

Una aproximación acerca de la relación, cuerpo, escena y tecnología.

Jorge Iván Suárez¹



¹Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Master Internacional en escenografía por la misma institución. Licenciado en Dirección Escénica y Dramaturgia por La Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid, especialidad Dirección de Escena. Escritor y diseñador del libro "Escenografía Aumentada. Teatro y realidad virtual" Ed. fundamentos. 2010. Actualmente es docente del programa de Arte Dramático de la Universidad del Atlántico, Barranquilla. <http://teatroyrealidadvirtual.blogspot.com/>

<http://yordijisa.wix.com/jisaua>
*Fotografía "Ballet Triadico".

Resumen

En este artículo el maestro Jorge Iván Suárez realiza una aproximación histórica acerca de los planteamientos entorno a la compleja y controvertida relación entre cuerpo, escena y tecnología. Para ello el autor hace esta revisión a partir de dos destacados creadores e investigadores del tema como los son Oskar Schlemmer y Adolphe Appia, en la primera mitad del siglo XX. A partir de allí se propone una reflexión en torno a los pre-juicios que generan conceptos como espectáculo, mirada y espectador; así como la presencia de la tecnología en la escena contemporánea.

Palabras clave:

Cuerpo, escena, cuerpo y escena, interactividad, teatro digital, teatro y tecnología, ámbito escénico, escena contemporánea.

Abstract

In this article, Profesor Jorge Iván Suarez performs a historic approximation on the complex environment and controversial relationships between body, technology and scene. For this reason, the author makes this review from two prominent creators and investigators, in the first half of the twentieth century, they are Oskar Schlemmer and Adolphe Appia. Then, he proposes a reflection on the pre-trials that generate concepts as spectacle, gaze and spectator; as well as the presence of technology in the contemporary art scene.

Key Words:

Body, scene, body and scene, interactivity, digital theater, theater and technology scenic scope, contemporary art scene.

Introducción

El hecho escénico, desde los espectáculos barrocos con grandes desplazamientos técnicos, vuelos y maquinarias para la ejecución de una escena fantástica, ha ido tendiendo cada vez más hacia lo espectacular. Esta lenta pero progresiva evolución hacia el espectáculo se ha completado en los últimos 30 años con los montajes del Circo del Sol, de Bob Wilson, Robert Lepage, Giorgio Strelter y de la tecnología de lo numérico. No obstante, la palabra espectáculo parece ser anatema, pues conceptualmente encierra un tipo de contenido denostado. Se identifica lo espectacular con acontecimientos “fabricados”, preparados para un espectador en letargo, deseoso de recibir estímulos cuyo fin último es la narcosis. Aparecen así unas palabras asociadas normalmente con lo espectacular, tales como seducción, subyugación, raptó e incluso sumisión. Palabras de las que el hecho teatral y el arquitectónico quieren huir a toda costa.

Esta idea está emparentada con una frase que hace unos pocos meses le escuché en una entrevista al director de cine Alex de la Iglesia, en ella decía algo así: “la insubstantialidad quizás es la mayor de las trascendencias”. Y quizá asimilando esta reflexión encontramos que la aparente vacuidad de lo espectacular encierra la trascendencia de lo que se deja ver tal cual es. Es decir, una elaboración para ser admirada desde la

estrategia del deslumbramiento o como lo definía Zachary Lieberman, en el marco del Taller HelloWorld en el Medialab Prado de Madrid, “La estrategia de la boca abierta”.

Entonces, el espectáculo así entendido, es también vehículo de un tipo de ideología. Todo espectáculo es vehículo al servicio de los intereses ideológicos, políticos o económicos de alguien (así este alguien sea el director de escena) o de algo y responde a la estrategia de intelectualización del sentimiento, al cálculo de las emociones del espectador, a la conversión inmediata de la respuesta sentimental en procesos cuantificables.

El origen del término *spectaculum*² es latino y designa el lugar del espectador, su espacio. Y por qué no el lugar para la autorrepresentación. Es decir, considerarlo como el lugar, espacial, escénico, arquitectónico disponible para la escritura de la autobiografía del ser humano del espectador.

Es Gaston Breyer quien de forma maravillosamente poética define esta necesidad de espectación del hombre, esta necesidad de escenario, es decir y en definitiva de espectáculo:

“El hombre tuvo – ¿cuándo, dónde?– un pedido una demanda de escenario. Su necesidad existencial de ser y ejercerse, de ser el Otro para ser Él mismo, de convocar el encuentro y ser a su vez, convocado,

de decir y ser dicho explícitamente de ser nombrado (...) es en definitiva, necesidad–demanda de escenario (...) La demanda es ser reconocido por el Otro y nombrado en el escenario, certifica aquello oriental del *tat vam assi*, “eso eres tú” (...) El hombre – se nos ha dicho-, tiene una demanda que hacer: una demanda de ser necesitado, de ser-para-el-otro, de poder ejercerse y de ser ejercido o sea, nombrado, vocalizado por el otro, Esta convocatoria es demanda de escenario, sin más (...) El escenario será el sitio donde se hará patente- la demanda, lugar ejemplar de la mostración. Lugar absoluto que deja de ser relativo o posible o conjetural para ser necesario, como necesaria es mi demanda. Lugar donde se me nombra, donde yo oigo nombrarme. La escena es sustancialmente un lugar de encuentro de miradas. Miro al actor que mira mi vacío. El rostro del actor hace de espejo para mi mirada. El rostro del actor más que para ser visto, está ahí para enseñarnos a mirar. El gran actor se ve en su saber mirar: su mirada funda al objeto mirado”³.

La escena hay que mirarla para que nos enseñe a mirar trascendiendo su arquitectura efímera, trascendiendo su belleza y espectacularidad para convertirla en el hospedaje temporal del actor, de su presencia. El lugar donde el cuerpo del personaje que es el del actor mismo habita en su existencia ficcional y circunstancial que el texto propone para convertir la relación cuerpo–escena en:

“un rostro que nos mira y que nos enseña a mirarlo. Yo diría llanamente, que toda escenografía verdadera es un rostro vuelto hacia la platea. El espectador mira la mirada del actor y de la escenografía”⁴.

Esta cita nos pone en un lugar privilegiado y aclarador para este estudio de tres puntas cuerpo, espacio, tecnología y es el lugar de la mirada. Es ella la que instaura el sentido, es la mirada la que da sentido, la que construye y potencia la escena como ente vivo y comunicacional. Es la mirada del creador por un lado y por otro lado la del espectador, “espectante” que construye la relación y da sentido a la espectacularidad.

