

VIDEOESCENA EN LA DIRECCIÓN ESCÉNICA I.

Agradecer a Javier Trillo por las horas perdidas hablando y haciendo teatro, que sin duda dan lugar a las siguientes reflexiones.

Introducción.

La intención de este artículo no es otra que hacer un alto en el camino para teorizar sobre años de trabajo con la videoescena, desde varios puntos de vista: como director de escena, como productor, como diseñador y como técnico de espectáculos con videoproyecciones. De esta manera no pretendo realizar un análisis académico que concluya en una metodología certera... mi pretensión quizá sea mucho más egoísta: hacer acopio de los pensamientos que muchas veces no son apreciados en el ritmo de creación propio una producción escénica, para así poder dar paso a nuevas fases de la relación entre la tecnología audiovisual y la puesta en escena. Espero que este artículo, esencialmente divulgativo, sea del interés del lector y me pongo a su disposición para cualquier comentario al respecto, pues quizás este sea el principio de una investigación más amplia y cualquier intercambio de ideas será bien recibido, para lo que les dejo mi contacto: davitxun@gmail.com

Punto de partida. Definición de videoescena.

Llamamos videoescena al uso de los audiovisuales en las artes escénicas, es por ende una herramienta más de significación a merced del diseño de puesta en escena que el director tiene a su disposición para elaborar un espectáculo en combinación con las demás herramientas: escenografía, vestuario, espacio sonoro, iluminación....

“Las proyecciones responden a todas las funciones dramáticas imaginables: a efectos de ambientación, distanciamiento a través de palabras, cuadros o ilustraciones, confrontación de lo vivo con lo imaginario, visualización de un detalle de la actuación filmada en directo, ampliado y transmitido por las pantallas de vídeo; o simplemente, fanfarronería tecnológica...”

P. Pavis

Es pues responsabilidad del director entender los mecanismos de producción así como los estético-semánticos para asegurarse de la necesidad de los audiovisuales dentro del conjunto de la puesta en escena y de cómo se interrelaciona con los demás componentes escénicos. El director de escena no ha de ser un video creador, pero ha de saber necesariamente cómo comunicarse con sus colaboradores y controlar la viabilidad de lo que está demandando, pues, al contrario que otros elementos, el video en muchas ocasiones es muy difícil de modificar, como estamos acostumbrados en lo teatral, donde una decisión puede llegar en el último momento de la producción con respecto a vestuario, escenario, movimiento actoral, estructura dramática, interpretación, etc...

Este diseño y combinación de condicionantes materiales han de estar, necesariamente bien organizados dentro del plan de ensayos / conjunto de la producción. De esta manera el trabajo de audiovisuales muchas veces obligará a acelerar el proceso de ensayos para poder filmar los contenidos y poder incorporarlos después. Lo que nos obliga a una mayor concreción desde el origen.

Del mismo modo que entendemos que no hay dos planteamientos iguales y que cada diseño de producción/ensayos dependerá del diseño de la puesta en escena, el uso de audiovisuales está sometido al sentido y significación de los contenidos y elementos técnicos que utilizemos. Estamos ante un sistema de producción mixta, en la que la

producción teatral ha de entender la producción audiovisual y viceversa, porque un plano se tarda mucho en elaborar y ha de plantearse con máxima exactitud. Por lo que un planteamiento erróneo en el diseño de producción / ensayos puede llevar a un resultado no controlable y azaroso. Lo cual no debe ser permitido desde nuestro oficio.

¿Para qué sirve la videoescena? / FUNCIONES

Dentro de la puesta en escena y en interrelación con los demás elementos, el video puede cumplir muchas funciones además de las que intrínsecas a su lenguaje .

- 1.-Completa la narración escénica dentro de la lectura contemporánea del director.
- 2.-Aporta campos de significación que amplían el sentido de las escenas. Creando niveles de lecturas diferentes completando el sentido de la escenificación.
- 3.-Introduce en la puesta en escena efectos que generan extrañamiento, generando un foco de atención cuya recepción tiene otras relaciones con el espectador.
- 4.-Completa el discurso estético de la puesta en escena en el sentido visual. Los audiovisuales deben desempeñar una función concreta en el espectáculo. Entre sus posibilidades narrativas podemos señalar, por ejemplo: subrayar la línea temporal de la acción, aportar información narrativa como la determinación geográfica, cultural y social, creación de espacios ajenos a la escena, etc...
- 5.- Puede transformar o modificar los objetos y elementos escenográficos cambiando el significado de los mismos.
- 6.- Sirve para la evocación de ambientes y creación de atmósferas y estados de ánimo.
- 7.- Sirve para aportar información específica y concreta, mostrando documentos, carteles,..
- 8.- Crea metáforas visuales.
- 9.- Abre un canal de gamificación, esto es la posibilidad de una interacción entre los audiovisuales y el espectador, sean en directo o no, que genera una relación entre tecnología y público que complementa la escena.
- 10.-Propicia transiciones en conjunto con los demás elementos escenográficos y musicales.
- 11.-Sirve para crear personajes virtuales.
- 12.-Se emplea como didascalía, incluyendo datos que conciernen y sitúan la acción dramática.

Quiero señalar que quizá hoy en día estamos viendo cómo el uso de las videoproyecciones está bajo, lo que yo llamo, *la maldición del telón pintado* que parece perseguir a la puesta de escena desde el s. XIX, reduciendo el uso de los elementos escénicos a un solo sentido o peor aún a la gratuidad de su utilización. Existe un abuso de la proyección que no aporta, que se limita a decorar. Por lo que es necesario que desde el principio del trabajo dramático y de dirección de escena se plantee si realmente es necesaria o no la videoescena. Pues si seguimos por ese camino se perjudicará tanto al trabajo de puesta en escena como al de videoescena.

