

La Máquina Sintética

y el **hic et nunc** teatral

Néstor Bravo Goldsmith.



Néstor Bravo Goldsmith.

Director del Area de Teatro de la Universidad de la Frontera.
Magíster en Artes con Mención en Dirección Teatral, Universidad de Chile.
Postítulo en Informática y Redes Educativas, Universidad de la Frontera.

El Teatro Multimedia y la Máquina Sintética

Y el hic et nunc teatral

Si de algo no puede prescindir el teatro es del ojo y del oído, es decir de la imagen y el sonido. En el dominio de los sentidos el teatro es esencialmente audiovisual. Pero mientras *Esperando a Godot* hace de la mirada una modalidad del escucha, *Acto sin Palabras*, también de Becket, hace que el oído se supedite al ojo. Sin embargo, no hay acto sin sonido, ni sonido conocido sin una imagen evocada. No hay contradicción en Becket. ¿Cuál de sus obras es más visual?. El sonido es el indicio de la imagen y en el teatro una imagen vale más que mil sonidos.

Cuando decimos punto de vista, si nos estamos refiriendo a la particular mirada de un espectador esto no es más que una redundancia, un juego tautológico, porque el espectador es siempre aquél que mira con atención desde algún lugar de la sala.

Generalmente, su ubicación es físicamente distante de la acción dramática, debido a que "ver es retirarse de lo visto, retroceder, abstraerse"¹. Pero como lo visto y lo oído, ya dijimos, se encuentran en función el uno del otro, entonces la distancia del espectador con la escena no superará los límites en que el emisor, actor, sea audible: "se ve de lejos pero se oye de cerca"².

Si la cercanía del espectador con el actor en situación de representación es grotowskiana, entonces la relación se modifica poniendo en juego otros sentidos del espectador. La mirada del todo se sustituye por la parte y el olfato (y por lo tanto el gusto), tacto y oído cobran

protagonismo. En tales circunstancias, podemos ser rozados, servidos, poseídos por la acción dramática que, lejana al higiénico y resguardado teatro a la italiana, nos acerca al rito. En tal condición, el espectador comienza a semejarse al actor quien, siempre privilegiado, conserva y utiliza a plenitud todos sus sentidos, sin privarse de ninguno.

El actor toca, huele, gusta, oye, habla, gime y se equilibra en el espacio escénico aunque, otra vez Becket, esté enterrado hasta el cuello en un cajón de arena. ¿Qué integral y plenipotenciario es el actor frente a los poderes que conserva el espectador!. ¿Será el actor occidental un servicial instrumento del sistema-Boal-

¹ Régis Debray. *Vida y muerte de la Imagen. La mirada de Occidente*. Paidós. Buenos Aires 1994. p.235

² Ibidem.

coercitivo-aristotélico?. Aún en el *Hilo de Ariadna* el actor es sujeto y el público es objeto.

De acuerdo a lo señalado, hasta ahora el cuerpo del actor y el especta-oidor siempre operan coincidiendo en el espacio y tiempo. Parece poco probable que interese una obra que se realice después de que el espectador se ha retirado de la sala o que concluya antes de que éste llegue. Ambos deben coincidir en el *hic et nunc*. Pero, ¿es condición esencial del teatro que actores y espectadores coincidan en el aquí y en el ahora? Por lo menos en el ámbito de la música esa cuestión está saldada. Si hasta la primera mitad del siglo XIX era impensable disociar la presencia física de la orquesta con el melómano, después del fonógrafo la música se hizo portable y llegó al living de nuestra casa. Hoy a nadie se le ocurre pensar que al no coincidir orquesta y oyente en un espacio y tiempo común lo que escuchamos no sea música³.

La práctica teatral contemporánea da cuenta de un tipo de teatro que cuestiona la comparecencia del actor y espectador en un espacio y tiempo coincidentes valiéndose de la incorporación extensiva y dramática de los medios de comunicación, especialmente aquellos generadores de imagen. A este se la ha denominado Teatro Multimedia.

