

ARTESCÉNICAS

La Revista de la Academia

#12/MARZO 2019

Publicación periódica. 3€

**JUAN G.
CORNEJO,
EL ILUMINADOR
DE HISTORIAS**

ARTES ESCÉNICAS EN EL PRADO ♦ AMAYA DE MIGUEL ♦ ESGRIMA ARTÍSTICO



Academia
de las Artes Escénicas
de España

ISSN 2605-0412
9 772605 041009



LA PUESTA — EN ESCENA — MÁS TECNO

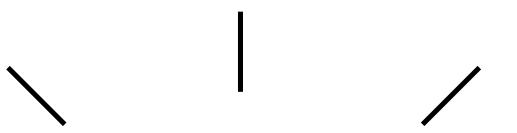
Por **Liuba Cid**

SOFISTICADOS softwares y dispositivos cada vez más precisos y específicos se incorporan a la práctica escénica para provocar en el espectador una reacción “inmersiva” dentro del espectáculo. Pero en ocasiones estos recursos técnico-artísticos son observados con recelo por aquellos que mantienen una actitud crítica ante el cambio de lo “analógico” a lo “digital”, duelo conceptual que enfrenta tradición y modernidad en la era de las vanguardias tecnológicas.



Escena de la ópera *Bevenuto Cellini*, de La Fura dels Baus, compañía proclive al alarde tecnológico en sus espectáculos líricos.

Cuando hacemos referencia al espectáculo intermedial nos referimos a la inclusión e interconexión de otras plataformas, lenguajes y discursos superpuestos en la creación del espectáculo. Esto conlleva, inevitablemente, a la incorporación total o parcial de medios tecnológicos y su interacción, no solo en el aspecto óptico-sonoro, sino también en las estrategias narrativas e interpretativas,



El cine, la TV, el videoarte, los medios digitales, la cibercultura... irrumpen en el diseño de la puesta en escena no solo como indagación estética, también como recursos emocionales y sensoriales

afectando la obra como punto de partida, la organización del montaje y su recepción por parte del público.

Los términos *crossmedia*, *transmedia* e *intermedial* permanecen asociados a la estética del espectáculo del siglo XXI, pero desde los 80, o quizá mucho antes (Meyerhold se apoyó en la técnica del montaje cinematográfico de Eisenstein en la concepción de sus espectáculos, Piscator introdujo la proyección cinematográfica y el escenario móvil), forman parte de nuestra

cultura visual. El cine, la televisión, el video arte, la fotografía, el diseño, la tecnología industrial, la cibercultura, el comic, los video juegos, el arte urbano, el performance, el video arte, la arquitectura conceptual, la publicidad, los medios digitales..., irrumpen en la concepción del diseño de la puesta en escena, no solo como fuentes de indagación estética, sino también como recursos sensoriales y emocionales destinados a potenciar nuevas estrategias de comunicación con el espectador.

La “interactividad” es ya una necesidad en el quehacer cotidiano, supone inmediatez de la experiencia, la ruptura con el espectador pasivo y la cada vez más lejana imagen de la soledad en la butaca, en la oscuridad de la sala. En este sentido, el espectáculo intermedial se construye desde la hibridación de lenguajes descartando una sola dirección, manifestando una simultaneidad compleja y actuando como dispositivo panóptico entre la estética y el contenido. Desde múltiples plataformas se activan los dispositivos físicos para la interacción en tiempo real con medios digitales, buscando la sincronía con diferentes sistemas; luces-video-robótica-acústica...

Son muchas las compañías y directores que investigan de forma constante en este campo, a pesar de los elevados costes de producción y la cualificación técnica necesaria para alcanzar altos niveles de excelencia creativa y experimentación en el dominio de las nuevas

tecnologías aplicadas a la creación escénica. Estos son algunos ejemplos:

☛ *Jet Lag*, 1998. The Builders Association. Dirección Marianne Weems, con la ayuda de la firma de arquitectos Diller Scofidio y Renfro. Un marinero británico hace un viaje alrededor del mundo con la ayuda de un diario videográfico, mientras que una anciana y su nieto se embarcan en 167 vuelos transcontinentales consecutivos. Un tiempo diacrónico que muestra un mundo virtual de voces amplificadas y pantallas en movimiento donde nada es exactamente lo que parece.

☛ *The Andersen Project*, 2007. Ex Machina. Dirección Robert Lepage. Un trabajo minucioso entre fondo y figura, el personaje se integra por completo al fondo virtual generando un intenso juego de perspectivas.

☛ *Tannhäuser*, 2010. La Fura dels Baus. Dirección de escena Carlu Padriša. Director musical: Zubin Metha. Se construyó una mano izquierda robotizada de aluminio y poliéster de 11 metros de alto y 1,3 toneladas de peso que acompaña un intenso trabajo tecnológico con proyecciones e imágenes interactivas.

☛ *Situation Rooms*, 2011. Rimini Protokoll. Dirección y creación: Helgard Haug, Stefan Kaegi, Daniel Wetzler. Realidad aumentada,

tridimensionalidad y teatro inmersivo. Los espectadores interactúan de forma individualizada entre ellos, acceden a la sala en pequeños grupos, utilizando auriculares y una Tablet.

☞ *Distancia*, 2013.
Dirección y creación
Matías Umpierrez.
El espectáculo se transmite en directo vía streaming desde cuatro países diferentes: Buenos Aires, Nueva York, Hamburgo y París. Los espectadores pueden seguir los monólogos y las tramas de cada uno de los personajes alternando o simultaneando las 4 pantallas que recogen la interpretación de las actrices frente a una cámara web a miles de kilómetros de distancia.

La “irrupción tecnologista” puede convivir en perfecto equilibrio con lo artesano. Recordemos el montaje de *La flauta mágica* en el Teatro Real (Temporada 2016), llevada a escena por la compañía británica “1927”, dirigida por Suzanne Andrade & Barrie Kosky. Para conseguir los efectos del cine mudo el trabajo fue hecho con técnicas del Video mapping y animación 2D dibujadas. La técnica de Video mapping cada vez más empleada en territorios de la danza, el teatro y la ópera, consiste en la

proyección de imágenes en 3D sobre cualquier superficie regular o irregular, generando la recreación de nuevos objetos, colores, formas y texturas, pudiendo incluso interactuar, a través de un software específico, entre la imagen proyectada y el movimiento del performer o intérprete en tiempo real.

En este enlace podemos ver un fragmento de esta innovadora puesta en escena:
<http://www.19-27.co.uk/the-magic-flute/>

Hoy pensamos que la máquina no podrá sustituir la experiencia efímera del actor cada vez que sube al escenario. Siendo precisos en la acotación temporal, hoy no es mañana; el futuro a corto y mediano plazo. Aunque desde el siglo V a. C. hasta nuestros días, ni las crisis sociales, ni los desafíos políticos, ni la irrupción de la industria, ni las innovaciones tecnológicas de los siglos XIX y XX, han sido capaces de desbancar ese espacio sagrado de contemplación, esa experiencia sensorial y humana. Sin embargo, ignoramos hasta qué punto, cómo y de qué manera, la frontera entre las artes y las nuevas tecnologías irá dibujando un nuevo mapa de las artes escénicas en la era de la sociedad digital. ♦