

DRAMATURGIA PROGRAMADA

POSIBLES DIÁLOGOS ENTRE PROGRAMACIÓN Y PUESTA EN ESCENA

Christin Wilke

Universidad Nacional de las Artes

tinaisttoll@hotmail.com

Resumen

La siguiente Investigación se manifiesta como práctica artística en el marco de un Proyecto de performance que reflexiona acerca de los modos de vincularnos en relación a las nuevas tecnologías, investigando las tensiones e interrelaciones entre el mundo material y virtual en el marco de una experiencia estética, que intenta traducir los mecanismos de la comunicación a través de medios digitales en una puesta en escena. Se trata de la creación de una dramaturgia escénica en escribir código – que básicamente ejecuta instrucciones matemáticas – implicando el desafío de crear un puente entre espacios tradicionalmente concebidos como antagónicos. Esta conexión exige un acercamiento a la gramática de la programación en relación a la del cuerpo, sondeando los límites y posibilidades que se generan a través del vínculo de los distintos lenguajes. La programación sirve como (inter) medio de conexión, codificación y traducción entre lenguajes, tiempos y contextos, utilizando técnicas generativas para cortar, mezclar, fragmentar e hibridar distintos materiales primas. Proponiendo un amplio marco teórico en el cruce entre varias disciplinas artísticas y un conjunto de prácticas neo-vanguardias y postmodernas. El ámbito del performance ofrece un entorno fértil para la experimentación con código dentro del escenario por su tradición de trabajar con pautas e indicaciones en vez que roles y caracteres teatrales.

**Interfaces, Performance, hipertexto,
Rizoma, Interacción**

La idea de una computadora siendo directora de una obra, que da direcciones en vivo, ejecutando un código como dramaturgia, surgió del encuentro entre artistas de múltiples campos artísticos con la necesidad de investigar posibles cruces, innovaciones y rupturas, con el objetivo de involucrar y a la vez cuestionar el uso de la tecnología como herramienta de comunicación.

El proyecto *Encuentro programado*¹ es parte de un proceso de investigación que abarca tanto el manejo de la materialidad específica de los objetos como de la inmaterialidad de la programación con código. Pone el enfoque en conceptos como *Hazlo tu mismo*² y código abierto, que implican el trabajo de taller con medios electrónicos y digitales. Permite un involucramiento del artista en cada paso de la creación y un replanteo continuo durante el proceso, implicando una puesta en escena abierta, accesible e interactiva, que intenta apartarse de una noción de espectacularidad.

El *Encuentro programado* es una instalación performática interactiva con objetos sonoros de papel portables realizados con circuitos electrónicos, piezoelectricidad y mecanismos pop up. Al ser activados por los performers, los objetos generan sonidos como metáfora comunicacional, actuando a la vez como interface de un programa mediador, que al disparar eventos programados determina la dramaturgia de este dialogo.

PROGRAMA E INTERFACES

Las acciones están dirigidas por un programa escrito en el lenguaje *Processing*³ que organiza la lógica en el tiempo dentro de un diagrama

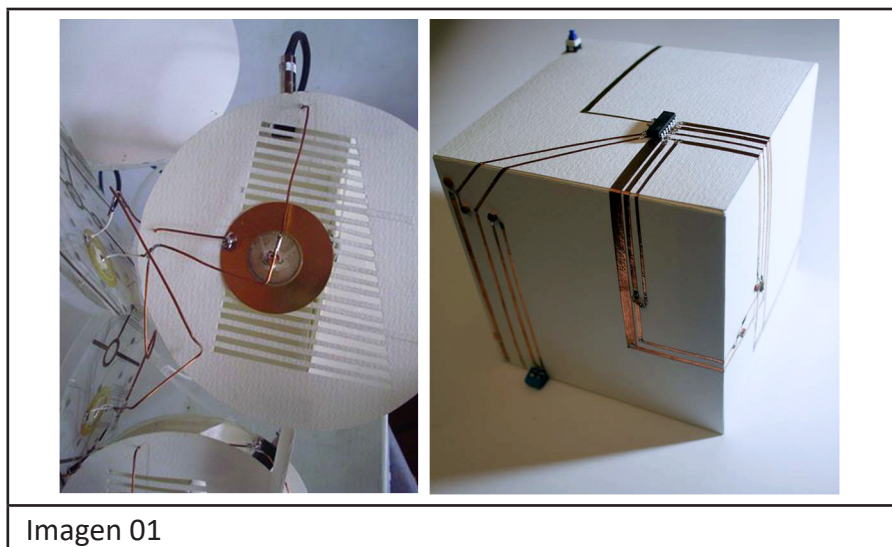
1 Obra en proceso con Gabriela Muollo, Paula Pinedo y Gervasio Aguirre dentro del marco de la Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, Posgrado de la Universidad Nacional de las Artes, Departamento Artes Dramáticas.