El sustrato teórico y práctico de este tipo de teatro se ha venido construyendo desde principios del siglo 20 hasta nuestros días, con el aporte de una comunidad de practicantes y una tradición de investigación ligada a importantes directores y escenógrafos teatrales, tales como Gordon Craig, Erwin Piscator, Oskar Schlemmer, Joseph Svoboda., Robert Wilson, Alberto Kurapel y compañías teatrales independientes como La Fura dels Baus.

El Teatro Multimedia constituye un paradigma o modelo dentro del sistema teatral occidental actual, es decir, una categoría o una variedad particular de teatro respaldada tanto por un discurso teórico como por una praxis. Dicho modelo se vincula a una visión de mundo a partir de la cual surgen ciertas tradiciones de investigación cuyos preceptos y ejemplos escénicos muestran una manera de cómo se espera debe funcionar el teatro. La inmersión por parte de los emisores de un discurso metateatral o crítico en el paradigma los inscribe dentro de una comunidad cuyos

³ Revisar a Karlheinz Stockhausen y sus conciertos que comienzan antes de que llegue el público y concluye su interpretación en vivo antes de que éstos se retiren de la sala.

patrones y reglas básicas son tipológicamente distinguibles.

Algunas características de los espectáculos pertenecientes a la categoría de Teatro Multimedia son las siguientes:

1. Los medios audiovisuales juegan un rol fundamental en las propuestas escénicas.
2. El actor es un componente más dentro de la diversidad de sistemas expresivos (cine, video, iluminación, etc.).
3. El protagonismo de los medios tiende a ser cada vez más importante.
4. El actor no desaparece ni compete con la visualidad medial

del espectáculo, sino se integra orgánicamente a él interactuando con la imagen o formando parte de ella. Es decir, actuando en la imagen.

5. Por lo general, el espectador coincide en el espacio y tiempo con el actor. Sin embargo, también puede estar tele-presente, es decir, participa del espectáculo en tiempo real, pero habitando un locus distinto al del actor.

6. La participación del espectador tiende a ser más interactiva e inmersiva que en otros modelos teatrales. Es bombardeado con múltiples estímulos visuales en un espacio-imagen envolvente.

7. El modelo ha integrado diversidad de

modos de insertar la imagen en la escena, proyectándola y difundiendo por diversos instrumentos tecnológicos y soportes. También ha experimentado con distintos tipos de imagen: cinematográfica, videográfica y numérica o digital.

8. La función de la imagen en la escena también ha evolucionado desde la proyección de imágenes fijas a las imágenes en movimiento con características documentales que informan al espectador, hasta la imagen inmersiva como personaje protagónico en la dramaturgia del espacio

9. El lenguaje audiovisual e informático se ha integrado al diccionario teatral: conectividad, enlace, plano secuencia, close up, interactividad, tiempo real, virtualidad, son algunos ejemplos

*hasta ahora el cuerpo del actor y el
especta-oidor siempre operan
coincidiendo en el espacio y tiempo.
Parece poco probable que interese una
obra que se realice después de que el
espectador se ha retirado de la sala o
que concluya antes de que éste llegue.
Ambos deben coincidir en el hic et nunc.
Pero, ¿es condición esencial del teatro
que actores y espectadores coincidan en
el aquí y en el ahora?*

El Teatro Multimedia y la Máquina Sintética

de ello.

10. Otras características del modelo son:

- La integración de equipos creativos multidisciplinares

- La apropiación y transposición al teatro de toda innovación tecnológica generadora de audiovisibilidad. Dentro de las nuevas tecnologías incorporadas, al teatro se encuentra el computador o "máquina sintética".

La irrupción del ordenador en la sociedad contemporánea y su transposición al teatro ha significado un desplazamiento de los bordes del paradigma de Teatro Multimedia, expansión que puede resolverse con la aparición de un nuevo modelo teatral que el grupo barcelonés "La Fura dels Baus", ya ha bautizado como Teatro Digital.

El Teatro Digital es la suma de actores y bits 0 y 1 que se desplazan por la red.

En el Teatro Digital los actores pueden interactuar estando en lugares y tiempos diferentes.

El Teatro Digital hace referencia al lenguaje binario que relaciona lo orgánico con lo inorgánico, lo material y lo virtual, el actor de carne y huesos con el avatar, el espectador presencial con el internauta, el escenario físico con el ciberespacio.⁴

La práctica teatral contemporánea da cuenta de un tipo de teatro que cuestiona la comparecencia del actor y espectador en un espacio y tiempo coincidentes valiéndose de la incorporación extensiva y dramaturgica de los medios de comunicación, especialmente aquellos generadores de imagen. A este se la ha denominado Teatro Multimedia.

