

VISUALES Y VIDEO MAPPING EN LAS ARTES ESCÉNICAS

José Hernán Arrese Igor (IHAAA-FDA-UNLP) (ADEA)

hernanarreseigor@gmail.com

RESUMEN

El proyecto PIBA, titulado *Video performance de la virtualidad al espacio taller*, tiene como objetivo explorar procedimientos creativos, estéticos y técnicos en la realización de experiencias escénicas propias de las artes escénicas emergentes. Además, busca introducir a los estudiantes en diversas problemáticas de la producción artística visual y audiovisual.

En relación con la creación de contenido digital para visuales o video mapping, enfocaremos nuestra atención en los procedimientos de esta práctica artística, los cuales se resumen en tres etapas interconectadas (Oliszewski, Fine & Roth, 2018). En primer lugar, se evaluarán las posibilidades de desarrollo del trabajo, teniendo en cuenta factores como el guion de acciones o libreto, el presupuesto y las fechas de ensayo y estreno de la producción. En segundo lugar, se fomentará el diálogo y la colaboración con el equipo de trabajo, ya que los creadores de medios digitales deben interactuar con todos los integrantes de la producción escénica. Por último, se resolverán las necesidades tecnológicas para la producción del material audiovisual. Es crucial que el contenido creado refleje los objetivos estéticos y dramáticos de toda la producción escénica, convirtiéndose en un componente integral del dispositivo espacial, y no en un mero soporte o ayuda visual durante el evento.

A modo de ejemplo, se analizará la producción del contenido audiovisual de la obra de teatro *Inhumanas soplan mujeres* (Radice, 2019), para observar en la práctica los procedimientos artísticos involucrados en su creación.

PALABRAS CLAVE

video; visuales; mapping; artes escénicas; escenografía

SOBRE EL PROYECTO

Los docentes de Taller Básico Escenografía III nos hemos postulado al Programa de Investigación Bianual en Arte (PIBA) 2022-2023 con el proyecto titulado *Video performance: de la virtualidad al espacio taller*. Nuestro proyecto tiene como objetivo explorar procedimientos creativos, estéticos y técnicos en la realización de experiencias escénicas propias de las artes escénicas emergentes. El equipo está conformado por los siguientes miembros: Lic. José Hernán Arrese Igor (director), Lic. Inés Raimondi (codirectora), Prof. Andrea Desojo Mc Coubrey (docente), Prof. Verónica Gómez Toresani (docente adscripta) y Lic. Karen Carballo (docente adscripta).

El proyecto tiene como objetivo fundamental explorar procedimientos creativos, estéticos y técnicos en la realización de nuevas experiencias escénicas dentro del ámbito del arte contemporáneo. Para materializar estos objetivos, se llevarán a cabo dos eventos performáticos experimentales en colaboración con los estudiantes de las cursadas 2022/23, que se realizarán en el Taller de Escenografía.

Durante los ejercicios y entregas de producción visual completamente digitales realizados en el 2020/21, se utilizó el video como soporte y lenguaje específico. De ahí parte nuestra intención de optimizar el uso del espacio académico, así como los recursos técnicos y humanos, en el desarrollo de propuestas escénicas contemporáneas. Consideramos que este desarrollo es un proceso continuo de intercambio y articulación de conocimientos. Además, deseamos introducir a los estudiantes en diversas problemáticas de la producción artística visual y audiovisual, a través de equipos operativos integrados en la currícula pedagógica. Finalmente, los resultados prácticos obtenidos serán expuestos en la Facultad de Artes de la UNLP durante una Muestra Final, que consistirá en un evento performático experimental en el Taller de Escenografía de la Sede Fonseca (Arrese Igor, 2023).