2 Concepto que viene del inglés „Do it yourself“ (DIY)

3 lenguaje y entorno de programación de código abierto

de posibles estados. En analogía con un hipertexto, el transcurso de la obra se va modificando dependiendo de las decisiones de los ejecutantes, como la posible intervención del público, a través de distintas interfaces. Al ser activadas, las interfaces disparan eventos dentro de la red programada, permitiendo tomar distintos caminos, procesando la imagen y el sonido en tiempo real. Al realizar intervenciones en el programa, se fragmentan clips, se repiten, se ralentizan o aceleran, y se aplican efectos alterando la temporalidad.

Los ejecutantes reciben instrucciones de la programación, improvisando en vivo dentro del diagrama programado que se proyecta en tiempo real como (sub)texto para el público, intercalándose con fragmentos de otros textos filosóficos, clásicos o reflexiones personales que rodean la temática de la (im)posibilidad de encontrarse.



CÓDIGO Y TEXTO

La programación como herramienta creativa permite procesar textos y otros materiales de forma generativa, facilitando las técnicas

vanguardistas de cortar, mezclar, fragmentar y recombinar hacia una reescritura generativa. El texto revela su materialidad tanto en ser elemento de la puesta como en su dimensión analítica. De esta manera se permite el análisis del canon y de la memoria colectiva a partir de la apropiación de textos con un sistema de algoritmos, investigando su dimensión estética y política dentro de un marco práctico, que se encuentra en el borde entre reescritura y interpretación.

MARCO TEÓRICO

Este proyecto se sitúa en un marco teórico amplio que parte del tecno-determinismo de la cibernética que propone el concepto de la información como nuevo parámetro de comunicación entre seres humanos y máquinas, implementando la cuestión de la retroalimentación (*feedback*). La teoría de sistemas además propone el concepto de autopoiesis de la comunicación (Luhmann, 1984). La dramaturgia programada aplica este principio de la comunicación desmaterializada, que consiste en un orden autónomo que coordina y delimita sus posibilidades de intervención por los participantes y según la cual no existen emisores ni receptores.

DEL ARTE GENERATIVO AL RIZOMA

La estética generativa formulada por Max Bense, considerando el objeto estético un signo complejo dentro de un proceso de comunicación, como en las primeras obras de arte algorítmico (Georg Nees, Manfred Mohr), forman el fundamento estético de la búsqueda poética. El Arte generativo de dependencias definidas posibilita la separación entre artista y obra en la ejecución consecuente de un orden predefinido. Trabaja principios insensibles y lógicos en las cuales decisiones estéticas están tomadas por un programa, automatizando el proceso de determinación.

Se amplía la estructura determinada del arte generativo con el

concepto del rizoma (Deleuze, Guattari: 2003) como multiplicidad que no tiene ni sujeto ni objeto, sino únicamente determinaciones, tamaños y dimensiones. El ideal de la dramaturgia rizomática consiste en la interconexión descentralizada entre signos y nudos heterogéneos en un mapa de experimentación constante, de una multiplicidad dinámica, que no tiene ni principio ni fin. Siendo una utopía para la realización de un proyecto artístico concreto, sirve como metáfora y orientación en la construcción de una red hipertextual de distintos posibles estados pre-programados, que en su conjunto forman una cartografía de decisiones. Es tanto sistema rígido de órdenes programados como una puesta imprevisible e inestable que permite modificaciones y cambios de estados en el momento en que se crea. Mostrando su discurso de forma abierta, se destaca por multiplicidades lineales de aparente infinitas dimensiones en una Metaformance⁴ (Gianetti, 1997), que en la mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo (Ceriani, 2009) nos confronta con cuestiones de conexión, interactividad y multilinealidad.

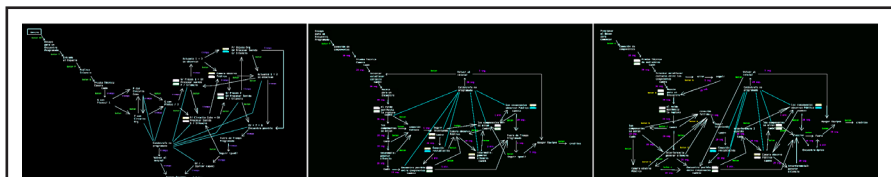


Imagen 02

Encuentro Programado: Diagramas de estados – Cartografía de decisiones, Christian Wilke, 2014

MARCO TEATRAL

Situándose en un campo expandido (Sanchez, 2010) que está marcado por las desviaciones de las artes, este proyecto impide ser

4 Según Gianetti la Metaformance se define como manifestación performática que utiliza las nuevas tecnologías audiovisuales y sistemas interactivos o telemáticos.