TIPOS DE CONTENIDOS DE PROYECCIÓN

Una vez que consideramos que el uso de audiovisuales es necesario para la puesta en escena por motivos de lectura contemporánea del espectáculo debemos definir la relación semiótica dentro de la dramaturgia y con los demás signos de la puesta en escena. Debemos elegir qué tipo de audiovisuales vamos a realizar atendiendo a sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción. Para ayudarnos a elegir debemos diferenciar una tipología escénica, por lo que nos centraremos en dos grandes grupos según se produzcan los contenidos audiovisuales.

- Video en vivo.
- Videos ya grabados

De base, los audiovisuales en escena generan un extrañamiento que el público asimila a priori como ya elaborado, como controlado por el espectáculo, es decir, que no está siendo emitido en directo. Hay que tener especial cuidado con esta relación pues si no está clara podemos llevar a un malentendido bastante común: el espectador identifica como grabado lo que es en directo. Al trabajar con video en vivo es necesario que se codifique el nexo o fuente que genera el video. Si controlamos esta relación se puede crear una interacción muy interesante entre lo falso y lo verdadero que en audiovisuales es muy atractiva.

Pero pasemos a definirlos un poco:

Videos en vivo.

Son aquellos audiovisuales que se editan en directo con el sistema técnico del espectáculo, creando a tiempo real los videos, ya sean mostrados como tal o procesados mediante software específico.

La herramienta tradicional que nos encontraremos será la cámara, ya sea porque realicemos un circuito cerrado de cámaras o porque utilicemos la cámara en mano por un técnico/camarógrafo o un actor. En sí el objeto *cámara* puede ser tratado de muchas maneras, ya sea como un rasgo del personaje por ejemplo un reportero, un turista,... pero es habitual utilizar el objeto como elemento distanciador, y jugar con esa dicotomía de imagen real con imagen proyectada, acentuando la creación de primeros planos que en teatro principalmente han sido realizados mediante la luz. En teatro de objetos el trabajo con la cámara ha conseguido redimensionar la escena, de tal manera que trabajar con cámara en una maqueta nos da juegos escénicos y dramáticos en los que el actor se convierte a su vez en manipulador.

Hoy en día las posibilidades se han multiplicado exponencialmente, por ejemplo, al poder emitir / recibir señal de video mediante wireless podemos utilizar múltiples dispositivos con cámara incorporada, véase cámaras handycams, dispositivos móviles tipo ordenadores portátiles, móviles, tablets,.. Mediante una red wifi y un software como por ejemplo Epoc Cam podemos sincronizar, editar y procesar vídeos en tiempo real.

Cada vez nos encontramos con más herramientas que nos pueden generar contenidos audiovisuales a tiempo real. Por ejemplo un simple editor de texto de un ordenador puede crear una dramaturgia en vivo con ilimitadas posibilidades. Al igual que un software con Adobe Photoshop puede, mediante una tableta Wacom, por ejemplo, dar la posibilidad de pintar en directo,... Generar contenidos audiovisuales en vivo es cada vez más sencillo y dan al trabajo dramático nuevas líneas y relaciones con el hecho escénico. En conclusión, la imaginación escénica está viviendo una revolución con la utilización de estas tecnologías.

Tras la aparición del denominado Live Cinema, se han desarrollado múltiples herramientas para el procesamiento en vivo de una señal audiovisual. Pudiendo ser mezclada, o transformada con contenidos ya grabados con anterioridad. Hace años, por ejemplo, hacer un chroma key en escena sería casi implanteable o costosísimo, hoy en día es viable. Resultado de este desarrollo es la interacción de los audiovisuales con el movimiento escénico. De tal manera que la orden que activa el video puede estar en manos del actor. Como puede ser el caso de experiencias a partir de cámaras de infrarrojos de detección de movimiento como Kinect o software y hardware derivado del mundo de los videojuegos, tipo wii por ejemplo. De esta manera los contenidos audiovisuales son manipulados por el actante, bien sea actor, bailarín, técnico, etc...

Con el Teatro inmersivo y la gamificación, nos vamos encontrando ejemplos en los que los audiovisuales son incluso el canal mismo entre la escena y el espectador, vía gafas de realidad mixta o de realidad virtual en los que la generación de audiovisuales puede ser el propio entorno global del espectáculo.

VIDEOS YA GRABADOS

A la hora de elaborar un trabajo de videoescena utilizando contenidos ya filmados nos encontramos con diversas fuentes donde poder suministrarlos de contenidos:

- Videos seleccionados en librerías audiovisuales ya sean de pago o gratuitas.
- Documentos , archivos históricos, fotografías...
- Creación propia. En mi opinión es lo más interesante para la puesta en escena, sin catalogarlos como sencillos o complejos, tener el control sobre la creación de los contenidos es lo óptimo en un espectáculo, pues de esta manera nos ajustaremos a las necesidades de la escenificación, y podremos realizar los subrayados relacionados con el núcleo de convicción dramática.

Nuestros audiovisuales podrán cumplir la función diseñada, ya sea para ejercer como acotación o didascalia, como creación de personaje, como atmósfera o como un personaje en sí... contenidos específicos que son creados con intencionalidad única. Pero la cruz de la moneda es que el medio audiovisual tiene sus propios procesos y ritmos y combinarlos con los escénicos tiene sus particularidades. Por lo que la primera pregunta que deberemos hacernos es si cumplimos el perfil de director fílmico o si necesitaremos apoyo en ello. Es común que el director de escena tenga la sensación de que su trabajo es extensible al fílmico, y no es cierto, son medios distintos con códigos distintos y conocer las herramientas de uno no implica conocer las del otro y viceversa. Para ello el director tiene la obligación de saber si es capaz o no, y en este caso rodearse del, o los, colaboradores necesarios, implicándoles en el diseño de puesta en escena desde el primer momento.

