold, quien en 1923 en su puesta “*La Tierra encabritada*” utilizó proyecciones en una pantalla suspendida sobre la escena, utilizando imágenes de textos, documentos y dibujos que remitían a la realidad y la actualidad. En 1924 en su puesta de “*Consortio D.E.*” realizaba proyecciones en tres pantallas ubicadas en medio de un dispositivo de paneles móviles. (Carrión, 2009). En la misma época, en Alemania, Erwin Piscator insertaba proyecciones en el espectáculo teatral “*Banderas*” (1924) en una continuación de la búsqueda wagneriana de una *Obra total*.

En la actualidad, además de las proyecciones participando de la escena – con una mayor repertorio de dispositivos de proyección y generación de imágenes- observamos que las formas narrativas cinematográficas se han entrelazado con las formas teatrales. Esto se observa principalmente en la utilización de la banda sonora, el montaje, y la utilización de lo cinematográfico propiamente dicho en la puesta en escena.

Con respecto a la presencia de pantallas en los espacios de representación, Philippe Auslander (Picon-Vallin, 1998) consideraba -ya en los años '90- que la mediación era constitutiva de los espectáculos en vivo en sentido amplio, tomando como ejemplos los conciertos de rock y los espectáculos deportivos. En ellos la co-presencia tiene como central la observación de pantallas, hecho que a partir de la actual proliferación de diversos tipos de pantallas –gigantes y portátiles- ocupa cada vez más presencia en nuestros hábitos como espectadores. Compartimos un espacio y tiempo real espectacular, pero parte de esa realidad se configura en los espacios de las pantallas que capturan nuestra mirada.

Esto instala la virtualidad y la multiplicidad de la imagen como generador de nuevas formas teatrales, así como de percepción y de participación en el desarrollo espectacular. A partir de la inclusión habitual de las pantallas en los espectáculos teatrales se empieza a hablar de un “interactor”, por lo cual el actor tradicional desliza y complementa su rol con el de creador y el de espectador de su obra. Por lo tanto, se prefiere denominar este uso expresivo de las tecnologías como hechos intermediales (Muller, 2010) en vez de multimedia, poniendo el acento en la interacción más allá de la experiencia sensorial que implica lo multimedial.

Futurismo. Versión Beta: teatro de objetos digitales

La creación de este espectáculo forma parte de las actividades de investigación previstas en el proyecto de investigación “Estudios Sobre Procesos de Creación en Artes del Espectáculo” dentro del IPROCAE, que se desarrolla en el CID, incluido en el programa “Poéticas Híbridas: Estudios Sobre los Lenguajes Múltiples en las Artes Contemporáneas”. Desarrollamos como metodología de trabajo la realización de proyectos creativos congruentes con las búsquedas artísticas personales, a los fines de no crear un objeto de estudio Ad-hoc desligado del contexto y del quehacer teatral contemporáneo en donde estamos insertos en nuestro doble rol de teatristas e investigadores.

En consonancia con el espíritu de cruce de lenguajes y campos propuesto, denominamos a esta puesta como Versión Beta. Una versión beta representa generalmente la primera versión completa de un programa informático, que es posible que sea aún inestable en una etapa de inspección previa. En nuestra forma de pensamiento hemos incorporado el formato de versiones sucesivas con mejoras y correcciones; actualmente nos encontramos trabajando en una nueva versión que incorpore y supere la experiencia beta.

Para el espectáculo *Futurismo. Versión Beta*, exploramos el uso expresivo de las tecnologías –tanto vigentes como caducas– en interacción intermedial con los discursos teatrales. Para ello trabajamos dentro del campo del teatro de objetos, generando un espacio mixto a desarrollar que denominamos: *teatro de objetos digitales*.

El teatro de objetos reconoce como precursores, por un lado, a las vanguardias dadaístas y surrealistas del siglo XX y sus objetos encontrados (conocido como *objet trouvé* o *readymade*), utilizando al ensamblaje, el collage, el *décollage* y el montaje como una operación metafórica. Por otro lado abreva en la extensa tradición del teatro de títeres y marionetas que, según la definición atribuida al maestro Ariel Bufano, establece que un títere es “todo objeto

movido en función dramática”. Por lo tanto, si consideramos al teatro de objetos como heredero conceptual del teatro de títeres, podemos ampliar nuestro universo de objetos a manipular en función dramática mediante la ayuda de la tecnología digital. Con el uso de computadoras, en la actualidad podemos convertir en objetos maleables - en tiempo real o prediseñados- a los sonidos, las imágenes e incluso (por medio de Internet) a las interacciones.