En este proceso de reconsideración del espectáculo en relación con la plástica escénica, el cuerpo y la tecnología como antes aparecerán una serie de coprotagonistas como son; Oskar Schlemmer, Gordon Craig, Rudolf Laban, Adolphe Appia, Vsevolod Meyerhold, Etienne Decroux, Jaques Dalcrouze, Moholy-Nagy, Antonin Artaud, Loïe Fuller, Robert Morris, pero si de todos estos ilustres investigadores en las relaciones específicas que se dan en la escena se quisiera marcar a algunos como punto cero (para esta y por qué no futuras investigaciones) habría que señalar sin duda alguna a Oskar Schlemmer, seguido de Adolphe Appia.

² <http://lema.rae.es/drae/?val=espectacul> —febrero, 2013—

³ Breyer, Gastón. “La escena presente”. Buenos Aires: Ediciones infinito. 2005. Pág.19.

⁴ *Ibid.* Pág.19

Schemmer privilegia el cuerpo y su relación espacial en la escena, como veremos a continuación. Por su parte, Appia el espacio, la plástica y la luz en su relación con la escena. Por ende, de una forma u otra privilegian la tecnología, porque un espacio escénico/escenográfico depurado, definido, plástico tiene mucho que ver con diferentes aspectos de las técnicas escénicas, por tanto, con la tecnología presente sobre el escenario.

Oskar Schlemmer⁵

La Geometría del cuerpo y el espacio

Desde un punto de vista personal, habría que decir que el mayor representante del teatro de la Bauhaus⁶ es Oskar Schlemmer. Iniciador de una búsqueda constante para que las relaciones escénicas sean lo más equilibradas posibles sin que ninguna esté desdibujada frente a las otras. Es decir, que la voz del actor no esté en detrimento del cuerpo y de las características que de él se derivan; el gesto y el movimiento.

El equilibrio, que sin duda es indispensable dentro de cualquier arte, en el teatro debe ser una búsqueda constante; la expresión, la corporeidad del actor y la composición visual y espacial no se pueden olvidar, ya

que son la presencia del personaje. La relación con el ambiente hace la concreción del efímero espacio en que transcurre la acción del mágico hecho escénico. En la escena todo es cuestión de equilibrio matemático y “precario” entre forma, color, luz, espacio, cuerpo, siendo el actor el canalizador y encadenador universal.

Desde el punto de vista de la escena, el actor es quien tiene su propio material, es decir, en su cuerpo, su gesto, su movimiento, su voz y claro está su relación con el espacio circundante de la escena hay la suficiente independencia como para ser él mismo el regidor de la creación. Si el actor logra dominar su material, su creación será libre, y el grado de perfección, tanto de sus instrumentos como de sí mismo, aumentan, pero, mientras siga supeditado a la voz, permanecerá atado a un fenómeno único y limitado.

Schlemmer en su ideario personal buscaba romper con los esquemas de aquellos años deprimidos en la Alemania perdedora de la PRIMERA GUERRA MUNDIAL. Y lo hace por medio de la abstracción, ya que no la consideraba contraria a la figuración, sino más bien su esencia, su reducción a lo elemental, a lo más primario. En definitiva, consideraba la abstracción como un principio de unificación universal.

⁵ Stuttgart, 1888 - Baden-Baden, 1943. Pintor y escultor alemán.

⁶ BAUHAUS, etimológicamente significa, Casa de Construcción. Escuela de Bellas Artes fundada en 1919, en Weimar (Alemania), por Walter Gropius y disuelta en 1933 en Berlín. El espíritu, las maneras de enseñanza y la reflexión estética de esta institución se extendieron por todo el mundo.

Esa primera mitad del siglo XX fue vertiginosa y apasionante. Desde ese momento las promesas de una tecnología naciente, en postulados futuristas, invadiría la vida cotidiana. El maquinismo parecía superar los sueños y ficciones de los creadores que ponían sus ojos en ellas y Schelemmer se dejó influir por el futurismo y su apasionamiento por las máquinas.

Esta influencia le llevó a imaginar que era posible reproducir la voz por medios mecánicos, permitiendo sustituir el sonido de la voz del actor para liberarle de los posibles problemas eventuales que pudieran surgir y, en consecuencia, permitirle una mayor perfección en la ejecución. De dicha influencia se alejó cuando comenzó a reflexionar sobre las relaciones entre el escenario y el actor-bailarín, negándose entonces a tomar prestados elementos mecanicistas simplemente para llenar un lienzo o para vestir los cuerpos, tal y como lo hacían los dadaístas y los mismos futuristas.

Para estudiar las leyes matemáticas y orgánicas que rigen la relación actor-escena y actor-escenografía —formas en el espacio—, actor-iluminación, Schlemmer se plantea el escenario como un espacio cúbico abstracto:

“el teatro como lugar del acontecimiento temporal que muestra el movimiento de forma y color; primero en sus figuras primarias como figuras individuales en movimiento coloreadas o

incoloras, lineales, planas o plásticas; segundo como espacio en movimiento transformado por formas arquitectónicas modulables. Este juego caleidoscópico variable hasta el infinito, ordenado en una evolución obedeciendo las leyes preestablecidas constituiría, en teoría, el teatro visual. El hombre, el ser anímico, sería desterrado del campo visual de este organismo mecánico, quedaría como el “perfecto maquinista”, en el cuadro de mandos de la central desde donde dirige esa fiesta para la vista [1999:183]”⁷.

Es decir, por medio de la recomposición de las leyes del escenario en el cuerpo del actor, Schlemmer busca, partiendo de formas elementales preexistentes, elaborar un nuevo lenguaje visual donde lo múltiple y a la vez simple se pueda desarrollar de forma orgánica, entendiendo por orgánico aquello que sale de las leyes funcionales humanas.

El escenario no es más que la plataforma formal, dimensional en que estas fuerzas se ponen en juego. Y, para ponerlas en juego, era necesario imaginar que el espacio escénico es una especie de masa blanda que da al movimiento una contrafuerza, un esfuerzo adicional que enaltece, agranda y dimensiona los movimientos del actor.

