

REFLEXIONES CRÍTICAS

Mihaela

Radulescu de Barrio de Mendoza

Docente de la Especialidad de Diseño Gráfico PUCP

EL DISEÑO DE FUSIONES EN EL ESPECTÁCULO CONTEMPORÁNEO.

LOS INICIOS EN EL PERÚ.

Resumen

El espectáculo contemporáneo practica la integración de lenguajes para la creación de realidades, otorgando un espacio cada vez mayor a la interacción entre el lenguaje audiovisual virtual y el lenguaje corporal y verbal presencial. El teatro, la danza, la ópera incorporan el diseño audiovisual para desarrollar la complejidad conceptual, temporal y espacial de la obra. En el Perú Arias y Aragón iniciaron esta práctica en el teatro y la performance.

Palabras clave

Gramática del sentido y de la forma, interacción audiovisual - presencial, comunicación, espectáculo, recepción.

Introducción

Benveniste proponía tres procedimientos enunciativos para la comunicación: el acto de enunciar, la situación de realización y los instrumentos que permiten esa realización (De Toro 1987:20). Los lenguajes procedentes de las nuevas tecnologías son instrumentos que integran el espectáculo multimedia en la caledoscópica cultura de la imagen actual, con una pluriperspectiva que requiere por parte del espectador de una elección o una focalización. En este acto, surgen significaciones que estimulan la imaginación y la percepción, a la vez que se asigna un amplio campo de acción a la identidad del público. En la semiótica de la cultura (Lotman 2003) las posibilidades discursivas aumentan con la apertura de las fronteras y el flujo combinatorio de los lenguajes, proponiendo una nueva gramática del sentido y de la forma.

1. La fusión como proyecto de interacciones

La pantalla ingresa en la esfera de interacciones artísticas intersemióticas, desde diferentes soportes, con las instalaciones y performances de Fluxus, movimiento artístico que practicó fusiones en las décadas de los 60 y los 70, desde las artes visuales, con la danza, la literatura, la música, el vídeo. Se trataba de la intervención de la pantalla del televisor que integraba en un diseño dialógico con el espacio físico presencial la presencia corporal de objetos y personas, en busca de un arte total en el cual se sentían las huellas del dadaísmo. Dos de los integrantes de Fluxus, Wolf Vostell y Nam June Paik, son pioneros del videoarte,

juntos con Salvador Dalí y Jose Valdelomar; los videos se integraban en una red de contenidos e interacciones funcionando por lo general como marco conceptual o visión del mundo para las instalaciones y performances que desarrollaban su construcción de sentido en el espacio compartido. Fluxus ha generado una manera innovadora de concebir el arte, en contra del aislamiento de la obra y a favor de las integraciones dialógicas, siguiendo la experiencia de lo cotidiano y valorando su capacidad relacional. Muchos artistas las han desarrollado, desde la pantalla del televisor hasta la intervención con proyecciones en espacios internos y externos.

Peter Greenaway, por ejemplo, hizo interactuar la pintura con la proyección audiovisual para crear un movimiento de diálogo entre lenguajes, elementos, obras y público. Lo hizo en espacios que funcionaron como teatro/galería: intervino “*La ronda nocturna*”, de Rembrandt en el Museo Rijksmuseum de Ámsterdam (Holanda) y el mural de “*La última cena*” de Leonardo da Vinci del refectorio del convento de Santa Maria delle Grazie, en Milán. En la proyección de Milán, en 2008, la acción se centró en buscar en la pintura indicios emocionales de la traición, muchos de ellos en las manos de los personajes. La proyección practicó “*iluminaciones*” con geometrías irregulares y “*una lógica musical*”. Durante 20 minutos se descubrieron detalles, como el puñal que Pedro escondía o a Judas con la bolsa de monedas. La música de Marco Robino generó un estado de alerta.

El proyecto fue replanteado en el Palazzo Reale de Milán : se instaló la mesa de la última cena, mientras que una copia de la pintura se ubicó en la pared, intervenida por el audiovisual el cual re-

gistró algunas diferencias con respecto al primer espectáculo. Se suprimió la sangre o el vino que corría por el mantel, los rostros eran enfocados para destacar signos de envejecimiento, había mayor énfasis en las manos, sobre todo de Judas y Cristo, que parecen tocarse en la pintura. En 2010, el conjunto instalacionista se presentó en Park Avenue Armoury, en Nueva York, como parte de la serie *“Ten Classic Paintings Revisited”*.