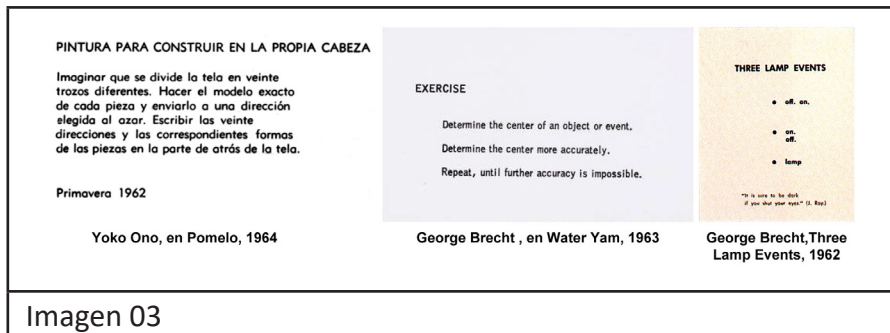
enmarcado en una disciplina específica. Como híbrido entre las artes visuales, las artes multimediales y las artes escénicas, abre la posibilidad a distintas estrategias de presentación entre la instalación y la puesta en escena. Este cruce permite pensar en diversos contextos de exhibición y genera un desafío para la recepción del público. El objetivo consiste en generar en los espectadores una experiencia interactiva, implicando espectadores emancipados (Ranciere, 2010), ya no meros observadores, sino participantes activos. Al trasladar las posibilidades del texto digital al escenario se amplía la noción de la dramaturgia a un espacio de mediación (Sanchez, 2010), en la cual la Dramaturgia instala el orden de sentido por la organización de la acción de un cierto número de acontecimientos escénicos (Danan, 2012). Esta organización se establece a través de instrucciones y pautas.

DE LAS INSTRUCCIONES E EVENT SCORES AL LOS COMANDOS DEL ARTE DE LA RED

El trabajo con puestas no-conventionales utilizando instrucciones se concretó en la práctica de las neo-vanguardias en Happenings y publicaciones de arte conceptual del Fluxus. Los Happenings rompen con la tradición de narración y tiempo lineal del teatro, mezclando disciplinas y soportes en eventos únicos sin fin previsible ni trama dentro de espacios no convencionales o públicos. La disolución de la separación entre artista y público se manifiesta de distintas formas desde las partituras de John Cage que trabaja el azar y el ruido hasta los Event Scores (George Brecht), textos de propuestas para obras o instrucciones para acciones que están pensados para ser interpretados por otros, ejecutados en público, en privado o solo en la imaginación.

Con la aparición de herramientas digitales para la creación, se multiplican las posibilidades de fragmentar y deconstruir la unidad de la obra y el último paso para el cambio de la autoridad entre autor y espectador es ejecutado. En el *Net.art* (arte de la red) el rol del artista se

reduce a determinar y programar el grado de complejidad de la interacción que elije hacer el lector. El hipertexto ofrece un universo de múltiples recorridos posibles que están ligados mediante enlaces. La elección del camino forma parte de la creación de la obra. Se invierte el espacio. El aquí se construye únicamente por el espectador-usuario en su experiencia dentro del espacio privado. La estructura hipertextual de la dramaturgia programada reúne la presencia, la participación y la simultaneidad en este encuentro escénico.



DISPOSITIVO TEMPORAL-ESPACIAL

Conjugando lo artesanal y lo electrónico, lo analógico y lo digital, lo *lowtech* y *hightech*, se indaga en la resignificación poética de las tecnologías y las relaciones que se despliegan dentro de este dispositivo y el montaje de los recursos tecnológicos, creando un discurso y un sentido particular.

El concepto espacial de la puesta está pensado como un mecanismo Pop-Up que se va desplegando a medida que los performers y el público activen diversos eventos programados, generando una especie de circuito electrónico que regula el flujo de información visualizándose como esquema de comunicación espacial. En su centro se encuentra el cerebro de la puesta, donde los nudos de entradas y salidas se cruzan. Desde ahí salen las instrucciones, imágenes proyectadas, sonidos

procesados y otras modificaciones de la puesta. Simultáneamente, entran impulsos de todas las interfaces, modificando el transcurso de la obra. De esta manera la implementación del código en el escenario permite una puesta inteligente, abierta y con capacidades reactivas, que asegura que cada encuentro sea distinto al anterior, imprevisible para los actuantes como para el público, pero su vez predeterminado en sus posibles caminos.

El tiempo del encuentro es variable, sin embargo su transcurrir es predeterminado y al mismo tiempo desconocido, dependiendo de las decisiones tomadas dentro de esta vivencia que comparten público y actuantes en el presente de la acción en la que cada uno tiene asignado un rol, conformando un frágil e inestable sistema de relaciones.