Una de las características exploradas dentro del teatro de objetos, en busca de una resignificación tecnológica, constituye la mediación entre el oficiante y el espectador. En este tipo de Teatro el vínculo tradicionalmente se desarrolla a través de la superficie de los objetos -sean estos puros, intervenidos o antropomorfizados- con diferentes grados de presencia del manipulador, desde la ocultación total hasta una actuación conjunta con el objeto. En este caso la superficie mediadora a explorar eran las pantallas, con las funciones intermediales y la emergencia del rol de “interactor” citadas anteriormente. Por ello una de las reglas con las que se encaró el dispositivo teatral de *Futurismo. Versión Beta* fue la de construir un relato escénico donde la interacción entre el público y los actores esté mediada (en tiempo real) por intervenciones tecnológicas. Se decidió mostrar la acción humana de los oficiantes/manipuladores, a veces como una sombra y otras en franca competencia con las imágenes y los objetos proyectados (poniendo al espectador en una toma de posición sobre qué observar en la escena).

El formato del teatro de objetos pone en escena desde su génesis, en forma privilegiada, la dialéctica del manipulador y lo manipulado, la cual puede oscilar entre cualquiera de los dos términos (actor u objeto); este rasgo estructural se convierte en significativo para nuestro relato, en tanto que la tecnología participa de esta lógica en la que se desdibujan los límites entre ser usuario activo de dispositivos y ser usado pasivamente por ellos. Por lo tanto, en esta puesta los manipuladores y los técnicos se presentan en el espacio escénico,

ANUARIO DE LA FACULTAD DE ARTE

pero como co-presencias fantasmáticas de los verdaderos protagonistas: los objetos digitales junto a las proyecciones y artefactos que los generan.

El concepto mismo de pantalla también fue explorado generando superficies de proyección adaptadas a objetos y actores con la técnica de *mapping*, generando objetos híbridos reales-virtuales que amplifican las significaciones de ambos espacios narrativos. Según Causey (1999) las pantallas en las performances teatrales permiten poner en escena de forma privilegiada la escisión del sujeto, a la manera planteada por Lacan, ese extrañamiento de lo que consideramos genuinamente propio y que transita por un lugar de ajenidad.

La puesta en tensión del concepto de “convivio” teatral (Dubatti, 2002) constituyó otra de las líneas de indagación. Si uno de los aspectos que delimita lo teatral de otras formas espectaculares radica en la co-presencia de oficiantes y espectadores en un mismo punto geográfico, en nuestra propuesta exploramos los vínculos en tiempo real con espacios virtuales y la extraterritorialidad que proponen las redes de comunicación de Internet y la telefonía celular.

Esta búsqueda abarcó tanto lo espacial, utilizando interacciones por videoconferencia con actores situados en otras ciudades, como en el desarrollo temporal. Los espectadores comenzaban con anterioridad a relacionarse con la trama simbólica de la obra al reservar su ubicación enviando en un mensaje de texto la palabra “FUTURISMO”. Este vínculo previo entre creadores y espectadores, mediado por la tecnología, constituye uno de los módulos del relato y tuvo una duración variable para cada espectador. Durante la obra se les indicaba que no debían apagar sus celulares y se les enviaba mensajes con textos que formaban parte de *Futurismo. Versión Beta*. Una vez concluido el espectáculo escénico se enviaron frases a los teléfonos celulares de los espectadores, en una lenta dispersión singular del vínculo con la propuesta teatral.

Ingresan, así, al hecho espectacular características emergentes de los consumos culturales actuales, en los que la delimitación espacial y temporal de lo espectacular se diluye. Este fenómeno se puede relacionar con el concepto de *Cybrid* (Anders 2001), creado con la conjunción de los vocablos híbrido y cibernético, que expresa espacios de interrelación entre el ciberespacio, el espacio físico y los objetos híbridos que participan por igual de ambos espacios.

