

Procesos creativos a distancia:

El teatro auditivo virtual “ TODO QUE OIR”

Prof. Mag. Guillermo Dillon

Prof. Mag. Marcela Juárez

Resumen

Memoria del proceso creativo del ciclo “Todo que Oír”, relatos grabados y espacializados que convocan a un auditor con auriculares y ojos cerrados. Esta propuesta, generada ante la imposibilidad del convivio teatral, intenta reelaborar en forma asincrónica el ritual teatral generado en las 3 ediciones de la obra “Nada que Ver (teatro oscuro)”. El ciclo fue dirigido por Marcela Juárez y Guillermo Dillon, protagonizado por el grupo de Teatro Oscuro de Tandil y estrenado online durante los primeros meses del ASPO del año 2020. Exponemos las particularidades de este proceso, emparentado con el radio teatro y los nuevos consumos digitales, en el que la escucha -en su incompletud sensorial- invoca una mayor actividad subjetiva del auditor procurando generar una hiperrealidad sonora.

Palabras Claves

TEATRO OSCURO – PSICOACÚSTICA – OBJETOS SONOROS - TECNOLOGÍA – TECNOVIVIO

Abstract

We present a synthesis of our acousmatic creative process “Todo que Oír”. Brief recorded stories to be heard with headphones and closed eyes. These works were generated as an alternative to the impossibility of a face-to-face meeting with the public, attempts to asynchronously rework to the theatrical ritual generated in the 3 previous editions of the play “Nada que Ver (Dark Theater)”. These plays were directed by Marcela Juárez and Guillermo Dillon and were starred by the group “Teatro Oscuro de Tandil”. This set of works was uploaded to the internet during the 2020 health quarantine.

We expose the particularities of this process, which has links with radio theater and new digital media consumption. The sense of hearing - in its incompleteness - generates activity in the perceiving subject, who tends to experience a hyper-reality of sounds.

¹ Departamento de Teatro y Educación Artística. Facultad de Arte. UNCPBA. Tandil. Profesordillon@gmail.com.ar

² Departamento de Teatro y Educación Artística. Facultad de Arte. UNCPBA. Tandil. mjuarezsmith@gmail.com.ar

Keywords

DARK THEATER - PSYCHOACOUSTICS - SOUND OBJECTS- TECHNOLOGY - TECNOVIVIO

El grupo de Investigación de Procesos Creativos en Artes Escénicas (IPROCAE) de la Facultad de Arte de la UNCPBA, lleva más de diez años indagando las problemáticas y dinámicas singulares que se ponen en juego a la hora de generar propuestas teatrales situadas. En dicho lapso hemos creado y analizado diversas producciones escénicas, en un espectro que abarca teatro político; teatro de objetos; teatro físico; teatro oscuro; teatro y tecnología, así como puestas “site specific” de textos clásicos.

Caracteriza la acción de este grupo el estar conformado por docentes - artistas - investigadores que analizan sus propias prácticas y los bordes conceptuales que tensionan el campo teatral.

¿Cómo surge “Todo que oír”?

En el arduo intento de responder a las demandas institucionales como docentes e investigadores de teatro en medio del aislamiento social obligatorio de 2020, observamos que nuestro espacio como hacedores del teatro había quedado relegado. Reapareció, así, una vieja propuesta de combinar las investigaciones sobre teatro oscuro junto a las manipulaciones tecno-sonoras que conforman nuestras recientes exploraciones y que no habíamos encontrado - hasta ese momento- manera de enlazarlas en un espacio convivial teatral.

La abstinencia teatral forzada inauguró un espacio grupal virtual que -pantallas mediante- recuperó saberes y formas de crear propios.

Fruto de dichas inquietudes, surgió “Todo que oír” (parafraseando al ciclo “Nada que ver”) el cual toma la forma de episodios, breves relatos grabados y espacializados que convocan a un auditor con auriculares y ojos cerrados e intentan re-crear (re-elaborar) en forma asincrónica el ritual teatral que tantos espectadores disfrutaron en las 3 ediciones de la obra “Nada que Ver (teatro oscuro)”

Otra escena sonora

En nuestra investigación de los cruces entre tecnología y teatro, el desarrollo de las herramientas de generación, edición y difusión del sonido ocupan un lugar central. (Dillon 2016, 2018)

Las nuevas tecnologías nos permiten manipular de formas impensadas los esquivos fenómenos acústicos y hoy, más que nunca, pueden ocupar en un sentido amplio el lugar de “objetos sonoros” como postulaba Pierre Schaefer (1976).

