

Julián Arenas a ocho capítulos de ficción audiovisual con perspectiva de género, en el nuevo y emergente formato de Internet: las series *web*.

#### IV. Equipo de Coordinación Congreso Tendencias Escénicas

Coordinación Académica: Andrea Pontoriero.

Asesor Académico-Profesional: Héctor Calmet.

Comisiones / Escena sin fronteras / Red Digital: Andrea Marrazzi.

Auspicios: Adrián Jara.

Coordinadores de los Paneles de Tendencia: Gustavo Schraier, Gonzalo Córdova, Eva Halac y Ricky Pashkus. Coordinadores de Comisiones y ESF: Sonia Jaroslavsky, Gabriel Los Santos, Andrea Cárdenas, Paulina Ruiz Fernández, Laura Kulfas, Andrea Mardikian, Andrés Binetti, Daniela Di Bella, Nicolás Sorrivias, María Verónica Barzola, Elsa Pesce, Eugenia Mosteiro, Marina Mendoza, MagalíAcha y Rodrigo González Alvarado.

#### V. Escritos de los Coordinadores

En este apartado se transcriben los escritos elaborados por los coordinadores de las Comisiones de Debate y Escena sin fronteras. Estos *papers* traducen las distintas líneas temáticas tratadas durante las sesiones del 27 de mayo de 2016 en la Sede Cabrera 3641 de la Universidad de Palermo, los conceptos trabajados por los expositores y el debate posterior. Los mismos se presentan por orden alfabético, según el apellido del autor, como se indica a continuación:

- Acha, Magalí. *Escenografía, Iluminación y Vestuario*.
- Barzola, Verónica. *Innovación Tecnológica: una ruptura que integra pasado y presente*.
- Barzola, Verónica. *Lo titiriteable y el humor: un mundo extensivo y extensible*.
- Binetti, Andrés. *Puesta en escena, montaje y desmontaje*.
- Binetti, Andrés. *Dramaturgia*.
- Cárdenas, Andrea. *Cuestionamientos sobre el concepto de teatralidad*.
- González Alvarado, Rodrigo. *Lo escénico en los pliegues*.
- González Alvarado, Rodrigo. *Cruce de lenguajes*.
- Jaroslavsky, Sonia. *Públicos*.
- Kulfas, Laura. *Marketing de Espectáculos: Creatividad + Innovación + Pasión*.
- Mardikian, Andrea. *La verdad escénica*.
- Mardikian, Andrea. *La experiencia creativa en la actualidad*.
- Mendoza, Marina. *El modelo de gestión en red para visibilizar las producciones teatrales nacionales*.
- Mendoza, Marina. *La búsqueda de profesionalización del teatro independiente*.
- Mosteiro, Eugenia. *Dirección de Arte Escénica*.
- Pesce, Elsa. *La sonoridad de los actos*.
- Ruiz Fernández, Paulina. *Una apuesta por los clásicos, el cuerpo y un poco de humor*.
- Sorrivias, Nicolás. *Los nuevos paradigmas de la comunicación y difusión del arte escénico en la web*.

- Sorrivias, Nicolás. *En busca de la idea perdida: sobre la reconstrucción dramaturgica y el arte de la transposición en la escena*.
- Vallazza, Eleonora. *Reflexión sobre las relaciones entre la danza y el teatro desde la pedagogía en distintos niveles y espacios institucionales*.

#### Escenografía, Iluminación y Vestuario.

##### Magalí Acha

Comisión de debate y Reflexión en *Escenografía, Iluminación y Vestuario*, integrada por Paula Taratuto quien expuso sobre *El Rol de la dirección de arte: Creación de mundos, digital-analógico*, Magda Banach nos habló sobre *Concepto, diseño y materialización del vestuario para un espacio ficcional*, posteriormente Gonzalo Córdova, junto a Marcelo Cuervo nos hicieron *Recomendaciones para la práctica de las artes escénicas*, Andrea María Margarita Quadri nos contó sobre *Escenografía: 15 años de logros colectivos desde la pasión amateur: Reciclado de materiales y trabajo en equipo*, y finalmente Magalí Acha explicó los conceptos de *Documentación técnica - presentación de proyectos escenográficos*.

