

- lighting - make-up - show marketing - performance - musical production - public - theater - technologies - trend - wardrobe

Resumo: O seguinte escrito aborda o design e desenvolvimento da Quarta Edição do Congresso Tendências Cênicas (Presente e futuro do espetáculo) para profissionais, criativos e teóricos, organizado pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo e o Complexo Teatral de Buenos Aires e realizado nos dias 22 e 23 de fevereiro de 2017 em Buenos Aires, Argentina. O mesmo contém uma descrição dos objetivos, a organização e a dinâmica do Congresso bem como também das atividades e espaços de participação programados. Detalha-se a agenda completa dos trabalhos expostos nos Painéis de Tendências, as Comissões de debate e Rodadas de Apresentação Cena sem Fronteiras, que inclui os resúmenes das conferências e os papers com as reflexões apresentadas pelos coordenadores da cada uma das comissões. Ademais, contém a listagem completa de auspicious governamentais e institucionais, a reseña

sobre o quarto plenário da Rede Digital de Artes Cênicas e a apresentação da terceira publicação do Congresso. Finalmente, incluem-se uma seleção das comunicações e papers (artigos) enviados ao Congresso (os mesmos apresentados alfabeticamente pelo autor).

Palavras chave: Atuação - caracterização - dança - direção do teatro - dramaturgia - treinamento corporal - cena - cenografia - espetáculo- iluminação - maquiagem - marketing de espetáculo - performance - produção musical - público - teatro - tecnologias - tendência - vestário.

(*) **Andrea Pontoriero.** Licenciada en Artes (Universidad de Buenos Aires, 1998). Profesora de Enseñanza Media y Superior en Artes (Universidad de Buenos Aires, 1998). Profesora y Coordinadora del Área de Teatro y Espectáculo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Es actriz y directora teatral.

Presente - Pasado - Futuro = Diseño escénico

Fecha de recepción: septiembre 2017

Fecha de aceptación: noviembre 2017

Versión final: enero 2018

Magalí Acha (*)

Resumen: Hay un momento para diseñar y un momento para producir. Hay un pasado y hay un futuro. Hay un sistema de trabajo posible de romperse todo el tiempo. Hay tecnologías nuevas.

El diseño visual de un espectáculo se trabaja en diversos momentos del proceso creativo, llegando a su resultado el día del estreno. En ese proceso creativo se ponen en juego diversas cuestiones: miradas diferentes sobre un mismo material, cuestiones técnicas, visión del público, intereses económicos de empresarios o grupos teatrales e influencia de empresas que fabrican materiales para el espectáculo.

¿Es posible generar una educación visual? ¿Es posible pensar como queremos trabajar en el futuro? ¿Es posible resistirnos a los cambios tecnológicos desfavorables para nuestro campo de acción pero impuestos por el mercado?

En este mar de preguntas nos sentamos a debatir sobre el pasado y el presente del concepto y del trabajo visual de un espectáculo.

Palabras clave: diseño de espectáculos - iluminación - nuevas tecnologías - escenografía

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 39]

El Diseño hoy y mañana

El diseño escenográfico y lumínico en el ámbito teatral se ve influenciado por las novedades tecnológicas que aparecen continuamente invadiendo nuestra era. En el teatro éstas son las áreas que más requieren adaptarse a esas nuevas tecnologías como, pantallas, proyectores, luces LED, motores, mecanización, efectos especiales, entre otras. Entonces, cómo adaptarnos sin que nuestro trabajo pierda el sentido dramático que requiere.

