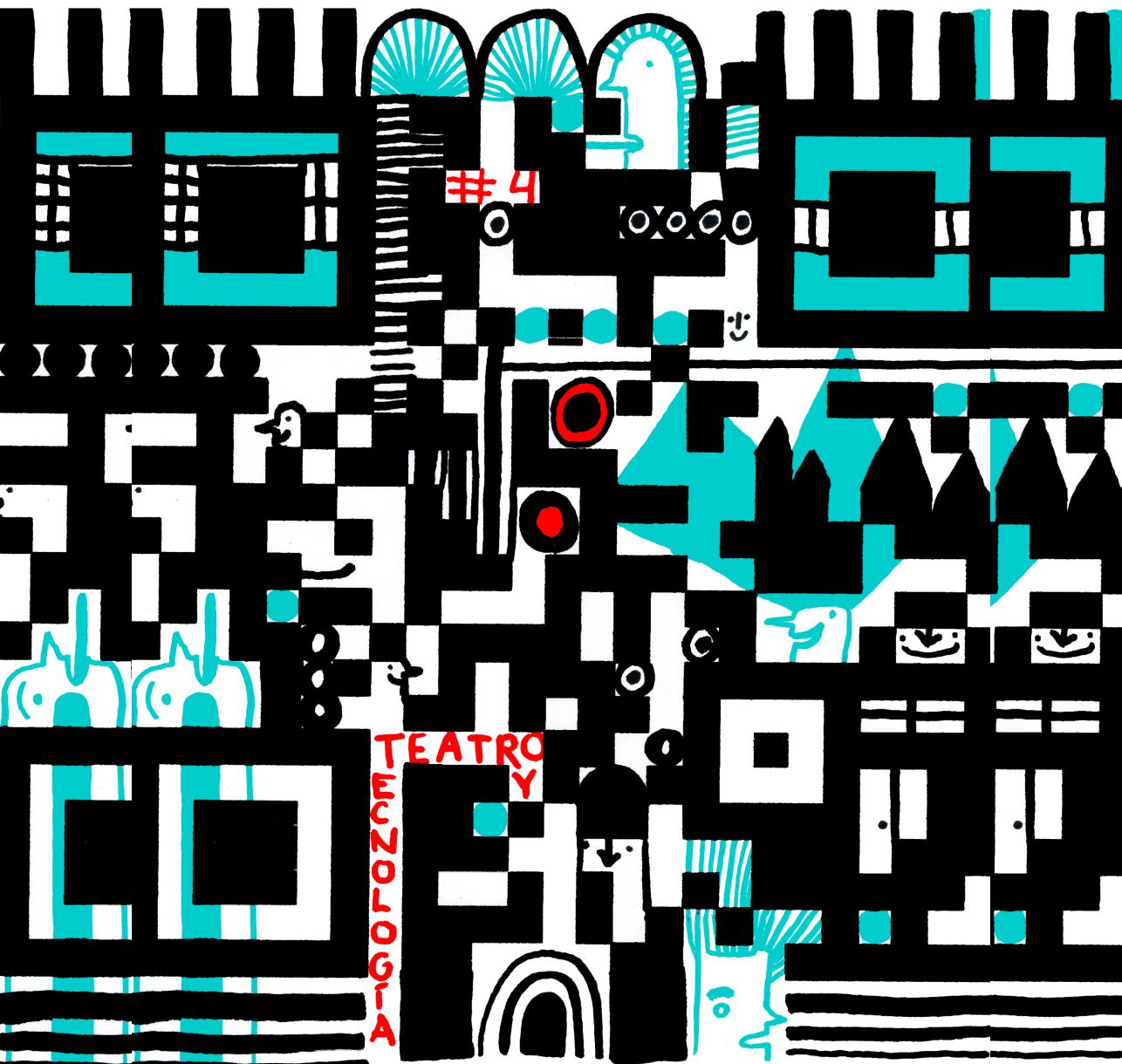


LA BARRACA

REVISTA DE ESTUDIANTES DEL CENTRO UNIVERSITARIO DE TEATRO



TEATRO
СЕТЬ
ОНИНО
ОЖНЛО
АИД ГИА

Directorio

Consejo Editorial

Nora Daniela Márquez

Emilio Vicente Carrera Quiroga

Uriel García Mendiola

Rodrigo Herrera

Consejo en Formación

Valentina Manzini

Pilar Ruiz Carreón

Diseño Editorial e Ilustración

Citlali del Río

Adán Serrano

Consejo Asesor

Laura Almela

Mario Espinosa

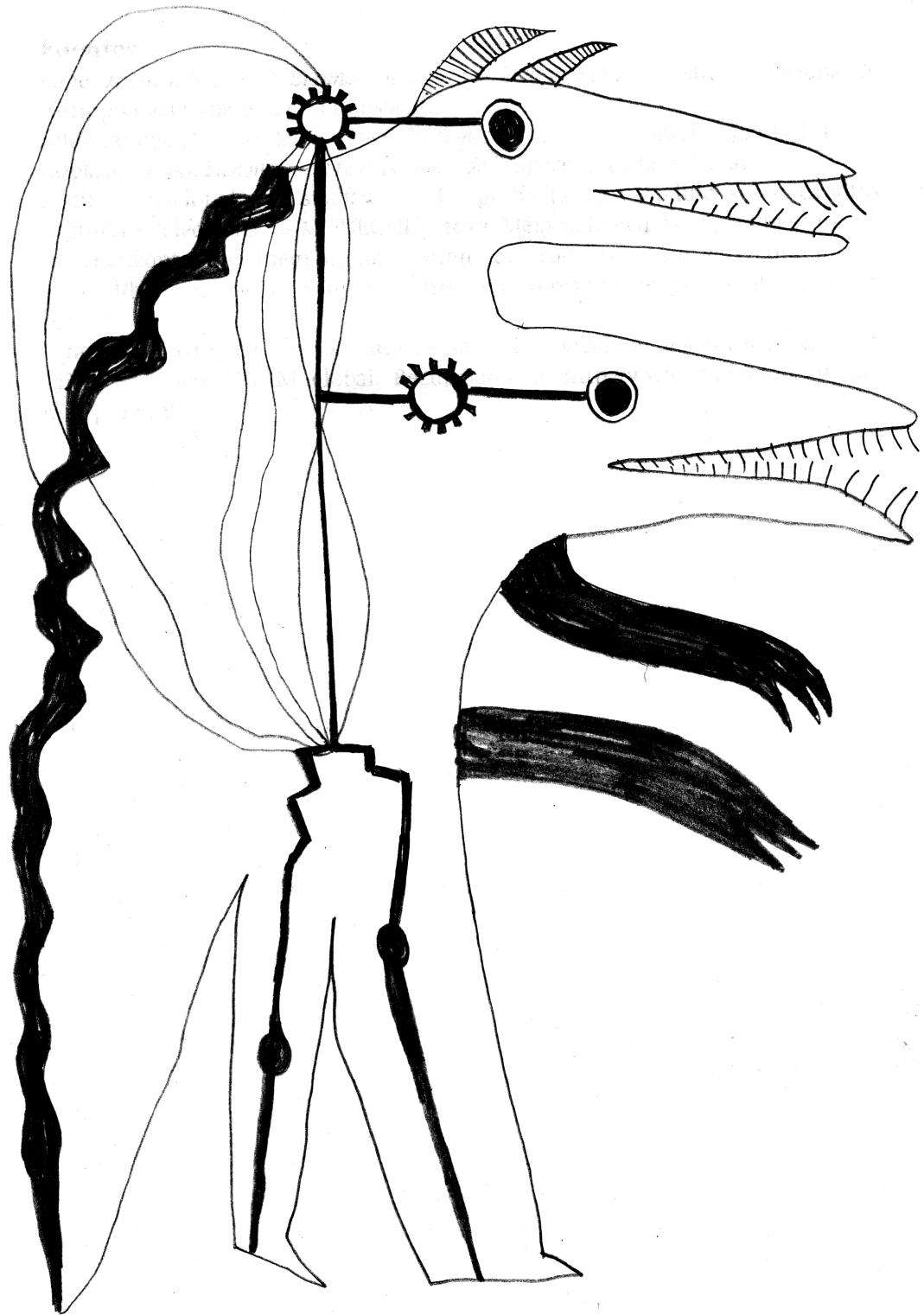
Alaciel Molas

Rodolfo Obregón

David Olguín

Cuarta Edición
Centro Universitario de Teatro
Av. Insurgentes 3000
labarraca.unam@gmail.com
www.labarracaunam.com





S u m a r i o

Advertencia	7	Tec-No Yo	64
Presentación	8	por <i>Generación 2015 - 2019</i>	
El PreBrassiere	10	La Bella Aurelia	
Brassiere			
16 El desastre en la oscuridad (Apuntes para la construcción de una Poética de lo Innom- brable) por <i>Roberto Alvim</i> Traducción de <i>Heini Hölsenbaud</i>			
30	El videomapping aplicado a la escena por <i>Héctor Daniel Pérez Aguilera</i>	66 Dramaturgia Épica del león por <i>Francisco A. Sánchez</i>	
43	Teatro en tecnovivio. Notas para una dislocación del convivio teatral por <i>Bryant Caballero</i>	72 Poesía Grietas por <i>Andalucía</i>	
Entrevista			
54	Aristeo Mora: Salvando las distancias. por: <i>La Barraca</i>	73 ^I por <i>Eduardo Guzmán Chávez</i>	
Caminando por el espacio			
61	El arte del milenio: crónica de un espectáculo que no sucedió por <i>Valentina Manzini</i>	74 A partir de una conversación con <i>Vivian Cruz</i>	
Colaboración Especial			
81	Una abogacía por la Danza por <i>Marten Spangberg</i> Traducción de <i>Emilio Carrera Quiroga</i>	Semblanzas	94



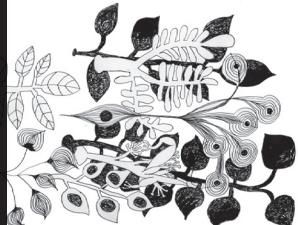
A d v e r t e n c i a

Les recomendamos ampliamente descargar en su teléfono inteligente una aplicación para leer códigos QR (hay varias disponibles en PlayStore y en la AppStore), pueden buscarla como “QR Scanner”. Estos códigos complementarán su lectura, llevándolos a contenidos exclusivos en la web.

Hagamos una prueba.



Agradecemos el tiempo que te estás tomando en leer esta publicación impresa. ¿Qué tan acostumbrados (o desacostumbrados) están los ojos humanos a ver hojas y no una pantalla? En las juntas que gestaron lo que ahora es La Barraca, nos cuestionamos qué tan pertinente es tener una revista en papel hoy en día. Por supuesto que nos pasó por la cabeza hacer de este contenido un material virtual, pues nos ahorraríamos costos de impresión, distribución y haríamos de nuestra revista un recurso alcanzable por todo aquel en el mundo que pueda conectarse a la Web. Optamos por buscar los medios para que este pequeño libro que tienes en las manos fuese tangible y no nos pareció la idea de depender de un dominio web o de que los lectores tuvieran un smartphone para leer La Barraca -Ahorra imagináte quedarte sin batería a la mitad de leer la entrevista con Vivian Cruz o que al ver lo poco que se mueve la scrollbar mientras lees el texto de Spangberg, decidás cambiar de pestaña y revisar Facebook.



Hace tiempo un amigo nuestro publicó en su muro que fue al teatro y a la mitad de la obra los actores salieron de escena porque un mecanismo escenográfico falló y no pudieron continuar con la presentación. Él manifestó su inconformidad preguntando “¿Por qué no bajan los actores a proscenio y terminan de presentar su trabajo? ¿O tienen la convicción de que la propuesta no aguantaría sin sus mecanismos?”. La experiencia que compartió nos desató una reflexión sobre el teatro en la actualidad. En 1968, cuando Grotowski vió

t a c i ó n

venir una innovación tecnológica que se sobrepondría a lo que él consideraba esencial en el arte escénico, publicó Hacia un teatro pobre y mencionó que el único elemento sin el cual el teatro no podría existir, es el actor. A cinco décadas de ese revolucionario año, estamos frente a un modelo de creación y producción que no solo se apoya de elementos tecnológicos, sino que los integra a su discurso artístico y los vuelve parte elemental del espectáculo en el mismo nivel que las actrices/actores y el público.

Más allá del espectáculo, ¿Qué hay de la tecnología a lo largo del proceso de creación? ¿Será diferente que un actor estudie

su texto en una pantalla de 5 pulgadas y no en hojas rayoneadas? ¿Cuántos grupos de WhatsApp y de

Facebook se abren para acordar ensayos y compartir referentes para una obra que tal vez nunca se va a estrenar? ¿Cómo

ha cambiado la visión de los espectadores frente a un hecho vivo teatral cuando tienen a la mano toda la información del mundo? ¿Cómo crea un actor/director cuando ha obtenido todos sus referentes de una pantalla?.

Ahora, llenos de orgullo, les presentamos nuestro cuarto número “Teatro y Tecnología”. Dentro de estas páginas hallarán propuestas escritas para reflexionar cómo es que las innovaciones tecnológicas han transformado a la creación escénica y su contexto. Además, este número tiene algo especial que permite al lector interactuar con la tecnología que tiene cerca y acceder a otro contenido que no está impreso. ¿Qué hay detrás de esos códigos?

Despertemos nuestra empolvada curiosidad y aventurémonos a descubrirlo.



El PreBrassiere

por *Nora Daniela MM, Juan Moisés Álvarez Carranza y Jennifer Kotlyarov González*

Convencidos de que en la actualidad hemos reducido el término “tecnología” a los progresos digitales y computacionales, así como a los avances en materia mecánica y de optimización de las tareas cotidianas: la tecnología como facilitadora de infinidad de programas -entendiendo programas como simultaneidad o secuencias jerarquizadas de tareas que son ejecutadas para que se produzca un objetivo- nos vimos en la necesidad de replantearnos nuestra visión tecnológica y separarla, para poder observarla, de la idea de *progreso*, ¿por qué? porque el hecho de que existan avances tecnológicos no garantiza que los avances sean mejoras o puntos de llegada. Como sabemos, el concepto clásico de progreso es un concepto lineal y aspiracional que relaciona el curso de la historia con una evolución y mejora. Este concepto ha sido ya bastante estudiado y problematizado tanto por historiadores, filósofos desde Nietzsche y Benjamin hasta Bauman y Zizek... y también por novelistas y escritores como

Kafka, Orwell y Hesse, por decir algunos. Toda noción de progreso antepone una noción de lo humano, presupone una naturaleza y una compatibilidad para que la especie humana habite y se represente un mundo necesariamente modificado por dicho progreso.

Si por un instante, sepáramos estas dos nociones, y regresamos a la tecnología como facilitadora de programas, podríamos ver en una taza, una tecnología implementada en su antecesor el tazón que lo hizo completamente ergonómico para el agarre con una sola mano; y así, el objetivo de transportar y beber líquidos desde un recipiente se ha visto facilitado. He ahí una tecnología al alcance de la mano.

Veamos, nos hemos preguntado a qué programas obedece el hecho de tener, literalmente en la mano, un aparato que -si bien es la evolución de la comunicación telefónica: del cableado a las ondas satelitales, de las ondas satelitales a la enorme red de internet, que, si bien permiten y facilitan la comunicación con

personas en cualquier lugar del mundo donde haya señal, también -y aquí no tenemos por qué ser ingenuos- son fuente de información invaluable sobre comportamientos -reales y virtuales-, hábitos de consumo, preferencias musicales, ubicación y frecuencia de viajes, datos demográficos, imágenes de la cámara, micrófonos, y un largo etc. No podría no ponerme conspiracionista, y acepto que desconozco a qué programas obedece, pero la hipótesis que aparece clara es que nuestros vínculos con la tecnología, en ese sentido asumida, programan y reprograman nuestras relaciones con el exterior, así como nuestra intuición de individualidad, y así como nuestra forma de representarnos el mundo, por ejemplo a través de pantallas, independientemente del tamaño de éstas. Por poner un ejemplo, nuestra programación de representación se ha transformado en el ámbito virtual y generamos perfiles (no solamente el famoso de Facebook, Tinder, Youtube, y hasta MercadoLibre: toda interacción virtual requiere un perfil) donde representamos un extracto de la complejidad de nuestra identidad. ¿A qué programa obedece en nosotros

mismos, más allá de las intuiciones conspiracionales que cada uno puede tener -con argumentos o sin ellos-? ¿Qué programas modifican o contribuyen a modificar en nuestra comunicación y relación con el mundo, el lenguaje, las personas y la escena?

Enfrentamos una tercera revolución tecnológica que, como describe el filósofo y ensayista argentino Darío Sztajnszrajber, "está llena de transformaciones tan tajantes que incluso en su radicalidad socavan la posibilidad que tiene nuestro pensamiento de comprenderla, ya que nos regimos por la lógica binaria y esa forma dicotómica de entender la realidad se queda corta para poder explicar toda la potencialidad que tiene la revolución informática que estamos viviendo". (Sztajnszrajber, 2016).

Convencidos, pues, que hablar de tecnología es hablar de algo muy cercano, que tenemos a la mano, y que abarca no solo los programas digitales, sino la evolución y optimización de programas -lingüísticos y relaciones, culturales y políticos-, podríamos entonces reconocer en la

historia de la cultura, una evolución tecnológica que nos remonta a uno de los mitos fundacionales más revisados: Prometeo y el fuego robado. Dándole la razón a Sztajnszrajber, nuestra lógica binaria no alcanza, pero frente a esa lógica nos queda lo que el futuro nos depare o, tal vez, alguna explicación mítica.

Para Alfredo López Austin, creación mítica y evolución son dos enfoques muy diferentes de la realidad y que se contraponen radicalmente, pues frente a la concepción evolutiva de la naturaleza y la sociedad, el relato mítico fija las cosas de un sólo golpe. Pero nos encontramos con un mito especial y, paradójicamente, fundamental en el origen de la cultura -entendida ésta de manera evolutiva, y que no ha podido escapar de la noción de progreso. Convencidos de que los mitos no tienen una temporalidad concreta y nos ubican más allá de la historia para recordarnos explicaciones para estructurar la realidad, añadimos que Prometeo no sólo le dió el fuego a la humanidad sino que -les dijo cómo usarlo-. Según el mito, les dio la inteligencia y el lenguaje; y aquí está el salto que a muchos nos perturba

entre la técnica y la tecnología: la tecnología es algo que puedes saber cómo usarlo, es el conocimiento y aplicación práctica de la técnica. Prometeo, de esta manera, puede ser leído como el dador de programas, el programador por excelencia, de la cultura: una ruptura entre evolución y visión mítica. Y así, “En la concepción mítica del mundo, la sociedad ocupa un segundo plano. No es la fuente de los principales inventos y descubrimientos, sino la receptora de los dones divinos”. (López, 2012) Más allá de un relato, para López Austin “El mito es una institución de gran vitalidad donde se conjugan creencias con saberes básicos”

Nuestra historia como humanos es reciente, hace un millón de años que el ancestro del homo sapiens comenzó a erguirse y 50,000 años de la existencia del homo sapiens sapiens. Desde el inicio de la agricultura, la tecnología ha avanzado y cambiado de forma drástica, hace casi 2500 que Esquilo escribió su Prometeo encadenado; y hace menos de 20 años que las redes sociales comenzaron a aparecer, y según este panorama, si observamos la forma que toma la columna con

el uso del teléfono celular, no faltara mucho para que nos volvamos a encorvar. Sztanjszrajber menciona en una entrevista -paradójicamente en YouTube y no en un libro- que “hay dos posibles panoramas frente a las consecuencias que tienen los avances tecnológicos en la manera de relacionarnos, uno “positivo y uno negativo”. Según el filósofo: “el negativo y el más común versa en torno a la idea de que cada vez seremos más absorbidos por las redes sociales y lo que el internet nos ofrece, que las relaciones humanas directas no serán necesarias y nuestro modo de relacionarnos será a través de una pantalla y no habrá diferencia entre hablar con un humano o con una inteligencia artificial.”

Realmente vivimos y convivimos de manera muy diferente a comparación de hace relativamente pocos años, pero nuestros programas son completamente otros, desde el hecho de la programación de preferir interactuar con personas ausentes en una mesa con varios comensales, o la programación que nos hace no esperar réplica de una opinión respecto a un evento de la vida pública. Ambos ejemplos

aluden a cómo nos re-presentamos e interactuamos en el espacio de lo público y lo privado.

Lo mismo puede aplicarse al teatro; según el INEGI sólo uno de cada cuatro mexicanos -adultos residentes de áreas urbanas- y que asistieron a algún evento cultural en el 2017, eligieron ir al teatro. Si bien actualmente hay varios psicólogos que aseguran que las redes sociales y el internet pueden dar pie a trastornos adictivos, como Georgina Cárdenas López, académica de la UNAM, quien asegura que “los jóvenes tienden a ser cada vez más impacientes y ello profundiza la brecha entre el mundo virtual y el real, pues mientras en el primero todo sucede muy rápido, en el segundo se requieren años para concluir los estudios o ganarse una promoción laboral; por ello, no faltan quienes prefieren refugiarse en la web, donde la gratificación es fácil e instantánea”. Esto es un hecho que hay que aceptar nos guste o no para trascenderlo y preguntarnos qué tipo de teatro sería factible hacer o cómo en un mundo adicto a las redes sociales y cada vez más temeroso a salir y convivir con lo real así como de presenciar algo que

no es controlable en muchos niveles pues, no es lo mismo ver Netflix en la comodidad de nuestra casa, donde se conoce y decide lo que nos rodea, que aventurarnos a un espacio extraño en todos los sentidos donde habrá que enfrentarse a habitar un mismo lugar con varios desconocidos... (y probablemente, con los celulares en modo avión). Y la pregunta se extiende, qué tipo de música para ser reproducida en las mini bocinas de nuestros pequeños dispositivos, qué tipo de literatura para nuestra atención programada cada vez más por el scrollbar y para nuestra cada vez mayor preferencia por la imagen.

En un conversatorio que tuvimos con la directora de teatro y cine sueca Suzanne Osten surgió la pregunta de qué pasaría con el teatro frente a fenómenos como Youtube o el Livestream, a lo que ella respondía algo así: “todos nosotros tememos a lo que la era tecnológica traerá para los que hacemos teatro, pero yo quiero pensar positivo y creo que ante la gran presencia del mundo en dos dimensiones y a través de una pantalla, el ser humano tendrá cada vez más necesidad del contacto humano directo y en

tres dimensiones, ese contacto que ofrece el teatro.”

El problema que enfrentamos es verdaderamente superior a las salas vacías de los teatros, éstas son un resultado de una programación relacional, de una modificación de muchos aspectos de la vida. Según el diagnóstico de uno de los filósofos más populares en youtube, ateo y crítico de la cultura “hay una pasión por lo real como una inversión exacta de la pasión posmoderna por la apariencia: paralelamente a la virtualización del entorno se ha desarrollado una estrategia desesperada de regresar a lo Real del cuerpo” (Žižek, 2005)

Si comprendemos la función de las programaciones a las que somos sujetos, así como el momento crucial en que el ser humano, según el mito, aprendió a controlar el fuego y a domesticar la cosecha para su propia alimentación, si recobramos la voluntad para reprogramarnos en un mundo de automatizaciones, la tecnología no será una enemiga.

¿Será que nuestros nuevos Prometeos no nos dirán cómo usarla?

Fuentes

- López Austin, A. (2012). *El conejo en la cara de la luna*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia / Biblioteca Era.
- Sztajnszrajber, D. (2016). *Las transformaciones de la era tecnológica*. España: La Nación.
- Žižek, S. (2005). *Pasiones de lo real, pasiones de la apariencia*. Madrid: Ikal.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2017). Módulo sobre Eventos Culturales seleccionados MODECULT, 2017. México: INEGI. Recuperado de http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/promo/resultados_modecult_may2017.pdf
- Páramo, O. (2017). *La adicción a las redes sociales, un problema cada vez más extendido*. CDMX, México: UNAM global. Recuperado de <http://www.unamglobal.unam.mx/?p=14238>

EL DESASTRE EN LA OSCURIDAD

(APUNTES PARA LA CONSTRUCCIÓN
DE UNA POÉTICA DE LO INNOMBRABLE)

POR ROBERTO ALVIM
TRADUCCIÓN DE HEINI HÖLSENBAUD

“Un lenguaje es una forma de vida”
Wittgenstein.