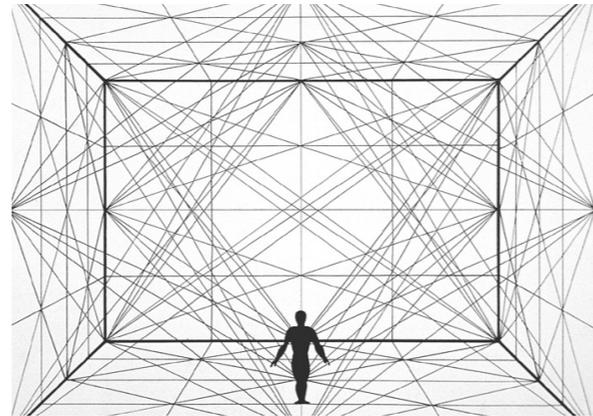
Oskar Schlemmer en dos dibujos fechados en 1924 ilustra esta preocupación del dilema, de la dualidad irreconciliable que aún per-

siste hasta nuestros días y que subyace como tema de este trabajo: la relación irresoluble y dinámica del cuerpo (ente analógico), la escena (ente arquitectónico) y la tecnología (circunstancia numérica).

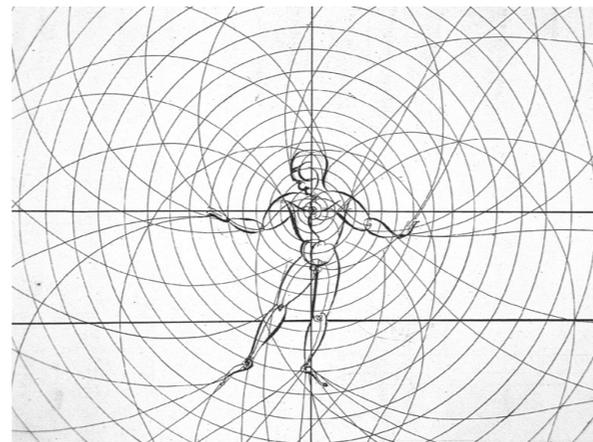
El dibujo, “Delineación espacial y figura”, plasma un cuerpo diminuto en el centro del “cubo escénico” en el que confluyen una serie de líneas, (fuerzas) que emanan de las tensiones implícitas del escenario colocado en la confluencia de una red de líneas. El cuerpo está situado en un recinto acotado y con límites precisos que además está dimensionado.

El segundo dibujo, “Delineación espacial egocéntrica”, describe un espacio que no está acotado, no tiene límites precisos, las líneas de la imagen surgen desde el centro pulsional del cuerpo, el corazón. Los ejes vertical y horizontal son lo único que, en este dibujo, marca una posición real de la figura en el espacio. Con esto se indica que la única referencia del dibujo anterior que no se puede eliminar es la gravedad.

La idea de eliminar al actor del centro del arte dramático no era nada nuevo. Recordemos las ideas de Gordon Craig en las que abogaba por un ser inanimado en la escena: el actor supermarioneta.



“Delineación espacial y figura”. Consta de 6 caras, una de ellas abierta, no dibujada, que corresponde a lo que denominamos como cuarta pared. Las demás restantes divididas en 4 x 4 módulos generando en cada cara una división de 16 módulos que se “comunican” estableciendo relaciones geométricas y lineales entre sus divisiones a través de las diagonales. (Imagen extraída del catálogo de la exposición “Oskar Schlemmer”. Museo Reina Sofía. Madrid 1996/1997).



“Delineación espacial egocéntrica”. El conjunto está inscrito en un rectángulo pero sin marco. Se constituye de un rectángulo, pero daría igual si fuese un marco circular, poligonal... El dibujo consta de una confluencia de líneas que emanan de un cuerpo en el centro del espacio representado y que lo instaure como el gran protagonista. (Imagen extraída del catálogo de la exposición “Oskar Schlemmer”. Museo Reina Sofía. Madrid. 1996/1997)

Evoquemos los primeros años del siglo XX —alrededor de 1910— cuando, en plena ebullición del futurismo ruso —que posteriormente desembocaría en el constructivismo—, el poeta Valeri Briusov, ante la imposibilidad de hacer una buena traducción de una obra dramática, prefería sustituir al actor por una marioneta de muelles con un gramófono dentro para la emisión de voz y así conservar por lo menos la base pura del texto.

Ambos, con estas propuestas estaban privilegiando la imagen, el contorno de las cosas, y la tecnología, antes que la figura orgánica, la presencia, es decir lo analógico; esto transformaría las futuras relaciones con los acontecimientos que deben transcurrir en el escenario.

En la actualidad, estas propuestas pueden parecer descabelladas, pero no hay que olvidar que para el momento histórico, para ese mundo en ebullición, eran más interesantes las posibilidades plásticas que brindaba esta exclusión que la expresión inherente al ser humano ya gastada por el romanticismo y por el desencanto post-bélico.

Parece ser que Schlemmer comparte estas ideas cuando plantea la ausencia del actor, para convertirlo en el gran maquinista del hecho escénico, o cuando trata de transformar la presencia física del actor, su cuerpo, en una máquina abstracta dominada por sus ampulosos y poéticos trajes que, a la

postre, se convertirán en los nuevos símbolos de ese nuevo arte escénico en el que el cuerpo humano esté moldeado de una forma sobria y con el sentido solemne que el teatro había perdido, moldeado como una figura de arte.

En la “Figura de arte”⁷⁷ el actor no era más que un cuerpo natural, vestido con un simple leotardo blanco. Como una página aún por escribir y un lenguaje articulado por la palabra siempre pospuesto, a la espera de que la escritura formal, dada por los colores y las geometrías del vestuario, obligaran a los movimientos a expresar más rotundamente aquello que las palabras ahogadas en el silencio debían decir. El actor se enfundaba en su vestuario no para caracterizarse sino para ser caracterizado, para dejarse influir por las formas, las dimensiones y los humores que las limitaciones topológicas aportarían a su creación. Idea que se pone de manifiesto cuando Schelemer dice “el bailarín viste menos los trajes que lo que los trajes lo visten a él, los porta menos de lo que los trajes lo portan a él”.