En 2009, Greenaway expuso en la Bienal de Venecia su exploración digital de *“La boda de Caná”* de Paolo Veronese. Es una performance, de 50 minutos, con una banda sonora que incluye el diálogo, con guion de Greenaway, de los 126 invitados a la boda, funcionarios y curiosos representados en la pintura original. El diálogo culmina en la transformación del agua en vino. La instalación articula imágenes de primeros planos de la pintura con diagramas animados para revelar las relaciones de composición entre las figuras. Estas

imágenes se proyectaron en torno a una réplica de la pintura del Palladio del Refectorio Benedictino de San Giorgio Maggiore. Peter Greenaway creó un render en 3D y lo manejó permitiendo al espectador comprender la perspectiva de Veronese. Por ratos, el cielo azul del cuadro desaparece reemplazado por una oscura tormenta o un violento fuego.

Otro proyecto, realizado junto con su esposa, la directora neerlandesa de ópera Saskia Boddeke y la curadora Margret Kampmeyer, se presentó en el Museo Judío de Berlín, edificio diseñado por el arquitecto Daniel Libeskind, cuya vocación de impacto emocional siguió la instalación. Se propuso un recorrido por 15 salas, con imágenes proyectadas de niños y jóvenes que dicen *“I am Isaac”* (*“Soy Isaac”*) o *“I am Ishmael”* (*“Soy Ismael”*), los hijos de Abraham que sufrieron las consecuencias de la sumisión y obediencia del padre.



Fig. 1. Peter Greenaway: La boda de Caná.

El sacrificio está presente bailado en fragmentos de video. Una pintura de Caravaggio se proyectó en videomapping. La muestra se llamó “Obediencia” y se enfocó en el origen común del cristianismo, el judaísmo y el islam, a partir del sacrificio ordenado por Dios a Abraham. La instalación contenía paredes manchadas de rojo sangre, 140 cruces, una oveja conservada en líquido, instrumentos varios, un cuarto cubierto de plumas, un chorro de agua, lápidas, la Torá, ovejas de papel maché: una escenografía compleja, donde las proyecciones intervinieron aportando dinámicas y núcleos de sentido, para crear un espectáculo en cuyo diseño el público se vio inmerso.

Pero las interacciones no se limitan a espacios de arte. El teatro, la danza, las proyecciones sobre edificios proponen espectáculos multimedia, donde la proyección asume un rol activo, que puede regir la acción humana en vivo.

La integración del cuerpo con la luz es una antigua aspiración de la danza, cuya pionera fue Loie Fuller, bailarina del Folies Bergère, cuyas coreografías introdujeron juegos de luces y vestidos flotantes que creaban una particular sensación aérea. Actualmente, la danza multimedia es cada vez más espectacular debido a la complejidad de las relaciones entre el cuerpo humano y el diseño virtual. Son espectáculos donde la danza fusiona con la tecnología, como en el caso del grupo japonés Enra, que desarrolla el “*Motion tracking*” o “*Captura de movimiento*”. Los programas informáticos generan en animación digital movimientos virtuales que dependen de los datos del espacio, de la velocidad de los movimientos de las bailarinas, etc. Se integran elementos de artes marciales, kung-fu, acrobacias, ballet, gimnasia, danza. La animación gráfica hace de la luz la principal portadora de efectos visuales, entre los cuales resaltan las figuras geométricas del arte digital.



Fig.2 Grupo Enra.



Fig.3. Fura dels Baus: La Creación.

El teatro multimedia tiene raíces en el siglo XIX, con el fantascopio, inventado por Roberston, que proyectaba sombras sobre el escenario. En los inicios del siglo XX, Meyerhold y Piscator proyectaron documentales en el escenario teatral, para crear marcos referenciales. La integración teatro-cine en el escenario se volvió tradición en el teatro político alemán. A mediados del siglo XX el escenógrafo checo Josef Svoboda, en colaboración con el director Otomar Krejka, elaboró un sistema de telas negras y telones transparentes, iluminados con distinta intensidad para crear planos y profundidades. En 1958, introdujo dos pantallas que recibían proyecciones distintas. En 1967, Virgilio Puecher empleó cinco pantallas de televisión emitiendo imágenes al mismo tiempo, de documentales y filmaciones de los actores. En 1974 Carmelo Bene usó en el escenario varios televisores con fútbol, desfiles, debates parlamentarios para criticar la sociedad en la cual se desarrollaba la acción teatral. Los ochenta reemplazaron los

documentales con audiovisuales grabados como parte del espectáculo y lanzaron los espectáculos multimedia. La cámara intervino directamente desde el mismo espectáculo para permitir al espectador tomar contacto con las sensaciones de los actores. La influencia del cine es evidente. A partir de estos momentos, el teatro apuesta sobre la imagen y la integración de las artes electrónicas en ensamblajes de lenguajes.

