

**EL MAPPING COMO PERFORMANCE TEATRAL.
ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO DE LA INTERVENCIÓN URBANA “CONTRA LA PARED”**

Prof. Mg. Guillermo A. Dillon - IPROCAE (Investigación de procesos creativos en artes escénicas) -
Facultad de Arte - UNCPBA.
gdillon@arte.unicen.edu.ar

Resumen: Analizamos algunos aspectos del proceso creativo de la performance de video mapping “Contra la Pared”. Articulamos la estructura modular del software y el discurso artístico que genera una narración en forma de palimpsesto hipermedial. Esta intervención urbana se piensa como manipulación en tiempo real de objetos digitales, así como acción artística comunitaria que aporta nuevos significantes al espacio público y a la memoria colectiva.

Palabras Clave: Video Mapping – Teatro – Procesos Creativos - Palimpsesto –Objetos Digitales

Abstract: We analyze certain aspects of the creative process in a video mapping performance called “Contra la pared” (“Against the Wall”). We articulate the modular software structure and artistic discourse, which generates a hypermedial narrative as palimpsest form. This urban intervention was built as real-time digital objects manipulation, and also like artistic community action that brings new perspectives to public environment and collective memory.

Key words: Video Mapping - Theatre - Creative Process - Palimpsest – Digital Objects

Introducción

Este escrito es producto de las indagaciones del proyecto de investigación “Dinámicas actuales de los procesos creativos en artes escénicas” radicado en el grupo IPROCAE (Investigación de procesos creativos en artes escénicas) de la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Este proyecto se articula, a su vez, con el programa de investigación “*Poéticas contemporáneas: estudios sobre los lenguajes múltiples en los procesos de creación teatral*” radicado en el CID, Centro de Investigación Dramática. Esta doble pertenencia contextualiza los procesos creativos a indagar, caracterizados por la fragmentación y el entrecruzamiento de lenguajes. Analizaremos el proceso de creación de la intervención urbana de video mapping “Contra la pared” con dirección, realización de video y música original de Guillermo Dillon y asistencia técnica de Juan Pablo Pintos. Fue presentada el 23 de Marzo de 2016 en la Facultad de Arte de Tandil, en el marco de las actividades de la semana de la memoria con motivo del 40° aniversario del último golpe cívico-militar.

La proyección se realizó sobre la fachada del edificio de la escuela domiciliaria 502, situada enfrente de la sede de la Facultad. Se trata de una vivienda familiar de dos plantas, con una estética arquitectónica que se podría ubicar en los años ´70. El video mapping se adaptó a la fachada y ventanas de color blanco, la secretaría de extensión de la Facultad de Arte solicitó el apagado del alumbrado público para mejorar el contraste de la proyección, que se realizó con dos proyectores *Ben Q* de 3000 lúmenes.

Esta propuesta de investigación artística se encuentra atravesada por el funcionamiento de las estructuras modulares, por lo tanto las secciones de este escrito seguirán dicho modelo. Son susceptibles de ser leídas como unidades autónomas y ser combinadas bajo diversos órdenes aleatorios.

El video mapping como espectáculo (localizado)

Podemos pensar la especificidad del video mapping como una proyección que sale de los cánones de una proyección audiovisual en una pantalla. (Standard, destinada a tal fin). El video mapping dialoga con las formas de los objetos, aportando a través de la proyección adaptada ilusión de profundidad y tridimensionalidad volumétrica. Esta técnica se inscribe en el campo de vinculaciones entre operaciones virtuales y entornos físico, que han posibilitado la emergencia de entornos híbridos que resultan de esta experiencia que se ha denominado como realidad aumentada, en el caso de una ampliación de un entorno físico por lo virtual, y virtualidad aumentada, cuando implica la ampliación de lo virtual en un espacio físico

determinado. Por lo costos que implica su ejecución técnica, el video mapping se ha desarrollado primordialmente en el campo de la publicidad, de imagen corporativa y en eventos populares de gran escala. Durante 2010, año de conmemoración de numerosos bicentenarios latinoamericanos, cobró una gran visibilidad a partir de los espectáculos masivos generados con esta técnica aplicada a monumentos públicos en Chile, Venezuela, Colombia, México y Paraguay. En nuestro medio dichos festejos popularizaron esta técnica a partir de la performances realizadas en el Cabildo, la reapertura del Teatro Colón en la ciudad de Buenos Aires y en la rambla de Mar del Plata, así como experiencias menores en otras localidades. Cabe acotar que anteriormente, en 2009, se aplicó también video mapping en la fachada del Palacio Barolo.