Según Schlemmer el cuerpo debe someterse a las pulsiones del espacio cúbico, es decir, someterse al espacio intelectual, entendiéndose este como la necesaria interacción con todos los elementos presentes en el espacio representativo. Si sucediera al contrario, si fuera el espacio el que se sometiera a las pulsaciones del cuerpo, entonces caeríamos en el naturalismo, en el espacio ilusorio del teatro tradicional. En síntesis, su respuesta al dilema cuerpo-escena fue la estructural-



“Ballet Triádico”. Estructuración arquitectónica de una indumentaria para la danza. Su nombre se debe a que hay tres partes en la composición arquitectónica sinfónica y se fusionan la danza, los trajes y la música. Se estreno en 1922 en Stuttgart y se mantuvo en cartel durante más de diez años. (Imagen extraída del catálogo de la exposición “Oskar Schlemmer”. Museo Reina Sofía. Madrid 1996/1997).

ción arquitectónica de ambos, como demuestra su trayectoria de pintor y hombre de escena. Y la dio a través de su trabajo sobre el vestuario, es decir, creando un elemento intermedio, mitad arquitectura y mitad cuerpo, como es evidente en los vestuarios diseñados por él para el famoso Ballet Triádico.

Adolphe Appia⁹

Relación cuerpo/tiempo y espacio escénico

Adolphe Appia, por primera vez desde el espacio ritual, considera otro tipo de relaciones posibles a las ya conocidas. Comienza a reflexionar de forma

teórico-práctica sobre otro tipo de relaciones entre el cuerpo del actor y la escena. De tal forma que, el espacio teatral llega a convertirse en una entidad neutra y a la vez polisémica, en la que durante la acción escénica se llevan a cabo diversos tipos de relaciones.

Appia entiende el espacio escénico como relación entre el espacio —entendido como entidad física— y el actor —entidad corpórea— que crea por medio de relaciones rítmico-temporales su especificidad espacial. Las evoluciones interpretativas de un ac-

tor y la coloratura de sus intervenciones en el transcurso de una representación dimensionan el espacio de tal forma que lo amorfo e inerte se transforma por el movimiento y la lucha que se entabla contra los principios de gravedad y rigidez para transformar la escena en espacio viviente que;

“(…) será, para nuestros ojos y gracias a ese intermediario que es el cuerpo, la placa de resonancia de la música. Podemos incluso adelantar la paradoja de que las formas inertes del espacio, para devenir en vivientes, deben de obedecer a las leyes de una acústica visual¹⁰

Es decir, el espacio se hace forma por medio del tempo y la musicalidad que el actor incorpora en su corporeidad, que presta para la creación de cada personaje y que le viene de elementos externos.

Posteriormente, completa esta idea diciendo:

“no poseemos el espacio y somos su centro de forma mecánica, porque somos seres vivientes; el espacio es nuestra vida; nuestra vida crea el espacio, nuestro cuerpo lo expresa. Para alcanzar dicha suprema convicción hemos tenido que andar, gesticular, encorvarnos, y erguirnos, acostarnos y levantarnos¹¹.”

Estas ideas expresan el eje del pensamiento de Appia: la luz, la música y el actor como centro y medida del espacio escénico:

“La luz en la teoría de Appia, tenía la misma función que la melodía en Wagner: crear la continuidad atmosférica del espectáculo, asegurando su unidad global¹².”

Por lo tanto, la extensión del espacio escénico sólo será medible para el espectador en la relación múltiple que se entabla entre el actor, su cuerpo, la atmósfera creada por la luz eléctrica y la peculiar percepción del tiempo que manejan las artes escénicas.

En sus propuestas espaciales ya no hay pinturas recortadas ni telones de fondo pintados en los cuales se pasean los actores. Y la línea de proscenio, que separa al espectador del espectáculo, comienza a ser una frontera muy difusa. Por lo tanto, certifica en estas ideas la defunción del espectáculo romántico tal cual se venía apreciando y da comienzo al espectáculo contemporáneo donde los volúmenes, la música, e incluso las artes visuales se dan cita en un evento único, el de las artes vivas, el del teatro, el de la escena.

Al observar cualquiera de los proyectos

⁷ *Kunstfigur* es el término alemán para figura del arte o expresión artística

⁸ Sánchez, José Antonio. [1999] Obra citada.

⁹ Ginebra, 1862-Nyon, 1928. Escenógrafo suizo, pionero de las modernas técnicas de escenificación e iluminación. Ampliar información sobre este autor: movimiento y contexto.

¹⁰ Appia, Adolphe. “La obra de arte viviente”. Madrid: Ed. ADE. Serie: Teoría y práctica del teatro N° 16. 2000. Pág.351

¹¹ *Ibíd.*

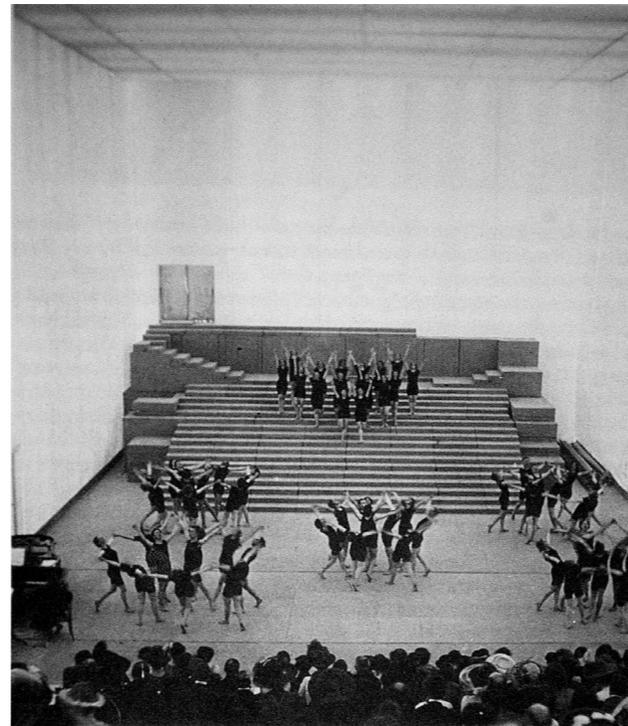
¹² Sánchez, José Antonio “La escena moderna”. Madrid: Ed. Akal. 1999. Pág.33.

escenográficos se puede apreciar la dilución del espacio escénico tradicional, percibiendo cómo el espacio visual limitado por el marco de la escena se diluye, se abre.

Convertir el hecho escénico en una verdadera entidad multimedia¹³ en la que la música, la tridimensionalidad de los objetos, el espacio como entidad rítmica y la iluminación hacen parte de una unidad indisoluble de una puesta en escena es el verdadero descubrimiento que convierte a Appia en uno de los padres del panorama escénico del siglo XX y de las vanguardias venideras y actuales. El inaugurador de un espacio escénico que se aleja del marco estrecho del naturalismo.