I. El lenguaje es pensamiento; y el pensamiento es el modo como configuramos el mundo.

Cuando determinados autores enfocan su interés en el lenguaje, lo que ellos hacen es atacar – en su base – el modo como percibimos/construimos el mundo: Al abordar el lenguaje, deconstruirlo o reconstruirlo de manera inusual (a través de *arquitecturas lingüísticas* que proponen *habitaciones* distintas de vivencia cultural hegemónica: otros modos de *subjetivación*), es la manera propia como pensamos (y por lo tanto toda la forma de relacionarnos con el mundo) que es afectada. Crean así –a través de una manipulación formal del lenguaje, que para cada autor se da de manera diferente y con intenciones diferentes–, crean así POÉTICAS que nos proporcionan nuevas herramientas para comprender (y hasta redefinirnos) nuestras vidas, herramientas que nos pueden proporcionar una RENOVACIÓN DE NUESTRA SENSACIÓN

CIÓN DE MUNDO. Y el único modo de hacerlo no es a través de un discurso –pues si el discurso es dicho de forma reconocible, se vuelve tan insignificante como cualquier comercial de TV. En estos autores (y pienso aquí en el norteamericano Richard Maxwell, autor de las tres obras que componen la Tríptico, presentación más reciente–2010/2011– de la compañía Club Noir) no hay mayor dicotomía entre forma y contenido: LA FORMA DE LA PIEZA ES SU CONTENIDO. El escenario no se convierte más en un territorio de ilusión, sino de CONSTRUCCIÓN DE POÉTICAS, donde nuevas *realidades* son construidas y deconstruidas (a la vista de que la propia realidad es un *juego de lenguaje* con reglas específicas), y donde ESE PROCESO ES PRESENTADO POR EL AUTOR AL PÚBLICO. (Problema: ¿cómo actuar en estos textos, si nuestros actores vienen casi indistintamente de una escuela figurativa de interpretación? No se trata aquí de la *vida como ella es, sino de las cosas como realmente son.*) El teatro no trata más de reproducir de modo más o menos deformado lo real, sino de volverse una MEDITACIÓN SOBRE LO REAL. Sobre el modo como percibimos –y CONSTRUIMOS, POR (mediante) EL LENGUAJE – lo real.

2. En relación a los actores: evitar, sobre todo, el PLEONASMO entre lo que se cree que es el sentido de una frase y una entonación/gestualidad naturalista.

3. Hay algunas líneas de fuerza en la prolífica obra de Richard Maxwell (más de 30 textos escritos y estrenados hasta el momento), o algunas herramientas, o algunas estrategias que son usadas por el autor con alguna frecuencia. Entre ellas se podrían apuntar: el uso del silencio, que revela la desnudez y el aislamiento de las subjetividades (o del desbordamiento verbal que sólo desencadena un silencio aún más profundo); lo no dicho, la suspensión (recordando que lo no dicho puede ser expresado a través del silencio o inclusive en las palabras, cuando éstas destruyen un discurso que las rebasa); el uso de recursos épicos como forma de distanciamiento o, paradójicamente, de sumergirse en la subjetividad de los personajes (las músicas cantadas por los personajes en casi todas sus piezas); un rigor absoluto en el uso de las palabras (que son el ladrillo fundamental de las construcción de su poética –la PALABRA, y no la imagen); la ausencia casi total de indicaciones (lo que implica en amplias tomas de decisiones por parte del director y de los actores); la permanente ambigüedad acerca de lo que es real y de lo que no es, o mejor, LA PERCEPCIÓN DE QUE LO REAL (ASÍ COMO EL TIEMPO Y EL ESPACIO) ES SIEMPRE UNA CONSTRUCCIÓN Y NO UNA EXPERIENCIA AUTÓNOMA QUE COMPARTIMOS;

y la musicalidad rítmica del texto. Muchas veces la MÚSICA de las palabras llega al punto de casi sustituir la propia idea de TRAMA (pilar del drama tradicional).

4. Las herramientas citadas son introducidas en la dramaturgia (algunas apenas insinuadas) por autores como Harold Pinter y Samuel Beckett a partir de mediados del siglo XX. Pero Richard Maxwell no se coloca en una condición de ruptura; al contrario, se localiza como parte de una tradición, que le corresponde desplegar en caminos insospechados. (Me acuerdo de Jon Fosse, que se dice ligado inexorablemente a una tradición de autores trágicos que se remonta al origen griego. O de Sarah Kane, que siempre habló de su amor por Pinter y Brecht y de la influencia de ellos sobre ella.) Si no dialogamos con el pasado, si no lo visitamos, lo que nos resta es la mudez (Umberto Eco). Es obvio que un autor como Maxwell sólo escribe lo que escribe hoy porque Beckett escribió lo que escribió durante toda su vida; pero percibo también que la obra de Maxwell trae un uso de estas herramientas que es muy personal, muy autoral, y que es nuevo, porque amplía ese uso, abriendo y habitando otro espacio/tiempo existencia (como el noruego Arne Lygre, que toma estrategias de B. Brecht y hace un uso completamente distinto de ellas –con intenciones y resultados absolutamente distintos de los de Brecht). Jon Fosse es una de las voces más innovadoras del teatro contemporáneo y es un autor ligado a la tradición, que usa todas las herramientas citadas arriba, pero de un modo como ningún otro autor soñó u osó usar. Son otros tiempos; las respuestas de los autores son otras, aunque algunas conquistas formales del siglo XX perduren en el trabajo de nuevos dramaturgos pero de modo amplio o desligado o radicalizado o resignificado, lo que nos lleva a lugares desconocidos. Lugares a donde ni Beckett ni Brecht ni Pinter nos habían llevado.

5. Crear otros *juegos de lenguaje* –distintos de la poética figurativa (esto es, naturalista/realista) pues tal vez ya no tengan mucho más para enseñarnos o esclarecer sobre las relaciones humanas. (El caso es que el juego figurativo parece gastado, debido a su basta aproximación por los *mass media*). Una cuestión estética es siempre una cuestión existencial; en este sentido, la construcción de otras poéticas significa la proposición de otras posibilidades de experimentarnos la condición humana.

6. La narrativa, aquí, NO ES EL SENTIDO de las piezas.

7. Lo fundamental es entender la Historia del Arte no como un recurso evolutivo (lo que siempre redunda en callejones sin salida, en esterilidad), sino como una TRAYECTORIA DE CONSTRUCCIÓN DE POÉTICAS, que responden al espacio-tiempo de cada autor. Una POÉTICA es un JUEGO DE LENGUAJE. Construir una poética es establecer las REGLAS del juego – este juego que, necesariamente, actúa en el sentido de ampliar la experiencia humana, más allá de la experiencia que la instancia de la cultura nos proporciona.

8. La cuestión figurativa (poética naturalista/realista) es peligrosa porque pretende reinar hasta sobre el propio hecho-teatral (esto es, sobre el teatro como lugar de construcción de *juegos de lenguaje*), imponiendo la narrativa como sentido único de la obra. Para trabajar con la figura (*personaje*) en un contexto figurativo, es necesario crear una estructura lo bastante rigurosa y limitada para promover una especie de *aislamiento* (pienso en los *personajes* del pintor Francis Bacon, figurativos pero *habitando* un espacio que no se estructura en consonancia con ellos.) Es una fuerza que no viene de los personajes, sino de *fuerza*, una fuerza externa, estructural. Es así que el hecho-teatral se impone, y lo figurativo puede ser visitado sin reinar. Este es el *norte* conceptual de **Tríptico**.

9. La figura así aislada (del contexto figurativo) se vuelve un ÍCONO.

10. Existe una LÓGICA DE LA SENSACIÓN (pienso en el ensayo de G. Deleuze sobre Francis Bacon) y es con ella que trabajamos.

11. Operar a partir de dos puntos terminales (la obra de arte es rebasada por la tensión originaria de la lucha permanente entre representar el mundo o establecer la autonomía de la obra). Por ejemplo, - **La Duda** de Cezanne (figuración por abstracción) y LA DECONSTRUCCIÓN MINIMAL (reducir al mínimo, como estrategia, los elementos con los cuales se trabaja).

12. A la nada del absurdo,
de la desesperación,
y también a la nada de la incomunicabilidad,
contraponer otra experiencia

que nuestro entendimiento existencial desconoce.

13. Porque no estamos aquí en la esfera de la psicología o en la esfera de los arquetipos o en la esfera de los sentimientos nombrables (síntesis de todo y cualquier especie); estamos trabajando con la parte de la vivencia humana que no tiene nombre, algo EXTRÍNSECO al *sí mismo cultural*.

14. Trabajar con la *producción de diferentes especies de intensidades*, que se suceden en elipsis de tiempo/espacio mucho más próximas a la *lógica de la poesía* que a la lógica de la prosa.

15. A los actores: al contrario de una postura afirmativa, encontrar su presencia en la ausencia, y en la ausencia su presencia (aparente “simplicidad” (en la verdad: REDUCCIÓN conquistada) producto de un abordaje de alta complejidad técnica – ver el *tránsito entre diferentes usos del lenguaje* presentes en el Nudo Borromeo de J. Lacan, base de nuestro trabajo con la voz).

16. Mi relación con los actores es como la de Carlos Zílio con el color siena – y la de ellos con la escena es como la de Cy Twombly con la tela (construcción de *trazos, manchas y supresiones* – ver R. Barthes en su ensayo sobre el pintor).

17. Pensar un sistema dramático estricto a partir de datos fundamentales constituye la verificación y reconstitución de esa escena a través de aquellos mismos datos que, en el límite, decretan su muerte (no se trata de lo pos-dramático, sino de la configuración de una DRAMÁTICA fundada en soportes muy distintos de aquellos que modelaron el drama clásico).

18. Reducir a la nada o a casi nada es la actitud metodológica de estar en la posición de tener toda la escena como un dato externo integral, y objetivada; lo opuesto del artista moderno que todavía estaba *dentro* de la obra y era parte indisociable de ella. La escena se transforma, de manera irremediable, algo visto desde fuera, hasta, y principalmente, por el artista contemporáneo (actor y director). Es él quien debe intentar INCORPORARLA en ese EXILIO MUTUO.

- 19.** La obra nos libra de lo TRÁGICO, o sea, de nosotros mismos.
- 20.** La escena se da (en **Tríptico**) sobre la forma de DISLOCAMIENTOS, y no más de OPOSICIONES. *Tránsitos*, en permanente inestabilidad, entre diferentes usos del lenguaje.
- 21.** “Si usted sigue la naturaleza, no será capaz de forma alguna de subyugar lo trágico en su arte.” Piet Mondrian
- 22.** “No es tan azul como pensábamos. Para ser azul no debe haber preguntas.” Wallace Stevens
- 23.** *La singularidad* es el tema perpetuo de la constitución de obras de arte; una singularidad que todavía está al alcance humano. En suma, la escena es un atajo para lo intangible.
- 24.** “La geometría devora a su metafísica.” Barnett Newman.
- 25.** “Lo que incita nuestro interés es la angustia de Cezanne –ahí la lección de Cezanne.” Pablo Picasso
- 26.** ¿Hasta qué punto se puede ir dentro de rigurosas limitaciones autoimpuestas? ¿Hasta qué punto puede reducir y, todavía así, hacer la escena vivir (ver los rectángulos vivos de Barnett Newman)? Tres explicaciones para estas formas aparentemente perversas (es su reducción casi sadomasoquista):
- A.** Al posicionarse contra la “total libertad” del teatro contemporáneo, se opta por disciplinarse, buscando variaciones (mínimas, pero suficientes) en el ámbito de un lenguaje estrictamente limitado.
- B.** Al cultivar una obra cuya *absurdidad* huele a anti-arte, darse margen al nacimiento de un arte que es, sobre todo, anti-anti-arte;
- C.** Forzar al receptor a detenerse y a concentrarse para ver lo que sea en la obra. Al oponerse a la actividad abierta-a-todo del teatro contemporáneo, que funciona como un estimulante para las fantasías del espectador, se le obsequia al público con un artefacto espacio-temporal del cual él nada obtendrá a no ser que sea apto para mirar exhaustivamente hacia algo extrínseco a sí mismo.

27. El nivel de esfuerzo artístico necesario para producir tal reducción...
(Porque no se trata apenas de reducir, sino de mantener la VIDA de la FORMA – en caso contrario todo se volvería simple y fútil.)

28. “Were all the stars to dissapear or die
I should learn to look at an empty sky
And feel its total dark sublime”.

W. H. Auden

29. Preguntarse sobre la FORMA DEL TIEMPO.

30. ARTE COMO ARTE (un teatro de operaciones – ver la obra de Ad Reinhardt).

31. Como los románticos (que primero declararon la independencia de los artistas), ver al arte como una manifestación esencial de la libertad humana – pero definir esa libertad como liberación de sí mismo y del flujo del día-a-día (esto es, de la cultura).

32. La definición de arte como construcción de un complejo sistema de relaciones formales, creado en el más amplio contexto de construcciones anteriores; eso importa más que su significado.

33. Un trabajo de arte encuentra su lugar en la secuencia, al mismo tiempo antes y después, de otros trabajos de arte. Todo gran trabajo de arte nos fuerza a revisar/reevaluar todos los trabajos de arte anteriores.

34. La voz construye PLANOS: avanza (para fuera del escenario); regresa (para dentro de él); crea transparencias a través de las cuales podemos vislumbrar algún aspecto; bloquea completamente nuestro acceso; estimula nuestro imaginario, permitiéndonos ver en nuestro espacio mental; nos trae de vuelta para el aquí-ahora de la sala de espectáculos. La voz: música que crea diferentes planos, produciendo una especie de efecto estereofónico (estereofonía que no es apenas sonora, sino que transita por esferas sensoriales, imaginativas, conceptuales), creadora de velos translúcidos y de sólidas barreras, creadora de texturas y vibraciones que llenan el espacio de sensaciones innombrables, creadora de realidades ostensivamente ficcionales y

de hechos-lenguaje. Tránsito permanente entre *evocación* e *invocación*. No nos confina enteramente a la frialdad de la superficie, y no retrocede todo el tiempo detrás de ella, sino que excava *planos que salen unos dentro de otros*.

35. La sensación nunca aparece ANTES; ella está enteramente contenida en el *habla, cuando da su emisión* (esto obstruye el abordaje psicológico).

36. Cuerpo y voz son campos estéticos autónomos uno en relación con el otro, entidades no-asociadas. Es así que deben ser encarnados y trabajados por el actor (evitando el pleonasio: el vector unidireccional, ilustrativo, didáctico, subrayado. De este modo, es posible que todo se mantenga en la esfera de la sugestión).

37. Concepto de *inmovilidad-móvil*: a pesar de la aparente inmovilidad física de los actores, el movimiento entre estos *planos vocales* – que se da en el *tiempo* y no en el *espacio* – es uno de los fundamentos de esta Dramática. La originalidad del procedimiento es nuestra contribución para la ampliación del *working space* del teatro.

38. Inmóviles en el espacio, somos mucho más rápidos en el tiempo (ver la Teoría de la Relatividad de A. Einstein).

39. Las diferencias (cambios mínimos) resaltan justamente porque hay pocas cosas, tan poco que cada *ahora, aquí, esto y aquello* se vuelve mucho.

40. Hacer del mínimo signo un acontecimiento.

41. El teatro es hoy uno de los únicos lugares en que podemos tocar lo que *la razón no alcanza completamente*. En el vacío de la escena, en el silencio visible de la ausencia, *algo se exalta*. Vamos al teatro para tocar lo que *se exalta en el vacío*.

42. En el contexto de un teatro ruidoso y gestual, los receptores nos colocamos cara a cara con un silencio paralizado, devastado.

43. El blanco, la inmovilidad, el silencio, la inexpresividad, no son provocaciones, sino una herencia poética que viene, entre otros, de Mallarmé.

44. Es preciso que siempre haya una ambivalencia entre *ground* y *motif*.

45. Tenemos que mirar la parte de la experiencia humana (esto es, de la vida) que aún no ha sido sofocada por la tempestad de las imágenes y el ruido de la contemporaneidad. Tenemos que elaborar una experiencia estética que no repita ingenuamente ninguno de los discursos hegemónicos de la cultura. Nunca hubo tanto sonido e imagen. Tríptico construye el silencio y el vacío. No el silencio y el vacío estériles, fútiles. Construir la forma actual del silencio y del vacío, su insospechable diseño en el espacio y en el tiempo; diseñar *líneas de fuga*.

Este teatro, aunque sea también un contra-flujo de la cultura contemporánea, se sintoniza con la abstracción creciente de la vida actual y, particularmente, de la vida urbana. El término clave de Anthony Giddens para esta abstracción (o alienación) es *desanclaje*.

46. Nada causa más repulsión e incómodo al sentido común como el concepto de *alteridad*. La *alteridad* instaura otra experiencia de lo humano – lo que es intolerable (más que nunca en nuestra era de comunidad global)– y se le da a esto, a falta de otra etiqueta (puesto que no hay, al menos en el surgimiento de la *alteridad*), la designación genérica de extraño.

Ser extraño (diferente del sentido común, es decir, elaborado de modo distinto de las estrategias de construcción empleadas por la cultura de masas) no es un valor en sí mismo. Es necesario que esta extrañeza provenga de la instauración de una *Poética*: un sistema complejo de relaciones formales que, articuladas, promuevan una otra experiencia de lo humano (siempre una ampliación, en vista de ser una contrapartida dialéctica a la cultura).

47. No es la narrativa que queremos mostrar, sino la *semilla de la narrativa: el trazado específico de fuerzas movilizadas* por Richard Maxwell en su escritura. Para escenificar su obra, dialogamos no con la forma final de las piezas, sino con la *pulsión* (o *síntoma indescifrable*) que lo llevó a escribirla. No buscamos responder a la pregunta que el autor formula, más bien buscamos, sí, *hacer la misma pregunta*.

48. La narrativa es un *método de sentido*. Como todo método, trae consigo una ideología – al imponerse, impone también una determinada imagen de lo *humano*. Esa imagen es, desde hace mucho, hegemónica. Aceptarla significa aceptar la vida hu-

mana que consiste en una *cosa determinada* – y es contra esta norma que nuestro teatro se coloca.

49. Hay una *cercanía entre palabra y tiempo – que transforma el tiempo en espacio*. “El tiempo es espacio” (Rainer Maria Rilke).

50. La *palabra* como *rizoma*.

El *movimiento* como *rizoma*.

El rizoma es una semilla que crece en varias direcciones – y crece en el suelo preparado del espacio mental de quien ve (observador) y de quien hace ver (actor).

51. Para bordear lo abstracto, paradójicamente, es necesario ser absolutamente concreto. Intentar tocarlo directamente sólo lleva a la fantasía (y por fantasía entiéndase la ilusión del auto-engaño).

52. Tríptico promueve un dislocamiento radical: del *eje interno* (situación ficcional) al *eje externo* (emisión de signos para el receptor/platea). El punto central, entonces, es el de la transmisión de signos – *rizomaticos, purulentos* (en el decir de Artaud), *indecidibles* (en el decir de Luis Fernando Ramos) en cuanto a su significado último; pero lo suficiente poderosos para instigarnos a buscar por sus significados – o para inventarlos. Y si el punto es la *transmisión*, el actor se vuelve invisible, desaparece – y esta *cualidad* de presencia es más auténtica (vida y obra de Alberto Giacometti), porque es más próxima al Dasein (empleado por M. Heidegger) y más distante de la *máscara* (esto es, de la cultura, del sujeto cultural). Este procedimiento, acompañado de la oscuridad de la escena (que apaga los rostros de los actores), confiere a las figuras un estatuto *ontológico*. Se abre, entonces, un insospechado e infinito campo de lo humano, explorado por el arte y nunca tocado en el ámbito de la cultura (que sólo trabaja con el *sujeto* estratificado definido en la modernidad como único modo de subjetivación posible).

53. El teatro debe de tener la oportunidad de tocar el infinito contenido en las palabras (operación de descubrimiento del texto, en el decir de M. Heidegger).

En el teatro lo que importa no es decir (bien o mal) el texto, sino trabajar para que el texto haga ver, para que *las palabras nos transporten, nos disloquen, instauren una cualidad de experiencia del orden del enigma*.

54. **Tríptico** existe en una *interzona*: un espacio/tiempo en comunicación con zonas conocidas, pero que son fundamentalmente un campo desconocido.

55. La luz es, al mismo tiempo, presente e intangible. (En este sentido, su especificidad se coloca como paradigma para la actuación –materia e inmaterialidad conjugadas.)

En **Tríptico** se creó una dramaturgia de la luz, a través de tres operaciones fundamentales:

A. Transustanciación del lugar común, por el uso insospechado de las lámparas de flúor. Estas lámparas, de fabricación industrial, compradas en cualquier tienda, son el símbolo máximo de nuestra sociedad anodina e impersonal, pero aquí son usadas de modo que afectan la percepción de los receptores (y de los actores), instaurando extrañas atmósferas que remiten a (pero deforman sensiblemente) su uso cotidiano;

B. Oscuridad, penumbra casi permanente, que confiere una dimensión ontológica a las figuras en el escenario (instancia abstracta), privándonos de exagerar sus rostros, y permitiéndonos así proyectar una serie de contenidos inconscientes sobre los personajes, instaurando un perpetuo *estado de incerteza*;

C. Focos muy cerrados, que iluminan apenas los rostros de los actores, y que se alternan abruptamente con la oscuridad penumbrosa de las siluetas, alterando la percepción (nuestra mirada tiene dificultades de enfocar por causa de estos tránsitos violentos), confiriendo a las figuras, momentáneamente, la condición de sujetos (instancia figurativa).

56. *Lo dark dark dark*

“They all go into the dark” (T.S. Eliot).

“It is dark disaster.

That brings the light” (Blanchot).

57. Es en el sacrificio destructor de la buena articulación que vemos surgir la forma contemporánea de la belleza. Una extraña belleza, que no se constituye por los valores estéticos hegemónicos, sino que se encuentra en la elegancia con la cual una determinada realidad se hace presente, forzando nuestra visión y, así, volviéndose nuevamente digna de nuestra atención.

58. Y si no hay pathos, algo emerge en exceso potente: el propio lenguaje.

59. La palabra significa por *diferencia*.

La imagen significa por *semejanza*.

Cuando evitamos cualquier procedimiento cultural (mismo en el campo de la gestualidad, por ejemplo, al de la ordenación estructural de la obra), es porque queremos permanecer en el terreno de la *diferencia en relación al mundo* –rehusando la presentación de *modos de cultura* en el escenario y haciendo de la experiencia estética una experiencia poética, en el sentido de la *transubstanciación de los sentidos y de la revolución de los signos*. De ahí viene la dificultad de diálogo que la obra establece con percepciones acostumbradas a la facilidad de las imágenes ilustrativas.

60. Cuando Barnett Newman traza su línea (zip) en el plano, está más próximo de la palabra que de la *imagen*: significa por *diferencia*, no por *semejanza*. Ahí su arte se aproxima más a la literatura –y, en la literatura, a la poesía (su epifanía) – que a una producción de imágenes. La imagen pertenece al espacio. La poesía pertenece al tiempo.

61. Tríptico es un teatro que dialoga con la poesía (en su supremacía del significante y en su enunciación del significado como un torbellino laberíntico, así como en su inestable construcción elíptica del tiempo, del espacio y del sujeto – pienso en F. Hölderlin y en Robert Crewley).

El placer ligado a la poesía es resultado de la destrucción y desilusión que ella causa al sentido cultural de las palabras.

62. Es en el lenguaje, dice M. Heidegger, que se cumple la relación humana con el ser/estar, esto es, en el lenguaje se cumple nuestra *Ek-sistenz*. Para Heidegger, el modo de ser específicamente humano es su *Ek-sistenz*, que en su perspectiva ontológica define no como un mero hecho de existir, sino como nuestra esencial relación con el ser/estar. En el lenguaje, por tanto, se realiza/ se inventa el hombre. Lenguaje no es apenas mero instrumento de comunicación, sino el establecimiento específico de nuestro estar en el mundo, de esta o de aquella o de otras infinitas formas.

63. “Es la distinción entre el peso prefabricado de la historia y la experiencia directa

que evoca en mí la necesidad de hacer cosas que nunca antes fueron hechas” Richard Serra.

64. Artistas con quien nos mantenemos en permanente conversación:
Willem de Kooning – dislocamientos entre planos pictóricos, tensión entre abstracción y figuración.

Mark Rothko – sensaciones crepusculares (arte ontológico).

Barnett Newman – trabajar en el campo de lo innombrable (operar como el Génesis bíblico).

Ad Reinhardt – arte como algo extrínseco al *sí mismo* cultural.

Cy Twombly – intensa ambivalencia entre todos los elementos de la obra (la originalidad consiste en un agudo discernimiento de lo poco que un artista puede atreverse a hacer en el transcurso de la creación de una obra).

