

EL DISEÑO DE ESPACIOS TEATRALES: DE LA SIMULACIÓN A LA INMERSIÓN VIVENCIAL

El diseño del escenario teatral tiene una amplia historia que formalmente se remonta a la Antigüedad griega. La tragedia griega había desarrollado un planteamiento espacial que codificaba la percepción e interpretación del público: separaba el nivel de intervención de los actores, quienes daban identidad y acción a las pulsiones y destinos humanos, del coro, que asumía las preguntas del público y las expresaba, al mismo tiempo que ofrecía información contextual, articulando lo ocurrido en el escenario con el contexto mayor de los acontecimientos, más allá del tiempo / espacio convencional del espectáculo. Por otro lado, su composición ponía en marcha una semántica geográfica y social, con indicaciones precisas sobre los espacios de la tierra y del mar, así como sobre el espacio social por excelencia, el agora. El antiguo escenario griego se mostraba

sintético y eficaz, no sólo para la dinámica de la acción y las necesidades de la representación, sino también para su efecto simbólico, que aludía a los parámetros de la condición humana.

El desarrollo ulterior del escenario teatral ha internalizado características arquitectónicas, objetuales, sociales y culturales, en consonancia con cada época, pero sus funciones se han mantenido estables: la identificación del espacio teatral (una realidad simbólica, interpretativa de la realidad, actuada en un amplio rango de naturalidad – abstracción con respecto a la realidad referida); la estructura conveniente para la dinámica de la acción ; la representación y significación de un locus, un lugar capaz de procurar por si mismo suficiente información para contribuir a la construcción de sentido de la obra. Las variaciones estructurales registradas en torno a estas funciones no las afectan, sino por el contrario las refuerzan. Por variaciones se entenderían por ejemplo las propuestas del teatro naturalista, que recrea la realidad en el escenario, o del teatro surrealista que crea una realidad artística, llena de connotaciones, o del tea-

tro conceptual, que puede hacer un escenario a través de planos y luces. Los objetos que se instalan en el escenario son signos que participan tanto en el diseño y funcionamiento del espacio como en la caracterización de los actores, e incluso pueden asumir papeles actantes similares a los desempeñados por los actores.

Un cambio sustantivo se registra en el siglo XX. Más allá de las variaciones en el tratamiento denotativo y connotativo del espacio y de la implicación emocional del público quien veía representadas sus pasiones, la condición del escenario teatral era aquella de una simulación. Pero en el siglo XX, la esencia de la representación, el mundo construido para simbolizar el mundo real, comienza a cambiar, lo que implica la re – imaginación del espacio y de la experiencia teatral, con una renovada función : la vivencia de tipo iniciático. En este momento las fronteras comienzan a diluirse: el teatro incorpora los signos y valores de la instalación y de la performance, ampliando y variando entre otros componentes su tratamiento espacial. La construcción de un mundo simbólico, destinada a fundamentar

interacciones y generar efectos de sentido, dejó de ser sólo una construcción más o menos convencional en un edificio donde el público iba al encuentro de la obra, para ingresar a todo tipo de espacios: la calle, las plazas, los estadios, cualquier edificio, desde el edificio público a la vivienda particular, o los espacios extramuros. En resumen, todo espacio, interior o exterior, sirve para la instalación de esta realidad simbólica, más interesada que nunca en la interacción con el público. Sus fundamentos, anclados en las tres funciones, se encuentran con dos problemas:



Alberto Greco

la identificación del carácter teatral (simulado y simbólico) del evento y el establecimiento de una dinámica eficaz para la economía del espectáculo. Mientras que el segundo problema es un problema que se soluciona a nivel de dirección y producción, el primero pone en tela de juicio la misma identidad de evento, el cual juega ahora con los límites entre la ficción y la realidad. Llegamos al momento en que un evento podría ser real o podría ser actuado; por lo menos para el público ya no es tan claro. Es en este contexto que se da el cambio. El público es invitado a ser actor, en el sentido de ingresar y participar mental o físicamente en un espacio que ha adquirido nuevos valores: ahora es un espacio iniciático y el público desarrolla una experiencia, que pasa a ser parte de su identidad. Para que esto sea posible, todos los componentes del evento teatral deben ajustarse y encontrar nuevas estrategias de diseño.

Su funcionamiento, como experimento artístico, está inspirando ahora a muchos comunicadores, quienes integran sus recursos a los proyectos de publicidad, sobre todo cuando se trata de la intervención del espacio público. Es corriente en este momento encontrar diseños



Adrian Arias

de tiendas y centros comerciales que remiten a escenarios teatrales, así como es frecuente observar la inclusión de la performance en la publicidad tanto cultural como comercial y política. Es verdad que en estos casos de apropiación, la retórica de la construcción del escenario desarrolla aspectos lúdicos, que reemplazan la vivencia iniciática con el entretenimiento recurrente y amigable, pero algo de los significados de la coexistencia entre los dos mundos, el real y el simbólico, persiste.