Se trabajó sobre diferentes temas que fueron mágicamente encadenados y unidos por la realización teatral, desde diferentes ámbitos y conceptos.

Fue de gran interés la exposición de la Dra. Quadri quién nos acercó a la posibilidad del trabajo profesional pensado como amateur. Explicó la forma de reciclar y componer que tienen en el grupo de teatro con el que trabaja y cómo un elemento se transforma en otro, logrando así con poco presupuesto generar escenografías que simulan tener un alto costo de producción. Esto nos lleva a reflexionar sobre el reciclado de elementos, tan poco común en la escena alternativa, comercial u oficial.

Paula Taratuto nos comparó el diseño de arte entre films de diferentes épocas y cómo el trabajo analógico se superpone con el trabajo digital y cómo se pueden crear mundos en ambos sistemas, sin perder la fantasía o el grado de realismo requerido por cada producción.

Por su parte Magda Banach desde del punto de vista del vestuario nos explicó como es el proceso creativo para encontrar el personaje desde lo que usa, cómo se viste a un actor para transformarlo en un nuevo ser. De qué medios se toma el vestuarista para poder llevar acabo su trabajo y que a pesar de todo se vea su diseño. Cómo usar la desnudez como concepto de vestuario y cómo el dibujo es la base del diseño de la indumentaria.

Gonzalo Córdova y Marcelo Cuervo junto con otros profesionales y docentes de iluminación se propusieron crear una serie de recomendaciones colectivas y una generación de estándares en los sistemas de trabajo, buscando que haya herramientas claras para el proceso de diseño y montaje de un espectáculo. Finalmente Magalí Acha se sumó a este concepto desde los estándares en el dibujo técnico y los sistemas de presentación de los proyectos escenográficos, haciendo hincapié en la falta de estructuras existentes en el campo teatral en materia de documentación y estandarización del trabajo. Ambas ponencias exploran las nuevas tendencias sobre la estandarización tan necesaria en estos tiempos.

Concluyendo y luego de observar que existe la inquietud de generar nuevas propuestas de trabajo que se amolden al momento histórico que vivimos, tanto desde la tecnología, digital vs analógica, como desde el reciclado y los sistemas de producción con cada vez menos presupuesto, y desde la generación de estándares podemos afirmar la necesidad de un cambio de paradigma desde el diseño teatral y desde la enseñanza del mismo. Como propuestas para el próximo Congreso se podría pensar en la formación desde el punto de vista del diseño teatral en las nuevas generaciones y el uso de la tecnología en los lenguajes escénicos.

### **Innovación Tecnológica: una ruptura que integra pasado y presente**

**María Verónica Barzola**

Los ejes de debate de la comisión de *Innovación, tecnología y ruptura escénica*, de la tercera edición del Congreso de Tendencias Escénicas, plantearon desde diferentes enfoques como la innovación tecnológica puede ser un hilo conductor y de fusión entre un pasado y un presente aparentemente inconexos. Es interesante indagar, en este sentido, en las razones por las cuales se introduce la tecnología al teatro y a los espectáculos musicales, *aggiornándolos* a las demandas de un consumo cultural contemporáneo deslumbrado por la espectacularidad escénica.

El fragmento de *Un Mundo Feliz*, de Aldous Huxley (2014, p.152), que refiere al lector bien podría aplicarse al espectador, otorgando ciertos indicios sobre las motivaciones de esta ruptura. En pequeño diálogo, Mustafá Mond argumenta los justificativos por los cuales prohíbe a la gente leer libros sobre Dios:

“-Por la misma razón por la que no les dejo leer Otelo: son antiguos; tratan del Dios de hace cientos de años. No del Dios de ahora-.

- Pero Dios no cambia-.

- Los hombres, sí-.”