Todo espectáculo teatral define tendencias convergentes o divergentes respecto de una comunidad paradigmática. La tendencia convergente se manifiesta por ejemplo al mostrar ciertas regularidades en sus procedimientos de escenificación que lo aproximan a la norma establecida por un

determinado modelo. Pero un espectáculo puede también manifestar anomalías, es decir, comportamientos excéntricos que rompen con las normas previstas por una comunidad paradigmática establecida. La anomalía resalta contra el fondo proporcionado por el paradigma. Estas anomalías pueden anunciar un cambio de paradigma o bien establecer saltos evolutivos dentro del mismo.

Eso ocurrió cuando Svoboda integra el televideo en el espectáculo operático *Intoleranza*, en 1961, introduciendo al espacio escénico imágenes en tiempo real de personas que transitan por la calle y reproduciendo la imagen de los espectadores de la obra. El trayecto del Teatro multimedia, conocido hasta ese entonces, sufre un cambio cualitativo al romper con el *hic et nunc* de actores y espectadores.

Refiriéndose al impacto de los medios de comunicación en el

⁴ <http://lafura.upc.es/wip>

El Teatro Multimedia y la Máquina Sintética

teatro, Alberto Kurapel señala:

Nuestra sociedad se presenta actualmente como un medio ambiente mediatizado e informatizado; por esta razón es absolutamente necesario un cuestionamiento sobre el papel de los

“Medios de Comunicación” y esto no sólo en el teatro y en las artes, sino también en la vida misma.

[...] Los medios dominan el universo del hombre moderno invadiéndole, cambiándolo, alterándolo, sin problemas de espacio ni de tiempo ya que el desarrollo tecnológico ha permitido que un acontecimiento pueda ser visto de manera simultánea desde cualquier punto del planeta y en el instante mismo en que se produce.

Frente a este desarrollo tecnológico, es previsible que se produzca la con-moción dentro de las artes de la representación y la necesidad de nuevas estéticas / éticas y cambios dentro de los medios de expresión artística.⁵

La transposición al teatro de las tecnologías informáticas conlleva un impacto en los procedimientos y lindes de la



especificidad teatral. El ordenado *máquina sintética* reúne y opera en formato digital a todos los demás medios de comunicación audiovisual vigentes en nuestra época: cine, video, televisión, video, telefonía, texto y fotografía. Junto con lo anterior, esta innovación tecnológica permite la interconexión remota con

otras máquinas semejantes u otros medios de comunicación que se encuentren operando de manera independiente, capacidad. que amplía horizonte de posibilidades comunicacionales y productivas de diversas formas.

También, la máquina sintética provee una tecnología sin réplica en otros medios de comunicación: la posibilidad de construcción e interacción en espacios de Realidad Virtual, lo cual podría llegar a alterar drásticamente los conceptos de espacio escénico y los modos de relación entre actores y espectadores. La creación de esta máquina “todo en uno” ha tenido la virtud de agrupar a sujetos creadores provenientes de distintos ámbitos de

⁵ Alberto Kurapel. “El teatro del futuro. Los medios de comunicación y el teatro: Memorias de la memoria”.

En: *Acercamiento al teatro actual*. Fernando de Toro (Ed.) Iberoamericana, Madrid 1998. p.226.

El Teatro Multi-media constituye un paradigma o modelo dentro del sistema teatral occidental actual, es decir, una categoría o una variedad particular de teatro respaldada tanto por un discurso teórico como por una praxis. Dicho modelo se vincula a una visión de mundo a partir de la cual surgen ciertas tradiciones de investigación cuyos preceptos y ejemplos escénicos muestran una manera de cómo se espera debe funcionar el teatro. La inmersión por parte de los emisores de un discurso metateatral o crítico en el paradigma los inscribe dentro de una comunidad cuyos patrones y reglas básicas son tipológicamente distinguibles.

la división cartesiana.