Los objetivos a desarrollar durante las cursadas 2022 y 2023 son los siguientes:

- Desarrollar estrategias de enseñanza y aprendizaje que conecten saberes y procedimientos estéticos, técnicos y tecnológicos en el arte escénico contemporáneo.
- Promover el desarrollo del perfil creativo de los estudiantes mediante el uso combinado de recursos técnicos y expresivos propios de las Artes Plásticas y los sistemas de producción multimedia.
- Desarrollar las capacidades expresivas, creativas, organizativas y económicas necesarias para la realización de presentaciones públicas concretas.
- Ejercitar el manejo de los recursos plásticos y digitales.
- Promover y difundir la investigación y la actividad artística de la ciudad de La Plata desde el ámbito universitario.
- Establecer vínculos entre la cátedra y los estudiantes, con miras a posibles desarrollos laborales futuros.
- Registrar todas las etapas del proceso de trabajo, con el objetivo de elaborar un corpus documental destinado a los materiales de la cátedra.

Concretamente, a partir de estos objetivos, la currícula de Escenografía III incorporó el aprendizaje de utilización de las tecnologías para trabajar video, visuales y video mapping, pero con un fuerte hincapié en el modo de producción de ese contenido visual en concordancia con un

acontecimiento escénico total e integrado. Era necesario superar la barrera de la tecnología, pero no descuidar el eje de la creación de contenido en función de un acontecimiento.

CREACIÓN DE CONTENIDO VISUAL

¿Cómo se trabajan las visuales o el mapping para una obra o evento escénico?

Metodológicamente proponemos, para la creación de contenido visual para el evento final de nuestro proyecto *Video performance: de la virtualidad al espacio taller*, una estructura de trabajo que se puede entender desarrollada en tres etapas fundamentales, inspiradas en los procedimientos artísticos de la práctica del video mapping y las experiencias escénicas emergentes (Oliszewski, Fine & Roth, 2018).

La primera etapa, se enfoca en la evaluación de las posibilidades de desarrollo del trabajo, teniendo en cuenta aspectos como el guion de acciones o libreto, el presupuesto y las fechas de ensayo y estreno. En esta instancia se evalúa con los y las estudiantes, a través de ejemplos y estudio de casos, que posibilidades expresivas tiene el trabajo con las visuales, el video, la video performance y el video mapping. Tanto como generador de sentido dramático potenciando las acciones de los performers así como herramienta de intervención del espacio.

La segunda etapa se destaca por fomentar el diálogo y la colaboración con el equipo de trabajo, ya que es vital que los creadores de medios digitales interactúen con todos los integrantes de la producción escénica. Para entrar en diálogo se ponen en crisis todas las propuestas y se evalúa el impacto estético y dramático y comienza a elaborarse un guion de acciones o texto espectacular. En particular la incorporación de visuales o video dentro del dispositivo y del guion escénico debe tener un porqué, para así conformar sistema, dentro del dispositivo escénico:

La organización formal del hecho teatral se encuentra radicada en el texto de puesta en escena. Esta involucra un sistema estratégico de producción, significación y comunicación integral luego materializada en el texto espectacular. Dicho texto espectacular se caracteriza por ser un colectivo de enunciación teatral ya que se compone de una pluralidad de protocolos pre-dispositivos concernientes a la articulación de un dispositivo general: comprende la labor de escenógrafos, vestuaristas, musicalizadores, etc., quienes aportan los elementos discursivos que circunscriben los parámetros del dispositivo teatral. (Radice & Di Sarli, 2011, p. 3)

La última etapa se centra en resolver las necesidades tecnológicas para la producción del material audiovisual, asegurando que el contenido creado refleje los objetivos estéticos y dramáticos de toda la producción escénica, convirtiéndose en un componente integral del dispositivo espacial, y no meramente en un soporte visual durante el evento. Operativamente se articularon, durante la cursada del año 2022, clases teórico prácticas de manejo de software de edición de video, como Adobe Premiere y aplicaciones para proyección de visuales como OBS y Resolume Arenas. De esa experimentación, ya realizada en clases previas, también se consideró las posibilidades de este recurso visual para la creación de sentido dentro de los dispositivos pensados para la muestra final de la cursada. En futuras ediciones propondremos la incorporación de más saberes y recursos tecnológicos y teóricos, recuperando procedimientos trabajados

durante la pandemia como la producción de video performance y fotoperformance en plataformas digitales como Instagram, Youtube y Twitch.