Así comienza Ernesto Bechara, diseñador de iluminación, contándonos como evolucionó la luz teatral a través de la historia. Una historia larga si la tomamos desde antes de la luz eléctrica o breve si contamos desde su aparición. Las luminarias teatrales que utilizamos actualmente se encuentran en proceso de extinción. Las empresas fabricantes de lámparas nos imponen nuevas tecnologías como las luces LED, pronostican que en unos años dejarán de fabricar lámparas incandescentes,

esas lámparas que usan nuestros “faroles” actuales como las *PAR*, los *FRESNEL*, los *PC*, los *ELIPSOIDALES*. Nos dicen que deberemos “adaptarnos” a utilizar un sistema de iluminación que funciona muy bien en los hogares y vía pública y en algunas luminarias teatrales, pero no en todo ni para todo. Entonces la pregunta es cómo desde nuestro lugar, desde nuestro espacio, podemos generar una postura que sea viable y escuchada por las empresas fabricantes de lámparas para que no se olviden de las necesidades teatrales. ¿Podremos reusarnos a los cambios tecnológicos? ¿Podemos no priorizar la eficacia sobre la estética? ¿Es igual una lámpara que la otra? ¿Puede una tecnología reemplazar a la otra?

Por su parte Silvana de la Torre, quién se desempeña como directora de arte, nos expone conceptos sobre la psicología del color y de la forma basándose en estudios de Goethe, Aristóteles y Héller. ¿Los colores necesitan tener un contexto para adquirir sentido, en cada contex-

to adquieren una entidad única produciendo un efecto de empatía o rechazo en el espectador, entonces nos preguntamos si existe un significado psicológico del color? Los colores tienen un efecto en el que especta que está delineado por el mandato social y cultural.

Las temáticas planteadas por María Guglielmelli y Gabriel Mosconi, se tocan con la idea de buscar lo dramático a través del objeto escénico expuesto por Ana María Cubeiro Rodríguez. Entonces comprendemos que un objeto es un elemento que se encuentra en escena que es posible de ser manipulado por el actor, podríamos ejemplificarlo como una extensión del cuerpo en una espada generando así una fusión o mimesis entre el objeto y lo humano. Cada objeto encierra una acción en potencia. Los objetos cotidianos se re-contextualizan en escena generando nuevas imágenes y usos. Un objeto nos permite generar nuevas poéticas, y siendo multifuncional podemos darle funcionalidad con la acción dramática. Las posibilidades de un objeto multifuncional son variadas, desde facilidad de transporte, posibilidades signílicas y dramaturgicas.

Finalmente, Magali Acha, Diseñadora de escenografía, expuso la contradicción constante entre las artes y la técnica, contrapuntos entre los cuales el teatro se encuentra cada vez más marcado debido a las influencias tecnológicas. Dichas dificultades plantean debates sobre sistemas de trabajo, debemos seguir siendo hacedores teatrales que hacen "de todo" o debemos especializarnos, trabajando y ampliando los equipos. La necesidad de un director técnico que coordine y unifique la producción de los elementos y trabajadores de la técnica teatral se hace cada vez más evidente en las producciones. ¿Podemos ser artistas que dominen la técnica pero que no dependan de ella para crear? Muchos técnicos devienen en artistas sin formación, ¿qué o quién es lo que les da entidad? ¿Es un técnico un gran artista? Ser un buen manejador y conocedor de la técnica hoy nos hace artistas, eso hace que cada vez más perdamos esa posibilidad que tiene el artista de vanguardia de investigar, probar, de no necesitar saber hacer para pensar. El equipo formado entre director técnico con experiencia y conocimiento y artistas escénicos es el que da mejores resultados, es por eso que cada vez más las grandes producciones necesitan de esta posición, pero en contrapunto en el teatro independiente cada vez se hace más evidente la aparición de un diseñador escénico que además es técnico. ¿Que pasará en el futuro? ¿Podrán estos diseñadores enfrentarse a grandes producciones?

Conclusión

Las discusiones sobre los sistemas de producción son moneda corriente. Los tiempos que corren parece que nos obligaran a todos a hacer todo, a ahorrar dinero, a adaptarnos a las nuevas tecnologías, a respetar el mandato empresarial, y nos olvidamos de lo importante que es ser artistas.