Otro error muy frecuente es el de designar la tarea a un video creador y esperar a que proponga contenidos. La realidad que se pretende construir es ante todo escénica, por lo el video creador tendrá que estar presente en el proceso de diseño, ensayos y realización para entre todos los colaboradores proteger la lectura contemporánea que se ha planteado desde la dirección de escena. De todos es sabido que el teatro es un trabajo de equipo, y es el director el que tiene que proporcionar ese ambiente de trabajo participativo de todos los colaboradores. Nos centraremos en la elaboración de estos contenidos pues a diferencia de los videos en vivo, estos han de estar terminados para el espectáculo, disminuyendo y acotando la capacidad de improvisación en directo.

El uso de tecnología audiovisual en espectáculos a nivel profesional es caro. Y debemos tratarlo como un condicionante económico de la puesta en escena. Hay que tenerlo en cuenta y diseñar un calendario que incluya ensayos, materiales específicos y

asistencia de técnicos profesionales que planteen al diseñador de video las condiciones adecuadas para realizar su trabajo en el tiempo adecuado pues en muchas ocasiones me he encontrado con esa extraña fe en que *“cuando haya proyecciones verás como encaja”* procrastinando la incorporación del video al último momento, ya sea por las condiciones de la sala de ensayos, por no estar terminado el trabajo audiovisual o por ahorrar costes.

Durante la realización del diseño hay que entender que los procesos de edición de video en estudio establecen una recepción ante el director y los diseñadores muy diferente a la de la recepción en un escenario. Tenemos muy asumido que lo que sucede en una pantalla puede aislarse de lo que pasa alrededor y focalizamos la vista en esa pantalla. En cambio en un escenario ese video que nos parecía maravilloso en la pantalla de una computadora puede ser desastroso pues es parte de una composición global, que nos da la escena, por lo que un simple movimiento escénico mal acompasado con el video nos puede distraer del foco de atención real. El caso más claro, que revisaremos más adelante, es el del ritmo. El ritmo audiovisual y el escénico funcionan de manera diferente, y si entre ellos han de interactuar, se crea un ritmo nuevo que hay que buscar desde el principio de ensayos para tenerlo preparado en la grabación de los contenidos.

Planificación

- Diseño
- Ensayo
- Grabación de contenidos y producción audiovisual
- Reensayo
- Postproducción
- Preestreno.
- Estreno

Diseño

Es el estadio más creativo en el que se deben concretar las líneas estéticas y semióticas, plantear los elementos con los que se trabajará e intentar visualizarlos. Es el terreno en el que el director de escena se mueve con mayor soltura y debe definir el sentido y significado de las distintas videoescenas y su uso. Además se establece el calendario de producción y sus ritmos y la coordinación entre las partes.

No está de más recordar que en lo escénico hasta el último día puedes cambiar cosas por que sean necesarias o por que en el proceso de ensayo se han descubierto claves que hacen cambiar de opinión con respecto a la puesta en escena, al ser algo vivo, por ejemplo *“Una escenografía puedes pintarla de verde en el último momento”*, pero un video grabado no se cambia de la misma manera, puede ser modificado en montaje, con efectos,... Hay que tener en cuenta que si has grabado una chabola, siempre será una chabola ,no pretendas que sea un rascacielos.

Como se ha hablado en la historia de la ópera con respecto a la música y el libreto o texto, unas veces la música estará al servicio del texto y otras el texto al servicio de la música hasta que Wagner proponga su Gesamtkunstwerk (obra de arte total) para fusionar todos los elementos en uno. A partir de ahora siempre estaremos hablando en este sentido a la hora de la creación de contenidos de video, pues de otra manera siempre habría un elemento que determina al otro: escena al servicio del video o viceversa.

Ensayo

Al trabajar con audiovisuales hay que estudiar qué grado de sincronía vamos a necesitar, y es en la primera etapa de ensayos cuando han de definirse esos tiempos y ritmos. Es una etapa clave. Al actor se le pedirá un compromiso para acelerar los procesos y utilizar su

técnica, pues hay que hacerlos efectivos para grabar el video.

Este período de ensayos es muy entretenido, los actores , director y colaboradores han de trabajar el detalle y suele emanar muchas ideas y posibilidades. En esta definición de la escena se hay que concretar qué tipo de sincronía técnica realizaremos, acercándonos más a un trabajo coreográfico que al habitual de creación de personajes, análisis de la acción, etc...

Cuanto más definidos estén esos tiempos mejor, procurando tener la sensación de un resultado de exhibición a público. El diseñador de video deberá ir implementando contenidos, si los tuviese, en este proceso, pues de esta manera se apoyará el trabajo del resto.

Grabación y producción audiovisual

Una vez decidido qué se va a proyectar y ensayado de qué manera con los actores, llega el momento de la grabación de video. En varias ocasiones he tenido la oportunidad de trabajar en platós amplios donde poder tener el set de grabación y al lado un set con actores en vivo realizando parte o la totalidad de lo ensayado previamente. De esta manera creamos lo que podríamos llamar doble-combo. Por un lado podremos observar el directo y por otro lo que se está grabando, pero ante todo, es importante no dejarse llevar por lo escénico y visualizar el combo digital, el que muestra lo que se está grabando.

Es importante transmitir confianza y calma al equipo artístico porque el trabajo para video difiere con el de escena en ritmo y generalmente se tiene la sensación de que los actores que están siendo filmados están forzados. Por lo que en la medida que se pueda siempre es beneficioso hacer visualizaciones para entenderlo.

Reensayo

Cuánto antes se pueda tener un pre-montaje en bruto para ensayar mejor. Toca ver si lo ensayado y lo grabado encaja o no. Para ello tenemos que tener a nuestra disposición una serie de condiciones que propicien el ensayo con audiovisuales, ya sea en esquema o en su totalidad. Es decir, proyectores, soporte de proyección, técnicos y diseñador de video, además de los colaboradores habituales.