Para conseguir sus propósitos se planteó superar la contradicción entre forma y contenido que él apreciaba en el teatro de su tiempo. Hizo, pues, una propuesta dinámica y piramidal de los diferentes elementos que constituyen la esencia del espectáculo teatral.

Antepuso como base la acción dramática, dejándola de considerar algo independiente a la música y palabra. Para ello elaboró la teoría de los espacios rítmicos, que une el texto dramático con el ritmo y la armonía tanto visual como musical. Después, el actor y sus movimientos determinados por la música construyen un espacio escénico



Diseño espacial de Adolphe Appia para la escuela de movimiento de Jaques Dalcroze, este estudioso del cuerpo y creador de la gimnasia rítmica cambia el paradigma de lo que debería ser la danza, gracias a su trabajo en unión con Appia se dice que la danza clásica se baila como mirando un espejo y la danza moderna como subiendo una escalera... claramente esta apreciación viene de la fusión Appia-Dalcroze. (Imagen extraída del catálogo de la exposición "Adolphe Appia: Escenografías". Circulo de Bellas Artes. Madrid. 2004).

que debe servir de punto de apoyo a la actuación; un espacio que además de tridimensional y ausente de decorados pintados debe tener una identidad plástica acrecentada por los haces de luz que estilizarán la actuación. Así pues, la luz cobra una función creadora con ayuda, por supuesto, de los valores tonales que la atraviesan.

Las teorías de Appia, paralelas y complementarias

con las de E. Gordon Craig y enriquecidas posteriormente por Jacques Dalcroze¹⁴, encontraron en su época poca aplicación, pero han sido la génesis para posteriores e innovadoras aproximaciones tanto a la práctica plástico-escenográfica y espacial como al hecho escénico mismo. Como dice M. A. Grande refiriéndose a la relación histórica entre Appia y Craig:

“La historia de las relaciones amistosas y las coincidencias de planteamientos primordiales entre Appia y Craig es una de las más conocidas y exploradas por parte de los historiadores del teatro, que no dudan en considerar las observaciones de Craig como directamente influidas por las fecundas intuiciones estéticas de Appia, así como observar una sensibilidad plástica muy similar en ambos en lo concerniente a sus realizaciones escenográficas”¹⁵.

Estas ideas de uno y de otro vendrían derivadas de una misma concepción del teatro e incluidas por las ideas espectaculares y utópicas de Ricard Wagner.

En definitiva, la solución escénica planteada por Appia abarca tres elementos no ligados a la dramaturgia, sino al espacio y a la capacidad de transmitir sentimientos de forma dinámica, haciendo de los elementos espaciales la cobertura de la acción. Elementos

como la luz expresiva, que debe enunciar de forma plástica la sensibilidad visual y el sentimiento, así como la música manifiesta la sensibilidad auditiva. Una luz expresiva evitará simplemente alumbrar para ver la escena y se servirá del color para crear atmósferas generadoras de sentimientos, dándole así un valor significativo a las zonas no iluminadas.

Y esta es la aportación más significativa de Appia en el marco de este trabajo, la importancia que le da a la luz dentro del concepto espacial de la escena. Es Appia quien cuenta con ese elemento “tecnológico” dentro de la narrativa visual de la obra escénica, pues integra en sus reflexiones la luz eléctrica y que sea la eléctrica es importante ya que los “proyectores” de luz eléctrica son un innovador invento de la época para la escena.

Con ella trata de resaltar en la escena aquello sobre lo que la obra trata. Lo demás basta que se insinúe de forma que sea suficiente para que el drama sea inteligible, pero no ocupe la atención central, sino que sirva para crear atmósfera sin centrarse en los detalles. Movilidad, entendida como el desarrollo psicofísico del actor por medio de una formación en gimnasia (como la génesis de la expresión corporal), y todo esto al servicio

¹³ Aunque el término “multimedia” para referirse a una obra de teatro no se usará hasta finales de siglo. Tanto Appia como Craig, Wagner, Gropius y otros de su época preferían llamarle “obra de arte total”.

¹⁴ Compositor y pedagogo. Nació en Viena, Austria, el 6 julio de 1865. Creador de la gimnasia rítmica.

¹⁵ Rosales Grande, M^a Angeles, “La noche esteticista de Edward Gordon Craig. Poética y práctica teatral”. Madrid: Ed. Universidad de Alcalá, 1997. Pág. 103.



Diseño de Adolphe Appia para 'Die Walküre' ("La valkiria" de Wagner) acto tres, (1896). En este diseño todos los elementos que establecen la relación ficción escénica cuerpo de los actores están contruidos en base a elementos corpóreos. (Imagen extraída del catálogo de la exposición "Adolphe Appia: Escenografías". Círculo de Bellas Artes. Madrid. 2004).

del drama y de una nueva visión escénica que llega hasta nuestros días.

Situados entre la satisfacción intelectual y el rapto sentimental, Appia y posteriormente Le Corbusier aparecen como figuras que aceptan y llevan hasta sus últimas consecuencias el espacio dentro del esquema de Schlemmer que establece una nueva línea, aunque borrosa, entre el cuerpo y la escena. Una línea en la que el actor será pues un acróbata que camina en un precario hilo zigzagueante, en equilibrio inestable y perpetuo entre su imagen y la que el nuevo espectáculo plástico le demanda.

La tecnológica en las artes escénicas

Según la época, las artes escénicas han utilizado las técnicas que han tenido a mano. Por ejemplo, en la época de Grecia

y Roma antigua el teatro también se podría considerar como un novedoso dispositivo tecnológico. No de la forma en que actualmente se considera lo tecnológico, ligado al desarrollo de la industria electrónica y digital, sino de otra forma, pues la técnica visible en la época estaba vinculada con el desarrollo constructivo y arquitectónico, para las artes del tiempo y el espacio conseguir una edificación independiente de los elementos naturales para el hecho teatral, en el caso de los griegos fue el resultado de la evolución social, conceptual, cultural y obviamente tecnológica. Construir una edificación exenta e independiente como estructura autónoma y dotada de dispositivos para acentuar la representación, como fue el "Sipario" (telón de boca) en el caso de los romanos, también fue tecnología de punta para su época.