Ser artistas escénicos es un trabajo cotidiano, una escalera en ascenso o descenso... Una escalera en la que todos los escalones son un aprendizaje y un recorrido... Cada ser artista transita esa escalera desde diversos ángulos, algunos desde la improvisación, desde estar en ensayos, desde probar materiales o elementos, hasta el

trabajo de mesa, compuesto por bocetos, maquetas, planos.

El trabajo en el teatro, específicamente el trabajo del diseñador escénico (escenógrafo, vestuarista, iluminador) cada vez requiere de más conocimientos, de más motivación y de más vínculo con la tecnología. Esto no debe hacernos perder el concepto de ser artistas.

Por otro lado, se observa que a pesar de que muchos diseñadores escénicos cumplen varios roles, ya que el teatro independiente así lo demanda por cuestiones económicas y de producción, en el teatro oficial o comercial esto se hace cada vez menos efectivo. Es indispensable en éstos círculos la división de roles, ya que como dice el refrán "el que mucho abarca poco aprieta". Entonces volvemos a la pregunta de a dónde se dirige el diseño escénico, cuál será el paradigma que nos depara el futuro como artistas.

La conclusión se plantea como pregunta, ¿es la división de roles o la unificación de roles el futuro de los diseñadores escénicos? ¿Podemos resistirnos a las nuevas tecnologías? ¿Puede un fabricante decirnos con que materiales trabajar?

Mesa de Debate: Escenografía e Iluminación

- Ernesto Bechara, *Larga vida al Tungsteno*
- María Guglielmelli y Gabriel Mosconi: *El objeto escénico-multifuncional*
- Silvana de la Torre: *La Psicología del Color*
- Ana María Cubeiro Rodríguez: *La búsqueda a través del objeto escénico*
- Magali Acha: *La técnica al servicio del diseño... vice-versa*

Abstract: There is a time to design and a time to produce. There is a past and there is a future. There is a working system that can be broken all the time. There are new technologies.

The visual design of a show is worked in various moments of the creative process, reaching its result on the day of the premiere. In this creative process several issues are put into play: different views on the same material, technical issues, public views, economic interests of entrepreneurs or theater groups and influence of companies that manufacture materials for the show.

Is it possible to generate a visual education? Is it possible to think how we want to work in the future? Is it possible to resist the technological changes unfavorable to our field of action but imposed by the market?

In so many questions we sit down to discuss the past and the present concept and visual work of a show.

Keywords: Show design - lighting - new technologies - scenography

Resumo: Há um tempo para projetar e um tempo para produzir. Há um passado e há um futuro. Existe um sistema de trabalho possível de quebrar o tempo todo. Existem novas tecnologias. O design visual de um show é trabalhado em vários momentos do processo criativo, atingindo seu resultado no dia da estréia. Neste processo criativo, várias questões são postas em prática: diferentes visões sobre o mesmo material, questões técnicas, visões públicas, interesses econômicos de empresários ou grupos de teatro e influência de empresas que fabricam materiais

para o show. É possível gerar uma educação visual? É possível pensar como queremos trabalhar no futuro? É possível resistir às mudanças tecnológicas desfavoráveis ao nosso campo de ação, mas impostas pelo mercado? Neste mar de perguntas, nos sentamos para discutir o passado e o conceito atual e o trabalho visual de um show.

Palavras chave: Design de show - Iluminação - Novas tecnologias - Cenografia

(*) **Magalí Acha.** Licenciada en Artes del Teatro (USAL). Profesora universitaria (UP). Diseñadora de Escenografía e Iluminación en espectáculos teatrales, danza y comedia musical.

