

# DIBUJO EN ESCENA

Marcela Rapallo  
Universidad Nacional de las Artes  
*marcelarapallo@gmail.com*

## Resumen

Dibujo en escena es un concepto que utilizo para definir el lenguaje que investigo, hace referencia principalmente a la posibilidad de llevar el dibujo al espacio escénico a través de proyecciones y programas para manipulación de imagen en tiempo real. Esto posibilita el diálogo en vivo entre dibujantes y también entre artistas visuales y artistas de distintas disciplinas, como el teatro, la danza y la música.

**Dibujo, Escena, Software libre, Interdisciplina, Vivo**

## PRESENTACIÓN

Mi nombre es Marcela Rapallo, soy artista, centro mi trabajo en el dibujo en escena y en las experiencias interdisciplinarias de creación colectiva. A partir de estos ejes, desarrollo obras y proyectos de educación artística.

En esta ponencia voy a hablar sobre el lenguaje de dibujo en escena, a través de contar mis procesos de trabajo en diferentes proyectos. Una primer teorización sobre este proceso está volcada en el trabajo de Tesis *Dibujar un Aleph*, que presenté para la equivalencia universitaria de la UNA (Universidad Nacional de las Artes), (2008/2014). En la Tesis desarrollo el proyecto de obra, describo el proceso de construcción del lenguaje, y muestro un contexto nacional e internacional de referentes

históricos y contemporáneos. El proyecto está disponible en internet en forma de presentación interactiva mediante la plataforma Prezi.

Dibujo en escena es un concepto que utilizo para definir el lenguaje que investigo, hace referencia principalmente a la posibilidad de llevar el dibujo al espacio escénico a través de proyecciones y programas para manipulación de imagen en tiempo real. Esto posibilita el diálogo en vivo entre dibujantes y también entre artistas visuales y artistas de distintas disciplinas, como el teatro, la danza y la música.

El concepto de dibujo en escena abarca las diferentes prácticas contemporáneas en las que el dibujo se presenta como un arte del tiempo. Puede definirse también como dibujo digital performático, dibujo animado en tiempo real ó dibujo en vivo.

La investigación sobre el dibujo en escena implica el desarrollo simultáneo de diferentes lenguajes: un lenguaje poético, el lenguaje técnico del dibujo y el lenguaje de programación.

A las particularidades del dibujo digital se le suman las opciones de manipular en tiempo real los parámetros que afectan a la imagen. Hay que contextualizar esto en el marco de las artes escénicas, y establecer las relaciones, semejanzas y diferencias con el dibujo animado. Es necesario considerar a la vez el dibujo que se está trazando, el que queda fijo en cada momento y el resultante de toda la interpretación. Se introduce la práctica del ensayo, el armado de guiones y la improvisación.

Mi trabajo con dibujo en vivo empezó con la experiencia del grupo *Andrógina/o*, que conformamos junto a Ana Gendrot, con el cual desde el año 2002 realizamos performances de dibujo y pintura performática en el ciclo llamado *Diálogos visuales*, que involucraron la participación del público, la intervención del espacio urbano y la presentación en vivo junto a músicos. La búsqueda que habíamos realizado en los años anteriores de una obra conjunta entre artistas, llevó a la invención de códigos, métodos y guiones visuales, que devinieron en la necesidad expresiva de hacer de la muestra de los procesos en vivo el eje del trabajo. En el grupo *Andrógina/o* el eje fue el diálogo, el trabajo en grupo, y

poner en escena ese proceso. Esta motivación generó un método, que se convirtió en eje, ya que tomó mayor importancia el hecho en vivo que la obra concluida.

## DIBUJO DIGITAL PERFORMÁTICO

Se están comenzando a desarrollar desde hace algunos años diferentes prácticas basadas en el dibujo en vivo y en el tratamiento de la imagen digital en tiempo real.

El dibujo digital performático es un recurso que se encuentra en una etapa inicial de desarrollo, y se enmarca dentro de un conjunto de manifestaciones que surgieron simultáneamente en los últimos años. La investigación del lenguaje estético y técnico se da a partir del trabajo conjunto entre artistas de diferentes disciplinas y desarrolladores de plataformas de *Software Libre*.

El soporte más utilizado hasta el momento que posibilita la realización de estas obras está compuesto por un lápiz digital integrado a una tableta gráfica, que se conecta a una computadora donde se procesan las imágenes en tiempo real a través del *software*. Estas imágenes se visualizan en el espacio dispuesto para la puesta en escena de la obra mediante un proyector.