Los espectáculos de luz y sonido de algunos centros turísticos (Ruinas de San Ignacio, Casa de Tucumán, etc.) también apelan a esta interacción, que genera un espectáculo basado en la tecnología lumínica, proyecciones y sonido adaptados a un espacio determinado. Pero particularmente son los Dj's, y específicamente su derivación audiovisual denominada Vj's, los usuarios privilegiados de esta tecnología y a los cuales la industria les ofrece software y dispositivos especializados con actualizaciones permanentes. En el ámbito del espectáculo local tiende a utilizarse en grandes producciones de ópera o del teatro comercial, involucrando equipos de trabajo y dispositivos

tecnológicos de alto costo. Se observa una propuesta artística escénica con desarrollo de un lenguaje propio en la obra de la coreógrafa y video realizadora Margarita Bali, quien ha utilizado el video mapping en diversas instalaciones y propuestas teatrales y de danza¹.

En tanto, los contenidos audiovisuales en el teatro independiente tienden a ocupar asiduamente la escena y a la hora de su proyección -por lo menos en nuestro medio- se mantiene el uso de pantallas, más o menos convencionales, así como los cuerpos de los actores o superficies escenográficas que siguen operando como pantallas de proyección de imágenes en formatos estandarizados. En 2011 utilizamos la técnica de video mapping de imágenes de actores sobre objetos en la puesta de la obra "Futurismo. Versión Beta", en la que se intentaba un cruce entre nuevas tecnologías y las premisas de adoración de la velocidad y las máquinas que proponía el movimiento Futurista italiano de principio del siglo XX.

Cronologías de la proyección de imágenes en escena

La generación de imágenes artificiales en la escena presenta una larga tradición, 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

¹ <http://www.margaritabali.com>

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. Como experiencias precursoras de la proyección de imágenes en el campo teatral, 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 un 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 hace visible principalmente en el modo de empleo de la banda sonora, el montaje, y la utilización de lo cinematográfico propiamente dicho en la puesta en escena. Consideramos que estas formas teatrales emergen en consonancia con “la cinematografización” que al decir de Lipovetsky (2009) opera en la percepción sociocultural global.

La omnipantalla mira la escena

El investigador Philippe Auslander (Picon-Vallin, 1998) observa que desde la década del ‘90 las pantallas se instalaron como mediación constitutiva de los espectáculos en vivo, básicamente en 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 dispositivos de imagen –gigantes y portátiles- ocupa cada vez mas 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. Desde una concepción sociológica, Gilles Lipovetsky en su ensayo “La pantalla global” (2009) introduce a la discusión su observación sobre una “cinematografización del mundo”, introduciendo neologismos conceptuales traducidos como “omnipantalla” o “pantallásfera” a través de los cuales se desarrolla un “hipercine”. Son los tiempos del mundo pantalla, de la todopantalla, contemporánea de la red de redes, pero también de las pantallas de vigilancia, de las pantallas informativas, de las pantallas lúdicas,

de las pantallas de ambientación. El arte (arte digital), la música (el videoclip), el juego (el videojuego), la publicidad, la conversación, la fotografía, el saber: nada escapa ya a las mallas digitalizadas de esta pantallocracia². Este autor habla de un culto a lo “hipervisual” propio del siglo XXI al que caracteriza como atravesado por una pantalla “...omnipresente y multiforme, planetaria y multimediatca”³. Estos fenómenos conllevan a considerar a la virtualidad y la multiplicidad de la imagen como generador de nuevas formas teatrales. Por lo tanto, se prefiere denominar este uso expresivo de las tecnologías como hechos intermediales (Muller, 2010) en vez de la denominación más utilizada de “multimedia”, lo intermedial desliza el acento hacia la interacción más allá de la experiencia sensorial que implicaría lo multimedial. Autores como De Toro (1999) proponen incluso hablar de transmedialidad, subrayando el carácter nómada del proceso de intercambio medial, la multiplicidad dinámica de sus posibilidades. El atravesamiento de esta “omnipantalla” que no deja afuera a los discursos escénicos, presenta potencias expresivas implícitas. 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.

Contra la pared: una creación modular

Los plataformas informáticas de producción audiovisual en tiempo real como *MadMapper*, *Arkaos*, *Resolume*, *VP7*, *Mapio2*, entre otros, frecuentemente utilizados para video mapping, presentan una estructura y un funcionamiento netamente modular, por lo tanto el diálogo artístico se modela siguiendo las características de la modularidad del pensamiento. La organización tecnológica configura una metodología de trabajo creativo que impone una impronta a la forma narrativa. El modelo modular conecta unidades separadas mediante hipervínculos más que por la lógica convencional de causa y efecto. Esta forma de conectividad constituye el núcleo de los nuevos procesos tecnológicos, cuyo efecto emula aspectos de la dinámica de la mente humana, y da expresión al hecho de que las ideas tienden a conectarse entre sí en un camino no lineal. Las principales características de la modularidad son la multiplicidad de opciones, las unidades independientes, las asociaciones libres, la elección personal, el cambio continuo, la apertura de horizontes no anticipados y la accesibilidad (Shani, 2007).