Análisis de la puesta: *Inhumanas soplan mujeres* (Radice, 2019)

Como ejemplo, para ilustrar todas estas fases interconectadas de producción del material audiovisual para una obra escénica, hemos analizado la producción de la obra de teatro *Inhumanas soplan mujeres* estrenada en junio del año 2019 y coordinada por el propio Radice. Las actrices Ayelén Dias Correia, Carolina Donnantuoni y Constanza Mosetti dieron vida a este proyecto, con la colaboración del artista visual invitado Franco Palazzo y la contribución en vestuario de Julia Vázquez. La escenografía, iluminación y proyecciones de video estuvieron a cargo de Hernán Arrese Igor, por lo tanto, presento esta producción como un ejemplo de las fases de trabajo en una producción escénica con material audiovisual.

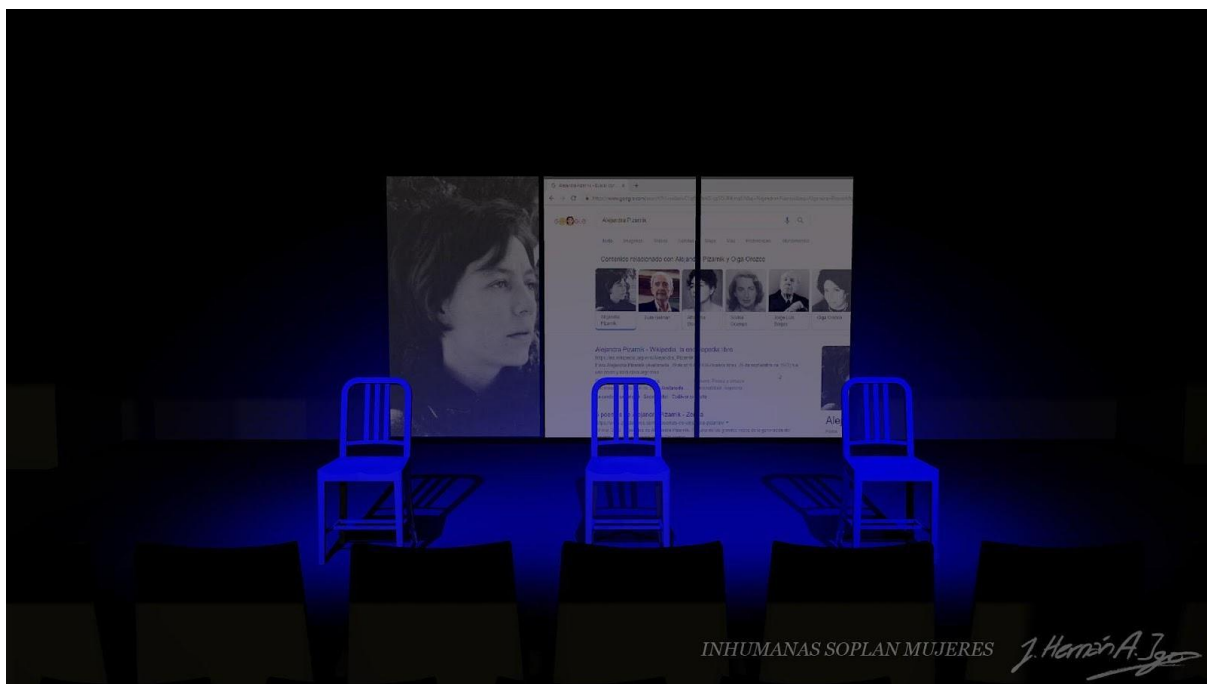


Figura 1. Render escena inicial, Centro de Arte UNLP. Hernán Arrese Igor (2019)

En un principio, el proceso creativo comenzó con las ideas proporcionadas por Gustavo. Había una estructura dramática definida por escenas, pero no existía un guión tradicional con diálogos teatrales convencionales, ya que no se trataba de teatro tradicional.