Actuación

Fecha de recepción: septiembre 2017

Fecha de aceptación: noviembre 2017

Versión final: enero 2018

Andrés Binetti (*)

Resumen: Esta mesa de discusión se conformó a partir de diversas miradas analíticas descriptivo-experienciales respecto del quehacer actoral. Es decir, teniendo en cuenta y partiendo de la propia experiencia de los artistas expositores, el encuentro fue abordando algunos aspectos esenciales del oficio teatral y, en particular sobre lo actoral como materia expresiva. A medida que avanzábamos con las exposiciones, fueron surgiendo debates y discusiones sobre problemáticas propias y colectivas. Fue por ello que a partir de la propuesta de los expositores algunos tópicos desglosados advirtieron diferentes enfoques y formas de concebir la propia actividad: la idea de verdad y mentira escénica, los modos de juzgar una actuación como valiosa o deslucida, los cánones aprehendidos, como así también los recorridos para encontrar formas genuinas de estar en escena, entre otros aspectos.

Palabras clave: técnicas de representación - creación - clown - actuación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 41]

Esta mesa de discusión se conformó a partir de diversas miradas analíticas descriptivo-experienciales respecto del quehacer actoral. Es decir, teniendo en cuenta y partiendo de la propia experiencia de los artistas expositores el encuentro fue abordando algunos aspectos esenciales del oficio teatral y, en particular sobre lo actoral como materia expresiva. A medida que avanzábamos con las exposiciones, fueron surgiendo debates y discusiones sobre problemáticas propias y colectivas. Fue por ello que a partir de la propuesta de los expositores algunos tópicos desglosados advirtieron diferentes enfoques y formas de concebir la propia actividad: la idea de verdad y mentira escénica, los modos de juzgar una actuación como valiosa o deslucida, los cánones aprehendidos, como así también los recorridos para encontrar formas genuinas de estar en escena, entre otros aspectos. De esta manera, los artistas expositores sondearon varias líneas y tópicos contemporáneos, al tiempo que los vincularon con las formas de enseñanza sobre la materia. Respecto de esto último, fue relevante destacar la prolífica producción tallerística y de educación formal que la ciudad de Buenos Aires presenta, desde Centros culturales, talleres y estudios privados, como al desarrollo de carreras terciarias y universitarias. Así, las exposiciones fueron delineando un mapa de reflexiones no solo sobre la propia trayectoria o carrera de actuación, o cómo reflexionar sobre la propia labor, sino también sobre las instancias colectivas de enseñanza, de transmisión de saberes y de aprendizaje a la hora de actuar.

Marcelo Katz inauguró la mesa refiriéndose al vacío como trampolín hacia la creación, dando cuenta, tanto

en términos artísticos como en términos pedagógicos, que la herramienta llamada vacío era fundamental para producir un relato único y verdadero. En este sentido su exposición abordó dicho concepto de vaciarse, como un trabajo que debe hacer el artista antes de iniciar un proceso creativo. Explicó que este despejar, limpiar y preparar el cuerpo antes es parte de un proceso que luego será conformado por la acumulación escénica. De esta manera, su obra *Vértigo* le sirvió de ejemplo para considerar estas premisas y dio cuenta de él como un espectáculo que viene desarrollando desde hace más de dos años, y en el cual enfrenta a un grupo de *clowns* y músicos con el público, sin ningún tipo de ensayo ni idea previa, bajo su propia dirección.

Por su parte, Emiliano Delucchi abordó los métodos de actuación canónicos. La pregunta que atravesó toda su exposición se focalizó en indagar si es posible pensar, si es posible que exista un método que garantice una actuación orgánica, y, de ser así, cuáles serían los puntos de contacto y zonas compartidas entre distintos métodos en la actuación hasta ahora desarrollados. La síntesis de su exposición fue que los métodos no garantizan una adecuada performance y que cada artista debe encontrar una síntesis personal de todos los métodos transitados a la hora de poner el cuerpo en la escena teatral. Juan Tupac Soler expuso, desde su experiencia personal, varias líneas en torno al trabajo y a la fuerza comprometida escénicamente. Se propuso relativizar el concepto de personaje, en tanto unidad de sentido cerrada y aislada de la escena, a partir de reflexionar sobre él desde la idea de cambio, de devenir con el/los otro/s. Así, a la idea de trabajo de composición le opuso la idea de tra-