El espectador también cambia. El público contemporáneo es impaciente, nacido y sumergido en lo audiovisual. Los registros de comunicación anteriores le producen extrañamiento, cuando no tedio. Las lógicas escénicas han realizado un viraje para captar a este nuevo consumidor cultural, con otros modos de codificación y decodificación del arte y su entorno.

Fabián Kesler, en *Música, arquitectura, tecnología e historia para un concierto de integración*, planteó el desafío de mezclar la historia musical, arquitectónica religiosa con la actualidad, con la propuesta de una performance realizada en la iglesia San Pablo Apostol (de Chacarita). El espectáculo *Según pasan los siglos se valió de joysticks* como instrumentos musicales para realizar un recorrido desde el medioevo hasta el barroco. En este caso, la yuxtaposición entre la música religiosa y la tecnología generó dos integraciones curiosas. Por un lado introdujo la música experimental a un espacio religioso, un entorno que le es completamente extraño. Por otro, convocó y atrajo al público que habitualmente

concorre al oficio religioso pero que no lo haría a una propuesta de estas características.

Por su parte, Leonardo Kreimer y Paula Taratuto, presentaron el proyecto *Mash Up: Dios es el DJ*. En esta propuesta, y como el concepto lo indica, se combinan lo artístico con lo tecnológico, buscando la sinergia de la interacción entre el video y el arte digital con el teatro físico, la danza aérea y la música. Asimismo integra la dramaturgia a la tecnología, generando un producto completamente nuevo y diferente de sus dos universos de origen.

La ruptura tecnológica también se materializa en la difusión de los límites escénicos. En *Relación escenografía-espectador: Una puesta que apuesta al espectador*, Ariadna Salvo analizó una experiencia escenográfica en la cual un velo, una delgada pared casi transparente es límite de la platea. Aquí, la tecnología genera la integración de un espectador activo a las escenas, pudiendo observar la historia desde una perspectiva personal.

Por su parte, María Guglielmelli en *Escenografía y Tecnología*, sostuvo que esta última es la que genera una integración entre las artes escénicas y las artes plásticas, formando nuevas formas creativas de comunicación no verbal.

José Wilson Escobar Ramírez, en *La escena socio-digital en La Candelaria y Mapa teatro*, realizó un recorrido por el devenir de dos compañías tradicionales de teatro colombianas, desde mediados del siglo XX hasta el siglo XXI. El autor planteó un interesante contraste: mientras que, durante sus inicios, introducían la realidad en la escena a modo de denuncia y con un matiz panfletario; actualmente, lo hacen de una manera altamente tecnológica y desde la preocupación por la recuperación de la memoria colectiva. En este caso, el poder de la interacción entre tecnología, realidad y escena es útil para abordar -con un lenguaje contemporáneo y a través del teatro cibernético- los recuerdos e imaginarios sociales del pueblo colombiano, y no solo para maravillarlo al público a través de la innovación escénica.

Si desde el planteo de Escobar Ramírez era ineludible que la realidad se filtrara en la escena para producir ficción y conciencia social, para Antonio Urrutia era inevitable que la ficción se integre a la realidad a través del uso de la tecnología, produciendo una mentira que vuelve absolutamente verosímil lo inverosímil. En *Cristo, de Teatro de Chile: Estrategias Mediales para Producir Realidad*, el autor reflexiona en torno a la multiplicidad de posibilidades significantes, producto del uso de medios audiovisuales en la práctica teatral y sobre la falacia referencial. Urrutia muestra una experiencia teatral en la que coexisten la actuación con una proyección fílmica que simula ser un registro en vivo de lo que sucede en el escenario. El video da, al espectador, una noción de realidad, mostrando cosas que desde la ubicación de su butaca no puede ver. Pero como “dos cosas idénticas no pueden ocupar el mismo espacio en el universo. Una siempre debe perderse” (Manguel, 2013, P34), la ilusión se diluye -poniendo en evidencia la inocencia del espectador- cuando se descubre que la filmación responde a una situación muy parecida, pero asincrónica.