Además de todas las consideraciones psicoacústicas del arte sonoro, emerge con la tecnología una dimensión teatral impensada. Al poder tratarlos como objetos, los sonidos digitalizados se transforman en elementos susceptibles a las operaciones propias del teatro de objetos. Pueden ser manipulados, deslocalizados, fundidos y transformados con un gran potencial lúdico y poético.

En los dos episodios de “Todo que Oír” se trabajó sobre escenas sonoras cotidianas que se tornan surreales que, a partir de sonidos reconocibles editados, presentan una “otra escena”. No se trata solamente de recrear la omni-espacialidad propia de la percepción sonora, sino indagar a partir de estas características perceptivas y posibilidades técnicas en lo que algunos llaman “hiperrealidad sonora” (Levitin 2006) creando impresiones sensoriales complejas que nunca tendremos en la percepción del mundo real.

Esta propuesta técnico-sonora se emparenta, también, con la tradición artística del radio teatro. Práctica en la que el auditor lograba reconstruir con su imaginario una evocación acústica del hecho teatral desde una escena hogareña congregada en torno al aparato radiofónico.

En este caso el relato no referencia ni busca re-crear o re-mediar (traducir a otro medio) un hecho teatral ausente, propone una inmersión sensorial en una experiencia individual que hace presente quien acepta la invitación virtual. En ese camino la dramaturgia de estos episodios propone el relato de un momento percibido por el protagonista y dirigido al auditor / espectador en una relación uno a uno.

Sin embargo, al igual que en el radioteatro, persiste la construcción de imágenes ilusorias a partir de lo sonoro. Sonidos grabados en distintos contextos se funden creando paisajes acústicos, con la particularidad de la direccionalidad y emulación espacial que posibilitan las nuevas tecnologías

Como referencia entre los actuales consumos culturales, podemos establecer una vinculación con la creciente difusión de contenidos ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response/respuesta sensorial meridiana autónoma) que hacen alusión a sensaciones placenteras que producen estímulos sonoros y audiovisuales suaves (Barratt et al. 2017). Estos contenidos se distribuyen en formato de audio y/o video por youtube y otras plataformas e invocan, mediante grabaciones con micrófonos ultrasensibles y espacializados, una intimidad sensorial que intenta traspasar las distancias tecnológicas y espacio-temporales entre sus participantes.

Descansar la mirada

En el contexto actual de aislamiento de los cuerpos, las pantallas ocupan de manera desproporcionada el lugar de contacto y expectación. Nuestra propuesta apela a suspender por un momento la mirada hacia las pantallas, que irrumpieron en diferentes formas y espacios (ocio, trabajo, vínculos, compras, erotismo, etc.) en procura de la supervivencia de nuestros proyectos de vida. Convocamos a descansar un momento de las ráfagas de imágenes visuales virtuales que recibimos diariamente y que han capturado nuestro espacio sensorial cotidiano.

En épocas pandémicas en las que el hecho teatral queda relegado a sus registros audiovisuales, intenta recuperar algo del ritual del espectador - en este caso auditor- que aporta activamente sus imágenes y sensaciones a partir de sonidos y relatos que circulan por el espacio personal de escucha manipulados digitalmente.

La utilización de auriculares y el pedido de anulación del sentido de la vista aportan para que emerja “otra escena” en el auditor. Los audífonos, también, apartan al participante del continuo doméstico, creando un espacio diferenciado y separado del entorno sonoro cotidiano (como en el teatro) para que suceda, al decir de Dubatti (2020), este tecnovivio monoactivo.

La mirada recorta y significa totalidades - y mucho más en los formatos digitales que implican un enfoque, una dirección de esa mirada- en tanto que las características de la escucha nos enfrenta a una incompletud sensorial que invoca una mayor actividad subjetiva del auditor.

Teatro sensorial en Tandil: la trilogía Nada que ver (Teatro oscuro)

La experiencia de Teatro oscuro en Tandil comenzó en 2009 a partir de la puesta a prueba de un entrenamiento en la oscuridad con un grupo de estudiantes del Club de Teatro (Sala de Tandil co-fundada y dirigida desde 1996 por Marcela Juárez). Estrenamos Nada que ver (teatro oscuro) pensando que sería una experiencia aislada y hoy el público le llama “la uno”.