Entre los creadores que hay que mencionar están: Robert Lepage y Denis Merleau (Canadá); Elizabeth Lecompte, Peter Sellars, Richard Foreman y Richard Schechner (Estados Unidos), Barberio Corsetti y Romeo Castellucci (Italia), Jean Jourdeuil, Jean-François Peyret, Stephane Braunschweig (Francia), Frank Castoff, Stephan Pucher, Christoph Schlingensief (Alemania), La Fura dels Baus (España), etc. Los audiovisuales y las nuevas tecnologías transformaron el espectáculo teatral y sus componentes, espacio, tiempo, estructura

dramática, la interpretación, la relación con el espectador, su discurso y su percepción.

Finalmente, el video mapping lleva la proyección de videos a espacios exteriores, para interactuar con las estructuras sólidas. Sus referentes más antiguos son las sombras chinas de la dinastía Han (206-220 a. C.) que llegaron a Europa en el siglo XVII, siglo que conocerá también la “linterna mágica” de Christiaan Huygens y Athanasius Kircher. En los años 70 del siglo XX nacieron los entornos multimedia: comenzaron a definirse las condiciones para el actual video mapping, condiciones de luz, perspectiva, sonido, narratividad.

La tipología del mapping es amplia: la intervención artística es evidente en los mappings arquitectónico, artístico y reconstructivo. Son espectáculos de imagen, donde la interacción se hace con el soporte y el espacio, sin la actuación del cuerpo humano en vivo.

2. El proceso y el producto

La especificidad del discurso generado por el espectáculo tiene que ver con la naturaleza particular de su enunciación (Pavis 1994). En la interacción de lenguajes hay un complejo comunicante a cargo del director de la obra quien asume el proyecto de comunicación, como artífice del producto y enunciator de su construcción de sentido y forma. El proyecto del artefacto del espectáculo es por consiguiente el producto de una enunciación: un enunciado cuya elección paradigmática proviene de diferentes lenguajes y se proyecta en el eje sintagmático del espectáculo para su procesamiento conceptual, formal y material, en el marco de la propuesta de representación y significa-



Fig. 4. Videomapping.

ción de una realidad ficcional. Como construcción de sentido y forma se respalda en un concepto y una gramática compuesta por una semántica, una sintaxis, una pragmática y una retórica. La construcción lleva las huellas de sus diferentes contextos: puede identificarse la enunciación enunciada, el enunciado enunciado y las huellas de los contextos socio-cultural y profesional (conceptos, referentes, relaciones de intertextualidad). Para su funcionamiento en el acto de recepción debe contar con una estructura e indicadores que permitan reconocer la representación y comprender sus contenidos; asimismo generar una interpretación que se base no sólo en la identidad y cultura del receptor sino también y principalmente en la significación atribuida por el proyecto de construcción de sentido del complejo comunicante. El producto significativo que funciona a partir del artefacto de fusión se realiza en la recepción por un acto de co - enunciación. En este espacio comunicante intervienen tanto los comunicadores como los receptores, a partir del núcleo que es el artefacto portador del universo de sentido y forma.

3. Arias y Aragón en el espectáculo

En el Perú los pioneros del espectáculo multimedia en los espacios de realización de la performance y del teatro fueron Adrián Arias y Susana Aragón, conocidos como Arias y Aragón, artistas visuales que innovaron en los 90 las expresiones del arte. Observar estas innovaciones en el espectáculo teatral permite ver como ingresan en el complejo sistema de signos del teatro los recursos del audiovisual, en un diseño de interacciones activas y dialógicas entre los actores y las imágenes virtuales.

“La riqueza semiológica del objeto teatro es inmensa y de aquí la necesidad de sistematizar cada uno de los niveles que lo integran. Su complejidad esencial viene determinada por no tratarse, como otras prácticas artísticas, de un solo sistema significante, sino de una multiplicidad de sistemas significantes que a su vez operan doblemente: como práctica literaria y como práctica escénica. Al mismo tiempo esta complejidad se ve aumentada por la naturaleza misma del objeto teatro: no sólo es texto dramático, sino también texto espectacular, presentando una dimensión literaria y otra escénica: no se constituye solamente por componentes lingüísticos sino también paralingüísticos” (De Toro 1987: 12).