La utilización de grúas, poleas para los dispositivos escénicos es otro ejemplo de la

tecnología presente en las representaciones clásicas. En aquella época las técnicas existentes estaban al servicio de cuatro grandes elementos constituyentes; la cultura, la guerra, la arquitectura y la religión.

Aparentemente al hablar de tecnología antes de la revolución industrial parece ser un anacronismo, pues el vocablo como tal data de finales del siglo XVIII como consecuencia de que la técnica y la ciencia se vinculan en plena industrialización. Sin embargo, creo que el término tecnología puede aplicarse de manera generalizada (tal y como se está aplicando en el transcurso de este artículo) a todos los productos que le permiten interactuar al hombre consigo mismo o con su entorno. Entonces, lo tecnológico, la tecnología envuelve todo lo humano, por lo tanto rodea todo lo teatral.

Como se puede deducir de lo expuesto, en el pasado, el teatro fue uno de los grandes motivadores para la invención tecnológica, pero en la actualidad lo tecnológico en las artes vivas en general y escénicas en concreto pocas veces ha sido creado por y para ellas mismas. Más bien se han utilizado las tecnologías existentes, se han adaptado para el uso de la escena, la danza, el performance de forma lenta y muchas veces personal. Una búsqueda realizada por creadores independientes que se preguntan sobre el posible uso de éstas en el discurso escénico y se toman la tarea de adaptarlas a un medio completamente distinto del que fueron creadas origi-

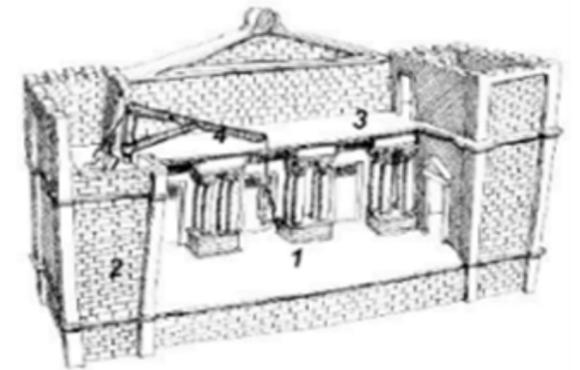


Imagen en la que se aprecia un dibujo de la escena Griega con uno de los primeros dispositivos técnicos elaborados para la escena, el "Deux ex machina". Desde siempre el escenario ha sido un dispositivo tecnológico. (Imagen tomada del libro "Historia visual del escenario" de José Antonio Gómez. Ed. la Avispa. 1997.

nariamente. Adaptarlas a un discurso, el suyo personal, algunas veces con grandes aciertos estéticos y discursivos otros no.

Aunque como afirmo, la tecnología de una u otra forma siempre ha estado presente dentro de las artes escénicas, es en los últimos 100 años cuando su exclusión ha sido más notable, la invención del cine ha colaborado grandemente a ello. Pero realmente es durante la última década del siglo XX cuando lo tecnológico de la mano de las tecnologías numéricas han entrado en una dinámica de expansión dentro de las artes vivas (teatro, danza, performance) llegando a tener un papel cada vez más importante en el desarrollo y ejecución de espectáculos. Llegando, incluso, a generar una especie de nuevo dramatismo que se apoya en la proyección y manipulación de imágenes digitales, en la interactividad escena/intérprete, en la inter-acción con el espacio escénico/escenográfico y que parece estar más

vinculado con la interactividad impulsada por la Internet que al concepto tradicional de artes escénicas.

Algunos de los profesionales abanderados de este tipo de teatro han sido Robert Lepage, The Gertrude Stein Repertory, Laurie Anderson and William Forsythe, Merce Cunningham, Troika Ranch, Marcelí Anthonéz, Toni Dove and Sarah Rubidge, Stelarc, Konnick Thr, etc.

La imagen digital, el tercero en discordia

A principios del siglo XX encontramos las primeras indagaciones escénicas con la imagen técnica proyectada sobre un escenario teatral por parte de Piscator, quien encargó a Gropius la construcción de un edificio teatral.

Vilém Flusser definió imagen técnica como:

(...) aquella producida por un aparato (...). las imágenes técnicas son producto indirecto de los textos científicos (...). Históricamente las imágenes tradicionales son anteriores a los textos por docenas de miles de años y las imágenes técnicas sucedieron a los textos avanzados. Ontológicamente, las imágenes tradicionales son abstracciones de primer grado, ya que fueron abstraídas del mundo concreto, las imágenes técnicas son abstracciones de

tercer grado, pues se abstraen de los textos, los cuales se abstraen de las imágenes y estas a su vez son abstraídas del mundo concreto. De nuevo históricamente, a las imágenes tradicionales se les pueden llamar pre-históricas, y a las imágenes técnicas, pos-históricas. Ontológicamente, las imágenes tradicionales significan fenómenos; las imágenes técnicas significan conceptos (...). Con todo, es difícil descifrar las imágenes técnicas, pues aparentemente no necesitan ser descifradas. Su significado parece grabarse sobre sus superficies (...). Parece como si el mundo significado en las imágenes técnicas fuera la causa de ellas, y como si estas fueran el último eslabón de una cadena casual que las vincula sin interrupción a su significado (...)¹⁶

Además, deja constancia de que la cámara obscura supuso el primer aparato que permitía proyectar y/o registrar todo tipo de imágenes-técnicas.

En ese contexto, en la puesta en escena de *Intolleranza* (1965) de Luigi Nono, el escenógrafo checoslovaco Joseph Svoboda, recurre al recurso de la imagen técnica en directo. Es decir, utiliza imágenes de vídeo dentro de una representación teatral captadas en directo por medio de cámaras y las proyecta, incluye imágenes del público, constituyendo esto una subversión de los ámbitos canónicos (el ámbito del espectáculo y el del expectante) en la ficción escénica.