Desde entonces hemos completado con el grupo 3 montajes en forma de trilogía que no revisten carácter de continuidad y pueden vivenciarse en cualquier orden, Lo que las une es el procedimiento, el abordaje y los tipos de hipótesis de creación.

Nuestras experiencias se encuadran en el término teatro oscuro, evitando la denominación “ciego” que suele asociarse a la discapacidad y, más puntualmente, porque en estas propuestas la oscuridad no es una carencia sino una condición de lo escénico, una cualidad de la luz. Así, la oscuridad puede ser también objeto, materia, espacio que no se vive como un límite sino más bien construye un espacio potencial de infinitas posibilidades escénicas.

Lo auditivo tiene en estas propuestas una participación muy importante, no siempre en forma de palabra. De hecho la palabra se presenta con una sustracción deliberada y en ocasiones se elude la lengua local para generar otras percepciones sonoras no idiomáticas.

Es la escucha semántica la que orienta la construcción de ficción en presencia de palabra o sonido en escena.

La palabra/ texto y la palabra / objeto sonoro o sólo como material sensible, susceptible de ser oído, ofrece sonoridad, ritmo y cualidad asociativa, condensatoria y poética por encima de la cualidad representativa del lenguaje.

La música y los mensajes auditivos codificados -como las sirenas o las bocinas- los modos del habla y todos los sonidos reconocibles de lo cotidiano son un lenguaje. Ningún sonido sería, si entendemos este carácter social del universo acústico, totalmente ingenuo. El sonido siempre es referencia de algo. El silencio, también. De tal modo, todo lo oído sucede.

Saltar los límites. La experiencia de la variación.

Si bien el teatro sensorial en oscuridad postula por un lado un actor coral / colectivo y un espectador individual (ya no un cuerpo público), en este caso el tecnovivio ofrece una nueva relación: Un “uno a uno”. Se trata de una teatralidad “al oído” sucedida en el ámbito doméstico y con un espectador singular, aislado en un juego propio de escucha.

La poética del teatro oscuro en Tandil, se instala dentro de un tipo de relato no causal y casi siempre fragmentario. La hipótesis es la de desplegar un instante, o un momento de la percepción transformándolo en tiempo escénico. Esa premisa nos permite jugar con los objetos sonoros en esta nueva experiencia. En el primer episodio, el material elegido para crear escena es un cuento que describe un relato casi interior y la tarea dramática fue desplegarlo.

En el proceso creativo de esta experiencia también enfrentamos una enorme incertidumbre en torno a las relaciones y percepciones entre nosotros, los hacedores, que habituados a una tarea sensorial de indagación grupal y escucha integral, veíamos mediada aquella conexión de la que nos sentíamos orgullosos y cuyas estrategias conocíamos.

Por otra parte, nuestra propuesta de Teatro oscuro a lo largo de estos diez años viene insistiendo en aquellos sentidos llamados “menores” (tacto, olfato y gusto) y postulando su trascendencia por encima de los sentidos más racionales relacionados con el lenguaje o las formas de comunicación codificables.

Sin embargo, la emergencia actual reeditó la preocupación por el sonido y la palabra pronunciada en tanto objeto sonoro. Y el teatro siempre encuentra fisuras por donde filtrarse.

La fuerza de la teatralidad se hace evidente. Nuestro trabajo mediado, en solitario y en una especie de red asincrónica resultó en sí mismo un modo de teatralidad. Al menos existe una imagen de ese tejido virtual que producimos mientras montamos el episodio. Y, como parte de esta construcción novedosa, no trabajamos por videoconferencia, tácitamente la mirada no participó del proceso creativo. Los participantes del proyecto no nos vimos durante su elaboración, sólo nos escuchamos o leímos.

Imágenes de los ensayos

Una particularidad de este proceso creativo radica en que los intercambios entre los integrantes del grupo se realizaron de manera asincrónica. Sin copresencia real ni virtual, solo mensajes escritos y de audio que cada uno fue escuchando/leyendo, generando y pensando en soledad.