En varios procesos similares me ha ocurrido una experiencia muy curiosa. En la interpretación de los actores, al igual que al principio la aportación es muy creativa, nace con la presencia de los videos una especie de horror vacui en el que el actor tiene la sensación o necesidad de rellenar cada espacio de tiempo con alguna acción o gesto. Me refiero a espectáculos en los que un actor en vivo tiene un diálogo o interacción con lo grabado (ya sea gestual o verbal). Esto se debe a que nos da la réplica un video, algo virtual y digital, que siempre hace exactamente lo mismo dándonos la sensación de aburrirnos,.. por lo que es lógico sentir esa sensación de que la escena se cae y querer rellenarlo.

Es el momento en el que el director de escena debe recordar la primera fase de ensayos y hacer partícipe al actor de la composición visual de la escena, un trabajo muy técnico que puede a veces desesperar y hacer caer en la desidia. Como un titiritero y su títere el actor se convierte en una nariz, una flecha que indica donde hay que poner el foco de atención y tiene que dejar que este foco respire a la par que mostrar escucha. Un manipulador si no mira al títere y mira al público genera la sensación de ser dos cosas distintas, al igual que si ambos ,títere y actor se miran entre sí, quizá sea el inicio de alguna interacción.

En esta fase tiene que estar cerca del diseñador de video para ver cómo funcionan los

ritmos escénicos y cómo estos se pueden mejorar. Si hay que eliminar algo, si hay que cambiar la velocidad, etc....

Si de todos es sabido que una planificación buena de ensayos es una de las tareas del director de escena, aquí llegamos una de las conclusiones más importante de este escrito: *La técnica también se ensaya*. Y evidentemente esto ha de estar planteado en la hoja de ruta del director de escena y el director de producción.

Es necesario que los colaboradores, diseñadores y técnicos, sean conscientes de cómo ha de ser un ensayo teatral y hay que esforzarse para crear en cada estadio el mejor de los sistemas técnicos posibles para que los actantes puedan incorporarlo a su trabajo. Quizá sea este uno de los puntos más importantes

Hoy en día tenemos herramientas que nos permiten a tiempo real procesar contenidos audiovisuales y cambiar parámetros in situ. De esta manera hacerse un equipo técnico/diseño que esté preparado y darle su tiempo durante ensayo, es decir, incorporar los audiovisuales.. nos lleva de la mano a experiencias muy productivas. El concepto Live Cinema, que emana de los primeros VJ (Video Jockeys) nos ha dejado herramientas y software que nos permiten editar, dar efectos, trabajar con imagen en vivo... hará que los ensayos sean muy efectivos

Este tipo de ensayo no es un ensayo técnico “a pies”, como se suele hacer, si no que es un ensayo creativo en el que el conjunto de colaboradores y actantes se sumergen en la puesta en escena de modo previo. Muy beneficioso para entender la atmósfera que creará el espectáculo. El director ha de trabajar duro para tener este tipo de ensayos cuanto antes pues es cuando podrá ver un primer resultado, con todas las opciones para modificarlas si algo no encaja. Si el desarrollo es correcto el trabajo se centrará en confirmar los tiempos, la escala y el movimiento escénico.

Postproducción

Será el momento de aplicar todo lo probado en el estadio anterior y empezar a secuenciar y optimizar los recursos para luego lanzar los videos. Es muy importante definir quien dispara, si es el técnico, si es el actor, sincronizado con la la música,... A veces sobrecargamos al actor de pies de sincros sin necesidad. Hay que tener control sobre los contenidos, elaborando bucles, coleos,.. para poder propiciar la edición en directo sin que todo recaiga en el actor.

Para eso es importante que los colaboradores informen al director de escena y den a conocer el software adecuado y hasta dónde llegan sus posibilidades y limitaciones. Pero es importante que el director de escena se acerque a estos conocimientos y al lenguaje para poder comunicarse en un punto intermedio.

Preestreno.

Es el momento de coordinar todos los elementos. Siempre es la primera vez que se juntan frente al público por lo que hay que entenderlo como parte del proceso de investigación y saber reaccionar con las conclusiones que se saquen de este.

Mención especial hay que hacer al famoso y temido “Ensayo Técnico”. Como buen equipo, este tipo de ensayos es necesario para todos, es decir, todos han de favorecer el trabajo de todos. Un prueba de sonido, de la microfonía, la adecuación de los tiempos de una secuencia de luces o de video, han de estar en la misma consideración en el ensayo que un movimiento escénico o un cambio de vestuario. Si no entendemos que la semana de preestreno es vital para diseñar lo que será la gira de una producción, siempre se tropezará en los mismos errores y siempre se dejarán tareas por realizar que difícilmente se

solucionarán.

Estreno.

Se cierra el proceso y empieza el seguimiento. Todo está contrastado y en su lugar. Confrontamos nuestro trabajo con el público por primera vez, debemos estar abiertos a sus reacciones y lecturas que inevitablemente completan el proceso iniciado hace meses, y valorarán el éxito o fracaso de nuestras propuestas. Ante todo mucha calma y mucha mierda para todos.

CONCLUSIONES

El director de escena ha de entender y transmitir que iniciar un proceso de creación de contenidos audiovisuales es un trabajo intenso y largo, en el que la búsqueda de una ejecución técnica de los intérpretes en ensayo limitará el proceso habitual de ensayo-error. Por eso es tarea del director controlar los tiempos y muy importante, no cegarse y saber valorar que si no funciona, siempre se puede suprimir antes de proyectar algo equivocado o sin sentido. Dificil decisión si atendemos al esfuerzo realizado tanto económico como de diseño.

En definitiva, los audiovisuales son una herramienta viva a disposición de la imaginación dentro de lo podríamos llamar I+D+I de las artes escénicas. En condiciones de producción óptimas nos iremos encontrando cada vez más programadores informáticos para desarrollar efectos o interacciones específicas en los espectáculos, gracias a que cada vez más la técnica es más accesible a la programación, no obstante, al igual que un director de escena no tiene que saber pintar, coser, o construir, no tiene que saber programar o realizar videoescenas pero sí tiene la obligación de rodearse de colaboradores que puedan ejecutar estas labores y esforzarse en entender su lenguaje y técnica para poder hacerles partícipes del diseño final de la puesta en escena y su sentido.