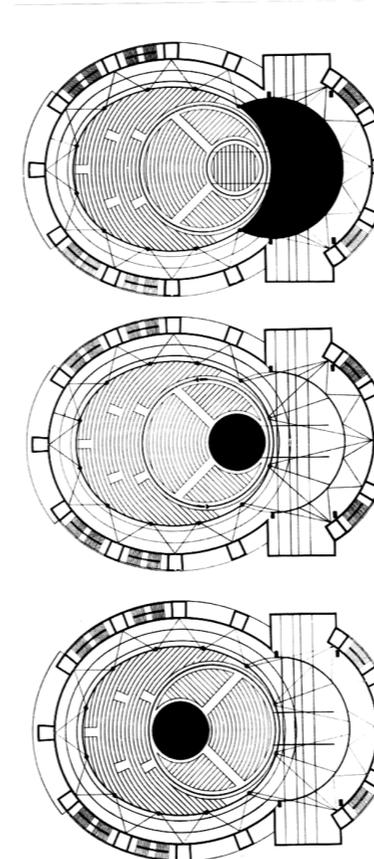


Imagen del "Teatro Total" proyectado por Walter Gropius para Piscator, en él estarían presentes la imagen proyectada de forma envolvente, la música también envolvente, la luz eléctrica y el movimiento del patio de butacas para hacer que el espectador rodee el espectáculo (las zonas oscuras en la imagen sería el lugar del espectáculo) según las necesidades específicas de cada obra. Este proyecto de comienzos del siglo XX (jamás construido), ha sido el primer espacio escénico con una vocación realmente multívoca y futurista pues planteaba que no fuese el espectáculo el que se adaptara al espacio, sino el espacio que se adaptara a las necesidades del espectáculo. En él todos los elementos que constituyen la "multimedia escénica" estarían en el mismo nivel, sin detrimento de uno a favor de otro.

Pero el avance definitivo en estas prácticas escénicas proviene de las vanguardias teatrales de los años sesenta mediante la exploración de otras formas dramáticas que parten de la expresión corporal en vez del lenguaje hablado y el soporte del texto. Ideas sugeridas por el controvertido A. Artaud y puestas en marcha por el Living Theatre (1947) con su trabajo escénico abierto a hibridarse con diferentes técnicas y recursos provenientes de otros medios de expresión, especialmente con los provenientes del lenguaje de la imagen, el cuerpo y el audiovisual.

Los años ochenta del pasado siglo fueron fecundos en la investigación sobre el uso de la tecnología en la escena. Jhon Cage y Merce Cunningham, con sus investigaciones en electro acústica, imagen técnica proyectada y cuerpo del bailarín o el performance "Last love" de Andy Warhol montado con la compañía Hungara Squat Theatre (1978, 1979, 1982) en el que la imagen técnica de una película en blanco y negro proyectada en una ventana que daba a la calle interrelacionaba a los protagonistas del evento escénico con los espectadores en la sala y con los transeúntes que pasan por la calle.

Otra propuesta significativa en este sentido fue la realizada en el montaje canadiense de "Hamletmaschine"¹⁷ (1983-84) bajo la dirección de Meter Henning y el realizador

¹⁶ Flusser, Vilém. Hacia una filosofía de la fotografía. Ed. Trillas. Mexico. 1990. Pág. 17.

Werner Geber, en la que aprovechan las posibilidades de un monitor y de un circuito cerrado de televisión. El monitor tiene varias funciones, unas veces de sistema de vigilancia electrónica y otra como espejo que permite desdoblamiento de personalidad y búsqueda de identidades, haciendo posible también integrar o incorporar imágenes pregrabadas en lugares fuera del escenario. Ambos ejemplos son claros antecedentes a los usos actuales de la imagen digital sobre la escena con entornos “remotos” que interactúan con la acción escénica.

Pero no es hasta que la imagen numérica generada por dígitos computacionales entra en su madurez tecnológica (nitidez, peso, velocidad de transmisión) que las puestas anteriormente citadas no se retoman y popularizan en obras teatrales y operísticas, superando el marco del pre-grabado prácticamente escenográfico y abriendo los límites de la pantalla para aliarse con el instante fugaz del acto escénico, la pantalla trasciende el cuerpo, amplía el marco de la escena haciendo evidentes los espacios extra escénicos y extra dramatúrgicos, de cuerpos encapsulados en un film sin soporte haciendo evidente aquello que antes era pura insinuación.

La utilización de la tecnología de lo numérico en la escena va mucho más allá de su función técnica y se implica con lo narrativo

tal y como lo plantea Pablo Iglesias Simón en su artículo “Tecnofobias vs Tecnofilias” con respecto a lo tecnológico y susceptible de ser ampliado a lo numérico;

“...lo tecnológico al inscribirse en una manifestación artística como es el teatro, sufre un proceso de recontextualización. De esta manera, se eclipsa cualquier fin pragmático e inmediato que pudiera cumplir en su contexto original, por aquellas funcionalidades y posibilidades expresivas y narrativas que adquiere dentro del espectáculo teatral. Podría decirse, por ejemplo, que un televisor insertado en un espectáculo teatral, obtendrá un valor escénico en la medida en la que deje de ser simplemente un aparato receptor de imágenes transmitidas desde la distancia por medio de ondas hercianas, para transformarse en algo diferente. Sobre un escenario las cosas no son lo que parecen, ni parecen lo que son, y de esta máxima la tecnología escénica ni puede ni debe escapar. De este modo, el teatro no sólo puede dotar a la tecnología de una funcionalidad añadida sino que además puede otorgarla unas capacidades expresivas, unas cualidades estéticas o unas implicaciones simbólicas de las que en principio carece”¹⁸

Como se ha venido enunciando, entonces, la tecnología digital al servicio de la práctica teatral, ha ampliado las posibilidades corporales y narrativas, modificando la plástica

escénica y por ende el espacio escénico con las siguientes consecuencias desde el punto de vista espacio / temporal:

- Ruptura de la perspectiva tradicional.
- La incorporación de elementos no estrictamente teatrales en el espacio escénico (monitores y cámaras en movimiento) que permiten acceder al espectador a otros puntos de vista.
- Ruptura de algunas de las leyes clásicas de la lectura escénica como es la ruptura de la “frontalidad” tradicional en la representación. Los personajes y objetos en el escenario pueden ser observados desde todos los ángulos y todos los puntos de vista.
- Ruptura de los límites espaciales del escenario. La incorporación de la imagen fílmica desborda los límites del escenario. Apareciendo en escena realidades externas al escenario.
- Amplificación de la visión del espectador. Se acorta la distancia canónica entre actor y espectador, amplificando detalles en directo de la representación y alterando la percepción del cuerpo

escénico por medio de tecnologías de lo numérico.

-Ruptura con algunas de las leyes de la naturaleza; los objetos ya no están sujetos a las leyes de la gravedad, pueden flotar, pueden volar porque son imágenes electrónicas-digitales.