En la historia de la imagen, el paso de lo analógico a lo numérico instauro una ruptura equivalente en su principio al arma atómica en la historia de los armamentos o a la manipulación genética en la biología.

[...] Ese paso por la numerización binaria que afecta a la vez a la imagen, al sonido y al texto hace que se agrupen bajo un común ordenador el ingeniero, el investigador, el escritor, el técnico y el artista. Todos ellos pitagóricos.⁶

Este dispositivo multifuncional puesto en red es también multifuncional, pues descompartmenta las disciplinas y congrega a sus productores. Por eso no es extraño ver en la sala de teatro, operando colaborativamente, a ingenieros informáticos junto a diseñadores, videastas y director. Todos ellos, necesariamente involucrados desde el proceso mismo de creación del espectáculo y congregados en la evaluación post-espectáculo.

La máquina sintética tendrá un impacto mayor en las formas de pensar y hacer el teatro multimedia pues, además de proporcionar herramientas para la interacción deslocalizada y en tiempo real entre actores y espectadores, introducirá un cambio radical en el *hic et nunc* a través de las tecnologías de realidad virtual. Hagamos una prognosis futurista de las características que puede llegar a tener el teatro digital.

1. Estas tecnologías permitirán encuentros e interacciones de actores y espectadores en espacios virtuales, desterritorializando la relación.

2. El aquí, no será un espacio físico como lo conocemos en el teatro multimedia actual. Será un espacio virtual con las características de los espacios físicos reales. Un espacio mimético virtual. Naturalismo.

3. El ahora, seguirá coincidiendo durante el suceso escénico. Actores y espectadores se vincularán en, según la terminología informática, tiempo real a través de imágenes virtuales de sí mismos. El cuerpo virtual participa vicariamente de la acción dramática mientras el cuerpo físico se encuentra en casa conectado mediante un traje o recámara virtual

⁶ (Régis Debray, *Vida y muerte de la Imagen. La mirada de Occidente*. Paidós, Buenos Aires, 1994. pp. 237)

4. Los sentidos del tacto, olfato, equilibrio, oído y vista de actores y espectadores serán preservados mediante la tecnología *háptica* que reproduce las sensaciones de peso, distancia, textura, olor y color de los objetos virtuales.

5. El espectador no será depositario pasivo de la acción dramática sino un agente activo participativo, será también personaje del drama. En un sentido, se producirá una vuelta a los orígenes del teatro cuando el pueblo participaba del rito y el ditirambo.

6. La concurrencia al lugar de encuentro, espacio virtual, contará con la participación de espectadores-actores multinacionales, pues la tecnología de realidad virtual puesta en red permitirá acceder al espectáculo desde cualquier parte del mundo.

7. La reproducción mimética de la realidad será lograda con tal precisión que, dentro de los espacios inmersivos, no se podrá distinguir la virtual de la concreta.

8. La convención propia del teatro, de suspender momentáneamente la incredulidad del espectador para ingresar en el juego dramático será puesta en jaque. La confusión calderoniana entre vida y sueño cobrará aquí una nueva dimensión.

9. Probablemente, habrá una convergencia y una fusión entre cine y teatro de acuerdo a un nuevo paradigma: el teatro digital. El darwinismo mediológico, es decir, la capacidad según Debray, de los medios para hacerse recibir, dejará en la obsolescencia la tecnología cinematográfica.

10. Junto con el teatro digital, seguirán existiendo los modelos de teatro tradicional, antropológico y multimedia. Pero el paradigma dominante y las preferencias del público estarán desplazadas hacia esta nueva forma de vivenciar el espectáculo.

Se ha roto el *hic et nunc*. Actores y espectadores no necesariamente deben coincidir en el espacio para establecer una relación. Imágenes y sonidos de éstos pueden provenir de otros lugares y alternar en un tiempo común (a los informáticos les gusta hablar de tiempo real). Demos la bienvenida al espectador telepresente. Ojo y oído y todo lo demás... menos el cuerpo.

En el ámbito del teatro multimedia ¿Qué habría que esperar entonces con el arribo de la máquina sintética? ¿En qué sentido ampliará el paradigma?