El pasado del movimiento Futurista en nuestro presente

“El teatro poli-expresivo futurista será una central ultra potente de fuerzas abstractas en juego. Cada espectáculo será el rito mecánico de la eterna trascendencia de la materia, la revelación mágica de un misterio del dinamismo espiritual”. (Enrico Prampolini: *La atmósfera escénica futurista*. En Plassard, 2004)

En conjunción con la indagación de los objetos digitales como soporte del discurso teatral, abordamos las producciones y las premisas del movimiento futurista italiano creado por el poeta y dramaturgo Filippo Marinetti en 1909, que proponían un elogio de la velocidad y el reinado de las máquinas. Así como su vehemente vinculación del Arte con la política, que lo llevó a apoyar el Fascismo e incluso participar en acciones bélicas bajo el lema de “*la guerra es la única higiene del mundo*”. Encontramos similitudes en nuestras actitudes ante

ANUARIO DE LA FACULTAD DE ARTE

las modernos dispositivos digitales y la que postulaban estos vanguardistas de hace más de 100 años, resuena con inquietante actualidad su concepción de que “*la verdadera belleza artística radica en las máquinas y la velocidad*” (Marinetti, 2003).

Los movimientos de vanguardia del siglo XX como el Futurismo, generaron éticas y estéticas que retornan insistentemente al campo artístico y dan cuenta de la genealogía de fenómenos que, a simple vista, parecen novedosos. Como ejemplos podemos citar la consideración de la acción colectiva, generando grupos estructurados o agrupamientos efímeros y la creación de nuevas vías de difusión de la obra, periféricos a los canales institucionales tradicionales. Pero, fundamentalmente, estos movimientos abrieron espacios para la pluridisciplina posibilitando que cada creador se desempeñara en variados campos de expresión, generando nuevos vínculos que dislocan las barreras internas entre las artes, así como entre estas y otras formas de acción política y social.

La dimensión política del Arte queda expuesta en las acciones y manifiestos que produjeron Marinetti y sus seguidores futuristas, que proponían diluir los límites tradicionales entre la acción artística y el activismo político. Poner de manifiesto la vinculación con políticas fundamentalistas y acciones bélicas en las que se embarcaron integrantes del movimiento futurista, también, aporta una mirada que entra en tensión con cierta concepción ingenua hacia el arte y la tecnología, que pretende ubicarlas como expresiones culturales ajenas a las tensiones del poder.

El movimiento futurista propuso un teatro sintético, una música de ruidos, un modelo mecánico para el cuerpo y la simultaneidad como forma expresiva. Estas reglas establecidas a principio del siglo XX resultan actualmente parte habitual de nuestras producciones y consumos culturales, por lo tanto se puede observar -a una distancia temporal de más de cien años- que este futurismo sigue produciendo efectos de sentido desde un pasado lejano. En

nuestra puesta incluimos una escena de “poupée électrique” (1909) de Marinetti, la que se considera como la primera mención de la figura de un autómatas o robot en la literatura teatral, en la que cada una de las actuaciones de los actores (grabadas previamente) proviene de una pantalla de un teléfono celular que detentan los mismos actores en la escena; esta a su vez es filmado y proyectado en otra pantalla de grandes dimensiones, amplificando simultáneamente esta interacción entre pantallas de pequeño formato y los gestos que provoca la manipulación de estos aparatos tecnológicos.

Por su parte, la condensación (a la manera freudiana) de sentidos en el cruce significativo que propone la palabra “Futurismo” funcionó como otro eje que motorizó el relato dramático. Pensamos al futurismo como nominación de una relación frenética con el porvenir tecnológico. Como metáfora de las cambiantes percepciones, singulares y sociales, del paso del tiempo.

Exploramos la tensión manifiesta entre nuestra percepción vivencial de la temporalidad, cíclica y redundante, en contraposición a la que se propone desde el mercado de los productos tecnológicos. Las contradicciones entre el tiempo de avance lineal implacable en el que se ancla la actual tecnología (proponiendo siempre algo “mejor” y más rápido, y por lo tanto algo más viejo y más lento) y los tiempos humanos circulares y recurrentes.

Esto nos llevó a atravesar la escena de manipulaciones simbólicas de los tiempos presente, pasado y futuro, guiadas por conceptos que ponen el centro de su significación en la temporalidad y su multiplicidad de percepciones subjetivas: anacronismo, ucronismo, sincronía, asincronía.