El discurso teatral pone en marcha un sistema de intertextualidad lo que implica (Ubersfeld 1997) que el espectador significa el espectáculo, desde su propia individualidad. Su participación y su rol en la producción de sentido se incrementan ante la diversidad de lenguajes y fuentes de lenguajes. La inclusión del audiovisual aporta al diseño de sentido la manifestación de un hipertexto. El audiovisual funciona no sólo como fuente de infor-

mación sino también como forma formante de la personalidad del espectáculo que se vuelve polifónico. Este funcionamiento puede ser referido a una voluntad de “representar adecuadamente la realidad” (Vattimo 2014:23) en toda su complejidad informativa.

Los espectáculos en que Arias y Aragón ha realizado una puesta en obra polifónica por la introducción del audiovisual son: “Ensueños” (1994; replanteado en 1998) con Lucía Lora. Oscar Pacheco, Alberick García y Joselyne Lindley; “El cuerpo” (1997) con Lucía Lora, Alberick García, Lili Zeni, Joselyne Lindley, Esperanza García-Salmones, Basilio Soraluz y Camila Naters; “Summertime” (1999) con Lucía Lora y Alberick García.

Son obras que asumen una identidad de sujetos (Vattimo 2014: 40) porque desarrollan la función de interpelación de su público, a través de una red dialógica que se teje primero en el escenario, entre el audiovisual y la acción en vivo, para ampliarse simultáneamente al público quien debe seguirla, comprenderla e interpretarla, situándose de este modo en el centro de las interacciones.

El campo semántico de la presencia que se genera en el escenario, producto del diseño de interacciones, se organiza en torno al investimento enunciativo (Parret 2008) : el audiovisual aporta a la dinámica interior - exterior, sociedad - individuo, lo vivido - lo pensado - lo soñado, pasado - presente - futuro, lo real - lo posible, existencia - presencia. Diluye las fronteras y hace surgir la complejidad de la memoria, visualizada afectivamente en imágenes y escenas.

“Si el mundo está poblado de presencias es porque nuestra alma proyecta su subjetividad y sus modalizaciones sobre el mundo, y fabrica de este modo ontologías que no están sometidas a la función de existencia” (Parret 2008: 12). El campo de la presencia en los espectáculos multimedia de Arias y Aragón, es modulado por la interacción presencia - existencia; los efectos son de asombro por la ampliación de las dimensiones de espacio, tiempo, identidad y por sus consecuencias a nivel de captación e intensidad.

“Fijémonos por un momento en la conversión de la mirada que dirige el yo a un objeto puesto en la mira. La captación del objeto en su mantención exige ya cierta fijación de la mirada sobre el objeto aislado en su contexto. La donación del sentido múltiple incorpora la función de explicitación, de puesta en relación, las tomas de posición de la creencia, de la conjetura, de la evaluación etc. componentes todos de la vivencia noética” (Parret 2008: 17).

La iconocidad perceptiva simbólica que propone el audiovisual en los espectáculos de Arias y Aragón tiene efecto inmediato en la densidad de la presencia. Gracias a su puesta en escena lo ausente se hace presente y los recuerdos reales o imaginados funcionan como un archivo de trazas que remiten a la transgresión de las vivencias empíricas en busca de la esencia de las cosas. La mirada asume la multiplicación de los cuerpos desde los espacios simultáneos del escenario, lo que provoca un permanente desplazamiento del centro, con intercambios y combinaciones de signos que hacen de la interacción y de la intermedialidad dos funciones importantes.

Conclusiones

El diseño de la interacción de lenguajes opera en la construcción conceptual, formal y técnica del espectáculo una integración de recursos que pone en marcha un funcionamiento complejo de su poética. Se generan asociaciones, con énfasis en lo sensorial y lo emocional, que desencadenan desarrollos situacionales y comunicativos. El espectador tiene que ensamblar en su acto de recepción participativa elementos que actúan de manera simultánea, para ordenar los signos en su propia lectura (Jauss 1990). Recibe mucha información que lo aparta de lo lineal y lo enfrenta a la pluralidad de los signos presentes y de las referencias que los conecta con la semiosfera de la cultura.

Referencias

- De Toro, Fernando (1987). *Semiótica del teatro*. Argentina: Galerna.
- Lotman, Iuri (2003). *La semiótica de la cultura y el concepto de texto*. España: Universidad de Granada, Revista Entretexos.
- Jauss, Hans (1990). *Por une esthetique de la reception*. Paris: Gallimard.
- Parret, Hernan (2008). *Epifanía de la presencia*. Lima: Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- Pavis, Patrice (1994). *Tendencias Interculturales y práctica escénica*. México: Gaceta.
- Ubersfeld, Anne (1989). *Semiótica teatral*. Madrid: Universidad de Murcia- Cátedra.
- Vattimo, Gianni (2014). *Esperando a los bárbaros*. Buenos Aires: Editorial FEDUN.