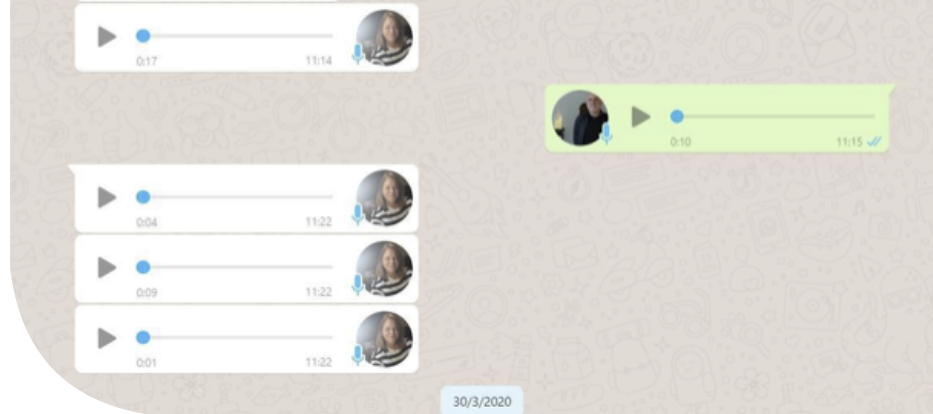


Figure 1. Mensajes y audios de Whatsapp

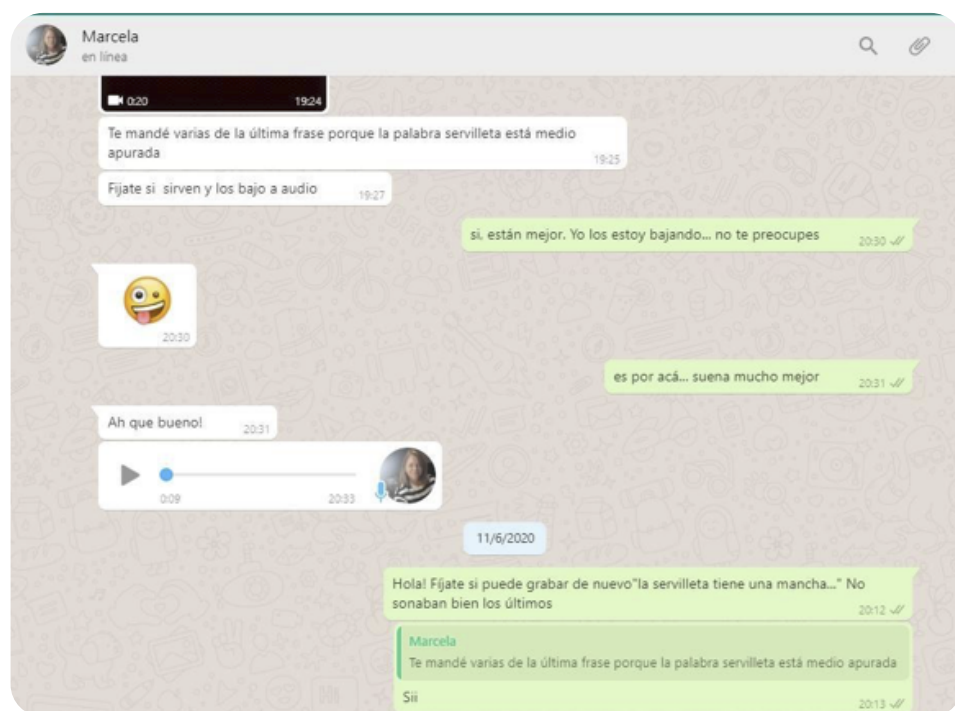


Figure 2. Mensajes, audios y emoticones de Whatsapp

-Y el armado final -la puesta en escena- en un procesador digital de audio:

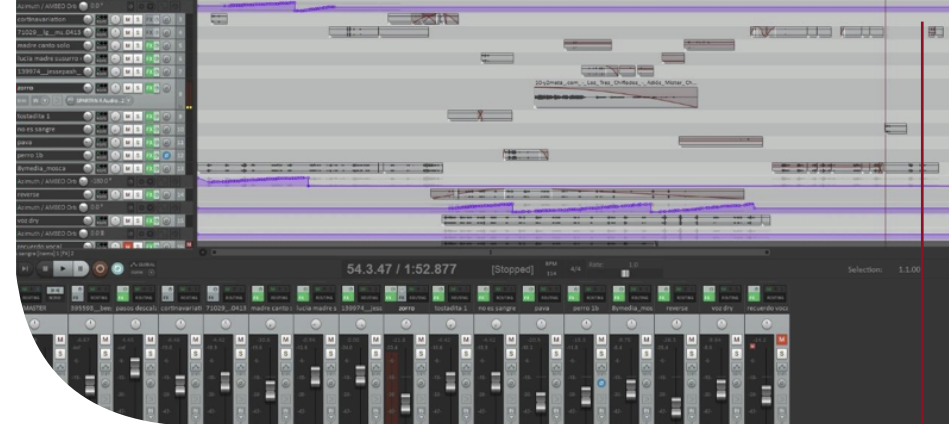


Figure 3. Procesador digital de audio

Conclusiones

La privación de nuestras actividades teatrales habituales, forzada por el COVID-19, impulsó un proceso creativo inédito que inauguró un espacio grupal virtual que -pantallas mediante- recuperó saberes y formas de crear propios.

La comunidad teatral lo ha recibido con muy buenas críticas, así como los espectadores/auditores que encontraron en nuestra propuesta una forma diferente de vincularse con los relatos mediados por la tecnología³. Más allá de las buenas críticas que hizo Jorge Dubatti a “Todo que Oír”, recuperamos su conclusión sobre estas propuestas a las que ubica como “tecnovivio auditivo”:

“En esta época en la que nos encontramos impedidos de establecer el ritual teatral pleno las formas de tecnovivio auditivo, liminales con el teatro convivial por el uso de técnicas teatrales, en su soporte tecnológico virtual, proponen nuevas poéticas, pueden acceder a grandes audiencias a través de los vínculos desterritorializados, y, si bien no proponen la experiencia del teatro, vienen a sumarse a la amplia oferta del pluriverso de las artes del espectáculo para los trabajadores. Como decíamos, convivio y tecnovivio no compiten ni se superan: ni campeonato ni evolucionismo. Pluralismo de sopa cuántica.” (J. Dubatti, 2020: 30)

³ A la fecha, los episodios de “Todo que Oír” han recibido cerca de 1500 vistas en Youtube.

⁴ Revista Artez 234 (Julio- Agosto 2020) Editorial Artezblai <http://www.artezblai.com/artezblai/images/banners/artez234.pdf> ; Revista Acción <https://www.accion.coop/piezas-en-el-aire> ; Reseñas CELEHIS. Facultad de Humanidades de la UNMDP <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/reselehis/article/view/4409/4505>

Con clara conciencia de que no estamos “haciendo teatro” este nuevo formato emergió como un precipitado de trayectorias de investigación escénica, que tomó su forma estética en el contexto de aislamiento social.

Lo no experimentado casi siempre suma, reedita dudas, incertezas, genera acción y des-mecaniza la percepción. Tal vez de eso se trate la búsqueda.

Links a los episodios de “Todo que oír”

■ <https://www.youtube.com/watch?v=yamnzYvzIMk>

■ https://www.youtube.com/watch?v=6_0klrLULs4

Referencias Bibliográficas

Barratt E., Spence C. y Davis N. (2017) Sensory determinants of the autonomous sensory meridian response (ASMR): understanding the triggers. PeerJ 5:e3846

<https://doi.org/10.7717/peerj.3846> en https://peerj.com/articles/3846/?utm_source=TrendMD&utm_campaign=PeerJ_TrendMD_1&utm_medium=TrendMD

Dillon, G. (2016) *El Mapping Como Performance Teatral. Análisis del Proceso Creativo de la Intervención Urbana “Contra La Pared”*. Escena Uno. Tandil: UNCPBA; Facultad de Arte; IndEEs. 2016 vol.5 n°III. p1 - 8. issn 2362-4000.

Dillon, G. (2018) “*La Máquina Onírica: Creación en tiempo real*” Artilugio. Revista del CepiA, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba: Centro de Investigación y Producción en Artes, Facultad de Artes, UNC. 2018 vol. n°. p - . issn 2408- 462X.

Dubatti, J. (2020) *Teatro y territorialidad. Perspectivas de Filosofía del Teatro y Teatro Comparado*, Barcelona: Gedisa.

Dubatti, J. (2020) “*Experiencia Teatral, Experiencia Tecnovivial*” En revista Rebento, São Paulo, n. 12, p. 8-32, jan - jun 2020.

Levitin, D. J. (2006). *Tu cerebro y la música. El estudio científico de una obsesión humana*. Barcelona: RBA.

Schaeffer, P. (1996) *Tratado de los objetos musicales*. Alianza Editorial, Madrid.