Podemos decir que el punto inicial para todo el equipo creativo consistía en trabajar con procedimientos creativos como: la fragmentación, repetición, superposición, acumulación, búsqueda, error y falla [Figura 1]. La premisa de la dramaturgia se centra en tres actrices que intentan producir una obra de danza en el vacío de la creación, transitando lugares donde habita la incertidumbre y donde la ficción se confunde con lo falso, y el hecho histórico se confunde con la ficción.

El proceso de creación del contenido visual se dividió en tres fases fundamentales. En la primera fase, se diseñó el dispositivo escénico con el objetivo de adaptarse al espacio de la sala A del Centro de Arte de la Universidad de La Plata [Figura 2 y 3]. La premisa de la dramaturgia influyó en el diseño visual, donde se buscó que los límites entre realidad y ficción se borren en un

espacio de ensoñación, a través del cruce del documental, la biografía y el biodrama. Es importante tener en claro que este primer momento de la obra se centraba en la búsqueda de inspiración en las poetisas que influyeron en gran medida en la trama. El dispositivo espacial constaba de tres sillas, tres pantallas y un perchero como únicos objetos escenográficos, los cuales se podían transportar fácilmente y adaptar a distintos formatos y tamaños de sala. También era necesario tener el diseño listo para febrero o marzo de 2019 debido al cierre de la convocatoria PAR de la Secretaría de Arte y Cultura de la UNLP, y para cumplir con los requisitos del subsidio del Instituto Nacional de Teatro (INT).