65. *Ahora bien, dónde vive el peligro*

“Es allí que también crece.

Lo que salva” F. Hölderlin.

66. YO HABLO: YO EXISTO. (La célebre fórmula de Lacan. Es el modo como hablo que define el modo como existo. Cada arquitectura lingüística define un modo de cómo habitamos el mundo).

67. El espacio está vacío para que pueda estar lleno de lenguaje.

68. La gran acción realizada en **Tríptico** es el *habla*: es ella que construye y destruye el espacio; que provoca transportes inestables en el tiempo; que evoca e invoca; es a través del habla, en el habla, que la presencia humana habita distintos modos de *subjetivación*. Y es en todas las problemáticas ligadas a este acto (que no se relaciona con expresión, pero sí con *invención*) que la obra se sitúa, se desdobra, se expande – en direcciones siempre imposibles.

69. No se trata, en esta obra, de *entendimiento* (*comprensión unívoca de la narrativa, objetivación del sujeto y esclarecimiento acerca de sus motivaciones*), sino de producción

y experimentación de *intensidades desestabilizadoras*. *Producción de intensidades*: producción de diferentes especies de intensidades; en términos de estrategia de construcción escénica, la *producción de intensidades* es lo contrario del *sistema acumulativo* de Hegel: se trata, aquí de la construcción y supresión imprevisibles de *líneas de fuga*; eso altera profundamente nuestra percepción del tiempo.

70. Richard Maxwell es el creador de una Poética *fundante*, de un teatro que no se configura como ESPEJO DEL MUNDO, sino que se instaura como TEJEDURA insospechada: red de hilos engendrados por otros modos de subjetivación, por afectos, sensaciones, imágenes y construcciones que son del orden de lo innombrable – puesto que se localizan fuera de la cartografía reconocible de la cultura. No nos reconocemos – ni a nosotros, ni a nuestro mundo – en estas obras; lo que veremos aquí son *otras posibilidades*, ligadas al fin de la idea moderna del sujeto, y al surgimiento de una lógica otra de funcionamiento para la humanidad en nuestros días.



El videomapping aplicado a la escena

por Héctor Daniel Pérez Aguilera

Con la colaboración de Sandra Rangel y Andrea Pérez

La producción audiovisual con fines artísticos es la rama de esa estructura arborescente y misteriosa a la cual podría titular como “arte digital de la imagen en movimiento” y es que a pesar de múltiples intentos por realizar primero cortometrajes, luego video-arte, arte Vj y finalmente video-mapping tuve que antes intentar actuar, dibujar, pintar, escribir, hacer música, danzar y dirigir. Pero en esta pretensión tuve a bien rodearme de amigos y artistas con quienes viví diversas experiencias definitorias hasta encontrar una relación muy atractiva en el arte escénico con el audiovisual.

En los umbrales de la actividad escénica y videográfica-cinematográfica formamos un colectivo llamado Animart, el cual crecería después en dos áreas: teatro y video, luego de 15 años, formalizamos la Asociación Civil sumando a Andrea Pérez, ilustradora digital. De esta manera Sandra Rangel se dedica a producir, escribir y dirigir teatro y yo a la producción audiovisual.

Pero en esos inicios mi labor juvenil fue la de hacer video-arte, influenciado por el colectivo Fluxus, Nam June Paik y los videoclips

musicales que devoraba. La necesidad de incursionar en un ámbito vivo con el video me llevó a convertirme en Vj sin saber todavía del término, utilizando un par de reproductoras de cinta VHS y un switcher chino de plástico de bajo costo. En esta aventura me acompañó Gustavo Gómez y fundamos el sello AUX Live Cinema. Luego se sumó Jairo Torres, egresado de artes visuales.

Cobramos conciencia de lo que estábamos haciendo cuando una investigadora de nombre Eve Guerrero, radicada en Francia, nos contactó pues estaba realizando un estudio sobre el movimiento Vj en México, y presentó su informe en la Université Paul Valéry, en Montpellier, Francia. Yo venía regresando de una estancia en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, empapado de experiencias, teoría y apreciación de arte electrónico, por lo que aprovechamos para hacer un evento de divulgación llamado “Visual Micro Fest” en total underground, ya que no sabíamos aún gestionar apoyos gubernamentales, aunque tampoco teníamos tanta actitud de hacerlo.

Encontramos pronto que ordenar los elementos sobre una línea de tiempo

sin un plan, u orden "a priori", sino sobre la necesidad por mantener una relación con el espectador, el acto, el "live act" propicia nuevos horizontes para el creador audiovisual: ya no se es director, se es actor de las imágenes.

Al respecto, Mia Makela, una autora importante para que decidiéramos utilizar la etiqueta de "live cinema" en el colectivo AUX, hace una interesante reflexión que vivimos en algunas sesiones:

La situación en vivo llama a la improvisación. Como músicos de jazz que pueden confluir durante horas, sobre una base improvisada, un tipo similar de jamming puede ocurrir también entre los artistas de live cinema y los músicos, permitiendo que la intuición y la colaboración tengan prioridad sobre seguir cierto plan. Este es un reto interesante, ya que la comunicación entre los intérpretes se hace literalmente audible y visible para el público. (Makela, 2006, p.35)

Si fueran válidas las analogías anteriores, se podría conceder otra más, la del concepto "trans-creación" donde Haroldo de Campos, citado por Tapia (2010) dice que la obra se puede "volver a crear" o "re-crear" basándose en la noción de que es mejor crear a partir de

lo creado, que traducir (traicionar) la obra. "Devenir" más que "producir" ya que el producere presupone un "ducto" como apunta Iglesias (1994, p.74) en sus reflexiones sobre la teoría de la sensibilidad.

Así, la obra no es obra ya sino remix de elementos. Para Mark Amerika, la remixología no es más que "un suceso de habilidad y sensibilidad artística sobre un material que ya existe como obra, pero no se percibe hasta que el artista en vivo la ordena sobre el tiempo real en que se muestra" (2008). El VJ usa lo que esté a su alcance, como es el cine, la animación, la misma televisión, y ahora el youtube: "Los VJs proyectan las historias de la cultura contemporánea, yuxtaponiendo fragmentos... para alimentarse de ellos y recontextualizar la gran manipulación visual que experimentamos en nuestra vida cotidiana." Makela (2007, p.71).

Así, el valor del loop, como "fragmento corto que se repite cíclicamente... precisamente, la unidad mínima de trabajo de los videojockeys" Alarcón (2001, p.58) cobró relevancia para mí, al hacer de mis video-artes y cortometrajes extractos para obtener samples que pudiera emplear en vivo, resignificando y reviviendo dichos trabajos en contextos musicales, dancísticos y teatrales. Pude darme cuenta de que estos fragmentos de mi trabajo se re-contextualizaban con cada

disciplina con la que los intermediara.

Esta intermedialidad posibilitó modificar conceptos unánimes que eran pactados entre los ínter-actores sobre el performance en vivo. Así aprendí a ver y escuchar los indicios de los artistas sobre los que quería intervenir con mi propia rúbrica logrando ciertas armonías interesantes. Otra forma de revivirlos fue subirlos a la entonces novedosa plataforma de videos en internet “Vimeo”, lo cual valió para que me fueran seleccionados cuatro trabajos con el fin de conmemorar el Día Internacional del Video Arte en España. Mis experimentos por fin tenían público.

A pesar de que el término Vj tiene su origen en los clubes de música bailable en los años ochenta, no debe descartarse que esta actividad se pueda emplear en artes escénicas ya que:

Fuera de su marco nativo, puramente lúdico y underground, el campo de actuación de un vj no se limita a los clubs, extendiéndose a conciertos, publicidad, eventos públicos, presentaciones, televisión, etc. El término también es aplicable para los presentadores de videos musicales en cadenas de televisión de este concepto, como por ejemplo MTV. En África los Vjs son los que interpretan las películas en

lenguajes locales en tiempo real, al estilo spoken word y el slam. (colectivo Zemos98, 2007, p 65).

Cosa curiosa si se considera que el término *Live Cinema* en algún punto de la historia se consideró para designar la actividad de musicalizar con instrumentos en vivo, a menudo piano, las proyecciones de cine en la era silente. Luego Mia Makela lo refrenda:

Live Cinema describe el trabajo en el que es en esencia, artístico, para hacer una separación de VJing, que es básicamente el DJing visual. Los DJs no producen su propio material, mezclan música, de la misma manera que los VJs mezclan el material ya existente. Esto no significa que los VJ no puedan crear también sus propios videoclips, pero hay muchos que consideran que producir material no es necesario para un VJ, que presenta en sus sesiones principalmente las corrientes visuales contemporáneas de nuestra cultura. (...) Los objetivos de los creadores de cine en vivo parecen ser más personales y artísticos que los VJs".(2006, p.23)

Fuese arte Vj o live cinema, para entonces, Animart teatro y Aux Live Cinema trabajaron como dos colectivos

hermanos, mezclando las artes escénicas con la proyección de video no lineal y no narrativo, de donde vale subrayar de entre varios performances experimentales la obra de teatro “El Motel de los destinos cruzados” de Luis Mario Moncada, un remontaje de la ya de por sí experimental puesta en escena dirigida por el mismo Moncada, que movimos gracias a una beca bajo la etiqueta de “teatro y arte Vj” amén de los términos multidisciplinario, alternativo y demás en voga para aquél año: 2011.

La obra contó con una gira nacional que cultivó en nosotros como grupo la necesidad de continuar en ese rumbo. La proyección de video en esta obra no era *full frame*, es decir, no se empleaba el total del lienzo de la proyección, dejando áreas en oscuro, y priorizando otras muy específicas, conforme a las prácticas de luminotecnia teatral, creando acentos y atmósferas que versaban sobre las emociones de los personajes.

Por consiguiente, las imágenes en video que empleamos eran abstractas, creadas enteramente en computadora (animación digital) y no empleamos la proyección para ubicar a los personajes en lugares o contextos de espacio-tiempo. En el cine “normal” o live action, el movimiento de las imágenes es preexistente, la película o el sensor de la cámara tiene la facultad de registrarla, cada fotograma es un

instante congelado de este movimiento. En cambio, en el cine de animación el movimiento no existe previamente sino que se crea durante la proyección.

De aquí la habilidad esencial requerida a un animador: saber imaginar el movimiento. Norman MacLaren lo expresó diciendo que el cine de animación es, sobre todo, “el movimiento dibujado, y no unos dibujos que se mueven”. Por esta razón, la animación es un proceso de creación plena audiovisual, pues considera la libertad del movimiento, con las variables de espacio y tiempo contenidas en un proceso que si se genera en tiempo real, cobra una realización aún más grande como medio de expresión performativa.

Sandra Rangel, directora de la puesta y quien en mayor medida propició que se usaran visuales de video en tiempo real luego de ver los shows Vj de Héctor y Gustavo, hizo su tesis a partir de este experimento, y redactó una sistematización del proceso para obtener el título de licenciatura en Teatro de la Escuela Popular de Bellas Artes en la Universidad Michoacana. Sobre la ausencia de escenografía Sandra apunta:

Se estableció que fuera simbólica más que referencial. En otras palabras, se buscó omitir elementos de realidad y

contexto visual que referenciaran al interior del motel, como son paredes, puertas, camas, lámparas o cortinas. Únicamente se emplearon sillas, las cuales delimitaron el espacio donde el actor se desenvolvió. (2013 p.38).

Andrew Bucksbarg, autor de uno de los artículos de la compilación Vj Theory, nos afirma que son los contrastes en la intensidad de la luz los que logran gran parte de percepción de las cualidades de la imagen que es recordada:

Estudios psicológicos muestran que no es el color, sino los contrastes en las intensidades de la luz los verdaderamente importantes en la percepción del movimiento, la profundidad, la perspectiva, el movimiento relativo de los objetos, el sombreado y las gradaciones de la textura. Las intensidades en las prácticas audiovisuales y basadas en el movimiento pueden crear una tensión dramática y mantener esa atención a través de diferentes contrastes a través de la construcción de intensidad.

(2008, p.6).

En cuanto al tema de hacer proyecciones sobre los actores, resolvimos unificar ritmo y significación del empleo de loops de video, sobre el cual versa la actividad Vj “los VJ normalmente movilizan la mirada,

implicando continuos movimientos de cámara para producir una sensación de desplazamiento” Makela (2007, p.71) por lo que la dirección de actores construyó con ellos una dramaturgia corporal especial que se confabularía visualmente con la reiteración de los loops de video:

Se logró establecer la dramaturgia corporal de cada personaje. En un momento del montaje, se confundieron las intenciones, ya que el movimiento repetitivo (a manera de tics nerviosos) que adoptaron los actores para sus personajes no evolucionó en todos los casos. Por lo que se tallereó para que estos tics tuvieran sentido y peso escénico. (Rangel, 2013, p.25).

De ahí que la travesía por el mundo del video-arte devino en un intuitivo quehacer en lo escénico, que fue efectivo en la generación de tensión y drama como aportes lumínicos a la obra en vivo, ya que hay deudores de este arte como menciona Bucksbarg:

Existe una historia del arte del movimiento que forma flujos relacionales y afluentes en la práctica del trabajo audiovisual en vivo, como VJing. Esta historia de cine experimental y animación comparte y se superpone con las prácticas sónicas en niveles de abstracción

en elementos de forma como el ritmo y el movimiento, la falta de narrativa convencional, intensidad dramática, así como improvisación, tiempo y prácticas performativas. Prácticas, que son moldeadas por acciones y reacciones momentáneas en el espacio o el contexto y el tiempo, así como nuevos medios de interacción y participación social. (2008, p.10)

Sobra decir que la obra mutaba y se nutría con cada representación, pero fue un hallazgo para nosotros. “Por otro lado, el operador de video en tiempo real consideró que la reacción del público podría ser mejor si se hacían ciertas adecuaciones... Una vez empezada la gira, el videoasta improvisaba según el público, el lugar y la iluminación.” (Rangel, 2013, p.16).

En este tejido de posibilidades, el empleo del arte vj-mapping en teatro ya nos sugería la unicidad de cada función, y a pesar de que la puesta en escena no cambiaba en lo actoral, mas que lo que humanamente es repetible y por tanto característica inherente al teatro, sí lo hacía en su luminotecnia, ya sea caprichosamente bajo el criterio del vj, o ya sea porque la interacción de lo que sucede en la escena provocaba nuevas necesidades expresivas, las cuales podían ser satisfechas con una simple

decisión en un software que permite esta toma de decisiones en tiempo real, sin postproducción y sin demora. Caímos sin darnos cuenta en el rizoma de Deleuze y Guattari, donde se lleva a cabo una “interconexión de signos en un mapa de experimentación constante, de proliferación de conexiones entre elementos o nudos heterogéneos, de multiplicidad dinámica, sin centro, dentro de una red absolutamente abierta” (González, 2013, p.37)

Nunca fui lo bastante bueno en contar historias en el lenguaje audiovisual o cinematográfico, notaba que mis cortometrajes tendían a ser crípticos y esto me condenaba a buscar explicarlos, a veces dentro y a veces fuera de la diégesis, por ello el coqueteo constante con el video no-narrativo y sus empleos en las puestas en escena. Fue hasta que Peter Greenaway hizo su Tulse Luper Vj performance en el Festival Cervantino del 2009, que un poco de calma y aliento llegó para emulsionar mis ambiciones de hacer algo relevante en mi campo. Creo que su famosa alusión de que el cine había muerto (pero no lo ha hecho, ¿o sí?) tiene que ver más con un tema de afore e interface que de inmanente estructura narrativa:

La experiencia tridimensional requiere la posibilidad de contar con diferentes ángulos de visión, algo que la sala/

pantalla de cine tradicional jamás ha considerado. Sí lo ha hecho el espacio de la ópera, con sus teatros/escenarios/butacas/palcos especialmente preparados. (Greenaway, entrevistado por Boetti, 2012).

El término “mapping” si bien ya había sido acuñado en estados unidos desde la década de los 70s no era empleado por nuestro grupo, hasta que cobró notoriedad y validez en nuestro país. Sin embargo, ahora reconozco que fue la técnica empleada al delimitar áreas volumétricas para proyectar sobre la escena del “motel de los destinos cruzados”, tanto en personajes, como en utilerías, como fue el caso de perseguir (a merced de hacer un tracking manual en tiempo real) un pequeño baúl, atrezzo que cargaba una de las antagonistas en la escena final con un loop de video que iluminaba con una textura “mágica” muy puntual como si de un seguidor (reflector) se tratara. Sandra recuerda otra escena:

El caso de Margarita, personaje antagónico, en cuya escena donde se narra el momento de su suicidio, aparece sobre ella una lluvia azul (de video) que se refleja sobre su vestido blanco, para simbolizar su llanto interno. También vale la pena mencionar el caso de la escena de “El baile del

plenilunio primaveral”, en donde mientras los huéspedes del motel participan en una frenética orgía el escenario se tiñe de colores y formas caóticas en patrones abstractos, evolucionando al ritmo de la música electrónica.”

(2013, p.14).

Este mapping sobre la escena nos trajo nuevas interrogantes pero sobre todo expectativas sobre el uso de la tecnología en tiempo real, y la necesidad de invertir tiempo en la curva de aprendizaje de nuevos softwares así como en adquirir nuevos dispositivos.

Después de esta experiencia vale la pena recordar la invitación que tuvimos de Jose Luis Pineda para trabajar en el equipo de la Kúinchekua, (fiesta en el idioma purépecha) un espectáculo de más de 200 artistas incluyendo Pireris, danzantes tradicionales y otros rituales identitarios del estado de Michoacán. En este evento aportamos proyección en ciclorama para servir como escenarios, usando para tal efecto capas separadas, las cuales se animaban por interpolación de movimiento en cada función, en otras palabras, eran fondos con elementos móviles, como son nubes, estrellas, lanchas de pescadores en el lago de Pátzcuaro, cambios de aspecto lumínico entre el día y la noche de los paisajes, entre otros.

También hubo lugar para la abstracción empleando texturas de

zarapes tradicionales y otros textiles en algunos números musicales y de danza. La flexibilidad que permite el software empleado y la experiencia con lo inestable de los performances anteriores, permitió funciones bien resueltas sin la necesidad de muchos ensayos, ya que fue un gran número de grupos involucrados. Subrayo que tuvimos el honor de traer este espectáculo al Palacio Nacional de Bellas Artes, donde hubo una emotiva ovación.

“Reunión de almas” fue nuestro penúltimo espectáculo, presentado en Parque Xcaret, en el marco del Festival de tradiciones de vida y muerte, en el cual colaboramos cómodamente con compañeros con quienes ya habíamos hecho teatro y visuales para la escena, como es el caso del ensamble Jadhex sonidos prehispánicos, el colectivo Dinas Bran y Entretenzión danza.

Después de estas experiencias el Festival Internacional de mapping (FIMA) nos contactó para preparar un espectáculo para su segunda edición, la del año que pasó, y para ello desarrollamos la pieza “Toro”. Nuestra consigna era representar al estado pero a la vez innovar, por lo que nos dimos a la tarea de “reinventar” o “transcresar” al torito de petate, una costumbre presente en prácticamente todo el país con diferentes aspectos y materiales.

Fue el pretexto ideal para buscar hacer tracking de movimiento del

cuerpo de un bailarín, que fue Fabrizio Gutiérrez, con quien trabajamos en el “Motel de los destinos cruzados”, y a quien le pusimos un traje de un traje de captura de movimiento (Tecnología MoCap) en tiempo real, con el cual pudimos programar todo tipo de efectos sobre el bailarín, incrementando la experiencia del público asistente.

El traje consta de 14 sensores que comunican la posición de cada parte del cuerpo a un software que interpreta modelos 3D animados en tiempo real. Aparte de emplear el software acostumbrado como Madmapper y Modul8, tuvimos que aprender a usar otros como Pure Data, Axis Neuron, Perception Neuron, y Unity, un motor de videojuegos multiplataforma, empleado para desarrollar videojuegos 3D.

De esta manera, el traje se comunicaría con Unity como si el bailarín fuese un jugador empleando un control, que comanda todo a partir de su cuerpo entero. Hay que apuntar aquí que intentamos emplear Kinect, pero Gustavo Gómez opinó que el rango de acción era muy limitado, además que la posición de la marioneta virtual, se perdía con ciertas vueltas y acrobacias a desarrollarse coreográficamente. Este empleo de los dispositivos y softwares originalmente producidos para el desarrollo de videojuegos no es nada nuevo, ya en un texto del MIT sobre el uso de la tecnología en

el performance vemos ejemplos y reflexiones de primer mundo, ya que debemos estar conscientes que este ámbito es inicialmente costoso. “Hay un incremento en el uso (y abuso creativo) de motores y programas para juegos de computadora con fines performativos y artísticos incluyendo a artistas como Feng Menguo, Tom Betts, Mathias Fuchs y Silvia Eckermann.” (Dixon, 2007, p.21).

Personalmente los performances “Apparition” producida en 2004 por Ars Electronica Future Lab by Klaus Obermaier, el cual integra danza y visuales, usando un sistema de tracking de los cuerpos para proyectar patrones minimalistas sobre los bailarines, y posteriormente el de Daito Manabe: Nosaj Thing - ‘Eclipse/Blue’ (2011) que mejoró algunos aspectos técnicos y desarrolló otros nuevos, inspiraron a nuestro colectivo de artistas a intentar estos métodos, por costosos (en dinero y curva de aprendizaje) que podían llegar a ser.

Fue en el primer FIMA del 2015 donde Gorka Cortázar, artista digital y programador con vasta experiencia quien nos habló del arte generativo como algo que describiría mejor estas aproximaciones que ya intentábamos desde años atrás. Sin mucho glamour, Jaime Lobato lo define así: “Son obras de arte en las que el artista trabaja en colaboración con un sistema previamente elaborado para generar

obras de arte”(2014). En el segundo FIMA ya nuestra pieza no fue monumental sino performática y con tintes generativos, el mismo Gorka vió la pieza y aplaudió ese rumbo, luego lo leí en una entrevista para la revista Walskium:

El videomapping es una técnica de expresión visual, y no un fin en sí mismo. La mayor parte de la gente asocia esta técnica con el mapping monumental, sobre edificios, que si bien es muy impresionante, tiene un lenguaje visual muy definido y que a mí, como artista, me empieza a resultar monótono y repetitivo, ya que me cansa ver edificios derrumbarse o convertirse en cubitos. Sin embargo, si nos olvidamos de la arquitectura y vemos las posibilidades de esta técnica a más pequeña escala, tenemos un ámbito de expresión visual que te permite transformar el espacio de maneras sorprendentes. (Cortázar, 2015).

El uso de arte generativo, y el videomapping como salida o canal lumínico que ofrece la visibilidad de estos sistemas en la escena, fue el reto y la búsqueda en 2016 para nuestro colectivo ya que si bien

No todo el arte digital es interactivo, pero es indudable que sólo en la interactividad más abierta encuentra el arte digital

una configuración completa. En una pieza teatral interactiva, la posibilidad de modificar la forma en el momento en que se crea se pone a disposición de todos los participantes, ya sea el artista, ya sean los espectadores. (González, 2008, p.38).

Con la pieza “Toro” pudimos disponer de un traje de captura de movimiento con el cual logramos experimentar en terrenos de la ahora llamada “escena inteligente” con características enumeradas por Anxo González:

Abierta, imprevisible e inestable, multi-lineal, que depende de la implicación física del utilizador... que debe dejar un margen amplio a la capacidad improvisatoria de los ejecutantes... Así el diálogo entre el intérprete y el sistema informático pone en cuarentena la idea misma de autoría/autoridad, pues la pieza teatral depende de los significados programados por el ordenador, sometidos a su vez a la intervención humana. (2008, p.39).

Y es que el operador no desapareció, ya que éramos tres cuatro operadores, accionando sistemas de visualizados de captura de movimiento y clips de video lineal y escenográfico, además de la música y la iluminación convencional.

Pero sí que vivimos la desaparición del autor en el proceso

La interactividad cancela en cierto modo el cierre de la obra y la introduce en el ámbito de la impredecibilidad. Por otra parte, la noción de escritura teatral se pasa así por el filtro muy selectivo del conocimiento y la competencia tecnológica y obliga, en la mayor parte de las ocasiones, a un trabajo en equipo que diluye la responsabilidad individual de un único creador. En definitiva, la interactividad conduce a la consideración de la pieza como meta-performance, pues en cada proyecto va implícito el cuestionamiento de la realidad escénica como intensamente artificializada, como construcción o como construirse en el mismo acto de creación. (González, 2008, p.39).