Ensayo para un Encuentro Programado, Performance en vivo, 2014

Imagen 04

Encuentro Programado, Christin Wilke, Paula Pinedo, Gabriela Muollo, Gervasio Aguirre, 2014

OBJETIVOS

La necesidad de generar un encuentro y su dificultad determinan y contaminan todos los niveles de percepción de la obra. Desde la estructura formal, la disposición de los actuantes en el espacio, la organización por la programación, la transmisión de señales de comunicación a través de los sonidos generados al manipular los objetos, y la fragilidad de los materiales utilizados, hasta el posible vínculo con

el público a través de interfaces conectadas al programa. La obra está pensada como metáfora de la complejidad de la comunicación, tanto en cuestiones tecnológicas como filosóficas.

Al contrario de buscar la fusión máquina-humano en una simbiosis, el objetivo de este trabajo consiste en un dialogo humano – objeto - programación abierto sin fin predeterminado, poniendo de manifiesto los ruidos y desajustes que puedan presentarse en cada encuentro, que no intenta difuminar los choques y errores que produce la traducción entre distintos lenguajes y sistemas. La búsqueda de una gramática generativa que surge del dialogo entre sistema e intérprete, cuestiona las dialécticas entre control e improvisación como así también las existentes entre mediatización e inmediatez, que manifiestan las interrupciones, transacciones, tensiones y desplazamientos que implican diálogos transdisciplinarios, confrontando el canon de la representación escénica con conceptos postmodernos de creación apoyados en las nuevas tecnologías.

BIBLIOGRAFÍA

- Bauchard, Frank.(06/2009). “Acteurs et marionnettes à l'ère du posthumain”, en Théâtre/Public. La Marionnette? Traditions, croisements, décloisonnements, No193, pp. 72-74.
- Bense, Max.(1965). ”KonkretePoesie” (Poesía concreta) en Manuskripte. ZeitschriftfürLiteratur, Kunst, Kritik, No 11.
- Ceriani, Alejandra. (06/2009) “Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real”, en territorioteatral, No 4, Departamento de Artes Dramáticas – IUNA, Buenos Aires.
- Cotaimich, Valeria. “El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político” Lic, conferencia 6tas jornadas de arte y medios digitales, 23 al 28 AGO 2004, Centro Cultural España Córdoba.
- Danan, Joseph. (2012). Qué es la dramaturgia y otros ensayos. MexicoDF : Paso de gato.
- Del Val, Jaime. (2011).“Metaformance Metamedia. Deshaciendo fronteras disciplinares (entre artes visuales y escénicas) en el teatro de la sociedad del control” en Interferencias entre artes visuales y puesta en escena en la era Digital, DA2, Salamanca.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Felix. (2003). Rizoma. Valencia: Pre-Textos.
- Eiermann, André. (2009). Postspektakuläres Theater. (Teatro post-spectacular) Die Alteritärder Aufführungund die Entgrenzungder Künste, Bielefeld: Transcript.
- Friedman, Ken(ed.).(1998). The Fluxus Reader, Londres: academyeditions.
- Gianetti, Claudia. (1997). “Metaformance-El sujeto proyecto”,

en Catálogo, Museo de Arte Moderno, (Código: C-3198), “Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Video acción: el cuerpo y sus fronteras”. IVAM Centre Julio Cortázar, Valencia, España.

- Gianetti, Claudia.(2003). “Arte Humano/Máquina. Visrtualizacion, interactividad y control” en AAVV. (2003). Arte, Cuerpo y Tecnología, España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Ihmels, Tjark, Riedel, Julia. “The Methodology of Generative Art”, en Media Art Net:
- <http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/generative-art/scroll/>
- Luhmann, Niklas. (1984) Soziale Systeme (sistemas sociales). Grundriß einer allgemeinen Theorie, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Manovich, Lev. (2001). The Language of New Media. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Ranciere, Jacques.(2010). El espectador emancipado. Valencia: Ellago ediciones.
- Ruiz, Jaime Alejandro Rodríguez.(2005). “Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital“ http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm
- Sanchez, Jose A., Rodríguez, Zara. Teatro. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Sanchez, JoseA.(2010). “Dramaturgia en el campo expandido” en AAVV. (2010). Repensar la dramaturgia. Errancia y transformación, Centro Párraga / CENDEAC.

ANÁLISIS DE OBRAS

Encuentro Programado: Wilke, Christin, Pinedo, Paula, Muollo, Gabriela, Aguirre Gervasio. Performance, Buenos Aires 2014.

Lugares de exposición: Bali Zabala Espacio de Arte y Tecnología, Fase 6 Centro Cultural Recoleta, Arte al Cubo - Fondo Nacional de las Artes, Centro Cultural Haroldo Conti.