

Diseño escenográfico y espacio escénico en la virtualidad

Sharon Reátegui Camayo
Escuela Nacional Superior de Arte Dramático
Guillermo Ugarte Chamorro

Es cierto que el universo teatral en la era de la pandemia ha sufrido de manera desproporcionada las prohibiciones y regulaciones que lo han llevado al borde de un abismo económico, cultural, social y emocional.

Uno de los sectores más afectados por la pandemia ha sido el de las artes, específicamente las presentaciones que requieren un público presente, como los cines, los museos y los teatros, que fueron cerrados por varios meses y hasta hoy no pueden volver a la normalidad de aforo. En ese sentido, parece que no hay alternativa teatral incluso con la reducción de los aforos en las presentaciones presenciales. Por otro lado, la tecnología ha invadido la sociedad actual convirtiéndose en parte de la vida cotidiana de las personas. Por lo tanto, a la luz de esta reflexión, no debería sorprendernos que los asistentes al teatro se hayan reinventado con un papel digital y operativo, precisamente a través de las redes sociales. Esta tentativa forma de presentar el teatro en línea, además de ser un fenómeno reciente, se encuentra en una fase de experimentación. Lo que se evidencia de inmediato es que los eventos espectaculares no constituyen una experiencia de contacto directo con el público, sino una especie de hibridación mediada por una computadora.

Pensar en una alternativa más alejada a la que estamos acostumbrados, como sería “un teatro virtual”, puede ser válido en momentos difíciles como el que estamos viviendo. Por otro lado, crear una nueva plataforma donde el público pueda acceder de forma exclusiva para un montaje en específico, no es una realidad para todas las productoras teatrales. Para muchas compañías escénicas y realizadores de teatro, el contexto de la pandemia hacia la virtualidad ha requerido trabajo continuo para construir una nueva base de conocimientos para medios y plataformas que en gran medida no les resultan familiares. Sin embargo, esto no ha impedido que los profesionales del teatro comercial e independiente realicen sus producciones a distancia. Algunas compañías publicaron videos de archivo de sus espectáculos anteriores, otras se empeñaron en producir nuevas propuestas filmadas en sus escenarios convencionales para que las audiencias puedan seleccionar su carta de opciones. Por otro lado, también aparecieron propuestas como las lecturas dramatizadas, así como otros proyectos creados específicamente para plataformas como Zoom, Facebook, Twitch, entre otros.

En este contexto, el diseño escenográfico también ha sufrido cambios en su desarrollo profesional. Se ha producido una fusión de la dirección de arte cinematográfica, el lenguaje audiovisual y el arte dramático, por lo que se generan nuevas posibilidades de espacios escénicos en la virtualidad.

De las tablas a la virtualidad

Enrico Pitozzi afirma lo siguiente:

El espacio virtual debe ser algo que se suma a las posibilidades expresivas, sin erosionar la ya frágil cuenca del teatro, la danza y otras artes. Si queremos ir en una dirección de desarrollo en línea junto con la de la escena en vivo tal como la conocemos, tenemos que imaginar una economía y una política adecuadas. Para el teatro, no hay que abandonar a priori la perspectiva online, sino hacerla estructural, autónoma y paralela, convirtiéndola así en una posibilidad expresiva entre otras. Tenemos que imaginar una economía y una política adecuadas. (Mento, 2021)

En tal sentido, el dispositivo escénico utilizado, ya sea digital o no, debe considerarse como una parte integral del espectáculo, no como una creación en sí misma. Muchos consideran lo virtual como el universo de lo onírico e ilusorio, cuando en realidad la imagen digital sigue siendo una reproducción y como tal no puede ser igual a la realidad.

Si bien estamos muy influenciados por el cine y la televisión, debemos tener en cuenta que el teatro es una forma de entretenimiento que tiene más de dos mil años de antigüedad y que, por lo tanto, los problemas relacionados con la virtualidad ya deben haberse abordado en el pasado. Especialmente, en el teatro de los orígenes, el espacio era un espacio sin inspiración, un espacio creado por las habilidades mímicas-gestuales y actorales del actor que, en consecuencia, recibía al espectador. Los primeros ejemplos de virtualidad son, por tanto, aquellos en los que una simple historia puede ser desarrollada en nuestra imaginación (Stiegler, 2006).

La historia y la realidad nunca se superponen, sea cual sea la tecnología utilizada, el trabajo de los medios de comunicación siempre consiste en representar de manera más o menos realista un pensamiento.

Por otra parte, es necesario resaltar el trabajo de Josef Svoboda, que fue uno de los primeros estudiosos de la relación entre el teatro y las artes multimedia. Según el artista, la escenografía es esencialmente la creación de un espacio dramático que se desarrolla con el tiempo. El escenógrafo tiene la tarea de vincular el espacio con el tiempo, creando el movimiento.