En principio, podemos decir que la mayoría de las herramientas audiovisuales que posee el computador ya estaban disponibles para el artista antes de su incorporación a la máquina sintética. Video, televisión, cine, telefonía y radio, son tecnologías de larga data y han sido profusamente exportadas al medio teatral, casi desde el momento mismo en que fueron creadas y puestas a disposición pública. De ahí la existencia de un teatro multimedia antes de la llegada del ordenador. Si bien la síntesis de los medios de comunicación trae algunas ventajas operativas para el creador teatral, tales como su facilidad de manejo,

disminución de costos y personal técnico, estabilidad y fiabilidad de los sistemas de emisión audiovisual, etc., la incidencia de la nueva tecnología en el paradigma de teatro multimedia podría manifestarse, al menos, de tres maneras:

Primero, la sustitución mejorada y consiguiente obsolescencia de las actuales tecnologías de comunicación ya utilizadas en el teatro. En una suerte de "darwinismo mediológico, donde las mejores formas se eliminan unas a otras, seleccionadas por la mediósfera en virtud de la supervivencia del más apto (en hacerse recibir)". En la línea hipermedial la digitalización seguirá desarrollándose a pasos agigantados y los creadores la sumarán a su repertorio de recursos expresivos.

Segundo, la creación de nuevos modos de interacción entre el actor, la imagen visual y el espectador, ampliándose las formas de ilusión escénica y las relaciones de espacio y tiempo.

El valor agregado de la máquina sintética, además de su multifuncionalidad y facilidad operativa en la administración de los medios de comunicación ya conocidos, se basa en sus características interactivas. Al igual como es posible establecer una relación interactiva entre humano y computador, por medio de una interfase gráfica que proporcionan distintos programas, como por ejemplo Office, Freehand, entre otros, también es posible establecer un trato relacional entre actor, máquina y espectador, a través de la imagen computarizada en el espacio tridimensional de la escena u otros mecanismos.

Esta nueva relación adoptará, creemos, al menos tres formas: conectividad remota en tiempo real, interacción del actor con una imagen 'inteligente', y participación interactiva del espectador.

La posibilidad de interactuar entre actores o espectadores situados en lugares distintos, a veces separados por miles de kilómetros es una propuesta que comenzó a verificarse a mediados de la década de los noventa, por el grupo español "La Fura dels Baus". Ya no se trata tan sólo de la imagen en vivo proyectada en la escena o fuera del teatro, sino de establecer un diálogo visual y verbal entre actores y espectadores ubicados en dos o más espacios escénicos distantes. De esta manera, el juego performático que se desarrolla en Barcelona, se integra en imagen y sonido en otra performance que se desarrolla paralelamente en Londres. De este modo los espectáculos simultáneos se integran expandiéndolos en tiempo y espacio. Podemos decir que esta modalidad tiene su equivalente en las conexiones satelitales de la televisión abierta que transmiten la noticia desde el lugar de los hechos. Sin embargo, la originalidad del proyecto de "La Fura" no radica en la utilización de un recurso propio de la Tv, sino su transposición al teatro con finalidades expresivas cuya lectura involucra distintas direcciones y niveles de abstracción. Tiempo, espacio, presencia física del actor y espectador, se trastocan con esta propuesta de teatro multimedia.

En relación a la interacción del actor con una imagen "inteligente", podemos señalar que la máquina sintética y su tecnología digital abre la posibilidad de crear programas que pueden interactuar con el actor en función del itinerario de sus movimientos, voz e incluso de sus estados emocionales. Esta tecnología está asociada a los conceptos de Realidad Virtual (RV) e inteligencia artificial. Mientras los apocalípticos ven en la RV el paradigma de la desterritorialización de la comunidad de los presentes en beneficio

⁷ Debray. Op.cit. p248

de la coexistencia virtual de los ausentes, la pérdida del propio cuerpo y en última instancia del ser social, otros, los integrados, esperan el advenimiento de la RV como un esperanzador horizonte de posibilidades para el desarrollo de la humanidad. Paul Virilio (1997:46) resume así su postura desencantada respecto de la RV:

Todo el problema de la realidad virtual es, esencialmente, negar el hic et nunc, negar el "aquí" en beneficio del "ahora". Ya lo he dicho: ¡ya no existe el aquí, todo es ahora! La reapropiación del cuerpo, para lo que la danza supone la resistencia máxima, no es simplemente un problema de coreografía, sino un problema de sociografía, de relación con el otro, de relación con el mundo. De otro modo, es la locura, es decir, la pérdida del mundo y la pérdida del cuerpo.