Si a estas nuevas posibilidades que brinda la imagen sintética le añadimos que se pueden multiplicar los decorados, incrustar diferentes acciones y personajes dentro de un espacio único, que permite la creación de atmósferas psicológicas que de otra forma no se podría ver, que acerca el lenguaje audiovisual al lenguaje escénico por medio de “close-up” y otros elementos de la narrativa audio visual y que su uso avanza hacia la interactividad en tiempo real, hacia experiencias del tipo telepresencia en que la creación de espectáculos remotos y simultáneos parece posible, renovando la creación en colectivo, tenemos una nueva versión de aquel augurio futurista de Julio Verne titulado “La jornada de un periodista americano en el 2889”.

Todas estas características, entre otras, apuntan hacia nuevas posibilidades de representación y narración, que afectan a todos los campos artísticos. La manipulación

¹⁷ Pérez Ornia, J. R. El arte del video. Introducción a la historia del video experimental. Ed. RTVE/ Serbal. Barcelona. 1991.

¹⁸ Ponencia de Pablo Iglesias en el XII CONGRESO DE LA ADE. y publicada en la Revista ADE 109. como en la página web del autor. <http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/TECNOFILIAS%20Y%20TECNOFOBIAS.pdf>

técnica del espacio y el tiempo apunta hacia una modificación cualitativa del concepto de “representación”, presupuesto en todas las artes vivas. Y si añadimos las posibilidades de las técnicas de montaje y edición, bien sean lineales y/o en tiempo real (que es lo que nos ofrece la interactividad y que nos está ofreciendo actualmente el “LiveCinema”), nos encontramos ante una fragmentación del espacio escénico y de las relaciones que se establecen entre el cuerpo y el espacio que puede llevar directamente a plantear una disolución del “escenario tradicional”, para dar paso a una nueva dimensión del espacio escénico hacia el espacio electrónico-digital, cuyas características están aún por definir y que, en definitiva, es lo que una investigación práctica, en torno a este tema, debería dar respuesta.

En definitiva y, para finalizar, la tecnología digital al servicio de la relación cuerpo, escena e imagen teatral acentúa el hecho de ver y sentir las experiencias escénicas de forma aún más inmediata y cercana, reatualizando el mismo hecho tecnológico y teatral. Estableciéndose como un valor deseable en las puestas en escena contemporáneas y por qué no, acercándonos a un cambio en el paradigma de lo teatral. Pero como aún estas posibilidades, mientras no se indague más profundamente en ellas, no dejan de estar en el campo de la reflexión, de la hipótesis, de lo especulativo, la imagen sintética continuará siendo en la escena “un tercero en discordia”.

Bibliografía

Aguinaga, Josu y otros. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*. Ed. Virus. Barcelona. 1997.

Ángel González García; Francisco Calvo Serraller; Simón Marchán Fiz. *Escritos de arte y de vanguardia*. Madrid. Ed. Fundamentos. 1999.

Alonso, Ángel. *Relación entre los espacios arquitectónicos y los espacios dramáticos*. Madrid. Revista ADE Teatro. N°58-59. 1997.

Appia, Adolphe. *La música y la puesta en escena. La obra de arte viviente*. Madrid. 2000. Ed. ADE. Serie: Teoría y práctica del teatro N° 16.

Bachelard, D. Gastón. *La poética del espacio*. Madrid. Ed. Fondo de Cultura Económica. 2000.

Baugh, Christopher. *Theatre, performance and technology. The development of scenography in the twentieth century*. Hampshire. Ed. Palgrave Macmillan. 2005.

Breyer, Gastón. *Teatro: el ámbito escénico*. Buenos Aires. Ed. América Latina. 1968.

La escena presente. Buenos Aires. Ediciones infinito. 2005.

Craig, Gordon E. *El arte del teatro*. México

D.F. Ed. Escenología. 1987.

Cruciani, Fabrizio. *Arquitectura teatral*. México. Ed. Gaceta. 1994.

Delgado, Ángela; Rojo, Luisa Martín. *Banquete, comunicación en evolución*. Madrid. Suplemento editado por el Centro Cultural Conde Duque. 2005.

Dery, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid. Ed. Siruela. 1998.

Dorion, Sagan. *Comunicación en evolución. En el suplemento publicitario de la exposición Banquete*. Centro Cultural Conde Duque. 19.01/20.02 2005.

Flusser, Villém. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Ed. Trillas. México. 1990.

Giannetti, Claudia. *Estética digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona. Ed. L’Agelot. 2002.

González, Abuín Anxo. *Teatro y nuevas tecnologías: Conceptos básicos*. Revista de la Asociación Española de semiótica año 2008, número 17.

Rosales Grande, M^a Ángeles. *La noche esteticista* de Edward Gordon Craig. Poética y práctica teatral. Madrid. Ed. Universidad de Alcalá. 1997.

Sánchez, José A. *La escena moderna*.

Madrid. Ed. Akal. 1999.

Webgrafía

(Selección de páginas web consultadas activas a fecha de Abril 2013)

Abraham, Moles. L’Arte et l’ordinateur. Conferencia en la universidad de Montreal. Canadá. 1971. <http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/problema.htm>

El Lenguaje como tecnología. <http://www.ilhn.com/datos/teoricos/archives/000185.php>

Electronic visualization Laboratory. <http://www.evl.uic.edu/core.php?mod=1&type=3>

Festival Internacional de Teatro, Arte y Tecnología <http://www.tecnoescena.com/seccion.asp?id=15>

Giannetti, Claudia. El espectador como interactor. Mitos y perspectivas de la interacción. <http://www.art-metamedia.net>
Martínez, Diego.

El Determinismo Tecnológico. Principales lineamientos de la Escuela de Toronto. <http://diegomartinez.wetpaint.com/page/Determinismo+Tecnol%C3%B3gico>

[klaus_bio.html](#)

Iglesias, Simón Pablo. <http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/TECNOFI-LIAS%20Y%20TECNOFO-BIAS.pdf>

Research in Technologies of Presence. <http://www.telepresence.org>
Rheingold, Howard. <http://www.rheingold.com/>

The virtual theater project. <http://www.ksl.stanford.edu/projects/cait/index.html>

Thirtieth International Congress of the History of Art. Art History for the Millennium: Time <http://www.uni-tes.uqam.ca/AHWA/Meetings/2000.CIHA/Grau.html>

• • • • •



Fotografía "Ballet Trídico".