Para Svoboda el mundo teatral es el lugar de encuentro colectivo donde se crea una colaboración directa con cada parte del personal técnico, lo que emerge es por lo tanto una obra de arte colectiva como concepto de comunidad teatral. En ese sentido, el escenógrafo es un artesano que elige directamente las materias primas con sus propias manos y posibilidades técnicas, incluyendo la multimedia, que le permite crear algo nuevo (Boj y Díaz, 2017). Es necesario saber vincular el espacio, el tiempo y el movimiento en una sola relación armoniosa con el actor. En consecuencia, la escenografía debe ser vista como una creación dramática hecha para una representación dramática, por lo que debemos repensar la idea en la cual el escenógrafo es visto como un simple pintor.

La tecnología en sí misma es solo uno de los materiales que el escenógrafo se encuentra manipulando como artesano, por lo tanto, es un error hacer un uso masivo de la tecnología sin tener el dominio específico. La elección del material a modelar y la técnica a utilizar debe estar siempre razonada y ser directamente proporcional a los tiempos actuales, la comunicación debe estar de hecho dirigida al público, a su gusto estético y a sus posibilidades de descomprensión. El escenógrafo debe hacer todo lo posible para facilitar y agilizar esta comunicación. Cuando utilizamos tecnologías, siempre hay elementos colaterales a tener en cuenta: por ejemplo, las características del dispositivo que se utiliza, el hecho de dejar el dispositivo oculto o visible en el escenario, etc. Por lo tanto, el uso de esta tecnología solo es un recurso que integra el proceso de una creación visual.

La reinención de los espacios en la virtualidad

Dentro de las definiciones de espacios, tenemos el espacio escénico. Es el espacio que en un principio era definido como el lugar donde se realiza el hecho teatral, pero su concepto también se puede extender a la generación de la idea espacial del director y el escenógrafo que finalmente será concretada en la realización escenográfica.

La escenografía teoriza de forma plástica, ya que es una disciplina caracterizada por un complejo conjunto de fases, que tienen como objetivo recrear un efecto ilusorio deseado, concebido en primera instancia por el escenógrafo con la creación de un boceto escénico (Fischer-Lichte, 2014).

Por otro lado, la escenografía hoy en día, aparece de manera muy amplia ya que se inclina a variedad de campos culturales como exposiciones, eventos comerciales, conciertos, espacios virtuales y actualmente, presentaciones en línea. Si bien se comporta como una subdisciplina respecto a las áreas de dirección, producción, actuación, dramaturgia, entre otras, al mismo tiempo es una disciplina integradora, debido a que combina elementos, teóricos, técnicos y prácticas culturales de otras disciplinas del arte y el diseño.

Appia y Gordon Craig, repensaron el espacio escénico como un lugar para dar forma a una visión. Ambos artistas, trabajaron simultáneamente en el entorno artístico de principios del siglo XX para introducir dos tendencias diferentes en la representación del cuerpo. Por un lado, Appia, concibiendo sus espacios rítmicos como lugares ideales de actuación, aparentemente vacíos y deshabitados, propone un punto de ruptura con el pasado, representado por la concepción teatral wagneriana. Appia afirma que en su teatro no habrá nada más que la sala destinada al público y detrás de la sala se ampliará un gran espacio vacío, que se llenará cada vez con una escena inevitablemente y radicalmente provisional, también se opone a la representación tradicional de la perspectiva fija y trabaja para que el cuerpo pueda moverse libremente en todas las direcciones, no solo en la horizontal. Por esta razón, estudió nuevas formas de articular el escenario, creando escaleras y pisos a diferentes alturas que permitieran al cuerpo explorar nuevas posibilidades de movimiento en la escena. También, para dinamizar aún más el espacio teatral, la actuación y la presencia del actor, combina, de manera innovadora, técnicas de iluminación, la teoría del "espacio-luz" y la música. Este nuevo espacio, nacido de la fusión de la luz, el ritmo y la escenografía cambiante, es la nueva dimensión en la que hay una acción del cuerpo del actor, que es siempre un cuerpo en movimiento.

Por otro lado, Edward Gordon Craig también intentó superar la representación escenográfica tradicional con la perspectiva. El artista utilizó la luz de una manera innovadora, utilizando algunos tonos de reflectores montados en un puente móvil. Por lo tanto, la idea de movimiento no solo se aplica a las luces, sino a todo el escenario. Craig, ha experimentado con varias soluciones,

incluyendo una serie de pantallas móviles y rectangulares combinadas de diversas maneras durante la actuación, modifica el espacio de acción del actor (Weijdom, 2017).