La investigación del lenguaje estético y técnico en la que participo comenzó en el año 2007 en conjunto con Andrés Colubri y Fabricio Costa, creadores y desarrolladores de la Plataforma de *Software Libre* Moldeo, y del diálogo con artistas escénicos de diferentes disciplinas. Moldeo es una plataforma de código fuente abierto que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video, animación y efectos digitales en tiempo real. La introducción de la herramienta de lápiz digital en Moldeo y mi trabajo con dibujo en vivo se dieron a partir de motivaciones y objetivos comunes, como la posibilidad de trabajar en vivo con el dibujo de manera semejante a la ejecución de un instrumento musical. Como parte de este proceso realizamos las obras

teatrales *Cuentos Animados* y *Viene nieve* (obra trabajada con el dramaturgo colombiano Enrique Lozano), también performances de dibujo en tiempo real junto a músicos, como el grupo *Buque Factoría*, y proyecciones sobre fachadas de edificios, como la obra *Calle* en el Centro Cultural San Martín (Festival Cultura y Media, 2009), y la intervención en el edificio del ex-Padelai, antiguo Patronato de la Infancia (CCEBA, Centro cultural de España en Buenos Aires, 2011).

Actualmente continúo investigando este lenguaje junto a Andrés Colubri, quien forma parte del equipo de desarrollo de *Processing*, un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en el lenguaje Java, de fácil utilización, y que sirve como medio para la enseñanza y producción de proyectos interactivos. Es una de las plataformas de *Software Libre* más utilizadas por artistas y diseñadores de diferentes países. A partir de este entorno, Andres Colubri desarrolló la aplicación *Andiamo* para dibujar en vivo.

*Andiamo* y *Moldeo* tienen características semejantes, pero es muy diferente la operación. En ambos casos el teclado puede configurarse como una consola adjudicándole distintas opciones de trazo a las teclas que funcionan como capas. *Andiamo* tiene la característica de permitir *loopear* la línea, o sea, preconfigurar la repetición del trazo tal cual ha sido realizado en tiempo real, lo que permite un dibujo resultante compuesto por la acumulación de muchos trazos que se van repitiendo. Las capas pueden ser agrupadas entre si, y es posible modificar la velocidad del *loopeo* en tiempo real. Por estar hecho en base a *Processing*, *Andiamo* es de fácil instalación, se puede usar en cualquier sistema operativo y la posibilidad de modificar el código es mas accesible que en otros lenguajes de programación.

El objetivo del trabajo en conjunto con Andrés comenzó con el dibujo en vivo y continuó con el dibujo colaborativo en línea. Actualmente estamos empezando a desarrollar el proyecto *Trazos desplegándose*, plataforma web para dibujo colectivo diseñada a partir de *Andiamo*.

Trabajo también con la plataforma Tagtool, que posibilita el dibujo en vivo y la animación en tiempo real, y a partir de la cual, se ha generado una comunidad en diferentes países. Presenta opciones muy amplias para animación, tanto en su primer versión *DIY (do it yourself)*, como en la aplicación para Ipad.

La versión *DIY* trabaja con un hardware especial. Tiene un dispositivo para modificar con controladores el color y más características del trazo en tiempo real, el cual funciona con un circuito armado a partir de una placa Arduino. A su vez, las líneas realizadas pueden animarse luego con un *Gamepad*. Entonces, otra particularidad de Tagtool es que está pensado idealmente para que trabajen en simultáneo un dibujante y un animador. Otra cosa interesante es que se trata de un *Software Libre* que se articula con una plataforma de *Hardware Libre*, llamada Arduino.

Desde el año 2012, Tagtool tiene una versión para *Ipad* que presenta nuevas posibilidades a través de la utilización de la pantalla táctil, de dibujar con los dedos con varios trazos en simultáneo, y de combinar el dibujo en vivo con muchas variantes de grabación de los trazos animados en tiempo real. En este mes está por presentarse la nueva versión de Tagtool, donde se sumarán las opciones de animación de esta versión para *Ipad* con las de dibujo de la versión *DIY*, lo que promete un resultado de mucha riqueza.

Tagtool también mantiene su versión libre, que sigue sirviendo para todas las plataformas y sistemas operativos y difundiendo en el marco de la cultura *DIY*, que propone la realización de herramientas propias y el código abierto.