Los objetivos de la segunda parte de este artículo serán los de analizar cuestiones técnicas que han de considerarse como nociones fundamentales para entender la relaciones entre video, escena y público. De esta manera abordaremos: La sincronía escena-video, la anamorfosis y el videomapping, el trabajo de la escala, la búsqueda del ritmo unitario, el punto de vista y el trazo del movimiento escénico, el raccord escénico y los soportes de proyección. Al igual que empezaba estas palabras, tomando esta publicación como algo vivo, me pongo a disposición de cualquier intercambio de ideas que puedan sugerir estas reflexiones.

VIDEOESCENA EN LA DIRECCIÓN ESCÉNICA II.

En este segundo bloque de reflexiones acerca de la vídeo-escena y la dirección escénica querría tratar ciertas nociones fundamentales en el trabajo de diseño y realización de una escenificación en relación con la utilización de vídeo. Al igual que empezaba este artículo en la primera parte, me pongo a disposición de quién quiera aportar, corregir o intercambiar ideas respecto a este tema en el correo electrónico davitxun@gmail.com.

El soporte de proyección

Esta decisión será una de las primeras consideraciones al abordar la vídeo-escena de una puesta en escena: la definición de los soportes de proyección. Esta tarea se debe plantear conjuntamente con el diseño escenográfico, no sólo por un motivo espacial, si no también por el tratamiento que se dé a esos soportes en lo que respecta al color, textura,... que establecerá el discurso estético en general que afectará a la escenografía como a la producción audiovisual. Es indispensable que en este primer estadio esté coordinado con la supervisión del director técnico del espectáculo y el director de producción, pues es aquí donde nos encontraremos posibles problemas de viabilidad si no se tiene en cuenta.

Queremos evitar la utilización de la palabra “pantalla” de manera consciente pues una pantalla de proyección es un tipo de soporte con una significación específica en escena, una pantalla es eso, un lugar práctico donde proyectar que debe estar incluido en el diseño escenográfico, ya sea una pantalla incluida en la localización donde suceden los acontecimientos o porque sea una pantalla sin más donde se proyectan las imágenes, sin ninguna consideración más. Véase una pantalla en un aula, una conferencia, pantalla de cine Elegir una pantalla como soporte de proyecciones implicará decisiones estéticas conscientes.

El soporte de proyección es el lugar donde se reproducirá el vídeo realizado. Hoy en día podremos utilizar múltiples objetos/soportes que técnicamente pueden ser controlados en escena. Para ello tenemos que tener en cuenta un abanico de posibilidades que se comprenden desde una tableta o un teléfono móvil , una pantalla de ordenador, televisor, una pantalla led, pantalla, un ciclorama, los elementos escenográficos o el mismo cuerpo del actor. Podremos tener soportes móviles o fijos según las posibilidades técnicas que dispongamos en la producción, ya que desde el software informático tenemos diversos programas que nos posibilitan proyectar en múltiples soportes, acotando la zona de proyección a ellos de una manera limpia (Videomapping, motion tracking,...).

Gracias a este desarrollo tecnológico en el campo de las artes escénicas estamos viendo cómo se multiplican los significados y relaciones semánticas con los elementos tradicionales utilizados en teatro. No hay que dejar pasar este aspecto pues será clave: No es lo mismo proyectar sobre el cuerpo desnudo de un actor que sobre una pantalla, el discurso estético es totalmente diferente proporcionando al trabajo dramático nuevos campos de significación tanto poéticos, como temporales, espaciales, históricos,...

SIMON MARCHAND FIZ: El arte objetual alcanza su plenitud en sus posibilidades imaginativas y asociativas, libres de imposiciones, en el preciso momento en que el fragmento, objeto u objetos desencadenan toda una gama de procesos de dacción de nuevos significados y sentidos en el marco de su banalidad aparente. (1986, p.168)

Estamos acostumbrados a trabajar con el aporte dramático de los objetos y de la escenografía. Éstos nos proporcionan datos del contexto histórico y social, nos sugieren sensaciones y evocan por sí mismos, ya sea de manera explícita o por medio del formalismo; así pues con la combinación de dichos objetos como el collage, ready made, assemblage, kitch, objet trouvé, entre otros, que confían en la expresividad de los objetos cotidianos, de los fragmentos y la acumulación de cosas.

El objeto/escenografía al convertirse en soporte de proyección puede perder su esencia, o no, siendo contenedor de imágenes simplemente o proporcionar una relación poética con dichas imágenes. Por lo que la semiótica de los objetos cambiará y aportará nuevos significados.

Por ejemplo, proyectar en una maleta de viajes nos evocará de manera diferente a proyectar en una simulación al muro de Berlín, o al escaparate de una tienda o a una estructura geométrica blanca.

En teatro estamos acostumbrados a que un elemento escenográfico se utilice para múltiples propósitos, haciéndole trascender de su propia esencia y convirtiéndole en otra cosa, ya sea metonímicamente, como por semejanza,... de esta manera el objeto al ser proyectado alcanza otra dimensión que no hay que desdeñar.

PROBAR. Investigar

Quizás una máxima que debiéramos aplicar siempre es “No dar nada por supuesto”. Los materiales y la luz nos sorprenden bastante encima de un escenario, pues ya si la luz tiene el componente formal que necesitamos utilizar para la puesta en escena podemos encontrar hallazgos estéticos en principio no buscados para bien o para mal.

De esta manera, sabiendo que podemos mapear cualquier superficie en tres dimensiones (videomapping) , no solamente debemos fijarnos en la forma sino también en la textura. El material donde se proyecta puede ser un PVC de ciclorama o madera, metacrilato, gasa tul gobelin,..... Será muy interesante probar, en la fase de diseño del espectáculo, con diversos materiales para ver cómo responden a la incidencia de la luz. De esta manera nos encontraremos reflexiones y refracciones diferentes según el material y su textura, y éstas a su vez nos aportarán al mismo de diferente manera. Es por todo esto por lo que desde el taller de escenografía deberemos tomar consciencia para no errar en la ambientación y el tratamiento de la escenografía.