Ante esta desaparición de un único autor y la necesidad de un equipo interdisciplinario compuesto de programadores, artistas y técnicos, el intérprete de la pieza, Fabrizio Gutiérrez, recibió cientos de instrucciones, tanto del coreógrafo Jorge Cerecero, como primer instancia de su lenguaje dancístico, Sandra Rangel en su lenguaje teatral-escénico, Gustavo Gómez, Armando Vera y yo, respecto al funcionamiento del traje y su simultaneidad con los visuales. Jose Luis Pineda tuvo también

sus instrucciones y aportes valiosos respecto a la iluminación. Finalmente todo versaba sobre una composición musical de Waldemar Aguilar y Tonalli Nakamura quienes también reinterpretaron la música popular del torito de petate. Las ilustraciones y el arte visual de Andrea Pérez fueron inspirados por una investigación sobre el origen de la danza del torito, su inherente mofa de la tauromaquia española, y su precedente en los rituales griegos referentes al toro. Sin embargo, ejecutar la danza en medio de esta simultaneidad de signos y lenguajes provocó en el intérprete ciertas reacciones:

El interactuar con animaciones digitales, produce en el intérprete cierta inseguridad ya que la calidez de trabajar con otras personas está limitada, pero este elemento lo lleva por otros caminos de búsqueda y exploración, con resultados nuevos, con nuevos lenguajes. Como la sensación de que el cuerpo puede llegar a tener “súper poderes” con la ayuda de la tecnología, pasar de una situación a otra en segundos, o con sus movimientos modificar su entorno. (Rodríguez, 2013, p.49).

El mismo ejecutante nos compartió que había una ansiedad respecto a no saber cómo se veía toda la composición

de elementos en vivo, y cómo la coreografía se percibía, sin embargo, en ensayos que fueron grabados en video fue reconociendo su labor en esta pieza interdisciplinaria.

El traje, fabricado por la compañía Noitom usando un avanzado sistema de “neuronas” o pequeños sensores llamados también IMU’s (Inertial Measurement Unit) compuestos por un giroscopio de 3 ejes, un acelerómetro de 3 ejes y un magnetómetro de 3 ejes, era bastante ligero pero aún así, tuvimos que planear un cinturón especial que sirviera para cargar una batería de 2 miliamperes razonablemente pequeña, del tamaño de un celular, sin embargo, constituyó uno de los retos en cuanto a la libertad que tendría el intérprete al danzar. Nicholas Negroponte, fundador del MIT Media Lab vaticinó:

Nuestra habilidad para miniaturizar sobrepasará rápidamente nuestra capacidad para dotar de energía a esos pequeños objetos. La energía es un área de la tecnología en la que se ha avanzado a paso de tortuga. Si el progreso en la investigación de nuevas tecnologías para baterías hubiera sido parejo al de los circuitos integrados, hoy viajaríamos a diario en coches alimentados con pilas de internas. (1995, p.127).

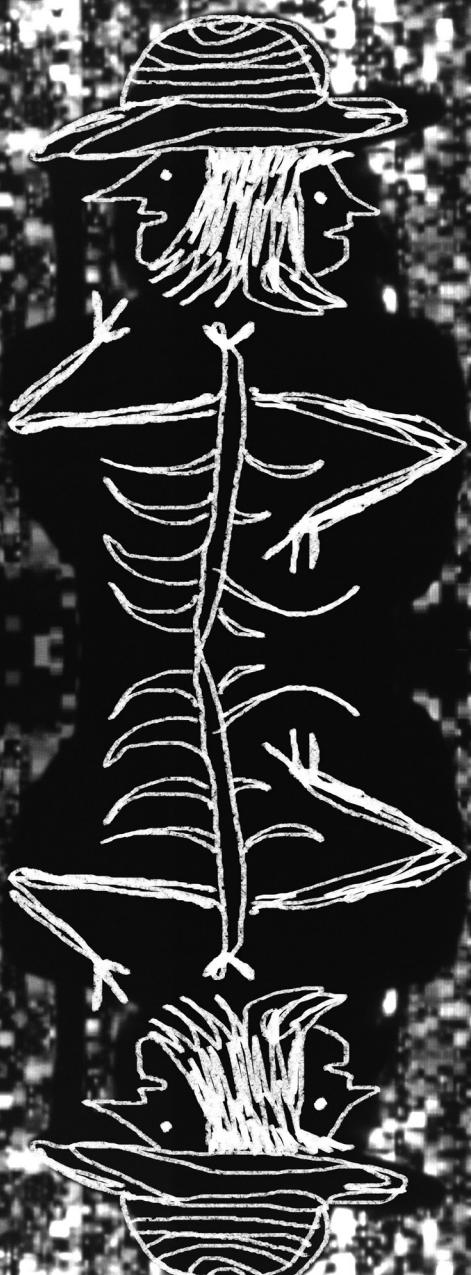
Una vez resueltos los temas conceptuales y tecnológicos logramos presentar la pieza durante el festival. Esta experiencia nos dejó varias satisfacciones, reflexiones pero también, aprendizajes valiosos para enfrentar nuevos retos los cuales, estamos seguros no estarán desprovistos de grandes curvas de aprendizaje. No cabe duda que el empleo de la tecnología digital sobre la escena “proporciona otros puntos de vista de interpretación

de la situación dramática, y de realidades externas al espacio escénico ampliando de tal manera el lugar de acción y la expresión escénica.” (Vázquez, 2016, p.26) por lo que buscaremos en el arte digital nuevas formas para decir las cosas que consideramos encauzarán las ideas y reflexiones de una audiencia hacia un mejor estado de humanidad.

Morelia, Michoacán. Abril del 2017

Bibliografía

- Alarcón Tonio L. (2001) *Imágenes a todo ritmo*. (reportaje) revista “Video popular”.
- América, Mark (2008) *Ghost Tendencies - Vj Theory*. Extraído de: http://www.vjtheory.net/web_texts/text_amerika.htm el día 5 de agosto 2010
- Bucksbarg, Andrew. (2008) Vjing nd live A/V practices. (Artículo) VJ Theory.net. http://www.vjtheory.net/web_texts/text_bucksbarg.htm
- Cortázar, Gorka. (2015) *Narrando estructuras*. (Entrevista) Revista Walskium magazine. Disponible en: <http://www.walskium.es/magazine/tecnologia/gorka-cortazar-narrando-estructuras/>
- Dixon, Steve. (2007) *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, London, England.
- González, Anxo Abuín. (2008) *Teatro y nuevas tecnologías, conceptos básicos*. Universidad de Santiago de Compostela.
- Greenaway, Peter. (2012) *Teatro: las nuevas tecnologías*. (Entrevista de Ezequiel Boetti), Citado por Carina Maguregui (2012). Recurso didáctico del portal Educ.ar. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/110670/el-teatro-y-las-nuevas-tecnologias>
- Iglesias González, Severo. (1994) *Estética o Teoría de la Sensibilidad*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Secretaría de Difusión Cultural.
- Lobato, Jaime. (2014) *Arte generativo: antecedentes y perspectivas*. (Artículo) Revista la hoja de arena. Disponible en: <http://www.lahojadearena.com/arte-generativo-antecedentes-y-perspectivas/>
- Makela, Mia. (2006) *Live Cinema: Language and Elements*. MA in New Media Submitted to the New Media program, Media Lab, Helsinki University of Art and Design
- Makela, Mia. (2007) *La cultura de los VJs: de la industria del loop a escenarios en tiempo real. Repeat Please: Cultura VJ*. (Catálogo de exposición) Instituto Andaluz de la Juventud. Zemos98.
- McLaren, Norman. (2007) *The Master's Collection*. (compilación en Dvd) The National Film Board of Canada.
- Negroponte, Nicholas. (1995) *Being Digital*. Ediciones B, S.A., 1995 Bailén, 84 - 08009 Barcelona, España.
- Rangel, Sandra. (2013) *Sistematización del proceso de montaje de la obra El Motel de los destinos cruzados*. Tesis de grado licenciatura) Escuela Popular de Bellas Artes, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Morelia, Michoacán.
- Tapia, Marcelo. (2010) *Transcreación: teoría y práctica*. Goethe-Institut e. V., Humboldt Redaktion. <http://www.goethe.de/wis/bib/prj/hmb/the/153/es6075970.htm>
- Vazquez Martínez Sonia Samantha. (2016) *La Tecnología aplicada al teatro como herramienta de construcción escenográfica para tratar el tema de la violencia de género*. (Tesis de grado licenciatura). Escuela de Arte Teatral. Universidad de Azuay Facultad de Diseño. Cuenca, Ecuador.
- Zemos98. (2007) *Repeat Please: Cultura VJ*. (Catálogo de exposición) Instituto Andaluz de la Juventud. Zemos98.



Teatro en tecnovivio

Notas para una dislocación del convivio teatral

(Versión resumida en dos entregas)

por Bryant Caballero

Tampoco la teoría consiste en tener ideas (y, por lo tanto, en flirtear con la verdad), sino en erigir sueños, trampas en las que el sentido sea lo bastante ingenuo como para dejarse atrapar. Recobrar, a través de la ilusión, una forma de seducción fundamental.

*El complot del arte.
Jean Baudrillard.*

*El teatro [tecnovivial] es para el hombre un permanente recuerdo
de su naturaleza temporal.*

*Filosofía del Teatro III. El teatro de los muertos.
Jorge Dubatti.*

PRIMERA ENTREGA

T e c n o l o g í a y T e a t r o (s)

El teatro lo debemos entender como la intención de un alguien que genera un algo que otro mira.

Entonces un operador realiza una acción^[1] mientras otro es testigo: la acción puede ser realizada por un bailarín que danza, un narrador oral que personifica historias, o un actor que representa...

Siguiendo a Dubatti, “retomemos la fórmula mínima de la teatralidad según Eric Bentley: ‘A personifica a B mientras C lo mira’ (1982, p. 146), y reelaborémosla (A –el artista- produce B –poiesis mientras C expecta tanto a A como a B) para lograr que dé cuenta de la amplitud de registros canónicos de la teatralidad poiética” (2008, p. 30). Para definir lo que es teatro a cabalidad este autor propone el uso del plural; explica también que existen formas fronterizas o híbridas no enunciadas en el esquema por preferir hablar de formas canónicas, o modos. El teatro tiene modos, modalidades que dan cuenta “de la multiplicidad de fenómenos teatrales más allá de la unidad en la estructura triádica” (p. 30).

La fórmula precisa de reorganizarse como: A=artista que realiza una función básica a través de un medio para generar B=poiesis en C=expectación. Así tendríamos que en el modo *Teatro dramático* El actor (A) representa (función) a través del

cuerpo (medio) mundos metafóricos ficcionales (B) en convivio (C).

Cuando hablo de teatro en tecnovivio pienso en un modo del teatro, ubicado en este esquema exactamente abajo del modo *Teatro de títeres*, que es un buen punto de partida para entenderlo. La sub-modalidad de *Teatro de marionetas*, sería enunciada como “El marionetista (A) manipula (función) a través de hilos en interacción con un muñeco (medio) tanto realidad como ficción (B) en convivio (C). Cabe señalar que el teatro de títeres, en dicho esquema es el único que presenta como posibilidad de Medio un objeto manipulado y no el cuerpo mismo, como reitera en todos los demás modos.

Para el modo del teatro tecnovivial la enunciación podría ser:

El actor, performer, narrador oral, intérprete, bailarín, mimo, cantante, músico, manipulador (A) manipula (función) metáforas, ficciones, realidades, acontecimientos performativos y estados (B) en tecnovivio (C).

La propuesta del teórico argentino afirma que no puede haber teatro en el tecnovivio debido a la intervención de la tecnología, ya que “para que haya convividos o más personas tienen que encontrarse en un punto territorial y sin intermediación tecnológica que sustraiga la presencia viviente, aurática de los cuerpos” (2012, p. 31).

El primer hombre que se levanta frente a la fogata y hace una representación está utilizando un elemento tecnológico que media la acción. Durante este acto convivial hay una intermediación tecnológica.

Pensar la idea de que cultura y tecnología están intrínsecamente relacionadas es entender que todo ámbito de manifestación cultural tiene por fuerza un componente tecnológico. Tecnología para sentarse o para quedarse parados sobre cómodas almohadillas ocultas en las zapatillas; tecnología para ver mejor y oír mejor; tecnología para hacer detonar los mundos poéticos y para posibilitar el convivio. Si estamos en el ámbito de la cultura es obvio pensar que tiene que haber dispositivo tecnológico.

Decir que el teatro prescinde de la intermediación tecnológica es una falacia. No hay teatro posible sin intermediación tecnológica. La presencia y el uso de la tecnología para acceder al ente poético han estado presentes siempre. En el tecnovivio esa distancia es la más corta posible. Más aún, el convivio implica casi siempre parciales tecnovivios, o para decirlo de otra forma, presencias convivientes con segmentos tecnovivializados. Debido a mi miopía uso lentes, y es por ello que mis ojos hacen uso de una mirada tecnovivializada, si me los

levanto regresaría a lo que podríamos nombrar como una mirada convivial, el acto de tecnologizar mi visión genera una mayor distancia entre mi presencia convivial y las personas que me rodean, pero, en detrimento del convivio, me es mucho mejor tecnovivializarla: pasar la mirada situada en un ambiente convivial a través de un medio tecnológico; acortar la distancia de las presencias gracias a la tecnología.

Los convivios casi siempre presentan componentes tecnoviales, nuestra ropa, por ejemplo, o los ya mencionados lentes de aumento, o la arquitectura que nos rodea y da soporte para un más confortable convivio. Los convivios, así mismo, son relationales (Bourraud, 2006), y en esta imbricada red de relaciones tecnologizamos nuestro convivio, siempre. Hay obras en donde esta presencia se reduce al mínimo, o hay la ilusión de la reducción al mínimo[2] pero no puede desaparecer, le es intrínseca.

Despojarse de la reticencia a pensarnos como entes naturales/artificiales (Plessner, 1941) abre todo un torrente de nuevas posibilidades de lo humano: Un nuevo e inesperado campo ve la luz – espacios sociales incontrovertibles en los que la gente aún se encuentra cara a cara, pero bajo nuevas definiciones de lo que es encontrarse y lo que es cara. Estos nuevos espacios concretizan el colapso de los límites entre lo social y lo tecnológico, la biología y la máquina, lo natural y lo artificial, que forma parte del imaginario pos-moderno. Son parte de la imbricación reciente de los humanos y las máquinas, en nuevas formas sociales. (Stone 1995, citado en Piscitelli, 2012, p. 100).

Crítica al concepto de Tecnovivio (Primera parte)

Acotación del concepto / Ilusión del fenómeno teatral.

El espejismo provocado por la tecnologización de la escena no borra la presencia de quien se encarga de detonar el acto poético. Puede haber tecnología, uso de cámaras, circuitos cerrados, grabaciones en pantallas... esas son, sin embargo, presencia mediáticas, mediatizaciones del cuerpo, para lo tecnovivial habrá que preferir un uso y sentido más restringido.

No existe el tecnovivio monoactivo. Lo que Dubatti nombra tecnovivio monoactivo es en realidad mediatización. Ocurre cuando conectas *medio – persona* sin que exista una segunda presencia viva detrás del medio. Ni siquiera debe pensarse en la existencia del sufijo -vivio, puesto que no tiene elemento vivo con

el cual interactuar. Lo opuesto a la *convivialidad* no es la *tecnovivialidad* sino la *mediaticidad*.

Únicamente lo que en el modelo dubattiano es nombrado como tecnovivio interactivo es lo que debe entenderse como posibilidad de lo tecnovivial. A partir de ese desplazamiento afirmo que la mediatización no puede albergar teatro; el tecnovivio sí. Pero, ¿cómo ocurre el teatro en el tecnovivio? ¿Por qué podría haber una posibilidad de teatro en tecnovivio?

Klaus Frahm posee una serie fotográfica titulada *La cuarta pared* (2010) donde encuadra los teatros ubicando la mirada de la cámara desde la parte posterior del escenario, de modo que capta en primer plano el telar, las bambalinas y los entretelones, en segundo plano la boca escena y al fondo el proscenio y la butaquería.

Salta a primera vista lo que Dubatti obvia. Esta zona de experiencia es una ilusión, ya que no es una, sino, al menos dos zonas. La cartografía relacional que propone el teatro provoca justamente esa ilusión, crear la sensación de que estas dos geografías son una sola; cuando en realidad son dos lugares, dos posibilidades. Las dinámicas conviviales de uno y otro espacio poco tienen que ver el uno con el otro. Dependiendo del tipo de teatro las distancias pueden agrandarse o achicarse. En un teatro a la italiana, pensemos en una sala wagneriana con luneta y palcos de cinco pisos de altura, quien se sienta en cualquier zona de la butaquería no comparte la geografía, la dinámica relacional, el clima... con la bailarina que entró por la calle lateral, ensayó con sus compañeros de escena y ajustó pies de entradas y salidas con los técnicos. Estas dos realidades son las que el teatro busca imbricar para provocar así la aparente unión de estos dos espacios.

Cuando Dubatti habla del acontecimiento convivial habla de una tríada de elementos que lo componen: el actor, el espectador y el técnico (2007, pp.49-52). Desde esa propia organización del acontecimiento podemos afirmar que el teatro tiene la posibilidad de ser enunciado desde tres zonas cartográficas distintas. Hay una tercera zona de experiencia, la del técnico[3], que funciona en la creación de la ilusión de una única zona de experiencia. Actores-spectadores-técnicos. La zona de experiencia es una construcción imposible, una aspiración del teatro.

Cuando estamos en convivio creemos que participamos de una misma zona de experiencia pero mi zona de experiencia llega hasta donde me lo permite mi piel. Lo demás son negociaciones y convenciones que establecemos.

Llegado a este punto, es necesario señalar que esta ilusión de unión es

possible gracias al uso de tecnologías. Desde las más primarias, como vestuario, luces, pisos, hasta las más sofisticadas, como las mecatrónicas y robóticas. Existe siempre una distancia (mayor o menor) entre estos mundos y la tecnología ayudada a unirlas.

Imaginemos algunas situaciones... Estando en una misma habitación un yo y un ustedes, no necesitaríamos ninguna tecnología sofisticada para convivir y hacer teatro, pues bastarían solamente las más básicas (ergonómicas) pero si nos pusiéramos de un punto a otro de la casa habitación en la que estemos, probablemente necesitaríamos utilizar una luz más fuerte para que se pueda ver mejor el improvisado escenario. Si rompiera tantas paredes necesarias como para que pudieran mirarme a una cuadra de distancia, un edificio-galerón de cien metros de largo, tal vez necesitaría poner bocinas y micrófonos, lo que provocaría que mi voz esté mediatizada, pero la mirada no, y entonces me seguirían viendo, físicamente ahí estoy; se puede decir que compartimos una geografía y estamos creando una zona de experiencia. Ahora bien, si el galerón fuera del triple de distancia, trescientos metros que permiten que me miren, ahí a lo lejos, como un diminuto punto, ayudado ahora por unas pantallas en circuito cerrado, con intercomunicación sonora, podemos decir que estamos aun construyendo una zona de experiencia. Si llevase mi cuerpo siete metros a la izquierda donde fuera imposible verme (las paredes que por trescientos metros se rompieron tienen una abertura de apenas cuatro metros); el punto a trescientos metros ya no se vería, está siete metros desplazado a la derecha (ahora miramos desde el espectador), el mismo aparato tecnológico seguiría funcionando, ya no me están viendo pero saben que estoy ahí a la vuelta. ¿Estamos en una misma zona de experiencia? Aunque ya no soy visible, podría saberse que ese sonido y esa pantalla dan cuenta de algo que está sucediendo en tiempo real, del otro lado. Estas dos geografías están interconectadas y creando un momento en singularidad (Deleuze, 1972), pero ¿es teatro?, o ¿en el desplazamiento de los siete metros el teatro desapareció?

Podríamos también imaginar una situación límite, el peligro de muerte. Si los dos convivimos en una habitación, (ahora imaginamos un yo y un tú), aunque hay cierta distancia, si te pasara algo, a mí me permite intervenir y auxiliarte, y eso indica que *efectivamente* estamos en la misma zona de experiencia. Prácticamente estamos juntos; pragmáticamente, realmente. En el tecnovívio se tendría que afirmar, por oposición, que no se está en la misma zona, y por tanto si te pasara algo, no podría auxiliarte, por más que quisiera, dado que soy virtual, o tú

eres virtual, alguno tendría que serlo para que entonces no se pueda dar el auxilio y entonces mueras.

Supongamos entonces que está la técnico que puede controlar las luces desde la comodidad de su sala con su computadora en las piernas, pero si la luz falla, si algo se quema, ella en ese instante no estará ahí para solucionarlo. Eso, es posiblemente real, pero no funciona como mecanismo diferenciador, dado que también podría ocurrir en un convivio. La inmediatez y la sensación de cercanía son circunstanciales.

Conjeturemos que aquel teatro wagneriano antes imaginado posee una cabina de luces que se encuentra en el tercer piso, justo a un lado donde el espectador miraba a la bailarina, una cabina imposible con bajada en caracol (tres largos pisos en vertical); a un costado del teatro, en el edificio de junto, la técnico manipula las luces. La entrada por desahogos al escenario queda justo enfrente de la puerta del edificio de junto, cuyo departamento 101 (primer piso entrando a mano izquierda) es ocupado por la técnico. Si una luz fallara, ya sabemos quién llegará primero a auxiliar la situación[4]. Zonas de experiencias conectadas, en mayor o menor grado de implicación, con posibilidades y limitaciones.

C u e r p o

Habrá que partir desde el cuerpo. Pensamos el cuerpo como el elemento y eje central de las artes vivas, la escena, el teatro; como aquello imprescindible sin el cual no puede haber teatro. Si no hay cuerpo vivo, presente, territorializado, si no hay reunión de cuerpos en una geografía –zona de experiencia–, entonces no hay posibilidad de que el teatro suceda.

Interesa reflexionar ahora sobre la idea de cuerpo, pues retomando el primer ejercicio imaginativo, lo que sí desapareció al dirigirme siete metros a la izquierda fue justamente el cuerpo. Todo el tiempo, aun en la mirada lejana a trescientos metros estaba un cuerpo presente, en la penúltima disposición era un punto, pensar que eso era un cuerpo es un acto de fe, en realidad de cuerpo poco, es un punto, pero ese punto a lo lejos, yo creo, es un cuerpo, y la pantalla, la intercomunicación, las bocinas, me lo confirman. Pero si ese punto desaparece por motivo del desplazamiento, ya solo nos queda el medio que da cuenta de ese cuerpo. Desde el horizonte dubattiano tendríamos que decir que ya no hay cuerpo presente, sino un cuerpo ausente.

Pensemos por última fantasía en una obra de marionetas silentes en donde

no vemos nunca a los actores, y en el aplauso final las marionetas hacen la gracia de dar el saludo. El telón se cierra y la audiencia se retira. ¿Vimos teatro? Podríamos asegurarlo si al salir del teatro camináramos por la calle lateral, y antes de cruzar al edificio de junto vemos salir a los marionetistas, cargando un enorme baúl; ahí, como proceso catafórico[5], tendríamos la seguridad de haber visto teatro. Por el contrario, si el telón se descubriera después del saludo de los muñecos y observáramos un mecanismo similar al de las máquinas autómatas, donde las marionetas fueron movidas por una secuencia programada, entonces nos convenceríamos inmediatamente de haber estado frente a un fenómeno no teatral, no convivial. Dubatti nombraría a esto tecnovivio monoactivo, lo cual aquí se rechaza, siendo que no puede establecerse vivialidad alguna entre una máquina y el hombre; prefiriendo entonces nombrarlo fenómeno de mediatización / fenómeno mediático.

Si estuviéramos en el caso hipotético primero, pensando en que verdaderamente se encuentra una truppé de marionetistas, supondríamos que esa marioneta tiene un hilo que conecta a un actor que manipula y que no está ahí, en el mundo poético. El hacer/crear del actor es una acción/intención llevada a cabo fuera de sí, manipulando tecnológicamente otro espacio, la convención la hemos establecido desde el origen de esta sub-modalidad, nos permitimos un fenómeno teatral tecnovivial desde hace mucho ¿por qué este hilo no puede ser de fibra óptica y estar tan distante como kilómetros, y en lugar de madera, pintura y textil se manipule pixel y lumen? Es el mismo mecanismo que opera en el teatro de marionetas el que explica el teatro tecnovivial. Yo manipulo una tecnología que me permite conectar con el otro con la certeza de que él sabe que yo estoy acá. No desaparece la territorialidad. Sino que se despliega un doble territorio. Que siempre han estado ahí, como ya he ejemplificado, solo que en el tecnovivio esa doble territorialidad presenta un alto grado de disparidad.