Desde este recorrido podemos concluir enunciando que consideramos que el Teatro puede aportar sentido a la tecnología al incorporar a este rito social milenario el espacio personal y subjetivo en el que se inscribe el uso de tecnologías digitales para cada uno de sus usuarios. Porque más allá de que la utilicemos para intentar vincularnos con otros, el uso de la tecnología es un acto

ANUARIO DE LA FACULTAD DE ARTE

eminentemente individual que desde muy pocos años ha invadido nuestros usos cotidianos. Estas modalidades perceptivas emergentes permiten explotar la capacidad de percepción simultánea, veloz y caótica que propone la tecnología digital. Teatralmente nos permite jugar con diversos espacios de la enunciación (chat, sms, videoconferencia, etc.) y con la producción significativa que esto genera en cada receptor.

Si Walter Benjamin (1973) hablaba en 1936 sobre las implicancias de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, en nuestra época deberíamos reflexionar, además, sobre la obra de arte en tiempos de transformación tecnológica, y las modificaciones en los modos de percepción y producción teatral que esto implica.

La manipulación de objetos digitales virtuales en la escena teatral no contradice, como se podría suponer, el carácter aurático -en contraposición a otras manifestaciones que son pasibles de reproducción técnica- poniendo de manifiesto que, a pesar de basarse en la tecnología, el hecho teatral se ancla en su trazo de experiencia irreplicable y que tiende a escapar de la fácil homogeneización que implica la transformación en mercancía de los objetos susceptibles de reproducción técnica.

“La experiencia convivial tiene puntos ciegos y funciona por contagio. Transcurre, es efímera y es imposible de retenerla, reconstituirla o restaurarla en su dimensión presente. Al convertirla en artefacto de la memoria, se la desnaturaliza: no se conoce la experiencia convivial sino un artefacto construido para una aproximación prácticamente imposible”. (Dubatti, 2002: 55)

Cada vez poseemos mayores posibilidades de acceso, sin necesidad de complejas maquinarias, al procesamiento de imágenes y sonido en tiempo real, la proyección en 3d, la interacción por videoconferencia con actores que están en otros puntos geográficos. Estos recursos, si bien están disponibles, requieren de una exploración dramática que logre una articulación significativa con el desarrollo de los lenguajes artísticos escénicos. Esta utilización de las nuevas tecnologías se encuentran más difundidas desde las propuestas masivas de los shows imponentes desarrollados por grandes empresas, Consideramos que se puede (y se debe) encarar exploraciones que aborden el uso de nuevas tecnologías desde los tiempos íntimos y metafóricos del teatro, transitando también los aspectos imperfectos y fallidos de la tecnología, así como las significaciones que se van condensando en estas modernas prótesis que van ocupando (y creando) cada vez más espacios.

Bibliografía

- Anders, P. (2001) “Hacia una arquitectura de la mente”. Ponencia.
Acceso el 15 de Abril de 2012
<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/anders0302/anders0302.html>
- Benjamin, W. (1973) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ed. Taurus, Madrid.
- Carrión, A. (2009) “El artista de la mirada” *Cuadernos del Picadero*, Año V (18), 28-34. Instituto Nacional del Teatro.
- Causey, M. (1999) “The Screen Test of the Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology”. *Theatre Journal*. Vol. 51, No. 4, Theatre and Technology (Dec., 1999), pp. 383-394.
- Dubatti, J. (2002) *El teatro Jeroglífico. Herramientas de poética teatral*. Atuel, Buenos Aires.
- Marinetti F. T. y otros (2003) *Futurismo. Manifiestos y textos*. Quadrata, Buenos Aires.
- Muller, J. E. (2010) *Intermediality and Media Historiography in the Digital Era*. Acta Univ. Sapientiae, Film And Media Studies, 2 (2010) 15–38.
- Picon-Vallin, B. (1998) *Les écrans sur la scène: tentations et résistances de la scène face aux images. L’age d’homme*, Lausanne.
- Plassard, D. (2004) *Les mains de lumière. Anthologie des écrits sur l’art de la marionnette*. Institute International de la Marionnette, Charleville-Mezières.
- Rinaldi, M. (2003) *Historia de la Iluminación Escénica*. Boletín del Instituto de Investigaciones en Historia del Arte, año 1, n°1, pp.83-94, Instituto Universitario Nacional del Arte, Buenos Aires.