Todo el problema de la realidad virtual es, esencialmente, negar el *hic et nunc*, negar el "aquí" en beneficio del "ahora". Ya lo he dicho: ¡ya no existe el aquí, todo es ahora! La reapropiación del cuerpo, para lo que la danza supone la resistencia máxima, no es simplemente un problema de coreografía sino un problema de sociografía, de relación con el otro, de relación con el mundo. De otro modo, es la locura, es decir, la pérdida del

mundo y la pérdida del cuerpo.

La RV supone la construcción de ambientes, de mundos que sean indiferenciados de la realidad física. Estos espacios tridimensionales digitales son simulados por medio de programas computacionales y requieren del usuario la suspensión temporal de la incredulidad. En ese sentido, un sujeto inmerso en espacios virtuales podría no llegar a diferenciar entre realidad y mundo simulado. Al respecto, Alejandro Piscitelli, cita al sociobiólogo chileno Humberto Maturana quien señala que:

Existe la certeza de que, para el cerebro, la *indistinguibilidad* entre ilusión y percepción es la regla, no la excepción. Por ende, en esta perspectiva, lo que otorga sustancia al mundo externo –o interno– no es tanto su tangibilidad o consistencia como el grado de consenso que existe entre los individuos que coordinamos acciones en cuanto a lo que es y lo que no es.

En la actualidad existen diversos sistemas de RV, que van desde la simple interacción del usuario frente a la pantalla de su computador cuyas imágenes parecen y se comportan de manera 'real', hasta complejos sistemas de inmersión total. Erwin Piscator y su espacio escénico de inmersión total, ideado hace más de setenta años, se vislumbra como una realidad... virtual.

La tercera área de incidencia de las nuevas tecnologías informáticas se relaciona con la posibilidad de sustituir el cuerpo físico del actor y, de manera equivalente, la transformación del espectador en un telespectador, cuestionando así la necesidad de presencia material de éste en el espacio escénico. Dicha telepresencia también potenciará la acción-participación del público en el juego teatral. El lugar de reunión de actores y espectadores, su nuevo *hic et nunc*, podrá ser un espacio virtual, un territorio desmaterializado creado en base a algoritmos. Todos los sentidos, ojo y oído incluidos, tendrán representantes digitales que actuarán vicariamente mientras los humanos vivencian la experiencia desde sus casas. Artistas y pitagóricos de este siglo se encuentran empeñados en diseñar espacios virtuales que reproduzcan fielmente la realidad. Los espectáculos teatrales se desarrollarán en ellos rebosantes de naturalismo. Una especie de retorno al teatro mimético que prevaleció hasta antes de la ruptura epistémica provocada por los grandes transformadores del teatro del siglo XX. Gordon Craig habrá cumplido su sueño a través de una supermarioneta digital. ¿Absurda prognosis futurista? Bueno, más de alguien está pensando en hacerlo realidad.

El Teatro Multimedia y la Máquina Sintética

Néstor Bravo Goldsmith.

Paul Virilio. *El ciber mundo, la política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 1997, p.46.

Citado por Alejandro Piscitelli, en: Alejandro Piscitelli, *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*, Paidós, Contextos, Argentina, 1995, p.93.

*Registro de
preguntas realizadas
a Nestor Bravo en
Primer Coloquio
sobre
Teoría y Dirección
Teatral en Chile*



*Registro de
preguntas realizadas
a Nestor Bravo en
Primer Coloquio
sobre
Teoría y Dirección
Teatral en Chile*

Profesor Héctor Ponce:

Quizás en la línea de una reflexión más que de una pregunta puntual, quisiera señalar que la presentación que tú acabas de realizar me merece dos comentarios: primero, en el orden de la descripción del objeto, se viene a confirmar un hecho que se puede reflejar, que puede significar avance, préstamo cultural de medios, de los soportes de comunicación aplicado, en este caso, a una manifestación artística, como es el teatro concretamente. Dentro de eso me parece que hay un hiato, un salto, un vacío en la descripción que haces en relación a la vinculación con el soporte, la parte tecnológica. Creo que la parte de la historia que tiene que ver con la influencia de los medios, ha sido bastante bien descrita ya, por ejemplo, por Pierre Bourdieu, Lefevre. Creo que se puede hacer un orden diacrónico de eso y creo que tú lo haces: citas bastante, se torna bastante barroco el enunciado o por momentos. No me queda claro dentro de este comentario la vinculación con la propuesta que tu quieres hacer, si es que finalmente se quiere

establecer este modelo, yo observo que hay un desfase estético, metodológico y científico en la constitución de este modelo, si es que la propuesta es establecer un modelo ¿ Dónde nos quedamos? En la parte del soporte o vamos a hacer una pauta de análisis de investigación para el lector o, simplemente, vamos a dar cuenta del fenómeno que está ocurriendo, sociológico, etc.

Profesor Néstor Bravo

Si existe el vínculo epistémico en esta entidad paradigmática, y podemos partir con Gordon Craig y de otros directores y creadores de la primera treintena del siglo XX.

Voy a leer un comentario de un autor sobre esto: "Creo

que llegará el tiempo en que podremos crear obras de arte del teatro sin servimos de la pieza escrita, sin servimos de los actores. Pero creo igualmente en la necesidad de elaborar cotidianamente en las condiciones actuales. Me parece que es más cómodo para el hombre crear, fabricar un instrumento con ayuda del cual expresar lo que quiere decir, que usar su propia persona, por consiguiente hay que desechar por completo la idea de que el cuerpo humano pueda servir de instrumento para expresar el movimiento. No se puede decidir aún el nombre exacto que llevaría este arte..." "Cuando haya terminado ese instrumento y realizado sus primeros ensayos, también otros los construirán análogos" - aquí está la frase más conocida de este autor de principios del siglo pasado - , "y el actor desaparecerá y en su lugar veremos un personaje inanimado que llevará, si queréis, el nombre de la supermarioneta". Esto más que ser una metáfora provocadora, por los antecedentes

*Registro de
preguntas realizadas
a Nestor Bravo en
Primer Coloquio
sobre
Teoría y Dirección
Teatral en Chile*

que este autor vuelca en sus textos y por los comentarios de otros autores, trató de completar esta idea, esta visión, caracterizada por la mecanización, irresistible proceso que abarca todos los dominios de la línea del arte. Esto que podría haber sido dicho por cualquier contemporáneo nuestro, lo dijo Oskar Schlemmer en los años veinte. Hizo una tipología muy interesante que ha sido aplicada por los hermanos De Toro, por ejemplo. No hay diferencia pero él lo hizo sesenta años antes. Primero en esta tipología dice "el creador escénico tiene actualmente tres posibilidades: trabajar en el perfeccionamiento de las coordenadas actualmente existentes. Esto equivale a aceptar utilizar las concepciones escénicas en rigor" (teatro antropológico, teatro tradicional, por decirlo así) "en este caso la labor es realizar puestas en escena gracias a las cuales se ponga al servicio del poeta (dramaturgo) y del actor y de a su obra la forma óptica necesaria". Poco después dice que "También existe el creador escénico que puede entrar a otros dominios, especialmente los visuales en los cuales el poeta y el actor están dominados por los efectos ópticos o sólo llegan a ser eficaces gracias a ellos. También existe un tercer dominio, extraño para el poeta y para el actor, como el de juegos de formas y colores y de figuras anónimas movidas mecánicamente" Y después dice algo muy interesante, y ésta es la otra opción "Apartarse por completo del teatro existente y sumergirse en el océano de la fantasía y de las posibilidades remotas".

Esta tipología que habla de un teatro que se estaba haciendo, un teatro innovador que podría hacerse y otro que no podría hacerse en ese momento pero sí en alguna época futura y él le llama "teatro del mañana", encaja a la perfección con lo que es posible hacer ahora. Con estas figuras digitales manipuladas desde un ordenador se ha verificado, se está verificando hoy día con más tecnologías.



in situ

*Registro de
preguntas realizadas
a Nestor Bravo en
Primer Coloquio
sobre
Teoría y Dirección
Teatral en Chile*