Debido a estos aportes, el mundo de la escenografía se ha embarcado en innumerables caminos diferentes en busca de expresividad y sugerencias nuevas en nombre de la libertad artística ahora establecida; en tal campo de experimentación, fragmentación y rapidez. El escenario tradicional, que imponía una vista frontal e implicaba un área desde donde el público observaba el espectáculo, se expandió y se llenó de elementos verticales, oblicuos y polidimensionales, todos en constante movimiento. Esto permitió modificar el espacio escénico convirtiéndolo en un lugar dinámico, donde la visión ya no era prospectiva sino fragmentaria y global.

Actualmente, el nuevo campo de investigación es el que ofrece el diseño digital, y más precisamente por la creación de un espacio alternativo, el virtual, en el que se permite la posibilidad de acción e interacción mutua entre actores y público; sin embargo, entre las muchas teorías en el campo, todavía hay pocas prácticas teatrales capaces de hacernos comprender realmente las nuevas posibilidades de los recursos digitales en el campo escénico.

El hecho de que el teatro incorpore nuevas técnicas y medios con el fin de crear en ocasiones narrativas ampliadas, modos de acción y espacios de experiencia para el público puede considerarse parte de la tradición de esta forma de arte.

En ese sentido y en el contexto presente, aparecieron algunas alternativas de diseño escenográfico para el espacio escénico dentro de la virtualidad.

Por ejemplo, la escenografía virtual-digital, que permite a los directores, escenógrafos y diseñadores, simular espacios específicos de manera artificial. Trabajar las posibles interacciones entre el espacio escénico concreto y una posible realidad virtual superpone una "escenografía virtual" al entorno escénico disponible y a su vez ofrece una gran libertad a los responsables de la puesta en escena.

El diseño digital permite obtener resultados profesionales incluso en ausencia de decorados concretos. Lo digital nos hace entrar en una realidad paralela que puede ser solo mental. Por

ejemplo, en los videojuegos se crean espacios donde no necesariamente conectamos con una alguna experiencia real, esto permite descifrar un lenguaje visual, dando vida a algo nuevo. En este lugar ilimitado, donde no hay límites reales, el artista se ve obligado a hacer espacio entre las miradas de los usuarios, los sitios web, y en general, de los objetos digitales y propios. La computadora es definida por Pinotti (2008) no solo como un dispositivo, sino también como un soporte y un medio. Es un medio a través del cual es posible hacer visibles las imágenes digitales a pesar de que se nos recuerda que también tienen su propia materialidad precisa porque son precarias, sometidas a obsolescencia. En este caso, el diseño requiere un software que permita proyectar la imagen con las medidas a necesidad de cada escena, como el programa OBS. Asimismo, es recomendable el uso de un croma (fondo verde o azul) para una mejor definición de la escenografía digital. Si bien es cierto que plataformas como el Zoom o Skype ofrecen el uso de fondo virtuales sin necesidad de un croma, no es recomendable utilizarlos si la escena requiere movimiento constante del actor o actriz.

Entre otras propuestas de espacio virtual-digital, se encuentra las creaciones de realidad mixta, aquella que invita al espectador a involucrarse en un espacio paralelo creado digitalmente. Las imágenes hechas para realidad mixta se injertan en nuestra realidad física mezclándose con el entorno circundante y, por lo tanto, pareciendo realmente reales (Pinotti, 2008). Es una fusión entre el mundo real y virtual la que produce nuevos entornos y visualizaciones en donde los objetos físicos y digitales coexisten e interactúan en tiempo real, pero la realidad mixta las integra tan estrechamente que los usuarios no pueden distinguir lo real de lo virtual. Este recurso, fue utilizado por primera vez como una forma de arte escénico por Marina Abramović, para la realización de su actuación *The Life*, que fue presentada en el *Serpentine Gallery* de Londres en febrero de 2019. La dinámica consistía en que el espectador podía observar el avatar de la artista mediante unas gafas especiales denominadas Magic Leap, creado gracias a una fotografía digital en Vistas 4D, o una adquisición volumétrica y dinámica del cuerpo real mediante treinta y dos dispositivos (Jones, Abramović, 2019).

En síntesis, la realidad mixta es una hibridación entre un espacio real y la superposición de elementos gráficos virtuales que logran transformar un espacio tangible.

Por otro lado, el campo del arte implica la complementación a los nuevos lenguajes escénicos de los artistas-creadores contemporáneos, desarrollando un lenguaje híbrido del espacio, articulando conceptos del espacio real y el espacio virtual. Esta tecnología brinda a los artistas-creadores la oportunidad de diseñar espacios de experiencia que no se pueden crear en espacios físicos reales (Weijdom, 2017).

¿Qué tipo de espacio nos queda?