Jean-Frédéric Chevallier, siguiendo a Deleuze, aborda la idea del cuerpo y la explica no como la conjunción de un cuerpo físico sino la unión de preceptos, conceptos y afectos.

No miras la imagen de un cuerpo, lo que ves es un cuerpo. La substancialidad de este cuerpo posee orientaciones espaciales y evoluciones temporales; llama a las sensaciones; despierta el sentido, la cuestión del sentido: el precepto (otras maneras de ver y escuchar), el afecto (otras maneras de experimentar) y el concepto (otras maneras de pensar). Opera una suerte de visión vibratoria del

cuerpo que integra estos tres polos. (Micheletti y Chevallier 77 y 78)

Estos tres elementos, inmanentes del cuerpo humano, permean la tecnovivialidad; elementos constituyentes del cuerpo presente que son emitidos y percibidos dialógicamente a través de la intermediación tecnológica.

T e r r i t o r i a l i z a c i ó n

El tecnovivio no desterritorializa, sino que evidencia la imposibilidad de compartir un solo territorio, al tiempo que posibilita su acercamiento, genera una especie de túnel de gusano, una conjunción territorial a partir de dos territorios. Cuando realizas una llamada en Skype con alguien, creas por un instante un doble territorio.

Lo exclusivamente virtual está desterritorializado y puede no ser real en tanto habita en la web, sin territorio, (en la nube por mejor metáfora), pero en nuestro objeto de estudio, en el fenómeno tecnovivial, solamente ocurre una instrumentación de lo virtual, desde lo real; dos sujetos reales que instrumentan el tecnovivio pero siguen construyendo una singularidad. Irrepetible, imposible de ser reproducida técnicamente.

Dubatti desacredita el tecnovivio a través de ejemplos mediáticos (tecnovivio monoactivo en su propio modelo), ataca el cine, la radio y la televisión, los medios donde es imposible que surja el teatro, pero no atiende a ejemplos de tecnovivios interactivos, y tampoco atiende al hecho de la presencia del otro. Si este acontecimiento no es plenamente real, entonces habría que admitir que una de las dos partes no existe, es ficción, o no opera en la realidad, lo cual es un disparate a todas luces.

Si “el teatro resiste en la ancestral forma de asociación e interacción humanas que anula las mediaciones que permiten sustraer los cuerpos y desterritorializarlos” (2014, p. 127), la tecnología sustrae los cuerpos y los desterritorializa, lo cual sería posible sólo desde su uso mediatizador; en su uso tecnovivial el cuerpo no es sustraído ni desterritorializado, son dos instancias reales, vivas, vivializando(se) a través de instrumentos tecnológicos.

E l e x c e s o a u r á t i c o

Así como no hay desterritorialización sino una configuración de dos territorialidades, tampoco hay una desauratización. Para entender ello existe la necesidad de un reajuste de uso y variación del pensamiento de Benjamin con especial

atención a su idea de obra aurática. Walter Benjamin nunca habla de sujetos sino de objetos. Piensa en “el concepto de un aura de objetos naturales. Definiremos esta última como la manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que pueda estar)”. (Benjamin, 1989, p. 4)

Hay una desproporción en Dubatti al usar el concepto de aura. Cuando Benjamin habla de aurático, no habla del aura como una energía humana, definición más propia del esoterismo que del pensamiento académico.

Para Benjamin lo aurático “es la presencia de una ausencia”; en la Monalisa existe/emana la presencia ausente del autor, y no migra a otras reproducciones. Lo aurático no tiene que ver con el cuerpo o con lo vivo, sino con esta cualidad singular de la pieza, del objeto. En el tecnovívio, por su parte, no hay posibilidad de que pueda repetirse el acontecimiento, no es reproducible técnicamente, aunque esté completamente tecnologizado, y esto se debe al hecho de estar constituido por dos elementos vivos, los nodos de principio y fin son dos cuerpos territorializados.

En el modelo de Benjamin la auraticidad está dada en objetos, decir sujetos auráticos es una obviedad, lo interesante en la propuesta de este autor es pensar el objeto con la capacidad de emanar aura. Los cuerpos no se pueden desauratizar, si hay cuerpos hay auraticidad, aunque estén mediados tecnológicamente. Aun altamente mediados, aun en el mayor grado posible, es decir el tecnovívial. Y por ello, debe ser considerado como un soporte con posibilidad teatral.

[1] El uso deliberado de “acción” como sinónimo de “intención” hace eco en Dorothée Legrand cuando afirma que “la acción no es el resultado o el aspecto exterior de una intención, sino que ella misma es, estructuralmente, una intención” (en Sofía, 2015, p. 71).

[2] Pensemos por ejemplo en el teatro de Jerzy Grotowski, botón de muestra sumamente utilizado para explicar esta esencia ancestral de lo convivial; sin embargo deteniendo la mirada en los medios de producción, “Teatro Laboratorio” es una maquinaria productora de teatro sumamente tecnológico que juega con una ilusión de espacio vacío, alrededor del cual hay una infraestructura tecnológica sofisticada.

[3] En un programa televisivo de Canal 22 la directora e iluminadora Juliana Faesler junto con el escenógrafo Philippe Amand contaban cómo hoy día ya puedes desde tu propia casa manipular en tiempo real las luces de un teatro.

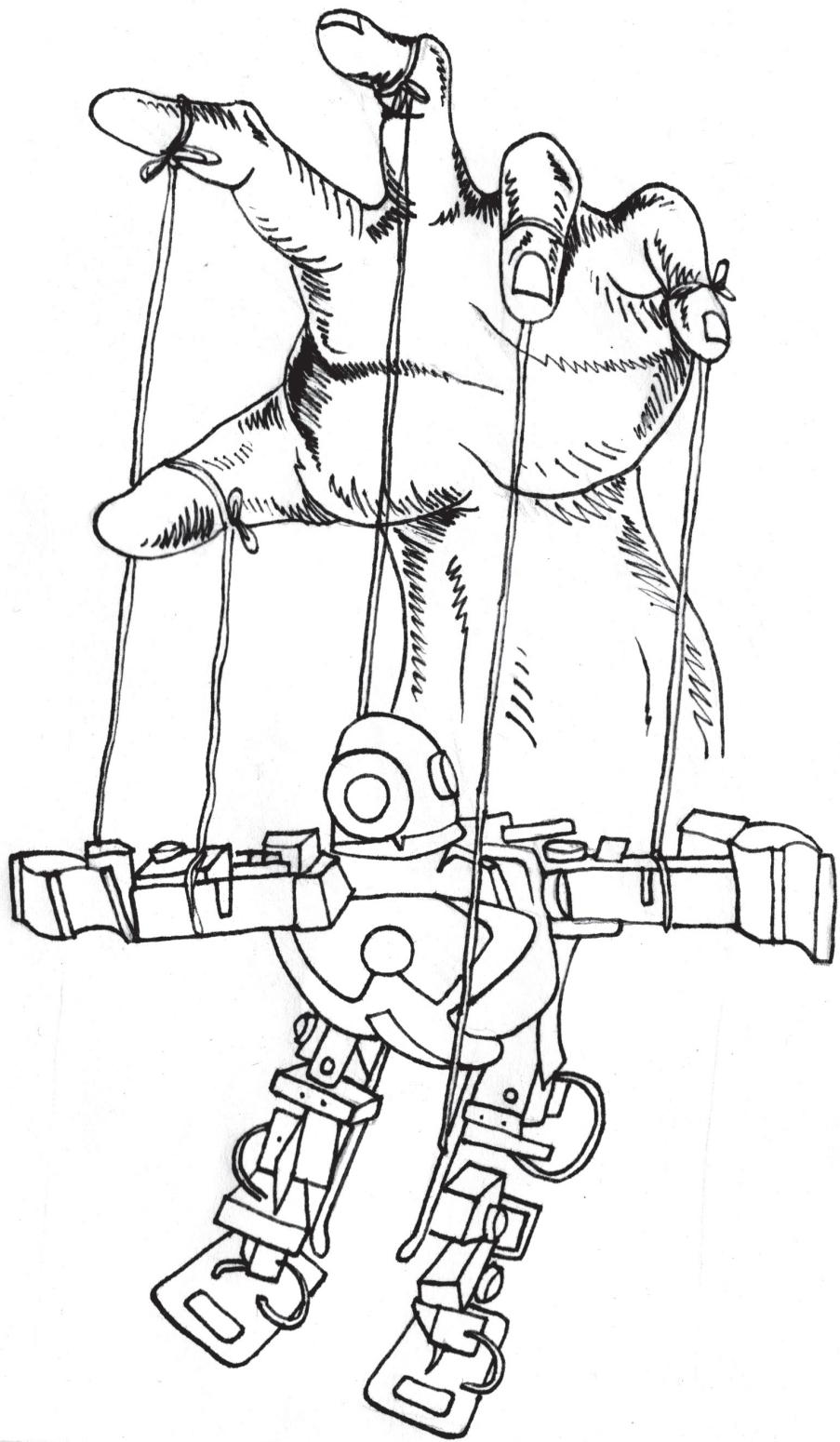
[4] Resultará increíble para el lector pero he de confesar que en esta soñada situación la llegada del técnico de cabina ocurrió primero, con un alarde de agilidad no solo los tres pisos sino el largo pasillo a

camerinos y luego la escalera de pared que lleva al paso de gato fueron recorridos brutalmente rápidos. Sin embargo, no es importante el hecho de quién resolvió la situación límite, sino el pensar que es la circunstancia de la geografía (la única, o todas las posibles según se quiera mirar) la que determina la experiencia, quizás si la calle que separa el teatro del edificio fuera más estrecha, o si la cerradura del portón del desahogo que da a la calle tuviera menos óxido y abriera a la primera, la técnico hubiera llegado antes; o, habrá que decirlo, si hubiera recordado la técnico que el software que manipula posee un botón de "luz auxiliar en caso de fallos inesperados". Las relaciones que ocurren dentro de las zonas de experiencia siempre estarán mediadas, circunstanciadas, atravesadas, por las tecnologías, dispuestas en ellas. Aún más, estas relaciones entre objetos (naturales y tecnológicos) y sujetos, las potencialidades de acción que generan (*affordances*), y la consecuente co-constitución de un espacio compartido serán materia de creación del teatro neurocientífico, aquel que aun no se hace, pero que en la reciente tendencia a indagar el teatro desde las neurociencias, sucederá, sin duda (como el tecnovivial). A este respecto resulta ineludible la lectura de *Las acrobacias del espectador. Neurociencias y teatro, y viceversa* (Sofía, 2015).

[5] A propósito del mecanismo catafórico en el teatro el mejor ejemplo puede observarse en lo que Augusto Boal nombra Teatro Invisible, donde es a posteriori, cuando la obra ha concluido, que el espectador reorganiza la experiencia cotidiana en una experiencia poética.

Aquí termina la primera entrega de este ensayo, la segunda entrega y las conclusiones
las puedes encontrar en www.labarracaunam.com





Salvando las distancias. Aristeo Mora

Esta entrevista es resultado de una comunicación vía correo electrónico con nuestro querido invitado. Después de un primer encuentro en el 3er Congreso Nacional de Teatro, y ya habiendo puesto el ojo en su trabajo, La Barraca gestionó la siguiente entrevista revisitando el trabajo de Aristeo en su página de internet y las preguntas fueron enviadas vía correo electrónico. Las respuestas fueron enviadas por artista tiempo después. Agradecemos el tiempo que se tomó en contestarnos y celebramos el lazo que pudimos crear gracias a la comunicación virtual.

Aristeo Mora de Anda nació en la ciudad de Guadalajara, México. Es director de escena, docente, gestor, trabaja en la Compañía Opcional, un grupo de investigación dedicado a la creación de piezas y contextos experimentales para las artes escénicas, junto a Cecilia Guelfi (Argentina), Lara Ortiz y Alejandro Mendicuti (España), con quienes ha desarrollado y estrenado distintas piezas en México, España y Argentina desde 2010. Como gestor ha coordinado el Encuentro de Creadores de Jalisco, San Luis Potosí y León del 2015 al 2017, el Congreso Nacional de Teatro 2018 como parte del comité organizador, el proyecto de RESIDENCIAS del Ayuntamiento de Guadalajara junto a Patio Central, ESTADIAS en codirección con Olga Gutiérrez y también coordina el programa de estudios, investigación y creación La Desarrolladora, para la Red Universitaria de las Artes (RUA).

Actualmente reside en la ciudad de Guadalajara y trabaja en La Fundación para el Estudio de Ciencias y Artes (FECIAR) coordinando el Laboratorio de Imaginación e Inteligencia Aplicada (LIIA).



¿De qué maneras ha influido la tecnología en tu manera de crear/producir/escribir teatro y representar la realidad dentro y fuera del espacio escénico?

Creo que es importante iniciar contando que en La compañía Opcional no determinamos, al menos de forma explícita, los puntos de partida de nuestros proyectos desde una reflexión sobre el uso de la tecnología. En realidad, la aparición de determinadas tecnologías, entendidas estas como recursos técnicos que normalmente suelen ser equipos electrónicos, siempre está en función de las problemáticas y necesidades que nos plantea cada investigación, de manera que la resolución técnica y posteriormente estética, es el resultado de una búsqueda de los dispositivos tecnológicos, y su consecutiva apropiación, que mejor nos permiten construir las narrativas, los efectos o situaciones que requerimos para nuestros proyectos. Entendemos incluso que las tecnologías con las que contamos son limitadas y que nuestras condiciones de producción no son las óptimas para plantearnos procesos que partan desde el desarrollo de tecnologías específicas. Cómo ejemplos de búsquedas que son completamente determinadas por el uso de la tecnología podríamos nombrar a Robert Lepage o a Heiner Goebbels, pero me pregunto cómo sería posible que este tipo de procesos pudiesen existir en un contexto como el del teatro mexicano, en donde las búsquedas estéticas relacionadas con la tecnología, como lo menciona Gabriel Yepes en su texto La escena teatral en México, suelen darse en disciplinas que no necesariamente son escénicas. Sin embargo, es importante reconocer que las soluciones narrativas que desplegamos están completamente influidas por los lenguajes y las posibilidades técnicas de las tecnologías de las que hacemos uso en la vida cotidiana, dispositivos móviles, ordenadores, proyectores, pantallas táctiles, multipantallas, entre muchas otras que ya están insertadas en la vida diaria de millones de personas en este país y que condicionan la manera en la que nos contamos o nos comprendemos a nosotros mismos. De manera que el teatro que hacemos está completamente determinado por las subjetividades que construimos desde las tecnologías con las que nos narramos, convivimos o nos relacionamos a diario.

¿Crees que actualmente se está creando una estética de los mecanismos tecnológicos?

Antes de hablar de una estética yo hablaría de una serie de dinámicas narrativas que son el resultado del uso de mecanismos tecnológicos. Los modos de afrontar la construcción narrativa del mundo siempre estarán determinados por los medios técnicos con los que producimos el discurso, y por añadidura, la estética y la ética de dichas narraciones serán el resultado de los mismos modos de producción. Pensar en dinámicas me permite enfocar mi reflexión sobre los efectos o las intenciones de las fuerzas de producción del discurso que opera a partir del uso de las tecnologías con las que nos narramos. Podemos hablar de tecnologías reguladoras inapropiables que replican formas y discursos al ser dinámicas predeterminadas, modos discursivos que son el resultado de modos de producción con los que no negociamos, por ejemplo, contar una idea en menos de 280 caracteres en comparación con un espacio infinito esperando ser llenado. Creo que en contraparte existen medios técnicos que podemos manipular, apropiar o con los que podemos negociar, o que incluso favorecen desde su estructura la interacción y construcción colectiva, como ejemplo tenemos las plataformas de código abierto. Creo que, así como aprendimos a negociar y jugar con las tecnologías del lenguaje tendremos que aprender a manipular los nuevos medios con los que estamos trabajando, de lo contrario no estaremos construyendo una estética ni una ética con los medios tecnológicos.



¿Cómo planteas tu postura teatral y escénica en una época con tantas posibilidades de representación digital?

La crisis de la representación que vivimos en la actualidad nos ha planteado preguntas sobre su ética y sus políticas tales como ¿qué nos representa? o ¿Cuáles son las formas y los medios de representación que resultan más pertinentes para hacer justicia a lo que queremos representar? Pero sumado a estas preguntas los medios digitales nos plantean problemas sobre la legitimidad de la representación o sobre su eficacia en cuanto a su presencia o virtualidad. Recuerdo una conferencia de José Antonio Sánchez impartida en el Experimenta Sur en Colombia en donde el investigador español hacía la diferencia entre la necesidad de estar y las formas en las que el cuerpo podía no encontrarse presente, mientras que la necesidad de estar se hacía patente como intensidad desde la virtualidad, es decir desde una aparente no presencia o una ficción o juego de representación que nos hace virtualmente presentes. En ese sentido ¿Qué es más eficiente, la presencia física o la intensidad y la necesidad de implicarse que se expresan desde una re-presentación virtual? Los medios digitales nos han permitido explorar otras formas de implicación que no necesariamente se anclan a la presencia, y que sin embargo pueden ser igual o más efectivos en términos de incidencia que la presencia real. En ese sentido pienso que el teatro como disciplina tiene mucho que aprender de las representaciones que estamos generando en otros escenarios.

¿Hasta qué punto pueden los medios de comunicación tecnológicos acercarnos entre artistas o convertir la supuesta vinculación en relaciones impersonales?

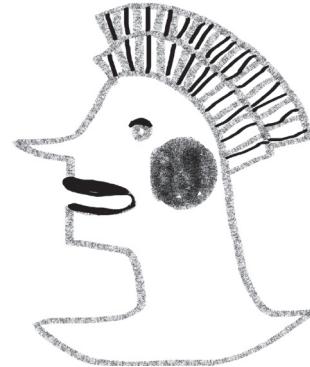
Existen infinidad de formas de estar presentes, de implicarnos y de incidir o colaborar en la resolución de problemáticas comunes, no creo que la virtualidad o los medios de colaboración que nos permiten una presencialidad ampliada sean un problema o un factor en la impersonificación de las relaciones, de hecho, creo que son todo lo contrario, para mí son potenciadores de formas de vinculación que incluso pueden llegar a ser más eficaces que la presencia real. Naturalmente, el creador escénico trabaja desde una perspectiva artística que tiene que ver con las emociones del humano en relación con el mundo.

¿Crees que el uso constante de la tecnología y las redes sociales esté afectando (o pueda afectar) a la creación escénica?

Primero me gustaría decir que no creo que todas las prácticas artísticas partan necesariamente de una relación con las emociones del humano, creo que existen una gran diversidad de prácticas que se plantean un abordaje desde lo posthumano como lo propone Rosi Braidotti, en ese sentido creo que los avances de la biología, la medicina, la ingeniería, que nos están permitiendo cuestionar los límites del cuerpo o la noción de lo humano, justamente requieren de una creatividad y una postura crítica que nos permita habitar otras formas de estar y ser en el mundo que no sean únicamente las que los sistemas biopolíticos están desarrollando. En mi opinión es el arte desde donde podemos hacer un comentario crítico a estas nuevas nociones de realidad. Por ejemplo, las redes sociales son tecnologías que nos permiten practicar otras formas de relación social y la práctica artística puede hacer uso de las mismas para ensayar distintas posibilidades y sensibilidades en, con, en contra o a favor de las que posibilitan estos medios. La teatralidad en estos espacios virtuales es un campo enorme a explorar y que por supuesto afecta la noción de lo que conocemos como Teatro hoy en día.

Cuéntanos un poco de cómo es que los espacios y compañías con las que trabajas (La Compañía Opcional, Patio Central, el Laboratorio de Imaginación e Inteligencia Aplicada, etc.) se ha apoyado de la tecnología -o no- para crear redes entre ellas y lograr resultados comunes.

Como mencioné antes, cada proyecto que desarrollamos requiere de distintos tipos de tecnologías para abordar los casos que nos planteamos como puntos de partida para trabajar. Por ejemplo, LIIA es uno de los espacios en donde más exploramos este juego con los formatos y los medios porque se trata de un laboratorio en donde cruzamos iniciativas sociales, ciencias, artes y nuevas tecnologías. Se trata de un espacio cooperativo en donde creamos y ponemos a prueba distintas experiencias que intentan modificar la realidad social. Pensamos en la transformación y la expansión del conocimiento apostando por probar, encontrar, desarrollar, aplicar y ensayar; sin miedo a la equivocación. Esto lo hacemos a través de distintos proyectos que hacen uso de plataformas virtuales para la educación, de juegos y dispositivos digitales



o analógicos que se desarrollan a partir de preguntarnos ¿cuál es el mejor medio para practicar otras formas de abordar los problemas que nos interesa pensar? El uso de determinados medios aparece después de plantearnos un escenario, un grupo de agentes o un situación localizada y concreta, desde la que elegimos o desarrollamos, en ocasiones haciendo uso de nuevas tecnologías, dispositivos de abordaje.

En tu proyecto en formación “Salvar las distancias”, nos interesa en especial el término de la DISTANCIA como algo indudablemente presente al momento de trabajar con gente en otras latitudes. ¿Qué papel ocupan los medios tecnológicos en la investigación de este proyecto?

En este proyecto comenzamos a preguntarnos cómo salvar las distancias que existen entre las personas que en algún momento compartieron sus vidas y que a causa de distintos tipos de separaciones físicas y vitales ahora ocupan lugares muy distintos.

Quienes formamos la Compañía Opcional vivíamos en Madrid, compartíamos casa, situación económica, situación sentimental, trabajos, la comida y la familia. Compartíamos también inquietudes, así que trabajar juntos resultaba fácil. Luego nos sepáramos y para seguir trabajando juntos hemos decidido dedicarnos a buscar técnicas de solventar la ausencia de nuestros compañeros para, una vez que hayamos encontrado varias, volver a hacer una pieza juntos. En este momento nuestro trabajo va de buscar maneras de encapsular la presencia de nuestros compañeros que están en otro continente para reproducirla cuando nos haga falta, maneras que incluyen todos los formatos que se nos ocurren, la palabra escrita, grabada, memorizada, recordada, la imitación, la suplantación, el video como algo con lo que se puede intentar

alguna forma de interacción, etc. Nuestra intención es hacernos con una buena serie de recursos que nos permitirán hacer una pieza como si los que están / estamos en México no nos hubiéramos ido de España, y a los que nos marchamos, otra pieza como si las que están en España hubieran viajado. Piezas, las dos, de las que de momento sabemos poco, pero que van a hablar sobre irse y sobre todo, sobre volver, que es algo que todos hemos hecho de muy diferente forma, y que es lo que nos trajo aquí. La presencialidad es algo que con lo que podemos jugar gracias al uso de diferentes modos de reproducirla, recrearla con la ayuda de distintas tecnologías, algunas análogas, otras digitales, en cualquiera de los casos el uso de estos formatos y tecnologías siempre está en función de preguntarnos cómo salvar las distancias.

Leímos sobre tu proyecto “Ciudades imposibles” ¿Crees que en los medios tecnológicos haya también mecanismos de inclusión y exclusión a ese complejo entramado de relaciones virtuales?

Cualquier espacio público es primordialmente un espacio de negociación, porque en estos espacios nos disponemos a dialogar o a convivir con otros, es pues un espacio político, esto definitivamente incluye a los espacios virtuales en donde nos encontramos con otras personas y en donde existen regulaciones políticas que nos disponen a hacerlo de determinada forma. Hoy en día el internet es una plataforma de intercambio y generación de conocimiento de suma importancia para la vida pública y privada, lo que podemos compartir o no, negociar o no, depende de términos legales, morales y en ocasiones de las libertades que son optadas por nuestra falta de implicación en la defensa de estos espacios que deben seguir siendo verdaderos foros para la vida política de nosotros.

Así como lo planteas, también nos imaginamos una serie de Encuentros Imposibles: grupos de Facebook que se abren para proyectos que nunca se hacen, invitaciones a eventos a los que no asistiremos y constantes invitaciones para ir a bailar, por unas cervezas o ver una película, que no se concretan. ¿Qué papel juegan las redes sociales al momento de construir relaciones y al momento de crear proyectos artísticos?

Muchas de las referencias con las que trabajo provienen de las redes sociales, creo que la interconexión que posibilitan estas tecnologías es fundamental

para compartir y cuestionar las formas en las que estamos trabajando, las redes sociales son una herramienta básica de gestión de proyectos hoy en día, grupos, páginas y perfiles nos permiten no solo intercambiar información sino organizarnos para producir proyectos.

¿Qué lugar te imaginas que ocupará el teatro con esta constante ola de innovación tecnológica? ¿En qué se transformará?