Para la performance “Contra la pared” se armaron módulos de video independientes (*Decks*) que se

²LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean. (2009) La pantalla global. Cultura mediática y cine en la época hipermoderna. Barcelona: Anagrama, Barcelona. p.22

³Id. p. 10.

distribuyeron en 3 capas (*Layers*) asignados a espacios físicos arquitectónicos definidos. Por las limitaciones técnicas se trabajó con el espacio del muro frontal, asociado a la exterioridad y dos espacios independientes de las ventanas, vinculados con lo cotidiano y lo interior. La composición audiovisual se realizó en vivo, siguiendo un patrón rítmico y sonoro planteado por tres obras musicales diferenciadas, algunos de los módulos poseían sonidos o voces independientes que se sumaban al paisaje sonoro. Cada módulo visual era factible de ser modificado en vivo, siguiendo parámetros asignables individualmente (Efectos, velocidad y dirección de la emisión, etc.) La intervención se realizó en tres oportunidades, con un resultado altamente variado en cada performance. La operación técnica cobró la forma de manipulación de “objetos digitales”, que se proponían en el espacio arquitectónico público conformando una realidad híbrida. A la manera de un teatro de sombras sofisticado, se componía en tiempo real conjuntamente a la iluminación de la calle, el paso de los autos, móviles policiales, niños que jugaban con las luces, transeúntes que no registraban lo que pasaba, otros que se detenían y espectadores que se sentaban a mirar el espectáculo.

Un 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. Así también como, congruentes con la intervención analizada, las premisas del grupo *Fluxus*, que a diferencia de Duchamp y su propuesta de llevar lo cotidiano al campo artístico, buscaba fundir el arte con lo cotidiano. Por otro lado este teatro objetual 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, lícitamente 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 las redes) a las interacciones. 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 fue un fragmento del espacio público fusionado con objetos audiovisuales digitales y el manipulador -ubicado en el ventanal de la Facultad de Arte al otro lado de la calle- se encontraba

relativamente oculto de la vista de los espectadores ocasionales.

El video mapping como palimpsesto hipermedial

El Palimpsesto nombra al fenómeno que se operaba al sobrescribir un pergamino en la antigüedad. Este soporte, a diferencia de los papiros, resultaba muy costoso y se imponía re-utilizarlo en nuevos escritos. De dicha época surge el palimpsesto, como una superficie que soporta, en distintos tiempos, escritos dispares. Los estudios literarios y psicoanalíticos lo rescatan para exponer aspectos de la intertextualidad significativa. En su materialidad la escritura del palimpsesto conserva, supera y suprime la letra precedente a la manera de la Aufhebung hegeliana. El palimpsesto nos ubica en la paradoja de no poder dar más importancia a ninguno de los dos textos que soporta, aunque uno prepondera temporalmente sobre el otro. Tensión que no se disuelve y nos reenvía constantemente a un punto de vista otro. Proponemos, entonces, una actualización de este palimpsesto en forma de intervención audiovisual que produce una hibridación entre imágenes audiovisuales y superficies arquitectónicas del paisaje urbano. Generamos, así, una sobre-escritura inédita que se inscribe como una hipermediación, ya que produce a la vez una opacidad y una consciencia del medio propuesto, proponiendo al espectador un reconocimiento de los diversos filtros mediáticos a través de los cuales se construye la percepción de lo cotidiano. Se espera que esta intervención opere en el imaginario sociocultural, transformando, ampliando y tensionando con la experiencia artística la percepción del mundo cotidiano compartido. Confiamos que algo de lo vivenciado seguirá operando cuando se transite rutinariamente por ese espacio público, en una resignificación de lo que se denomina "Realidad aumentada".

Bibliografía

-CAUSEY, Matthew (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.

-LIPOVETSKY, Gilles. y SERROY, Jean. (2009) *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la época hipermoderna*. Anagrama, Barcelona.

-MULLER, Jürgen E (2010) *Intermediality and Media Historiography in the Digital Era*. *Acta Univ. Sapientiae, Film And Media Studies*, 2 (2010) 15-38.

-PICON-VALLIN, Béatrice (1998) *Les écrans sur la scène: tentations et résistances de la scène face aux images*. L'âge d'homme, Lausanne.

-RINALDI, Mauricio (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.

-SHANI (2007) "Modularity as a guiding principle of theatrical intermediality. Medeaex: an actual virtual digital-theatre project", en Chapple y Kattenbelt (eds.), *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam-New York: Rodopi.