Una gasa de tul gobelín dejará pasar la luz y manchará lo que haya atrás, pero también nos dará la posibilidad de iluminar a un actor detrás de ella, dando una sensación diferente. Esta misma gasa, si se pintara quizá nos diera otra reacción a la luz. Otra cosa muy diferente sería proyectar sobre una cortina de agua o madera, o una textura arenosa,

tela.....

De esta manera luego también poder atrezzar y texturizar los materiales. Podremos tratar el vídeo para proyectar sobre un fondo gris o rosa. Aunque evidentemente el blanco es lo mejor para proyectar, no podemos dejarnos llevar por el blanco como condicionante práctico para proyectar pues también nos conduciría a un código estético el cual quizá no beneficia a la propuesta.

En conclusión, durante el período de diseño este paso no ha de saltarse y no hay que figurársel., por lo que en mi opinión, el diseño no solamente debe hacerse desde es análisis formal y las propuestas clásicas de maqueta, si no que en la medida en que la producción lo permita habría que probar ciertos elementos. Es fundamental que entre colaboradores se prueben materiales, vestuario, escenografía y maquillaje ya que como comento, serán modificados al proyectar , por lo que hay que ver las variables desde diseño pues quizás una aberración de la luz quizá se convierte en un gran acierto para la propuesta

El Vídeo mapping. La anamorfosis.

Este concepto de soporte de proyección viene de la mano de los continuos desarrollos técnicos por lo que es común escuchar vídeo mapping en producciones escénicas. El vídeo mapping es una técnica que nos permite crear superficies y seleccionar dónde queremos proyectar el contenido audiovisual o parte del mismo en objetos tridimensionales. No se trata más que realizar una anamorfosis de la imagen proyectada para que dé la sensación óptica deseada. De esta manera podremos elegir una imagen o parte de ella para componer encima de un escenario visualmente.

Para realizar un vídeo mapping tenemos que tener en cuenta los recursos técnicos-producción que tendremos en temporada y gira como pueden ser la fuente desde la que se manda la señal de vídeo, software necesario así como licencias, número de proyectores, ángulo de las lentes,..todo ello ha de estar en concordancia con nuestras necesidades. Para ello debemos saber las dimensiones del soporte de proyección así como si éste está en movimiento o no. Como bien sabemos todxs, una gira necesita de la continua adaptación del montaje y de sus necesidades a las dotaciones técnicas de los espacios donde va a realizarse. Para ello la figura del jefe técnico que coordina todos estos condicionantes es de una importancia suma para asegurarnos que el espectáculo tenga una adaptación a gira coherente y no se desvirtúe el espectáculo. ¿Es o tiene el director de escena que responsabilizarse de este asunto?. Pues dependerá de la estructura de producción del espectáculo, pero al igual que el director de escena trabaja con visuales y trazo escénico, deberá atender a estos puntos para asegurarse de que la lectura contemporánea de la puesta en escena no sea alterada. Por lo que al igual que pensar “eso ya lo veremos en el teatro” puede dar error, confiar en que las dotaciones técnicas van a tener los proyectores que necesitamos, los soportes que necesitamos, las lentes, el cableado, en definitiva, un sistema estable de proyección.. puede convertirse en un gran problema técnico.

Normalmente realizamos este trabajo de mapping en elementos estables y en una posición adecuada pero ahora mismo podemos estar hablando de movimiento en el vídeo, lo que sería un “tracking de vídeo” a los soportes, desde elementos geométricos simples como tridimensionales complejos, como puede ser el cuerpo humano. Si nuestro presupuesto lo permite, las posibilidades de adecuar audiovisuales a superficies tridimensionales ya son

viables, técnicamente hablando.

Otro concepto técnico del que estamos acostumbrados a escuchar desde el mundo técnico es el “Blending”, que no es más que aprovechar la luminosidad de uno o más proyectores para abarcar un soporte de grandes dimensiones emitiendo la misma señal.

Compositivamente hablando, gracias al vídeo mapping podremos estar proyectando en un elemento o en un conjunto de elementos colocados en el espacio. De esta manera, podremos emitir el contenido igualmente como una imagen desfragmentada (y que la visión humana la junte en una) o emitir diferentes imágenes en varios espacios. A partir de aquí nos encontramos con un elemento siempre deseado en escena, trabajar con la escala y en definitiva con el plano general transformándolo a plano detalle si fuera necesario. Definir la escala que estamos proyectando será un juego estético añadido por el vídeo. Tomando por ejemplo una hipotética representación del texto de J. Swift “Los viajes de Gulliver” tendríamos en los audiovisuales un gran aliado para poder realizar las diferencias de escalas entre los personajes.

-EL VÍDEO ES LUZ

A esta altura decir lo siguiente quizás suene demasiado obvio, pero como todos sabemos, en teatro a veces lo obvio no se ve con claridad, en fin: EL vídeo es luz. Ya sea emitida mediante televisiones, pantallas, videoproyectores, dispositivos móviles,... sin luz no veremos vídeo alguno. Y como luz que es hay ciertas condiciones a tener en cuenta.

-La temperatura de color de los aparatos de videoproyección. Normalmente la temperatura de color del videoprojector suele ser muy diferente a la luz convencional y predominar sobre ésta. Por lo que desde el principio hay que valorar si los proyectores de vídeo pueden incidir en el actor y el efecto que ésta puede provocar, pues aunque subamos de intensidad la luz, no dejaremos de ver la proyección sobre actores y otros elementos.

-La luz se comporta en la mezcla de manera sustractiva, a diferencia del color pigmento, por lo que cuanto más luces incidan ante el soporte de proyección más blanco veremos todo (pues la mezcla de todos los colores en luz es blanco).