Es difícil encontrar una respuesta inequívoca, pero hacer la pregunta es sin duda un buen punto de partida. Como salida era necesario tratar de innovar debido al cierre forzado de las salas de ensayo y los lugares de actuación principalmente con actividades de transmisión virtual. En ese sentido, era necesario adquirir nuevos conocimientos sobre los avances tecnológicos, dado que los contextos cambian, las artes se transforman y se adaptan a las nuevas normalidades. Por este motivo, el diseñador escenográfico no puede ser ajeno a estos cambios, puesto que su creación-diseño no tendría conexión con el público o cliente objetivo.

Las características de estas nuevas tecnologías nos llevan a considerarlas como excelentes recursos para la expresión dramática, tomando en cuenta principalmente las posibilidades de integración de objetos reales y virtuales. Esta hibridación se da simultáneamente en la escena, produciendo una seducción visual para el espectador.

Estos espacios virtuales se han convertido en lugares de interacción que se caracterizan por la disolución de la presencia física del espacio teatral. Los modos de interacción pueden variar mucho según la naturaleza y la configuración técnica. En este universo heterogéneo, caracterizado por la interconexión, las disciplinas artísticas parecen perder aún más sus fronteras, que se vuelven cada vez más indefinidas. Estos nuevos espacios de representación, experimentan directamente a través de imágenes, símbolos y signos no verbales asociados a ellos. Son espacios, no reales o metafóricos, que, a través de diferentes códigos entre los que se encuentra el artístico, se utilizan como lugares de representación (Bolognini, 2018). El espacio digital se injerta, así como una alternativa, donde la múltiple temporalidad y espacialidad de la actuación se sitúan en un nuevo espacio creado.

Estas perspectivas, que nacen a partir de estructuras abiertas y compuestas, presentan soluciones de manera innovadora, en particular con los acontecimientos inspirados en técnicas como las vanguardias de los artistas futuristas, dadaístas y surrealistas. La representación teatral adquiere la connotación de un evento interdisciplinar que, además de prever la simultaneidad de varias acciones en diferentes lugares y la multiplicidad de puntos de vista, incluye todo el espacio como parte de él, aboliendo la distinción habitual entre actores y público.

Por ahora, la industria del teatro permanece en las primeras etapas exploratorias de descubrimiento en su nueva relación con lo digital. Después de una experimentación de propuestas en distintas plataformas, principalmente en la de Zoom, tanto los artistas como el público han comenzado a buscar un teatro que encuentre la vida digital de maneras más variada e innovadora.

Es cierto que esto no será capaz de reemplazar la realidad a la que estábamos acostumbrados, pero sin duda es una tentadora alternativa para seguir viviendo determinadas experiencias en un período pandémico, donde las actividades conviviales están restringidas. Ahora, las pantallas son los nuevos filtros a través de los cuales tamizamos nuestras emociones. La realidad de un teatro en el espacio virtual es entonces un importante medio de apoyo para el teatro, especialmente en un período de emergencia como el que nos vemos obligados a vivir hoy en día.

Referencias bibliográficas

Bolognini, M. (2018). *Postdigitale, conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*. Roma.

Carocci, Boj, C. & Díaz, D. (2007). La Hibridación a escena: Realidad aumentada y teatro.

Revista digital universitaria, 8, 1-16. Recuperado de:

http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf

Fischer-Lichte, E. (2014). *Il concetto di performativo e di spettacolo*, en Id., *Estetica del performativo*. Roma: Carocci.

Jones, J., Abramović, M. (2019). The Life Review. A Pointless Perversion that Hurts Your Eyes.

Recuperado de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2019/feb/19/marina-abramovic-the-life-review-serpentine-gallery-london>.

Mento, G. (2021). Teatro online e teatro multimediale: un problema di linguaggi. Entrevista

a Enrico Pitozzi. Recuperado de: [https://www.altrevelocita.it/comprendere-e-studiare-i-](https://www.altrevelocita.it/comprendere-e-studiare-i-linguaggi-del-presente-intervista-a-enrico-pitozzi/)

[linguaggi-del-presente-intervista-a-enrico-pitozzi/](https://www.altrevelocita.it/comprendere-e-studiare-i-linguaggi-del-presente-intervista-a-enrico-pitozzi/)

Pinotti, A. (2008). *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporáneo*. Milán: Cortina Raffaello.

Speicher, M., D. Hall, B. & Nebeling, M. (2019). What its mixed reality? Publication: [CHI '19:](#)

[Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems](#) 537, 1-15.

doi: [10.1145/3290605.3300767](https://doi.org/10.1145/3290605.3300767)

Stiegler, B. (2006). *Automatic Society: The Future of Work*. Cambridge: Polity Pr.

Weijdom, J. (2017). Mixed Reality and the Theatre of the Future, Arts and New Technologies,

IETM, 6, 1-80. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/316106328_Mixed_Reality_and_the_Theatre_of_the_Future_Arts_and_New_Technologies