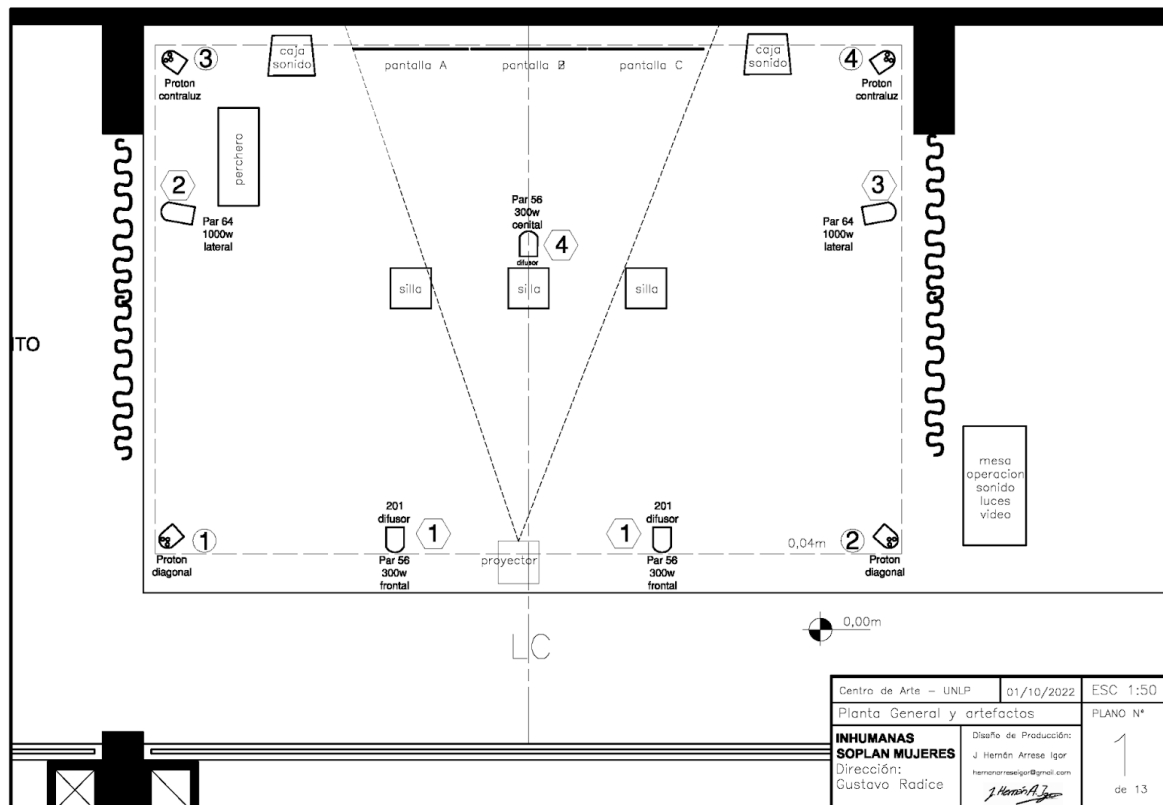


Figura 2. Planta general y de artefactos, Centro de Arte UNLP, Hernán Arrese Igor (2022)

El diseño resultante surgió a partir de las características y limitaciones de la Sala A del Centro de Arte UNLP, sobre todo en cuanto a las dimensiones, ya que tiene una altura de 2.50 metros del piso al techo. Por lo tanto, se optó por utilizar tres pantallas (para la proyección del material audiovisual, aprovechando la fragmentación de la imagen) en la parte trasera y tres sillas en la parte delantera. Esta elección permitía jugar con la retórica requerida por Gustavo, que incluía la repetición, acumulación y fragmentación, así como cumplir con la necesidad técnica de poder enrollar las pantallas para transportarlas en un automóvil. Esto fue un desafío que se debió enfrentar, y lo remarco ya que los y las estudiantes se enfrentan a las mismas limitaciones que cualquier creador independiente, que es no contar con todos los recursos ideales para llevar a cabo una producción escénica. Por lo tanto, es fundamental ser consciente de los medios de producción que disponemos.

La segunda fase consistió en compartir las ideas con todo el equipo, colaborando en aspectos como vestuario, iluminación, uso del espacio y video. También se realizaron pruebas

técnicas del uso de las visuales, la superposición de cuerpo y video en el espacio, y la disposición de los elementos escénicos en distintos formatos de espacio reducido.



Figura 3. Escena Inicial, Centro de Arte UNLP. Santiago Perotti (2022)

En la tercera fase, se llevó a cabo la producción del material audiovisual necesario. La obra se estrenó en junio, lo que implicó que todo el material visual debía producirse entre marzo y finales de mayo. Se utilizaron materiales audiovisuales libres conseguidos de internet, editados en concordancia con la música propuesta por Gustavo Radice. Los videos también incluyeron la grabación de relatos y lecturas en primer plano, y se buscó construir un espacio de ensoñación que cruzara la realidad con la ficción y la biografía con la cita textual y sonora de poetisas referidas en la obra, pero no nombradas. El artista audiovisual Franco Palazzo participó en la creación del video final, recreando la idea de una escena de intimidad entre tres mujeres en un baño [Figura 4]. La edición fragmentada, el uso del color y los planos de encuadre potenciaron el significado de la escena; manteniendo coherencia con la dramaturgia y la estética general de la obra.

Este proceso de creación de contenido visual enriquece nuestra comprensión de las posibilidades artísticas y técnicas del video mapping y las artes escénicas contemporáneas. La colaboración entre el equipo y la adaptación a diferentes contextos nos enseñó la importancia de la flexibilidad y la creatividad en la producción artística. Además, la integración de elementos audiovisuales en la obra nos permitió explorar nuevas formas de contar historias y transmitir emociones, estableciendo un vínculo más profundo con el público y generando una experiencia artística más completa y significativa.

La obra finalmente se estrenó en una sala diferente a la originalmente pensada, lo que requirió adaptar el dispositivo a este nuevo contexto (Galpón del Centro Cultural La Grieta, La Plata).