Creo que lo que se transforma es nuestra noción de teatralidad, y por lo tanto los códigos que el Teatro utiliza para responder a las subjetividades de quienes lo utilizan para narrarse, quienes lo utilizamos como nuestro espacio de representación del mundo, pienso que el teatro puede ser, además de un espacio de resguardo de formas de entender el mundo desde las nociones que hemos acumulado a lo largo de nuestra historia puede también ser una herramienta para jugar con nuestra forma de estar en el mundo, y donde nos podemos seguir planteando preguntas sobre cómo representarnos, cómo contarnos, cómo imaginarnos más allá de nosotros mismos.



Caminando por el espacio

El arte del milenio: crónica de un espectáculo que no sucedió

por Valentina Manzini

Instrucciones
Busca esta playlist
en youtube,
selecciona una de
las canciones



y dale click
en aleatorio.
Escucha y cuando
tú quieras, lee.

Horas antes de empezar, el estadio ya estaba completamente lleno. Mientras se chifla y rechifla para que se apuren los artistas, las 60,000 personas acomodadas en la gradería (más las otras 60,000 desacomodadas en piso) se encontraron de frente. Comenzó el juego colectivo y lo que de día se ve como un imponente conjunto de cabezas, de noche y en el 2018 se vuelven olas de mar bioluminiscente. Por telepatía se prende la linterna del celular, se levanta en alto y se volteá a ver a derecha e izquierda para hacer la parábola cuando toque el turno. Sin una sola palabra y sin liderazgo alguno, la multitud juega con sus medios y crea en conjunto: comienza el convivio.

La tensión va en crescendo con los pies que hacen vibrar el suelo, los aplausos en aumento y el movimiento en las proyecciones hasta que en las letras de la pantalla se lee: SWALLOW THE PILL.

¡Cran! ¡Glup! ¡Ahh!

Hasta el fondo del estómago se fue la provisión que te dieron cuando compraste tu boleto; la temperatura corporal se empieza a elevar. Sobre el escenario comienza la concurrencia. Los gritos suben y suben; unos agarran las guitarras; otro se posiciona en la batería. En fila india suben hasta el fondo del escenario un conglomerado de mujeres gigantes. ¡Quince! ¡veinte! ¡veintisiete...incontables músicos sobre el escenario! el ambiente con una densidad insoportable y... ¡Pum! Explota.

Un rayo de luz fulminante ilumina de frente al escenario y a una parte del público, pantallas a los laterales con un ángulo de cámara perfectamente calculado para generar la ilusión, una enorme pantalla central y un humo espesísimo que cubre lo

que está sucediendo sobre el escenario. El conjunto de estos elementos produce el holograma tridimensional de las caras inmensas de los personajes que conoces desde la infancia. El cantante incógnito se esconde detrás de la máscara caricaturesca del protagonista de esta historia.

El calor, la pastilla y el ritmo hypnotizan.

La cadera se mueve sin voluntad propia mientras recorres, cantas y reconstruyes las aventuras de los personajes en la proyección que crees ver, pero que parece estar dentro de tu cabeza: IT IS ALL IN YOUR HEAD; lo dice la propia canción. Y sí, tú los sientes adentro y no tienes manera de entender qué está sucediendo, si lo que estás viviendo es real... o no.



Este proyecto empezó hace 20 años con un músico y un animador trabajando 50-50. A la par de cada nota, la intervención del animador da forma a las ideas. Mientras el músico canta y toca, el animador ve el concierto de frente manipulando cada imagen de lo que sucede sobre las tablas; a la par de cada músico, un iluminador, técnico o ingeniero haciendo su trabajo para generar en conjunto una realidad virtual en vivo; mientras tanto, los huesos tiemblan desde el interior: WITH THE HOLOGRAMS BESIDE ME I'LL DANCE ALONE TONIGHT.

Cada pieza musical está adaptada perfectamente al escenario. No hay ni un gramo de escenografía. Solo pantallas, luces, humo, proyectores, la cabeza componiendo como máquina, miles de personas entregadas al suceso, el corazón palpitando desmesuradamente, y de pronto surge la extraña sensación, tal vez nunca antes experimentada, de sentirse verdaderamente representado, frente a un arte verdaderamente actual y que verdaderamente entiende quiénes somos los jóvenes que habitamos esta era.

¿Un espectáculo de este milenio? Masivo y tecnológico: no hay un “Les pedimos de la manera más atenta que apaguen sus teléfonos celulares”; hay decenas de miles de personas grabando el espectáculo y subiéndolo a la famosa “nube” en tiempo real. Interdisciplinario: los límites entre música, representación, animación e incluso realidad y ficción son absolutamente quebrantados. Visión espectatorial: el espectáculo literalmente solo existe en las mentes de los espectadores presentes. ¿Acaso no quisiéramos que nuestro arte resonara con nuestro público? ¿No buscamos la comunicación, el encuentro con lxs otrxs? ¿Conviene ir a contracorriente de la dirección que decidió tomar el mundo?

Pasar dos horas junto con otras 119,999 personas allí presentes conviviendo, conmocionándose, bailando, imaginando y creando en conjunto el “Espectáculo del Milenio”; ese que conjuga los elementos de aquello que somos en este 2018: una sociedad de bólido cambio tecnológico, de reproducción absolutamente masiva, de inmediatez y -valga la redundancia- de espectáculo... ¿En qué momento se nos acercó tanto el futuro? ¿En qué momento ese futuro se convirtió en hoy? ... ¿cuándo fue que nuestro presente conservador se convirtió en rotundo pasado?

Regresar a casa y no reconocer ni el camino porque se te ha alterado la percepción del mundo real, intentar darte un baño para salir del trance; entonces recibes el golpe de realidad que necesitabas: abres la llave y no hay agua; la ciudad en escasez... Este también es el futuro que nos alcanza, este es nuestro milenio.



T e c - N o Y o

Por generación 2015-2019

BOCA:

...fuera... dentro de
este mundo... este mundo...
pequeña cosa diminuta... antes de ti-
empo... en un desier— ... ¿qué?... ¿nena?...
sí... pequeña nena diminuta... dentro de este...
fuera dentro de este... antes de tiempo... desierto
agujero llamado... llamado... sin importancia... pa-
dres desconocidos... inaudito... él habiendo desapa-
recido... aire liviano... tan pronto como abrochó su bragueta...
ella igualmente... ocho meses después... casi al momento... así sin amor...
deja eso... falta de amor... ésta normalmente descargada en la... niña en-
mudecida... en el hogar... no... ni por asomo ciertamente bajo
ningún concepto... sin amor de ningún tipo...
en ninguna de las subsiguientes etapas... un
caso tan típico... nada relevante hasta llegar a
los sesenta cuando—... ¿qué?... ¿setenta?...
¡Dios!... llegar a los setenta... vagando en
un campo... buscando primaveras
sin propósito... [...]*

O Y N O - C E T

El texto

“Not I” de Samuel Beckett fue el punto de partida para la creación de los ejercicios que se presentan a continuación. Como parte del cierre de su proceso de aprendizaje con la materia de Teoría y análisis del texto dramático, la generación 2015-2019 del CUT “El Llamado Teatro” hizo su propia versión del texto Beckettiano en formato video. La idea fue que el texto se podía utilizar de cualquier manera: en fragmentos, completo, al revés, en japonés, sin el texto, solo las acotaciones, etc. La duración del vídeo no estaba delimitada -aunque ninguno superó los 20 minutos-. Y la única condición era que se presentara en formato audiovisual. Del mucho material creativo que se produce dentro del Centro Universitario de Teatro, nos pareció pertinente, por la relación entre medios digitales y teatro, y posible, por su formato fácil de reproducir, mostrar algunos de los ejercicios que se hicieron en este cierre de ciclo, y aquí los puedes encontrar:



*Fragmento extraído de la página <http://perssonna.blogspot.com/2009/08/sarah-kane.html?m=1>. (11 de Julio 2018).

La Bella Aurelia

Dramaturgia

Épica
del
león

por Francisco A. Sánchez

Ciudad de México. 12 de febrero de 2018

A c t o ú n i c o

Al león que ruge en mi ombligo.

(Se abre el telón o se enciende la luz o se abren los ojos)

León: Me senté a escribir y pensé en que me vería una actriz. Solté los personajes y salí a la sabana para rugir las palabras. Tengo miedo. ¿Decir para qué? Para decirme y no llenarme el hocico de llagas ni laceraciones por morderme la lengua o estar rechinando los dientes. He mascullado un discurso que ya muchos han pensado y que ahora vibra en mí para ti. Y tengo miedo, pero pensé ¿en dónde está la valentía? ¿Qué es ser valiente? ¿Dónde está la osadía de vivir? ¿En despertarse todos los días tan solo? No. Comer y defecar no es suficiente. Hago una osadía para sumarla a mi futuro obituario, porque si mi mente está puesta en tus ojos, eres divagación en las caminatas.

El hombre: NO... Soy El hombre. ¿Un hombre? No. Soy un niño que mira desde el ombligo. Está bien. Sí, a veces soy un hombre. Soy menos que menos y peor que peor porque soy yo y quiero traerme a mi centro, León. Me siento un niño queriendo salir a jugar. Intento llamar la atención, tener destellos de luz que se quedan atrapados en las nubes de los carteros que no hacen su trabajo: corazón que se queda en la atmósfera para que lo respiren...

Me voy, me pierdo entre mis manos para abrazarme y AMARRAR, APRETAR, amarrar AMARRAR cada vez más y no salir corriendo a las olas o a las ventanas llenas de girasoles, o a oler un momento el incienso, la sal... Un momento. Y caer. Volver a caer. ¿Qué es esto? ¿Soy...? Sí, un niño que tiene los ojos de la primavera enfrente y que solo fue invitado para saber de ellos y suspirarlos, o compartir los mundos de los monstruos donde los dioses se besan.

León: No es la melancolía, ni la victimización. Huyo de ahí. ¡Terror! Aquí está la gracia: saber, conocer y no perder la curiosidad, poder sorprenderme de cada gesto que de ti brota, como si fuera una semilla que aparece para saludar el sol.

El hombre: ¿De quién?

León: De lo verde que se alarga y reverdece todo a su paso, y se estira cada vez más, para respirar, ser respirado. Hablamos de la luz y el rugido repentino, de lo inmensamente desconocido y deseado, de la paz y la tormenta, de la melena de hojas de Whitman, de la imposibilidad y la alegría, de la piel del mundo con huesos de cantera...

(Aparece el mar)

EL mar: "Estoy enamorado de ti y no quiero

Quiero, mejor, la ausencia de ti

Destruir mi deseo por ti

Quemar mis pensamientos de ti

Apagar la voz de ti tan lejana

Ser despiadado con tu imagen y borrarla

Tenderme en la cama, vaciarne de ti"*

León: (Ruge y se sienta a mirar.)

El hombre: "Yo quiero

Conocerte,

Quiero saber

Quién eres

En todos tus momentos.

No quiero ser

Lo que nunca pasó.

Quiero

Que tú me quieras

Que sientas la nostalgia

De los trenes

De los días que faltan

Para verme.

No basta

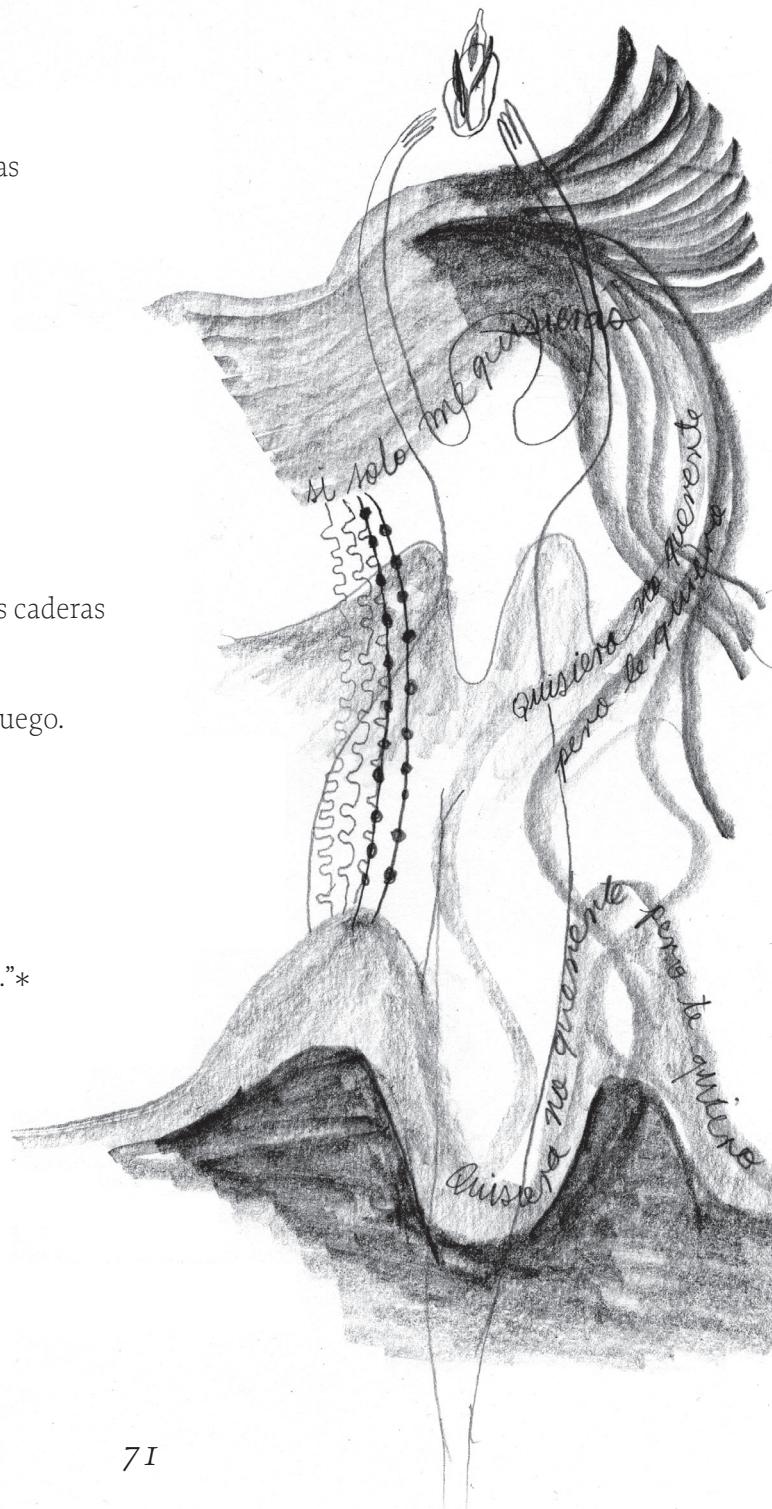
Con que yo te quiera.



¿Dónde estabas
 Cuando vivía solo
 Y sin cadenas,
 Cuando en el vino amargo
 De la melancolía
 Me asomé
 A la ventana
 Y no te vi?
 Si solo me quisieras,
 Si viniera
 Tu cabellera
 Con uvas derramadas,
 Si vinieran tus caderas
 A dibujar un monte
 Con sus alas
 Mis manos volarían sobre el fuego.
 Ve cómo van
 Dibujando
 La columna vertebral
 De las almohadas.
 Quisiera
 No quererte
 Pero te quiero.”*

Niño león:

“Te muestras tal cual eres
 Sorprendido te miro:
 Brasa,
 Intensa flama,
 Hoguera calcinante,
 Fuego te creó Dios.”*
 Aparezco un momento
 para regresar a mi isla



donde únicamente me meso en la hamaca
y leo libros para niños que son todos los del mundo vine a hablarte a despedirme
de ti porque me voy a casa a mi cerro Cuejoma donde tus ojos nacieron donde la
primavera me pinta de verde y como pastel de zarzamora cuando estoy triste me
voy a jugar balero y canicas con el mundo a descubrirte a ti en muchos otros lu-
gares donde no estés tú porque me gustas y no puedo dejar de verte volteo y estás
ahí respiro y es una locura porque huele a incienso de maderas preciosas tu ca-
bello me voy porque quiero jugar otros juegos pero me quería despedir de ti soy
león y rujo desde mi panza soy las flores del cerezo y tengo piel que palpita cuan-
do te acercas mis tripas me estrujan y gritan tu nombre cuando alguien habla de
ti tengo curiosidad de saberte y te lo digo porque es verdad mi amor y el amor se
regala como un caramelo de niño a niño lloro de impaciencia de desesperanza
a la esperanza de ver tu melena sacudirse por los aires cuando vuelas y mañana
seré únicamente un respiro en tus suspiros porque yo mismo me condeno a la
impaciencia de la nada te regalo estas palabras como un tesoro de piratas como
un caminante que cruzó a tu lado y te dio algo para el viaje me gusta el agua de
limón/ y tus labios subiré a la montaña y le diré al mundo en su oído yo vi decir a
esos labios decirme y luego gritaré en la ciudad de los espectros la escuché rugir
y abrazar el mundo cuando se conmovía abría su corazón para mí al verme a
los ojos y yo lo llevaba a pasear entre las palabras que se hacían cuerpo cuando
vibraban la toqué como me gusta tocar mi cabello esta es mi despedida soy un
niño que te ve todos los días y se alegra de que existas partiré a en mi barco y lo
quemaré a mi llegada para no volver y no irrumpir en el orden que tú quieras El
hombre: en el que camino con nuestro pan de cada día.

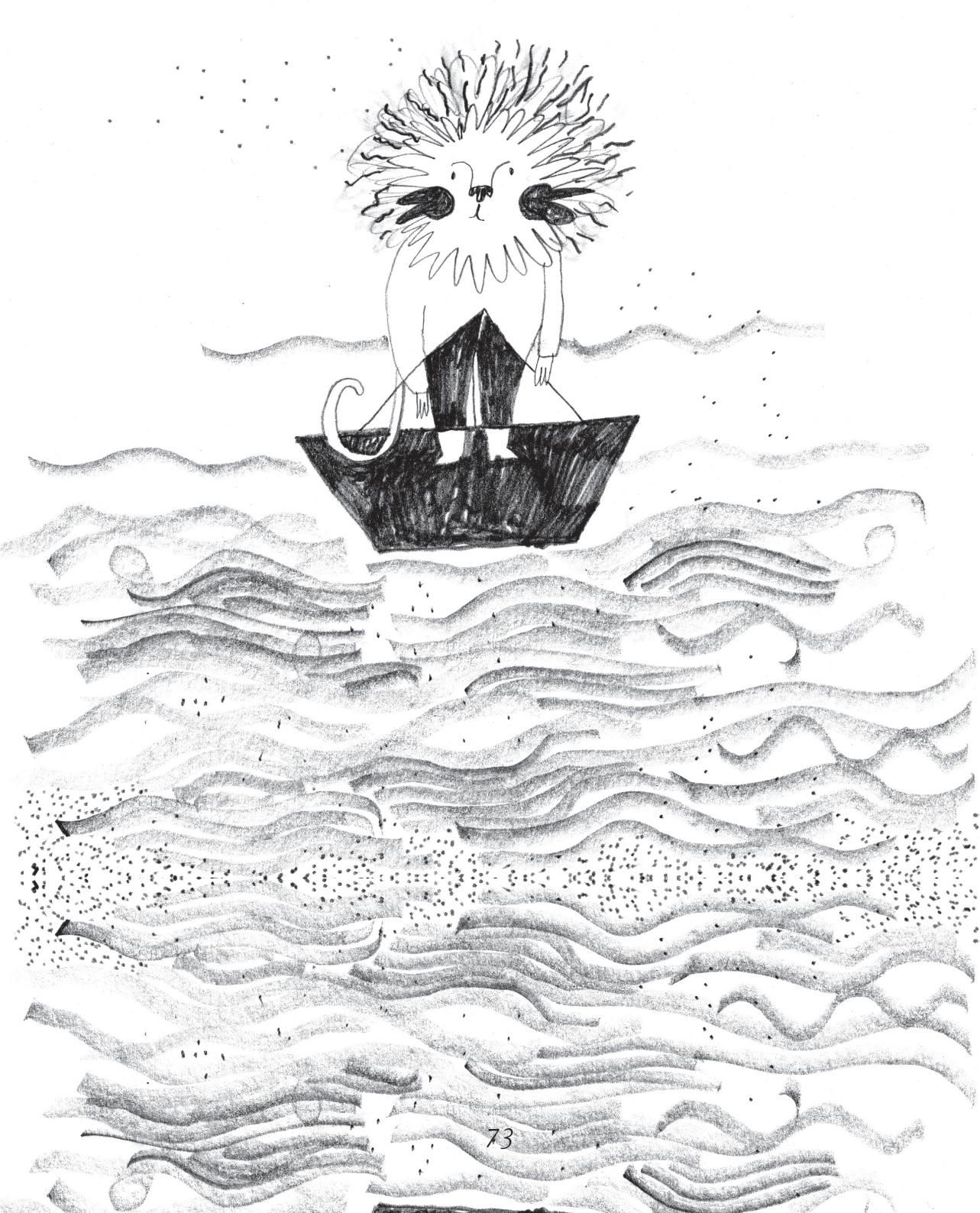
(Aparece el mar con olas, un barco con el niño león en el timón y el hombre se queda con el león a un lado.)

Luz.

Tercera llamada.

Comienzo.

*Poemas prestados de otros niños, mis amigos y maestros: Nahum B. Zenil (Pági-
nas sueltas) y Enrique Villada (Libro de horas).



Grietas por Andalucía

Grietas rancias, hondas, profundas, que huelen a podrido, hediondas grietas rancias.
Surge del punto de placer el pulso que me vibra toda.

Epicentro.

Siniestro.

Grietas hediondas, hondas, profundas. Ardor de laringe.

Quien construye desde los escombros no deja de oler las grietas.

Olor conocido, parecido.

Algo apesta en Dinamarca.

¿Cómo mirar al cielo entre tanto polvo?

¿Cómo desagrietar la grieta desde el escombro?

Moviendo.

Mover el tabique pesado que fractura muñecas.

Huele a grietas. Gris. Tinta negra.

¿Con qué se rellena una grieta? ¿Con escombro?

¿Con los restos rotos y roídos del hogar que ahora es polvo?

Venga el aire y revuélvenos todos, al fin que polvo somos.

Atigra mi cráneo una grieta que quiebra la médula.

Entre sonidos sordos se abre paso el humo que lame la grieta de mi columna.

Humo de incienso.

Lo roto, lo reparable, todo es polvo.

Huele a rancio, a tiempo pasado, a rasgos y estragos no perecederos.

Veo mi espalda y el cabello largo que cuelga hasta la cadera.

Huele a grietas del tiempo pasado, a escombros rancios, a muerto.

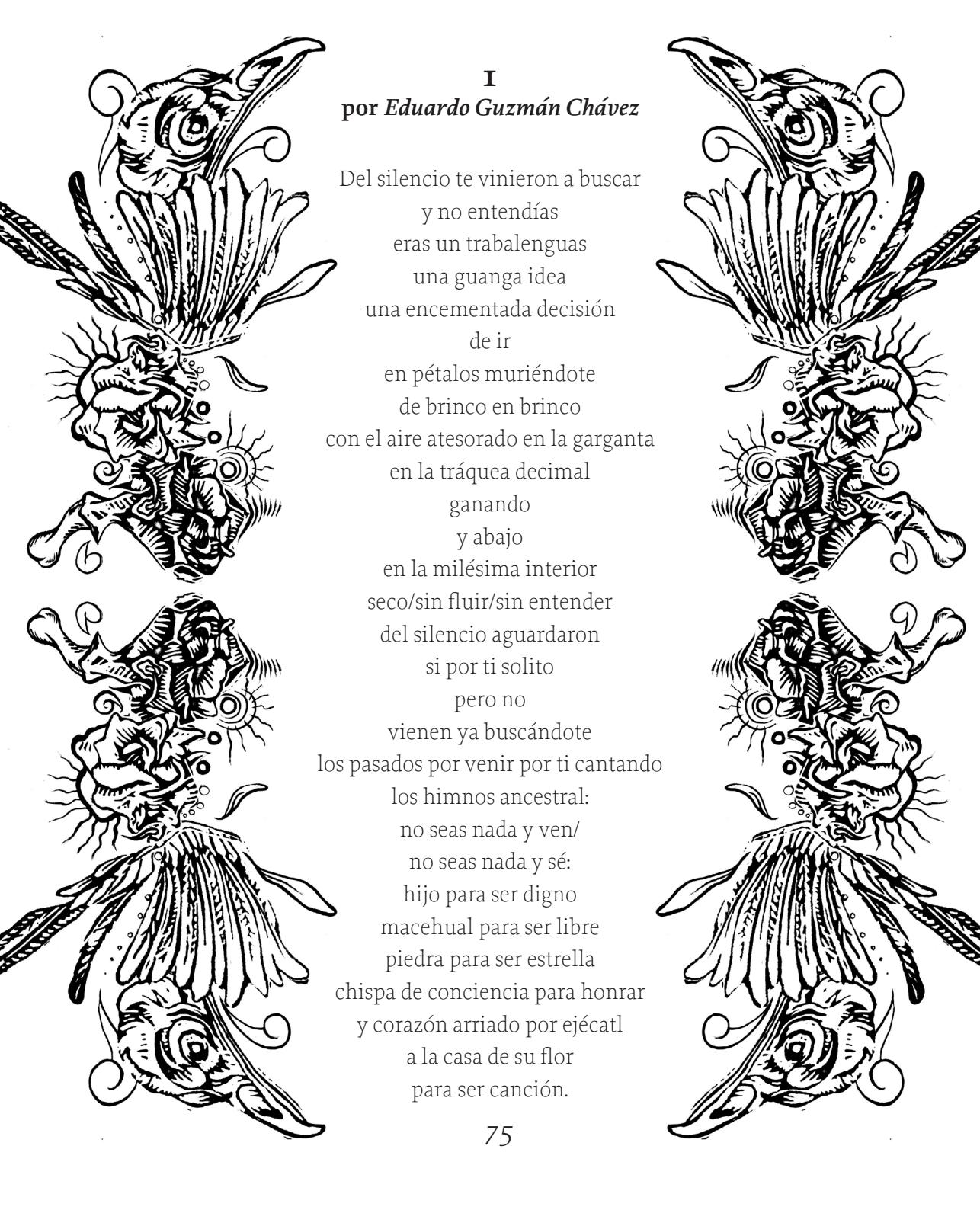
¿Con qué se rellena una grieta?