-Los proyectores aunque emitan negro emiten luz, por lo que nos dejará un velo de luz residual que será necesario obturar en el caso de videoprojectores.

-Los niveles de luz necesarios para que las proyecciones se puedan ver serán eje fundamental de la composición estética de la escena. Es importante valorarlo en conjunto tanto con el diseñador de iluminación como con que desde dirección se ajuste a lo deseado, si no habrá severos problemas después. Normalmente las condiciones necesarias para ver proyecciones (a no ser de estar hablando de pantallas de led...) es una luz más o menos tenue sin que incida en los soportes de proyección y entre en conflicto con “ver la cara del elenco”.

LA SINCRONÍA de Atracciones

La Atracción (en nuestro diagnóstico del teatro), es todo momento agresivo en él, es decir,

todo elemento que despierta en el espectador aquellos sentidos o aquella psicología que influencia sus sensaciones, todo elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto; único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final.

Sergei Eisenstein

Especialmente interesante nos parece las reflexiones que a principios del siglo XX S. Eisenstein realizaba en su ensayo Montaje de atracciones (1923) en las que diferenciaba en cuatro categorías de montaje de atracciones para llegar a un montaje único o intelectual.

Las cuatro categorías que diferenciaba eran

- Montaje métrico
- Montaje rítmico
- Montaje tonal
- Montaje armónico

Debemos entender el término sincronía, no como un elemento técnico actoral con respecto al ritmo de la escena, que será trabajado en una fase de ensayo ya avanzada, sino como una sincronía de significados y de elementos que van a ser jugados en escena. Estos elementos han de combinarse conjuntamente. Solamente si hay sincronía entre los elementos podremos estar realizando una actuación consciente de los propósitos de la puesta en escena.

La sincronía nos va a definir el grado de interacción tecnológica que vamos a desarrollar por lo que nos definirá las herramientas que debemos aplicar. De esta manera habrá escenas en las que el actor seguirá al vídeo o todos a la música o todos al actor o se programará un entorno en el que se improvisará al instante (sensores y demás). Es muy común que se confunda técnicamente la interacción entre elementos clásicos y tecnológicos y se sobrecargue de sincros al actor, realizando una partitura de movimientos demasiado precisa cuando la solución técnica está en otro sitio.

Por ejemplo todos hemos podido observar momentos en los que hemos querido coreografiar movimiento escénico con un vídeo de una duración determinada, saturándonos de sincros y encorsetando la escena siendo conscientes de que ésta no casa exactamente y provocando la sensación durante la exhibición de que "llega el momento del video, ¿funcionará?". Siempre que controlemos los mecanismos de producción audiovisual entenderemos que debemos realizar lo contrario, clips de vídeo con suficientes coleos para favorecer el ritmo escénico y que sea el equipo técnico quien dispare y edite el vídeo escénicamente, es decir, tratar el vídeo desde la escena, siempre.

De esta manera, al hablar de sincronía estaremos en definitiva, hablando de ritmo. Siendo nuestra tarea la de organizar, no sólo las ideas, sino la secuencia de signos. Lenguaje que, con la aparición de nuevos softwares como "Qlab" nos acerca al mundo de la programación lógica en una secuencia de pies que incluye todos los elementos: luminotécnicos, sonoros, vídeo,... en una misma secuencia. Trabajar desde el ensayo con esta filosofía nos ayuda a concretar mucho más el espectáculo a tiempo real y no tener que esperar hasta los pases generales, como se hacía antiguamente

RITMO

A la hora de preparar nuestros contenidos audiovisuales tenemos que tener en cuenta que el vídeo y la representación en directo en escena tienen ritmos extremadamente distintos. Trabajar para que ambos ritmos sean uno único será el objetivo. Evidentemente estamos acostumbrados a que la escena mande y vemos el ritmo de lo escénico como algo maleable y elástico que depende de los actores e incluso de la interacción del público. Trabajar con vídeo significa tener una sensación de ritmo más concreta, más musical, más codificada.

Nos iremos encontrando las siguientes relaciones:

- Escena al servicio del vídeo. Primero tenemos los materiales audiovisuales y luego buscamos puntos de sincro que doten de ritmo a la escena.
- Vídeo al servicio de la escena. El vídeo tendrá un código de tiempo medido por la escena, como por ejemplo el texto o pies visuales o de movimiento.
- Ritmo conjunto. El creado por la interacción de ambos medios.

Cuando estemos realizando nuestros contenidos será la búsqueda de ese ritmo conjunto el que primará, quizá unitariamente veremos que los ritmos pueden resultar incoherentes, sobre todo en el terreno del vídeo, pero estará a servicio de un ritmo común, por lo que la grabación de dichos contenidos tendrá que tener las condiciones rítmicas más semejantes posibles a las de la representación. El ritmo será marcado por la percepción del espectador, son muchos factores los que juegan en una escena, por lo que a la hora de editar nuestros vídeos quizá tengamos la sensación que no funcionan, pero hay que entenderlo como inseparable de la escena.

Cuando por ejemplo nos encontramos con la palabra escrita, también se genera otro ritmo, el ritmo de lectura. De esta manera tendremos un gran trabajo de orfebrería que es compensar los tiempos y los ritmos de lectura, visuales, auditivos y escénicos. Volviendo a Eisestein, solamente controlando estas "atracciones" conseguiremos una lectura adecuada de la puesta en escena.

EL PUNTO DE VISTA.

Al incorporar otro elemento visual más al escenario es necesario que seamos precisos y ordenados al trabajar el punto de vista, pues éste se multiplica. Tan importante será definir el punto de atención como saber ir pasándolo de un medio a otro, si no se decide bien el espectáculo no seguirá bien la narración dando la sensación de confusión y de no estar justificado.

La lectura visual de un espectáculo con audiovisuales se tendrá en cuenta desde el principio por las relaciones que a priori se crearán.