En palabras de Gustavo Radice, «Tres cuerpos/actrices/personajes se proponen forzar los límites de la cita y la reescritura de la historia, inhumanas fuerzan el límite de la maquinaria teatral para

soplar mujeres al mundo» (Centro de Arte UNLP, s. f). Esta frase encapsula el espíritu y la esencia del proyecto, en el cual se buscó trascender las fronteras convencionales del arte escénico y explorar nuevas formas de expresión y narrativa a través del contenido visual.



Figura 4. Escena final noche de estreno, Centro Cultural La Grieta, Pedro Asbornó (2019)

CONCLUSIONES

En el marco de nuestro proyecto de investigación *Video performance: de la virtualidad al espacio taller*, hemos explorado y desarrollado procedimientos creativos, estéticos y técnicos en la realización de experiencias escénicas dentro del arte contemporáneo. Nuestro objetivo fundamental fue optimizar el uso del espacio académico y los recursos técnicos y humanos, buscando impulsar propuestas escénicas contemporáneas y ofrecer a nuestros estudiantes una educación enriquecedora y orientada hacia la producción artística visual y audiovisual.

A lo largo del proyecto, hemos promovido la conexión de saberes y procedimientos estéticos, técnicos y tecnológicos en el arte escénico contemporáneo, con el fin de fomentar el perfil creativo de nuestros estudiantes. La colaboración con ellos ha sido esencial para el desarrollo de eventos performáticos experimentales, realizados en el Taller de Escenografía, donde el video ha desempeñado un papel crucial como lenguaje específico y soporte esencial en nuestras propuestas.

Durante este proceso, hemos enfrentado desafíos y hemos tenido que aprender nuevas técnicas y metodologías, como parte natural de nuestra profesión. La adquisición constante de conocimientos y habilidades nos ha permitido ampliar nuestro repertorio creativo y adaptarnos a las necesidades cambiantes del campo de las artes escénicas y visuales.

El diseño de contenido visual para visuales o video mapping ha sido una parte esencial del proyecto. Hemos comprendido la importancia de que este contenido sea una expresión coherente con los objetivos estéticos y dramáticos de nuestras producciones, integrándose de manera orgánica y significativa en el dispositivo espacial.

Como docentes, hemos buscado inculcar en nuestros estudiantes la capacidad de crear presentaciones públicas concretas, ejercitar el manejo de recursos plásticos y digitales, y promover y difundir la investigación y actividad artística en la ciudad de La Plata desde el ámbito universitario.

Este proyecto nos ha permitido estrechar la relación entre la cátedra y nuestros estudiantes, brindándoles la oportunidad de explorar y desarrollar su potencial creativo en un entorno académico estimulante. A través de la investigación y el trabajo en equipo, hemos alcanzado resultados prácticos que serán expuestos en la Segunda Muestra Final del año 2023, contribuyendo así al enriquecimiento de la formación artística y académica de estudiantes y docentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

Arrese Igor, J. H. (2023). Enseñanza y producción escenográfica en la post pandemia. En G. M. Radice, G. Casella y M. Guimarey (Comps.), *1º Jornadas de Investigación en Artes Escénicas* (pp. 56-61). Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata. https://f2d032e3-e4c1-4423-96fe-e8356c9f0017.filesusr.com/ugd/9fd2bo_f1d76dda54554ef4883f3cd5585ba344.pdf

Centro de Arte UNLP (s/f). *Inhumanas soplan mujeres*. <https://www.centrodearte.unlp.edu.ar/inhumanas-soplan-mujeres>

Oliszewski, A., Fine, D. y Roth, D. (2018). *Digital Media, Projection Design, and Technology for Theatre*. Routledge.

Radice, G. (2019, 1 de junio). *Inhumanas soplan mujeres*. [Obra teatral] La Plata: Centro Cultural La Grieta.

Radice, G. y Di Sarli, N. (noviembre de 2011). *Dispositivo teatral: vinculaciones de saber y poder en el binomio representación- expectación* [Objeto de conferencia]. VIII Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/38596>