Espalda con espalda.

Sonrío con las piedras.

Esa somos la que soy, polvo.

Huele a incienso que sale de la médula.



I
por Eduardo Guzmán Chávez

Del silencio te vinieron a buscar
y no entendías
eras un trabalenguas
una guanga idea
una encementada decisión
de ir
en pétalos muriéndote
de brinco en brinco
con el aire atesorado en la garganta
en la tráquea decimal
ganando
y abajo
en la milésima interior
seco/sin fluir/sin entender
del silencio aguardaron
si por ti solito
pero no
vienen ya buscándote
los pasados por venir por ti cantando
los himnos ancestral:
no seas nada y ven/
no seas nada y sé:
hijo para ser digno
macehuatl para ser libre
piedra para ser estrella
chispa de conciencia para honrar
y corazón arriado por ejécatl
a la casa de su flor
para ser canción.

A partir de una conversación con Vivian Cruz

Por Nora Daniela Márquez Mondragón y Emilio Carrerra Quiroga

“La interdisciplina es parte de mi vida, siempre ha sido así, siempre en mis obras ha habido cuestiones muy plásticas, trabajar con la luz, con las sombras, cuestiones visuales y de texturas.”



Vivian Cruz es creadora escénica mexicana, dirige Landscape_artes escénicas A.C. Su trabajo se centra principalmente en la creación escénica desde el cuerpo y de videodanzas, así como la integración de escena y multimedia. En 1993 formó parte de la compañía Última vez de Wim Vandekeybus en Bélgica. Ha dirigido obras de teatro y coreográficas, así como colaborado con múltiples artistas de la escena nacional e internacional. Actualmente es miembro del Sistema Nacional de Creadores. En entrevista con La Barraca, nos recibió en su casa, en un espacio diseñado para ensayar, con las condiciones puestas para alguien que interactúa con el cuerpo y con dispositivos: un proyector colocado en el centro de un amplio y despejado espacio y una pantalla plegable para proyecciones. Este espacio se encuentra al fondo de una acogedora casa con un místico jardín en el corazón de Tizapán en San Ángel.

Cinéfila de corazón y de imaginación, hija de pintores, las artes visuales acompañaron su infancia, e interdisciplinaria por definición. Actualmente está dirigiendo la obra Loop: espejos del tiempo y nos compartió que se encuentra escribiendo un texto a cerca video danza, donde -aprender a mirar, aprender a contemplar y ver qué cosas aparecen- se vuelven prioridades.

La contemplación y poder mirar y estar, y dejar que se asimilen las reflexiones y los pensamientos, es una de las herramientas que en este momento estoy llevando un poco más allá en mi proceso creativo tanto de video, como en escena, como personal.- VC

Ella describe el origen de su trabajo desde la contemplación y el cuerpo: la parte física y este físico que viene del impulso de la intuición, de la repetición, del lle-

gar al límite de la posibilidad. Y creo que sigue siendo un territorio en el que sigo buscando muchas cosas.

La colaboración es también primordial en su proceso, ya que como comenta: el proceso creativo es un proceso humano que necesita ser un acompañamiento mutuo de comunicación, de generosidad, de desapego del final del producto. Y es una colaboración en donde todos vamos trabajando en función de un objetivo común... Para ella, mantener el proceso creativo en su momento de mayor tensión es un malabar humano, de conocimiento humano.

La entrevista se desarrolló entre plática y un ambiente de relajación, más o menos así:

LB: *En la creación escénica a lo largo de tu trayectoria escénica, ¿qué herramientas o técnicas has atesorado tú como propias y cómo se reflejan en tu práctica artística?*

Vivian Cruz: Creo que una de las herramientas más valiosas de los últimos años (no fue del principio sino de los últimos diez años para acá) ha sido que el proceso tanto de la reflexión y de la conversación, y del estar simplemente es muy valioso para cualquier creación. No solamente el analizar, investigar, o el repetir secuencias, o el ensayar, ensayar, ensayar, sino el hecho de la contemplación y poder mirar y estar, y dejar que se asimilen las reflexiones y los pensamientos. La contemplación, la posibilidad de la contemplación, y del estar. Falleció hace poco un cineasta que me gusta mucho, Abbas Kiarostami, sus escenas son como las de Tarkovsky que son así: contemplativas, pero en esa contemplación pasan muchas cosas; pueden suceder las reflexiones más íntimas, más profundas. Entonces, esa es una de las herramientas que estoy en este momento tratando de llevarlas un poco más allá en mis propuestas creativas. La otra es que mi trabajo siempre viene del cuerpo, del cuerpo y de la actividad física, de cómo a partir de la acción física pueden surgir sensaciones y a partir de eso emociones y a partir de eso le das la complejidad, pero el origen es desde el cuerpo. El cuerpo tiene la capacidad de descubrir la parte del inconsciente que se esconde, la más difícil a veces de atrapar. O sea en cualquiera de esas creaciones porque existe tanto el lado escénico como trabajar en este plano del teatro y la otra es la parte audiovisual, y en las dos existen esas cosas y sobretodo, por ejemplo, en la parte audiovisual, aprender a mirar y que las cosas se vayan revelando a partir de lo que uno está observando, no llegar con el guión hecho. Pero pasa lo mismo en la escena;

yo no parto de un guión ni de un texto ni de una estructura preestablecida sino que se va descubriendo a partir de observar, contemplar y llevar el cuerpo al límite y descubrir, a través de eso, cuáles son las necesidades íntimas más fuertes en este momento de vida tanto mías -que se empatan con los intérpretes- porque creo que hay momentos históricos, sociales que nos llevan a un punto en donde nos conectamos, y otras a nivel generacional y otra a nivel de lo que el intérprete quiere decir, que se parece a lo que quiero decir porque siempre los utilizo como espejos; y de ahí es que voy conformado una estructura, que va apareciendo una pintura. No tengo nada premeditado, y esto de la contemplación lo he adquirido a través de diferentes procesos creativos sobretodo de colaboración, y la parte física esa la he aprendido desde el CUT, desde la escuela, que después se hizo constante con la compañía de danza en la que trabajaba en UTOPIA danza-teatro y después se radicalizó cuando fui a trabajar con Wim Vandekeybus. Ahí fue donde encontré cual era la idea del límite de la acción física para detonar la cuestión emotiva y la posibilidad de la dramaturgia a partir de eso.



LB: *¿Qué aspectos de un proceso creativo son los más importantes para ti?*

VC: Eso lo voy a colocar en un espacio que se llama la residencia artística que es un lugar donde se desarrolla un proceso creativo intenso y condensado; es donde para mí se han revelado los procesos, donde se develan las características de los procesos creativos que van a ser fructíferos. La primera que hice fue en el 96, en la universidad Nuevo México... 94, 96, 99, 2000, 2003. Mis procesos creativos han sido muchísimos a partir de esos primeros y se han ido decantando hasta el

momento y en eso, lo que he descubierto, es que el proceso creativo es un proceso humano que necesita ser un acompañamiento mutuo de comunicación, de generosidad, de desapego del final del producto. Y es una colaboración en donde todos vamos trabajando en función de un objetivo común. Si no hay un objetivo común y en el camino nos ataca el ego y queremos jalar la cuerda a nuestra propia necesidad expresiva no funciona. O sea tiene que haber un desapego de mí, del yo, para poder crear algo en conjunto con otros, y a mí en mis procesos creativos es lo que me pasa. Antes, al principio, yo llegaba con una idea muy fija, decía “a ver quiero hacer esto, específicamente” y era una frustración terrible porque era forzar a mis compañeros, a los actores, bailarines, a llegar a tal lugar y ese lugar, en lugar de que fuera más brillante, se acotaban las posibilidades porque lo único que podía hacer yo era lo que estaba en mi mente o lo que tenía escrito o planeado; entonces, era un luchar en contracorriente porque como no parto de un libreto ni de un guión ni de nada que ya esté “...empieza aquí y termina aquí, las escenas son así...” sino que es una creación, entonces necesita tener ciertos ingredientes mucho más cercanos al proceso evolutivo humano, en conjunto, social, cooperativo, y en ese aspecto se vuelve una aventura que yo siento como una montaña rusa o como una travesía en el mar porque sabes que vas atravesar momentos difíciles de pronto pero que esos momentos van a ser valiosos para el resultado de lo que estás tu proyectando. Entonces, finalmente, yo sí creo que -más que pensar en cuestiones de lo que va a haber en el escenario- es cómo el grupo tiene que ir caminando junto, cómo se tienen que ir trabajando los acuerdos, los desacuerdos, las fricciones, los conflictos porque en todo proceso humano hay crisis y van a llegar momentos en los que la presión cerca de un estreno. ¿Cómo le haces para mantener eso, y que no se rompa, que no explote, que no se disuelva, que no se implosione en sí mismo? Creo que el proceso creativo es paralelo a un proceso de evolución humana; en mi caso, pues me he tropezado un montón de veces.



Vivian nos compartió experiencias de colaboración donde cada creador tenía sus propios intereses, lejos del objetivo en común y se enfrentaron en EEUU (Nueva York, con una beca de la fundación Rockefeller entre México y Estados Unidos cuando antes había una beca de colaboración entre los dos y les decían que de ese tipo de colaboraciones

entre el 30% y 40% de ellas truena y no culminan por todos esos intereses) con dificultades tanto lingüísticas (inglés - español), de intereses personales y también frente a la diversidad de disciplinas donde no se logró comprender lo que estaba ocurriendo desde diferentes áreas. Lo describe como una de las experiencias más tremendas y sensibles:

“me quedé con una sensación horrible después de que terminamos porque no fluyó. Independientemente del resultado artístico porque el resultado lo pudimos parchar y todo llegó y la gente aplaudió y estuve muy padre... pero a nivel humano, que para mí es la parte más importante, fue la que se sintió así como una cosa muy desagradable...era algo así como haberse quedado vacío porque al final como que este proceso es algo que estás gestando como un producto, como un bebé. Estás gestando vida; estás gestando algo y cuando no se logra pues es como haberlo perdido.”

Compartió que es necesario que los integrantes y directores de un proceso colaborativo estén realmente interesados en el proceso de todos los que conforman en equipo, y que al ir aprendiendo a ser selectiva también se ganó enemigos, pero en cambio, cuando eso sucedió, “todo ese proceso creativo fue luminoso, fue brillante, generoso, fue evolutivo y muchos de los que finalmente vivieron -porque además lo que tú estás estableciendo son las bases para que todos vivan esa experiencia y los que van a vivir una experiencia traumática vamos a ser todos y si todos vamos a vivir una experiencia luminosa, evolutiva, de crecimiento, vamos a ser todos... Ese tipo de procesos, eso es a mí lo que me gusta generar, esos espacios.”

Tuvieron que pasar 10 años desde que su maestro Andre Di Castro le sugirió trabajar con sensores para que la creadora se propusiera como un reto combinar el trabajo escénico con la multimedia, pues antes de ello, su trabajo exploraba más con objetos, texturas y juegos lumínicos

“¿La tecnología?... no quiero saber de ella, se me hacía muy fría para integrarla a la escena, hasta que me lo impuse como una tarea, como un reto: Vamos a darle la vuelta y vamos a descubrir cómo es posible trabajar esas herramientas a favor de darle al intérprete posibilidades expresivas.

En ese reto fue que invitó a Héctor Cruz, su hermano, a trabajar, él terminaba de estudiar fotografía. La propuesta fue que si él quería aventarse la tarea de aprender a utilizar el software Isadora. En aquel momento, Alan Ruiz Primo y Alan Carru, comenzaron a asesorar a Héctor para que él comenzara a trabajar en esta investigación en conjunto. La investigación se centraba en encontrar herramientas multimedia para la escena “ha sido esa investigación la que nos ha llevado a establecer las posibilidades de la visión estética en este territorio de la multimedia, sin dejar de lado nunca el asunto del tipo de atmósferas que buscamos, los colores, la regla principal es que la herramienta electrónica o multimedia nunca sea un efecto, que siempre sea una necesidad que surja de la posibilidad de expandir la escena a nivel emotivo, sensorial del intérprete o de la misma escena, pero que no sea un adorno. Esa es una de las reglas que venimos trabajando.”

La obra que surgió de esa primer investigación fue Azul, una obra que sigue regresando y que se ha mantenido con vida de manera circunstancial, y también por el éxito que ha tenido como para recibir invitaciones para giras dentro del país y fuera, como el caso de Canadá. Vivian recalca que una de las complejidades técnicas de trabajar con tecnología es que ésta así como evoluciona y vuelve más sencillas de realizar tareas que en otro momento eran más tardadas, como la edición por ejemplo, así mismo caduca, y requiere una constante actualización de software o interfaces para mantener visualmente lo que se proyectó en un inicio.

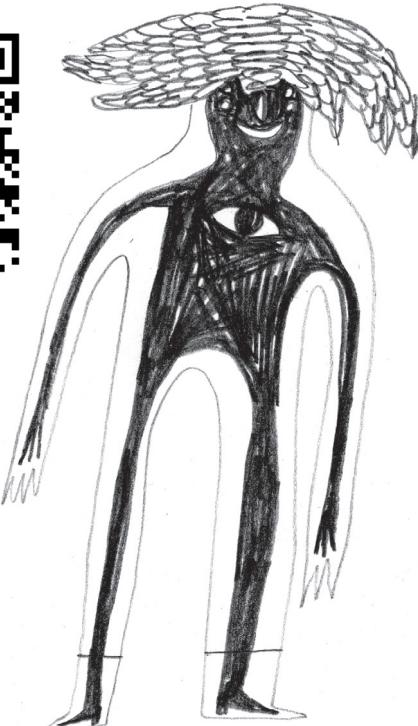
“La intención es que la tecnología se convierta en una herramienta expresiva.”

Dentro de los niveles de la interdisciplina aparece un aspecto revelador en donde el entendimiento se pone en juego: cuando se hablan lenguajes distintos “Cuando empecé a trabajar con ingenieros, desarrolladores de interfaces no nos entendíamos porque ellos hablaban en cuestión de circuitos y yo hablaba en cuestión de emociones y de sensaciones, yo le hablaba de sensaciones y cuestiones visuales, él quería hablar de número y proporciones y rangos.”

“Hay varios niveles de esta interdisciplina, está la interdisciplina en la escena con las herramientas, con el trabajo con la ópera, el trabajo con

el teatro, la danza, los bailarines, los actores, los cantantes; y está la parte del trabajo audiovisual, que esa yo la siento más personal. Mi propuesta de videodanza no es popular: no es para muchos, sino que es un proceso muy personal que me gusta compartirlo con otros para poderles enseñar cómo descubrir -en esa esquina- cosas que aparecen ahí que ni te imaginas que pueden aparecer, si estás a través de la cámara, observando un espacio que se vuelve infinito."

"Regresamos a este estudio del aprender a mirar, y para mí, mirar a través de la cámara, a través del lente de la cámara, el lente de aumento, es mágico, con ese puedes leer las emociones y puedes leer los espacios y puedes descubrir cosas en diferentes dimensiones... Te puedes meter al interior de un ser humano a través de su mirada, de sus manos, a través del palpitar de su corazón, o a través de lo que mires, porque a la cámara no le puedes mentir, la cámara es tremenda y maravillosa en ese sentido, porque es muy especial. La cámara exige una energía muy específica. Ese trabajo también me fascina, toda esa parte también es parte de mi trabajo dentro de la multidisciplina que engloba un trabajo de conjunto"



E s p e c i a l

UNA ABOGACÍA POR LA DANZA POR MARTEN SPANGBERG TRADUCCIÓN DE EMILIO CARRERA QUIROGA

Este párrafo propone poner en contexto al lector frente a esta traducción, que es una conferencia que dio el autor, Marten Spangberg en el marco de un encuentro de danza y coreografía en Estocolmo en el 2015. De esa conferencia podemos suponer que fueron personalidades del mundo de la danza, estudiantes curiosos y algunos críticos de arte. Me gustaría, sin embargo, plantear un contexto imaginario que abra la posibilidad de asumir estas líneas como un punto de fuga -de lo que cada quien quiera- hacia nuevas perspectivas del arte escénico en México. Aquí va pues el contexto ficticio: estamos la comunidad teatral reunida en un Encuentro Nacional de Teatro porque se nos ha dicho que nos hablará el fantasma de un foro abandonado. Llegaron estudiantes, investigadores, creadores escénicos, todos reunidos en el lobby para escuchar las palabras del antiguo edificio. En el escenario aparece un médium. Se sienta en una silla y empieza a surgir de su garganta esta conferencia impresa en papel como símbolo material de lo sucedido, y de la cual propongo esta línea a modo de resumen:

“Asumir el teatro como potencia autorreflexiva para elaborar, desde sus tablas, figuras de destrucción frente a la sofisticación del mundo”.



Nota: En este número impreso están las dos primeras partes de la conferencia. La traducción completa está en la página de La Barraca, y se puede acceder a ella por medio del QR que está al final de la Colaboración especial. También sugiero, ya que es una revista de teatro, que el lector sustituya la palabra danza por la palabra teatro, y la palabra coreografía por el concepto puesto en escena.

Emilio Carrera Quiroga

PARTE 1

INTRODUCCIÓN

En los últimos días, aquí en la conferencia, me ha dado una vibra de que lo post en la post-danza es entendido como algo negativo, algo que restringe a la danza de lo que puede ser, o entre los menos abiertos, de lo que debe ser. Lo que intento proponer no es una abogacía por lo post, sino por la danza en o a través de la post-danza. En realidad, lo que necesitamos hacer es rescatar a la danza de su anclada posición, y aprender a hablar danza desde un nuevo conjunto de circunstancias, situaciones y ambientes, y dejarle adquirir nuevas formas de agencia que resuenen con su estar aquí y ahora y hacia el futuro.

La post-danza es, en sí misma, una defensa para la danza, sin embargo, no es una defensa para volverla inocente (para que pueda volver a lo ‘normal’) sino una defensa que empodera a la danza para que sea una parte activa de su pasado, presente y futuro como una fuerza activa o una intensidad en nuestras sociedades, en la formación de las realidades sociales, humanas, relaciones, políticas y económicas. La post-danza puede entenderse como la inauguración de un momento en que la danza dentro y fuera de sí misma empieza a ser una capacidad activa en la formación de cómo queremos vivir

todos juntos. Precisamente, dentro y fuera de ella, no respecto a ser una danza que trate de esto o de aquello –en el sentido de un tema que se muestra como una narración– sino dentro y fuera de ella como danza. Es hacia este lugar que tenemos que encontrar un camino.

SIGAMOS ADELANTE

Tal vez pueda parecer extraño empezar una oda a la danza con epistemología, pero como veremos, es precisamente en relación a la epistemología que la post-danza opera y que ha logrado identificar un cambio fundamental. Epistemología no puede de ninguna manera ser traducido a conocimiento, pero su raíz ‘episteme’ puede. La epistemología es el estudio de la naturaleza del conocimiento. Es el estudio del conocimiento, o el estudio de la posibilidad del conocimiento. Pero también, de la forma contraria, una u otra forma de conocimiento siempre está ligada a una epistemología, es decir, a cómo una forma de conocimiento opera situándose y relacionándose consigo misma y con el mundo. Una cierta dinámica de conocimiento sabe cómo opera a partir de construir su propia epistemología; y entonces una epistemología implica entender cómo las dinámicas de conocimiento construyen

formas éticas y políticas de inclusión o de exclusión.

Para que algo pueda ser posible, para que tenga una función en la realidad, para que pueda ser conocido y sujeto a cambio, localizado, etc, necesita estar inscrito dentro del conocimiento. Necesita participar en forma de conocimiento y por lo tanto está inscrito en alguna u otra forma de epistemología. La epistemología no es solamente un asunto de razón, racionalidad, escritura, números y matemáticas. El lenguaje es un tema ciertamente dominante y poderoso en relación a la epistemología, pero cualquier conocimiento por definición está envuelto en la epistemología, se sepa o no, incluyendo el cuerpo, el movimiento, los sueños, intimidad, espiritualidad, poesía, carpintería o jardinería. Todos los tipos de conocimiento participan en el mundo de forma diferente, y el entendimiento de esta participación es lo que llamamos epistemología. La ciencia, por ejemplo, para no estropear el universo o la salud de las personas, necesita tener una articulación muy precisa y reglas claras respecto a su epistemología, mientras podría parecer que las prácticas artísticas tienen una menos rígida, lo cual es una ilusión; lo que sucede es que la premisa para lograr precisión es completamente diferente. Así mismo, es anterior el momento en que algo pue-

de ser definido como conocimiento, como una dinámica autónoma de conocimiento, que puede también construir una epistemología. Es una señal de sofisticación cuando un conjunto de procedimientos, una técnica o una manera de hacer las cosas entra en un proceso de elaboración de epistemología, pues implica que nos hemos alejado, direccionalmente, de la posibilidad de autoreflexión.

Después de la epistemología necesitamos visitar otro término, uno pesado y complicado, la ontología. Si la epistemología es el estudio de la naturaleza del conocimiento y cómo, en relación a este conocimiento, algo participa del mundo y construye relaciones, la ontología es el estudio de la naturaleza del Ser, pero es también el estudio de las categorías del Ser y las interrelaciones de las entidades que realmente existen. Todo, incluyendo las cosas inmateriales, emociones, memorias, un poquito de mota, el universo y una entrevista de trabajo son cosas en el mundo y por lo tanto son tomadas en cuenta por la ontología.

Algo siempre está inscrito en la ontología de alguna u otra forma, pero así como nosotros los humanos tenemos acceso al mundo a través del conocimiento, a través de la episteme, no podemos tener acceso a la ontología de algo, al ser de algo. El estudio y el tra-

bajo de la ontología, sin embargo, ofrece nuevos modos de pensar y brindan la posibilidad de especular un mundo sin conocimiento, de experiencias más allá de la comprensión; además de la posibilidad de que el cuerpo, en cierta forma, opere -si no fuera, al menos en el borde del conocimiento- al igual que las sensaciones, afectos, eventos, energía, etc; aunque cuando las encontramos se transformen en representación, en conocimiento. Dicha posibilidad es tal que su naturaleza no está en la base epistemológica ni en la del conocimiento.

El filósofo clásico se acercaba a un problema con la pregunta: ¿qué es?, ¿qué es esto o aquello independientemente del contexto, perspectiva, tiempo o espacio? ¿Qué es el ser de algo? En el siglo XVIII, sin embargo, ocurre algo, una comprensión aparentemente elemental: ¿cómo puedo yo, nosotros, la humanidad, tener siquiera la más remota idea de lo que algo es, o de lo que ser o Ser implica para una piedra, o para cualquier otra cosa? Hume y Kant informan al mundo de este ligero dilema, argumentando que la filosofía podría permitirse una pequeña trampa. Cuando la filosofía pregunta ¿Qué es? está de hecho preguntando ¿qué es para nosotros? o ¿qué es para nuestra conciencia? o mejor, ¿qué es en relación al conocimiento o a lo conocible?

