

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.

Conclusiones

La innovación tecnológica ha generado un modo de reconciliación entre un ayer enfocado en el poder de la palabra y un hoy deslumbrado por la espectacularidad escénica.

La tecnología, el teatro cibernético, las proyecciones, el video y la innovación digital han elevado la propuesta de verosimilitud planteado por el teatro tradicional, borrando las fronteras entre lo real y lo irreal, entre el espectador y el actor, entre el escenario y las butacas.

Las innovaciones y las rupturas tecnológicas sucedidas en las artes escénicas en este siglo muestran como lo real se integra a la ficción o como lo real se mezcla con la realidad fantástica, como sostiene Barthes. Es decir, se dan en escena dos realismos “el primero descifra lo ‘real’ (lo que se muestra pero no se ve); el segundo dice la ‘realidad’ (lo que se ve pero no se muestra); (...) mezclar los dos realismos agrega a lo inteligible de lo ‘real’ la cola fantástica de la ‘realidad’” (Barthes, 2015, p.62). El desafío actual es no idolatrar la innovación, aplicar una mirada crítica a los cambios, preservar la calidad escénica, y no desatender el valor de la palabra y el argumento, en medio de esa búsqueda frenética de captar a nuevos espectadores que reclaman otros modos de consumir arte.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (2015). *El placer del texto y lección inaugural*. Cátedra de Semiología Literaria del Collège de France. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Huxley, A. (2014). *Un Mundo Feliz*. Barcelona: De Bolsillo.
- Manguel, A. (2013). *La musa de la imposibilidad*. Valparaíso: Puerto Ideas.

Lo titiriteable y el humor: un mundo extensivo y extensible

María Verónica Barzola

La comisión *Objetos, máscaras y humor*, de la tercera edición del Congreso de Tendencias Escénicas, abordó dos ejes bien diferenciados: la resignificación escénica de las máscaras y caretas, junto el universo de lo titiriteable, en el sentido más amplio del término; y el tratamiento del humor desde la figura de payasos, *clowns*, bufones hasta el contemporáneo *stand up*.

El universo de los títeres, sobrepasando la idea tradicional del muñeco movido por hilos u otros procedimientos, se posiciona como un lugar extendido y extensible que abarca a objetivos dramáticos (o con funciones dramáticas) que se mueven frente y para un público. Ya sea que se trate de corpóreos o planos; reales o ideales; antropomorfos o zoomorfos; animados directamente con el cuerpo, con las manos, con varillas o hilos; o suspendidos desde abajo o desde el mismo nivel (Pestalozzi, Parra y Perdomo, 2006, p.25) son infinitas las posibilidades de objetos que pueden ingresar en este terreno. Lo titiriteable (una silla animada, un vestuario que cambia de forma, una escenografía que se pliega y despliega, y

muñecos que comparten la escena con actores) pugnan por ganar espacio sobre otras áreas. De esta manera, se vuelven difusas las líneas de división entre escenografía, vestuario, actores y títeres.

Así lo sostiene Carolina Ruy -docente, titiritera y escenógrafa argentina- en *La importancia de la manipulación de objetos en la escena teatral*, cuando remarca que cada vez con mayor frecuencia se recurre al uso de objetos dentro de la escena teatral, aunque la mayoría de las veces tengan una presencia poco clara, un rol difuso o simplemente sean movidos para sacarles de su condición inanimada. Ruy explora especialmente la relación actor-objeto, haciendo hincapié en las posibilidades de vinculación existentes: ya sea del títere asociado al personaje o disociado de éste (y, por ende, con necesidades diferentes), e incluso del objeto ensambado al cuerpo del actor.

En este sentido, Leticia Fried -artista uruguaya y realizadora de elementos para la escena- acota que hay que trabajar sobre el imaginario del teatro de títeres que posee tanto el público como los actores, porque incluso estos últimos “tienden a ver la marioneta como una competencia y no como una herramienta”. Por otro lado, en *Marionetas y máscaras. Expresiones adultas*, propone que lo titiriteable no solo esté asociado al mundo infantil. Para Fried es un campo prolífero para nuevos proyectos dirigidos a otros rangos etarios, porque las preferencias de consumo cultural adolescente no están canalizadas por las propuestas teatrales contemporáneas. Por su parte, Azul Borenstein -escenógrafa, vestuarista, directora de arte argentina- abordó la idea de una escenografía y un vestuario vivo que ingresan al universo de lo titiriteable, borrando las fronteras entre unos y otros. Un río que crece y que tiene un fuerte rol dramático, y un vestido que se extiende para ocupar todo el espacio escénico, son parte de lo planteado en *Cuerpos imposibles y el universo de lo titiriteable*. Borenstein indaga en las diferentes formas de marionetizar objetos y formas abstractas, realizando un trabajo exhaustivo de experimentación y poetización de la materia.

Por su parte, Graciela Casanova -directora del Grupo de Teatro de Poesía Corporal Fet a ma de Argentina- comenta la experiencia de intersección entre el teatro y la danza, haciendo hincapié en los objetos puestos en escena con sentido dramático.

El segundo eje, abordó el tratamiento del humor desde la figura de payasos, *clowns*, bufones hasta el contemporáneo *stand up*.

En este sentido Lourdes Herrera -*clown*, actriz, directora y docente argentina- analiza la interacción necesaria entre actor-público para que el humor pueda sucederse. En *El péndulo: punto cumbre en clown, bufón y máscaras*, la autora explica que el buen funcionamiento del movimiento pendular indica que el artista, después de brindar un fragmento de su material al público, tiene que recibir lo que este le devuelve. Estos retornos del público, deberán a su vez ser tomadas con humor por el artista e influenciarán sus próximos pasos escénicos. Por su parte, María Eugenia Lombardi -productora cinematográfica argentina- plantea al humor como un elemento de sublimación y de transformación de la realidad. En *El humor es cosa seria*, Lombardi muestra