Estrategias y posibilidades para el escenario teatral

En exteriores o interiores, en espacios convencionales o no convencionales, en el teatro u otro arte escénico, asimismo en la pragmática de la promoción de mercado, el diseño del escenario sigue los pasos dictados por sus tres funciones. Comenzaríamos por la primera función, la identificación del espacio teatral. Hay que recordar que se trata de definir el territorio de una realidad simbólica, que interpreta la realidad. Tomemos el caso extremo: se debe trazar este territorio en pleno espacio público. Alberto Greco, artista visual argentino y creador de sorprendentes realidades con mínimos recursos, lo hacía trazando con tiza en la acera. Adrian Arias, artista visual peruano, autor de performances y espectáculos multimedia, lo hace con cintas pegadas en el suelo. Pero la idea es la misma: definir un espacio, confiriéndole un carácter teatral revelador.

La segunda función, que garantiza la estructura conveniente para la dinámica de la acción, puede volverse bastante abierta, debido a la prioridad

de funcionamiento de la tercera función, la representación y la significación de un locus.

La representación y significación de un locus, un lugar capaz de procurar información sustantiva para los contenidos de la obra, tiene una misión mucho más compleja: debe asegurar un espacio, un tiempo y una identidad al mundo creado. Para ello, procede a la deconstrucción del mundo real, para reconstruirlo simbólicamente. Las huellas de la destrucción inicial siguen presentes y el rescate de los objetos que van a integrar el nuevo mundo es el rescate del sentido (a veces, no uno sino varios sentidos).



Fura dels Baus

El espacio matriz resultante es parte integrante de una poiesis inmediata, efímera, abierta. Funciona cuando ayuda a crear una realidad simbólica a partir de las interrogantes e interpretaciones de su misma razón de ser que surgen en el espectador. El espectador – participante debe estar dispuesto al esfuerzo de generar la asociación entre los signos, a partir de la comprensión de la tipificación simbólica de su participación. Los

efectos de sentido resultantes permiten no sólo la comprensión y la interpretación del acto sino también su articulación con un tema, una historia, un discurso y un contexto. La apuesta sensorial del lenguaje del escenario y su dimensión ceremonial se traducen en una interacción conceptual y emocional.

La presencia subyacente de una realidad referida así como el uso semiótico de recursos plásticos, son convergentes en

la capacidad de implicar y convencer al público de determinada lectura del mundo. Para ello, los efectos perceptivos son tan importantes como los efectos conceptuales, debido a que son los efectos perceptivos los que aseguran la participación afectiva. Observemos como funciona en las representaciones del teatro del absurdo de Ionesco, Beckett y Arrabal la de-estructuración del mundo y su re-estructuración a través de

mecanismos que se mimetizan a la realidad, poniendo de manifiesto su desarticulación y funcionamiento en el vacío. Por ejemplo, el escenario de *Las sillas* de Eugene Ionesco.

La articulación de las tres funciones se complementa en la actualidad con la participación diferente del público. El escenario debe prever este nuevo tipo de interacción, como por ejemplo en la propuesta de interpretación de Titus Andronicus de W. Shakespeare por parte de La Fura dels Baus, en 2010: para implicar al público lo ubica en el mismo espacio que los actores, un espacio donde se puede mover y donde recibe la información de pantallas, de video, luces, sonido y actividades gastronómicas. Al final, participa en el festín “antropofágico”.



El escenario de Esperando a Godot de Samuel Beckett



El escenario de Las sillas de Eugene Ionesco



El escenario de Fin de Partida de Samuel Beckett



Conclusiones

El diseño del espacio teatral o teatralizado es un proyecto artístico de comunicación interactiva, que exige una gran capacidad de conectividad entre los elementos que participan en el, actores, público, estructuras materiales, objetos. La experimentación conceptual y formal son y deben ser consecuencias de la configuración del proyecto como generación de sentido a partir del intercambio de valores entre la obra y el público, al mismo tiempo que es un espacio de acción, una acción que se enfrenta a la finitud de lo evocado facilitando la representación de aquellos fragmentos de experiencia con capacidad de generar una comprensión ampliada. Para ello, conjuga lo

real y lo simbólico y apela a la imaginación del público.

Debe desarrollar una gran capacidad de mediación y significación, entre el texto y la obra representada, entre los factores de la obra, entre la obra y el público. Contribuye a proporcionar al espectador no un relato sino una experiencia, la inmersión en un presente “completo y actual”, en las palabras de Gertrude Stein. Es presencia + vivencia. Como su fuerza comunicativa se basa en la construcción de inferencias, su estructura referencial subyacente culmina en la mente del público en una narrativa cuyos efectos de sentido derivan de contenidos que operan con carácter argumentativo en su memoria cultural.

Mihaela Radulescu
Docente de la Especialidad
de Diseño Gráfico