Ahí está -y aún vivimos con él- el periodo epistemológico de la filosofía. La filosofía es un asunto de conocimiento, y como el conocimiento no tiene un fundamento, no es una cuestión de qué Es algo, sino de qué 'es' algo: 'es' es lo que el poder quiere que sea. Podemos, por lo tanto, decir que el segundo episodio en la filosofía es exclusivamente un asunto de mente y razón, que, para bien o para mal, excluye una infinita cantidad de recursos y oportunidades. De la ontología a la epistemología, tal vez-y ciertamente- hay posibles nuevos puntos de partida o modos de refutar la hegemonía de la razón, racionalidad y conocimiento. Si es así, ¿esto también implica un cuestionamiento o incluso el fin del arte y la apreciación estética como la conocemos? Porque evidentemente el arte y la estética –danza, performance, coreografía, live art y body art- son autorizadas en relación a formas occidentales de resolución, razón, racionalidad y conocimiento.

LA DANZA NO ES COREOGRAFÍA, NI LA COREOGRAFÍA ES DANZA.

Hay un entendimiento común en que la coreografía y la danza están causalmente relacionadas, entendiendo que la coreografía es el medio y la danza es



el fin. El arte de hacer danzas está claramente identificado como coreografía; la coreografía es un movimiento repetitivo, por lo tanto, la danza está hecha igualmente de coreografías. Coreografía y danza acaban por definirse una a la otra, que está muy bien, pero que también implica que no puede haber ningún tipo de aportación externa. En otras palabras, hay una –y fuerte- causalidad entre la coreografía y la danza. En los últimos 20 años hemos visto, sin embargo, un desmoronamiento de esta causalidad o del matrimonio entre coreografía y danza. La iniciativa vino ciertamente de la coreografía, pero después, y especialmente en los últimos cinco años, tal vez desde el 2012, la danza se ha recuperado y está ahora en medio de su emancipación de la coreografía. Estoy deliberadamente usando “emancipación” aquí, enfatizando que la emancipación no es lo mismo que estar iluminado o que rechazar algo. Una persona emancipada no es alguien que vive solo -la danza se ha asegurado de esa parte al menos hace medio siglo- sino que implica la producción de una voz nueva. i.e. traer una nueva voz al mundo. Esto es exactamente lo que está pasando ahora, si estoy en lo cierto, con la danza. Y la mejor parte es que está pasando, por decirlo de alguna manera, en los lugares erróneos, en los márgenes. Incluso mejor, en esos luga-

res erróneos saben lo que están haciendo, no cómo se verá o qué forma tomará, pero saben lo que están haciendo. En efecto, existe la necesidad de no solo uno sino dos divorcios. Necesitamos divorciar la coreografía de la danza y la danza de la coreografía. Coreografía y danza son dos distintas posibilidades, y es momento de dejarlas brillar cada una por sí solas y juntas.

La coreografía, como la arquitectura, es una cuestión de domesticar o domar el movimiento. La coreografía organiza el movimiento. En otras palabras, la coreografía es una cuestión de estructura. No hace falta decir que estructurar no necesariamente implica que sea ordenado, ordinario o formal. Estructura, no obstante, implica la existencia de algún tipo de sistema, código o consistencia.

Convencionalmente uno podría decir que las estructuras son capacidades abstractas, y que por lo tanto necesitan añadirse a algún tipo de expresión para conseguir la entrada al mundo, necesitan conectarse a alguna forma de representación. Una de las posibles expresiones a las que la coreografía se puede añadir para conseguir la representación es la danza, pero también podría ser una puntuación o un algoritmo, un texto o dibujo, video, film o memoria, y ciertamente, para la coreografía, no hay necesidad de tomar una expresión

que tiene una directa relación al movimiento. La coreografía no es para nada movimiento. Es cuando algo tiene una relación con una estructura coreográfica que el movimiento de una u otra forma emerge.

Es común proponer que la coreografía es la organización del tiempo y el espacio, pero definir la coreografía de ese modo es problemático porque entonces ¿qué no es coreografía? y al mismo tiempo, definir la coreografía como el arte de hacer danzas implica que la coreografía está ligada a una expresión, y para que una definición así tenga sentido, la expresión debe ser o lo que hemos decidido que sea, o estar definida en relación a un criterio; pero entonces la coreografía nunca puede exceder sus límites y cambiar. Un primer paso sería preguntarse por el 'Y', es decir, que la coreografía es la organización del tiempo 'Y' del espacio. La coreografía se diferencia de la arquitectura, que es la organización del espacio sobre el tiempo, al ser definida como la organización del tiempo sobre el espacio. En otras palabras, la arquitectura erige estructuras que coagulan espacio en relación a las dinámicas del tiempo, mientras la coreografía produce estructuras que permiten movimientos del tiempo en relación a la estabilidad del espacio. Pero esto no es suficiente. para acercarse a lo que es la coreografía propongo

una perspectiva distinta, una forma diferente de definición que eluda el deseo esencializador detrás de cualquier pregunta incluyendo ¿qué es? Nuestro deseo es definir a la coreografía respecto a sus circunstancias. Se ha considerado que la coreografía es un conjunto de herramientas, que un coreógrafo va por ahí con una caja de herramientas. Algunos probablemente lo hacen, pero parecería como si una caja de herramientas estuviera diseñada para algo. La caja de herramientas de un coreógrafo parece ser causal de una expresión, y huele bastante a que esa expresión es, después de todo, la danza. Por lo tanto, se ha propuesto que la coreografía es un conjunto de herramientas, pero que las herramientas son genéricas y por lo tanto pueden ser aplicadas, más o menos exitosamente, a lo que sea, ya sea en relación a una producción o un análisis. Esto implica una salida de la determinación en relación a la expresión, y el coreógrafo puede, digámoslo así, coreografiar cualquier cosa.

¿Por qué es esto importante? Porque si las herramientas del coreógrafo no son causales a la danza esto permite un cambio de la coreografía entendida como instrumento a, en su lugar, entenderla como capacidad, lo cual propone que el coreógrafo puede aplicar para apoyos económicos para generar proyectos cuyo resultado no sea una

danza -en el escenario o no- sino que el proyecto del coreógrafo es definido en relación a las herramientas usadas. Por lo tanto, el coreógrafo puede aplicar para un apoyo económico de un filme aunque éste no incluya ninguna danza pero se realice a través de las competencias coreográficas. O el coreógrafo puede escribir una novela sin ninguna aspiración a ser reconocido como un autor sino como un coreógrafo cuya expresión resulta ser la literatura. De hecho, si la caja de herramientas del coreógrafo es genérica, nada dice que la expresión del coreógrafo está dentro de la esfera de la estética; así como el departamento de planeación de la ciudad tiene un montón de arquitectos en su oficina, también deberían tener una horda de coreógrafos diseñando y analizando flujos y movimientos en la ciudad.

Un problema aparece cuando nos acercamos a la coreografía en relación a sus herramientas, sean genéricas o no. Una herramienta es siempre direccional; sabe, por decirlo así, cuál es su trabajo y opera dentro del campo del logro o de lo medible. Una herramienta tiene una función, y esa función tiene un valor asignado a través de la conciencia; algo que tiene dirección solo puede lograr aquello que se puede conocer, solo puede resolver problemas que tienen una solución preferible. Uno

puede, ciertamente, degenerar una herramienta: utilizar un destornillador para hacer cubos de hielo o un teléfono celular como un tope de puerta, pero eso no libera a las herramientas de las capacidades que consolidan el conocimiento.

Las herramientas, con alguna generalización, se conectan con la técnica: un conjunto de herramientas están organizadas para facilitar algo. Esto es decir que una técnica también es algo direccional y que opera dentro del campo del éxito, logros y mensurabilidad. En la danza, la técnica es todavía central y el bailarín está a menudo entrenando para dominar una cierta técnica. Algunos quizás no estén de acuerdo con esta declaración y argumenten que la danza se ha emancipado a sí misma de las técnicas. Yo soy de la opinión que la danza ha rechazado ciertas técnicas pero que el entendimiento de la danza y de bailar en la actualidad está todavía profundamente construido en relación a las técnicas.

La improvisación connota motivaciones en la dirección de moverse sin restricción, una danza relacionada con nociones de soltura, incluso de libertad. Ahora, parece sospechoso considerar que uno debería entrenar bajo una autoridad experta que ha desarrollado una técnica respecto a cómo liberarse o ser libres. Parafraseando a Slavoj Zí-

zek, lo que la improvisación en la danza está haciendo es intentar convencer al ejecutante de que él o ella es libre aunque sepa muy bien que ella o él no lo son. Es entrenar en verse o moverse como si uno fuera libre.

La tecnología, que evidentemente no es causal a las máquinas -de vapor, de madera o laptops- es un asunto diferente. La tecnología no es direccional pero puede ser entendida como un tumulto de posibilidades a las que se les puede, en una multiplicidad de formas, dar una dirección. No tiene una meta, un interés inherente, pero es, en lugar, al menos inicialmente, un conjunto neutro de oportunidades. Si una técnica te dice qué hacer aún si ni siquiera has empezado, la tecnología se vuelve lo opuesto a una oportunidad. Si tú no tienes el conocimiento correlacionado a ella, es inútil. Las técnicas son siempre prominentemente rígidas mientras que las tecnologías luchan por volverse flexibles.

¿Pueden la coreografía y la danza aprender algo de tal orientación, y en lugar de entrenar a los estudiantes o a nosotros mismos en técnicas –con su dominación como motivación- considerar prácticas compartidas profundizando nuestro conocimiento acerca de cómo conducir tecnologías? Esta división plantea más preguntas. La técnica parece conectarse con la maes-

tría, o con saber más y más de menos y menos, en muchos sentidos un modelo histórico para acercarse al conocimiento, mientras la tecnología en cambio parece conectarse con la competencia, con un entendimiento del conocimiento que tiene más que ver con la habilidad de encontrar y activar conocimiento preciso por una situación precisa i.e. conocimiento contemporáneo en red. Al mismo tiempo, es obvio que la competencia reverbera con actitudes neoliberales, que quizá no sea lo deseable.

En lugar de pensar la coreografía como un conjunto de herramientas genéricas, que no importa qué tan genérica tiene un fuerte propósito, podemos considerar a la coreografía como una tecnología, un conjunto de oportunidades que están interrelacionadas entre sí pero sin dirección. Si la coreografía se define como el arte de hacer danzas, solo puede ser considerada en relación a la pregunta ¿qué? El momento en que la coreografía pierda su causal relación y se convierta en una herramienta genérica se abre a la pregunta ¿cómo? se vuelve metodológica, analítica y crítica. La coreografía entendida como tecnología disuelve inicialmente su relación –al mismo tiempo- con esencia y mitología, análisis y crítica i.e. drama, pero abre las puertas a la auto-inspección o reflexión, y por

lo tanto, es un movimiento autopoético. La coreografía puede entonces ser entendida como un acercamiento a la danza así como a la escritura, a la planeación de una ciudad o a la vida. Si la técnica se entiende como la manera en que se logra algo, la tecnología puede equipararse con un conocimiento que no tiene que ver con lograr algo sino, en su lugar, con la oportunidad de preguntar, desarrollar, arreglar de nuevo o transformar, por ejemplo, lo que se ha logrado.

Si consideramos la coreografía como un conocimiento, un coreógrafo no es ya solo alguien que hace danzas, ni una persona que hace un libro o hace un film, ni una competencia acercando ciertas expresiones al mundo -que pueden ser muchas-, sino la oportunidad de habilitar formas de conducir el mundo. Si la coreografía puede ser entendida como un conocimiento, se vuelve una manera de acercarse y de conducir la vida.

PERO ENTONCES, ¿QUÉ ES LA DANZA?

Como mencionamos, la coreografía es una capacidad organizadora: estructura, y las estructuras tienen sostenibilidad. Las estructuras permiten la estabilidad y por tanto el reconocimiento de

diversos tipos de estructura. Cualquier estructura puede ser reconocida como un tipo de semiótica, y subsecuentemente la coreografía es una oportunidad semiótica, y se vuelve evidente que la coreografía tiene un lenguaje, que no es ni bueno ni malo, pero que permite solamente ciertas oportunidades. Lo que permite es exactamente aquello que puede permitir o -lo que es posible- o también imposible (que es de todas maneras solo lo anverso de lo posible). La coreografía se mantiene en el campo de lo posible y por lo tanto en última instancia consolida el mundo, la humanidad y la vida como la conocemos.

En este momento tenemos que hacer dos pequeñas excursiones. Primero, a la imaginación. La imaginación se ha entendido en diferentes maneras a lo largo de la historia, pero durante los últimos 50 años, desde los 60s, la imaginación se ha entendido como algo que reconocemos con -y a través de- la conciencia, y la conciencia está 'lengualizada'. Lo que puede imaginarse o no imaginarse se mantiene en el campo del lenguaje –algun tipo de lenguaje- y por lo tanto en el campo de lo posible. Uno solo puede imaginar lo que el lenguaje permite que imaginemos. Uno solo puede imaginar lo que es posible y lo que no es posible, pero eso, como sabemos, es de nuevo solo lo

anverso.

Hace algunos años Zizek utilizó una frase prestada de Fredric Jameson que propone que hoy es más difícil imaginar un camino fuera del capitalismo que el apocalipsis. En efecto, si, como Franco Bifo Berardi, Maurizio Lazzarato y otros han propuesto, el capitalismo ha cooptado el lenguaje, o como dice Bifo, vivimos en un semio-capitalismo, no hace falta decir que no podemos imaginar un camino fuera del capitalismo porque en primera instancia, la imaginación se mantiene dentro de lo posible, y en segunda instancia, si el capitalismo ha cooptado al lenguaje, entonces lo que sea que imaginemos es y será una imaginación capitalista.

Y ahora, la identidad. No importa qué tanto Judith Butler sea una superheroina incondicional, la identidad, especialmente en contextos no tan escolares, y aún más las identidades políticas, causa problemas. Sabemos, por Ranciere, que 'la esencia de la política es la manifestación del disenso, como la presencia de dos mundos en uno', lo cual implica que la política, para Ranciere, es algo que sucede dentro del campo de la razón, y por lo tanto del lenguaje, y de este modo apoya lo posible. La política es la manutención de una negociación infinita. La política son dos mundos en uno y siempre en el campo

de lo posible, lo cual quiere decir que la identidad, cuando es entendida como política, se consolida como una infinita negociación, sin argumentos (si tuviera argumentos tiene que estar en un solo mundo, por lo tanto no en la política) simultáneamente entre el sujeto que nunca es uno y entre el sujeto y el mundo, pero siempre es una negociación entre estos dos mundos dentro del campo de lo posible. El problema de la política de identidad visto desde este lente es que acaba fijando lo que uno puede posiblemente ser o no, lo cual es también posible. La política de identidades es profundamente antropocéntrica y pasivamente agresiva. La coreografía, la imaginación, y la identidad son estructuras posibles que refuerzan formas de causalidad y determinación que a su vez le permiten a formas de poder permanecer en el poder.

Y ENTONCES, ¿QUÉ ES LA DANZA?

La danza no es la hermana de la coreografía sino más bien su completo opuesto. ¿Pero cómo puede la danza ser identificada? La danza es, en primera instancia -o podríamos decir en la más cruda forma inicial, que aún debe tomar forma- una cosa no organizada. Esto es la danza a la que buscamos te-

ner acceso cuando practicamos auténtico movimiento, una danza que no ha tomado ninguna organización, que no ha sido domesticada por ninguna forma de estructura. Si la coreografía es una estructuración que necesita aplicar a sí misma un modo de expresión para poder ser tangible, la danza es ‘pura’ expresión que necesita ligarse a una u otra estructura para tener sustentabilidad en el mundo, para obtener reconocibilidad y por lo tanto ser introducida en el campo de lo posible. La danza en primera instancia solo puede ser experimentada pero es una experiencia que es puro afecto y por lo tanto está situada fuera de lo posible, o como dice Brian Massumi, ‘no está dirigida a ningún tema’ de cognición, sino a la irritabilidad de los cuerpos. Cuando la danza se somete a una estructura, entonces puede ser experimentada en relación a la conciencia, capturada y reflejada, recordada y ejecutada otra vez.

La danza en su primera instancia es algo sin organización, y algo sin organización no puede tener una extensión en tiempo o espacio, sino que existe solo en presencia. No tiene historia, no tiene futuro, no tiene nada y ciertamente no tiene identidad. Es, en la terminología de Agamben, cualquier cosa –pero cualquier cosa que sea; es esto lo que hace que a la danza se le haya dado

una agencia- o en la terminología del filósofo francés Tristan García, n’importe quoi, -no importa qué, y de nuevo a la danza se le da una agencia-. La danza es, en primera instancia, una, o Una, y Una no puede ser negociada, por lo tanto excede el campo de lo posible. La danza no es una cuestión de imaginación, sino de algo que atraviesa la imaginación para ser cómplice también de campos que ni siquiera podemos imaginar que imaginamos.

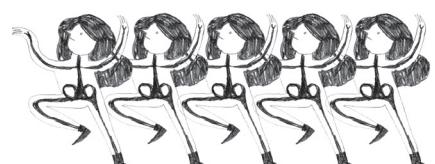
La danza no es causal a la coreografía. No hay causalidad entre coreografía y danza ni entre danza y coreografía. Y aquí es donde apoyaremos no sólo la noción de coreografía como una práctica expandida sino también de la danza como una práctica expandida. La danza no necesita coreografía pero puede, en igual medida, estructurarse en relación a otras oportunidades: organización somática, terapia, disco, deportes, artes marciales, estructuras literarias o estructuras conectadas a la manufacturación, labor doméstico o física cuántica. Cuando la coreografía se separa de la danza se abre a nuevas oportunidades. Ser identificado como un coreógrafo no te hace automáticamente lidiar con la danza; es, después de todo, conocimiento. De manera similar, es importante para la danza librarse de la violencia de la coreografía. Y

quién dice que la danza es un arte ocular en primer lugar.

Un entendimiento expandido de la danza cuestiona también qué formas de representación puede asumir la danza. ¿Quién dice que el trabajo de un artista de la danza obtiene representación en el escenario, con alguien que lo produce y alguien que lo recibe? ¿Puede la danza, como una actividad artística, tomar también otras formas, como bailar juntos, talleres, prácticas compartidas u otros formatos sin considerarlos una práctica que debería, en algún punto, cuajar y tomar una estructura coreográfica, o puede que un taller no tenga otro objetivo que bailar juntos y estar produciendo experiencias específicas, y que eso sea suficiente arte?

Por mucho tiempo la danza ha sido domesticada por la coreografía, tal vez por tanto tiempo que ya no recuerda cómo era cuando era ‘libre’. Hoy, o en los últimos años, parece que la danza, por razones complejas, políticas, sociales, tecnológicas y filosóficas, se ha vuelto observadora de las capacidades inherentes a ella que exceden el campo de lo posible, imaginación y lenguaje, sin embargo, no para convertirse, o conectarse a la autenticidad, la naturaleza o la verdad, sino quizá a algo mucho más estremecedor pero necesario. En lugar de asumir la tarea de generar oportunidades que vayan más allá del lenguaje y por lo tanto ser capaz de producir irritaciones en el cuerpo, afecta aquello que nos intensifica a imaginar eso que no podemos ni siquiera imaginar que imaginamos.

segunda parte



S e m b l a n z a s

Bryant Caballero

Licenciado en Teatro, Maestro en Literatura mexicana (U.V.) y Maestro en Artes del espectáculo vivo (U. Sevilla). Se incorpora a la UAEH como catedrático y coord. del rediseño curricular de la Lic. en Arte Dramático (2008). Especializado en investigación, gestión y dirección. Su trayectoria suma proyectos en diversas áreas de las artes escénicas. Ha publicado artículos en revistas a nivel nacional e internacional, obtuvo mención honorífica en el premio de Ensayo teatral Paso de gato-ARTEZ (2015). Ha obtenido las becas Fundación TELMEX (2001-2005), Coinversión a Proyectos Culturales FONCA (2005, 2013, 2015 y 2017), Estudios de Posgrado del CONACyT (2005-2007), Estudios en el Extranjero FONCA (2009), PACMyC (2011), Fondo Municipal para las artes escénicas (2013, 2014 y 2017) y Jóvenes Creadores PECDA (2014). Coordinador de la Red Alterna durante 2016-2017; actualmente es co-director de Tapanco Centro Cultural, miembro del Colectivo escénico El Sótano y profesor en la ESAY, la Universidad Marista y la comunidad educativa Yaxunah.
bryantcaballerocano@gmail.com

Valentina Manzini

Mujer veinteañera de la periferia cuernavacense a quien le intriga el mundo y su papel en este. Encontró en el teatro un espacio de diálogo e

intercambio con seres heterogéneos que continuamente le resuelven y/o generan dudas. Desde 2013 ha realizado trabajo social con comunidades rurales de México y desde hace tres años estudia actuación en el Centro Universitario de Teatro. Es miembro del consejo editorial de La Barraca.

Roberto Alvim

Es dramaturgo, director y profesor de Artes Escénicas. Ha escrito y dirigido 20 piezas hasta momento, estrenadas en Río de Janeiro, São Paulo, Curitiba, Brasília, Salvador, París (Francia), Córdoba (Argentina) y Suiza. Desde 2009 es profesor del Núcleo de Dramaturgia de SESI de Curitiba. Fue el primer autor brasileño publicado en la más importante colección de dramaturgia contemporánea europea, Les Solitaires Intempestifs, en 2005.

Heini Hölsenbaud

Es dramaturgo y director de teatro. Ha sido becario de la Fundación para las Letras Mexicanas, sus obras se han presentado en teatros independientes de la Ciudad de México. Evangelio Juvenil fue finalista en el FITU 2018, La fierecilla de Padua formó parte del ciclo Isabelino de la maestría de la ENAT 2018, Naufragio fue publicada

en la revista Acotaciones de la RESAD
en España, 2017.
e.romerocruz@hotmail.com

Mårten Spångberg

Es un artista relacionado al performance que vive y trabaja actualmente en Estocolmo. Sus intereses son la coreografía en el campo expandido; algo que ha explorado a través de prácticas experimentales y procesos creativos en múltiples formatos y expresiones.

<http://martenspangberg.se/node/3>

Andalucía

Estudiante a la mitad del trayecto en el Centro Universitario de Teatro. Bailarina de corazón y del ritmo que le pongan. El arte es la trinchera que ella ha elegido.

anddlc13@gmail.com

Emilio Carrera Quiroga

Egresó del Centro Universitario de Teatro. Co-fundador de la revista La Barraca. Dirigió Vultum Tuum y Memoria Concreto. Combina su práctica artística entre teatro y cine.

emiliocarreraquiroga@gmail.com

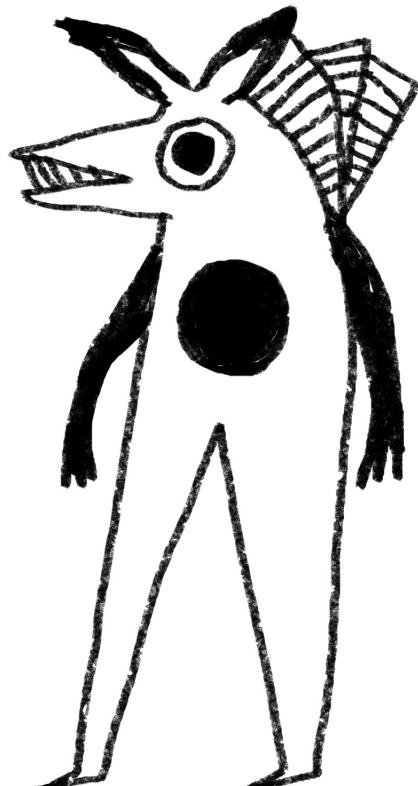
Francisco A. Sánchez

Es originario de la zona de los volcanes del Estado de México y cursa actualmente el cuarto año de la Licenciatura en Teatro y Actuación del CUT.

franciscosanner@hotmail.com

Eduardo Guzmán Chávez

Poeta infrarrealista. Guardián de la flor. Oriundo de la Balbuena y amante del jardín ancestral Wirikuta.



La Barraca
Revista de Estudiantes del Centro
Universitario de Teatro

convoca a estudiantes de artes, humanidades y ciencias sociales, académicxs e investigadorxs, escritorxs y plumas nuevas a colaborar en el contenido del número 5 “Reconfiguración social de géneros y roles. De feminismos, queer y teoría de género en diálogo con el teatro.”

Consulta las bases y secciones en
www.labarracaunam.com/convocatorias