El actor también tendrá que ser consciente de estar trabajando con audiovisuales, al igual que cuando se trabaja manipulando títeres, tendrá que favorecer que el vídeo se vea a su ritmo y no robarle plano en caso de que ocurriera.

Es cierto que trabajar con vídeo obliga a visualizar globalmente la puesta en escena de una manera un tanto especial, intentando anticipar lo máximo posible. Puede llegar a agobiarnos

la idea y darnos la sensación de que se encorseta todo mucho y que no permite una manera más tradicional y libre de trabajo teatral. Pienso que no es del todo cierto ya que si se trabaja metodológicamente, siempre hay huecos para la improvisación y el cambio. Lo que sí creo es que es necesario tener un equipo cohesionado que sea capaz de afrontar dicha improvisación y sepa llevarla a cabo.

RACCORD ESCÉNICO

“En cine, continuidad espacial o temporal correcta entre dos planos consecutivos.”

“Raccord” visual y argumental

Me parece interesante nombrar “raccord escénico” a la relación de continuidad de los audiovisuales y lo escénico. Ambos lenguajes individualmente se comportan de diferente manera en la recepción del público por lo que al interrelacionarlos podremos encontrar significados que se complementen y que no podemos pasar por alto.

Por ejemplo, en el ámbito teatral utilizamos la figura retórica de la metonimia regularmente. Un signo designa otro por su relación de contigüidad espacial, temporal o lógica, la parte por el todo. Nos encontramos muchas veces relaciones escénicas en la que desde la escena se trabaja la metonimia a la vez que en audiovisuales se está mostrando el “todo”, destruyendo literalmente esta figura retórica escénica. En este caso el “raccord escénico” falla si no es porque estéticamente se busca hacerlo por una determinada intención en una contradicción consciente.

Jugar con este “raccord dramático” ayuda a unificar la escena y a evitar esa sensación de “elón pintado” en la que los audiovisuales decoran la escena. Una simple relación causa – efecto en la que en los audiovisuales resulten ser el efecto de un movimiento o viceversa . Por ejemplo un actor da un movimiento certero con una espada en mano y vemos en los audiovisuales la salpicadura de la sangre, o una guillotina cae en el vídeo y sale rodando una cabeza de atrezzo.

Nos encontramos con una relación que debemos codificar eficazmente para sacarle jugo. Por ejemplo, en “Lucille LaBelle”, espectáculo que dirigí con Miseria y Hambre Producciones, basándonos en la estética de cine mudo, encontramos relaciones muy interesantes que nos dieron el mundo de la obra al trabajar con esta idea de “raccord”. Todo partía de un personaje mimo que entraba en contacto con el celuloide (proyecciones) a partir de una historia de amor. Este personaje de clase pobre al meterse en proyecciones convertía todo en algo idealizado. Por ejemplo una simple flor esmirriada al meterla en el mundo celuloide se convertía en un gran ramo de flores.

Decidir si los audiovisuales sólo los contempla el público (y son parte de transiciones o efectos) o si forman parte del mundo de los personajes por lo que reaccionan con ello será otra de las decisiones importantes que debemos tomar.

CONCLUSIONES

La imagen y lo virtual es algo constante en nuestros días, para bien o para mal estamos rodeados de emisores de luz que nos atraen y nos cuentan historias, ya sean teléfonos móviles, paneles led,... el diseño gráfico está en todas las interfaces que utilizamos a diario

y ese diseño nos define.

Es por ello que el teatro también está cambiando y descubriendo nuevos medios. Ya no sólo espacialmente fuera de teatros o espacios convencionales de representación, sino con la tecnología de uso habitual de las personas. Al jugar con la relación directa del público y sus pantallas en el espectáculo se pueden establecer nuevas relaciones derivadas del "happening" así como nuevas relaciones espectáculo/ espectador.

Mediante la "Realidad Aumentada" y la "Geolocalización", se están realizando espectáculos de teatro inmersivo en los que el entorno está acotado a una realidad virtual vía gafas de realidad mixta por ejemplo, que interactúa con el público sin perder la esencia del directo que caracteriza al teatro.

Cada vez los audiovisuales están mejor controlados desde la escena, no sólo desde cabina, gracias a la incorporación de sensores, disparadores,.... La sincronía no sólo está en el técnico ya que el mismo elenco puede participar de ella gracias a la aparición de nuevas herramientas de expresión como son los hologramas, el "streaming", Las herramientas técnicas actuales hacen que el director de escena tenga herramientas más precisas para realizar las puestas en escena y por ello nos obliga a una mayor coordinación de los signos teatrales y a tratarlos como una única cosa. No por tener un gran efecto de videoproyecciones se ha de descompensar el resto de elementos escénicos.

Estamos ante una nueva artesanía, la digital, y no debemos desdeñarla por no parecerse a los procesos tradicionales sino que debemos incluirla dentro de nuestro oficio para sacar el mayor partido posible.

La palabra "**teatro**" viene del griego θέατρον (theatron = "lugar para ver") y este del sustantivo θέα (thea = visión) que encontramos en la palabra teoría, y ésta está relacionada con el verbo θέαομαι (contemplar, considerar, ser espectador), de modo que **teatro**, con su sufijo instrumental -tro, significa "medio de contemplación".

Mucha gente pensaba que el teatro (o siempre estamos con ese miedo) va a ser aplastado por la tecnología pero lejos de esa hipótesis las artes en vivo tienen un carácter más sincrético y saben adaptarse rápidamente asimilando la técnica siendo lo vivo / el directo lo que le hace perdurar y mantener su atractivo.

Está claro que hoy en día con los audiovisuales tenemos una herramienta magnífica para la puesta en escena, y que además se está desarrollando e investigando gracias a la industria del videojuego y lo tecnológico. Por lo que deberemos abrirle la puerta y replantear su presencia en lo escénico pues, como recordábamos, está en su propia etimología, siendo el eje de todo el espectador, el que contempla. Quizás esta esencia sea la que perdurará, reunión de espectadores, que se juntan a contemplar algo en vivo.