Algo a destacar en las plataformas Tagtool, Moldeo y Processing, es que son herramientas que surgieron de forma autogestionada, que han partido de necesidades expresivas, y que se retroalimentan con la realización de obras de la comunidad artística y de desarrolladores. También que las tres plataformas presentan opciones de Software Libre que son utilizadas para proyectos artísticos y educativos, y que no tienen un equivalente en lo que es software propietario.

En este momento trabajo utilizando las tres plataformas: Tagtool, Andiamo y Moldeo. Me parece muy interesante el hecho de que si bien tienen en común el dibujo en vivo, cada una tiene sus particularidades y brinda opciones muy diferentes.

## EJES DE TRABAJO

Los conceptos que se mantuvieron de manera constante en mi trabajo como ejes, y que confluyeron en el lenguaje de dibujo en escena son: el diálogo, el vivo, y el espacio expandido. A su vez, el desarrollo de este lenguaje abrió posibilidades y potenció mi interés en la idea de realizar obras abiertas, que es en lo que estoy trabajando actualmente.

El diálogo fue el punto de partida para trabajar en vivo y para el desarrollo de los talleres de dibujo colectivo: la necesidad y el deseo de interactuar en vivo entre artistas visuales, experimentando la improvisación mediante el formato de ensamble de dibujantes.

Me interesa el dibujo como una práctica accesible a todas las personas, y como esta característica, sumada a las posibilidades que abren las nuevas tecnologías, puede dar lugar a que se convierta en una herramienta para ampliar formas de lenguaje en el terreno del arte colaborativo y promover una apertura de su práctica hacia la comunidad.

El concepto de dibujo en el espacio expandido hace referencia a la experimentación plástica con diferentes soportes, el trabajo para sitio específico y la intervención del espacio público. Es algo que trabajé en diferentes obras previas a mi trabajo con dibujos digitales proyectados, por ejemplo en la realización de instalaciones y conjuntos de dibujos sobre soporte traslúcido que funcionaban como piezas para hacer otros dibujos. Cada pieza era realizada como un dibujo abierto para ser completado por otro dibujo.

El interés por el hecho artístico en vivo y la motivación de llevar el dibujo a esa instancia, fue el punto de partida para comenzar a inves-

tigar el dibujo como un arte del tiempo, su participación en la escena, y la suma de recursos para animación en tiempo real.

Me interesa abordar la temporalidad del dibujo en un sentido amplio, que abarque aspectos técnicos y poéticos. Trabajar el dibujo digital en tiempo real dándole protagonismo a un uso primitivo, con una intención clara de mostrar la acción de dibujar en los mismos tiempos en que esta se realiza.

Una motivación para trabajar con dibujo en vivo es la de animar dibujos en los tiempos propios del acto de dibujar. Estos dibujos suelen ser esquemáticos debido a tener que realizarse en tiempos cortos. En los últimos años, al sumar nuevos parámetros que afectan al dibujo en tiempo real, las posibilidades de duración se fueron ampliando.

El concepto de dibujo como arte del tiempo, podría ser equivalente al que se está utilizando en inglés, *based time art work*, para obras de artes visuales con base en el tiempo. Actualmente surgen nuevos términos que parecieran dialogar entre sí de una manera poética, por ejemplo, el término *long durational work* (trabajo de larga duración), utilizado por Marina Abramovic para definir de manera amplia y profunda las prácticas performáticas, parece primero contradecirse para luego resignificarse al dialogar con la denominación más conocida de arte efímero.

Actualmente me encuentro realizando laboratorios de dibujo en escena en relación a la danza, junto a la investigadora Cristina Turdo, mi maestra de CI (Contact Improvisación). En el CI encontré muchos puntos en común con mis búsquedas, en relación al diálogo, el trabajo en grupo, el contacto directo con el otro y a la improvisación. A su vez, las pautas de improvisación y el concepto de entrenamiento desarrollados en las clases de Cristina, están siendo una fuerte referencia para mí en cuanto a aplicar estas prácticas en los métodos para desarrollar performances de dibujo escénico y ensambles de dibujantes.

## AMISTADES

Desde que comencé a trabajar en conjunto a desarrolladores de Software Libre, observo las semejanzas entre llevar a cabo este tipo de proyectos y los de arte independiente. Un punto en común es la idea de cultura libre, son también semejantes los desafíos que se presentan para la concreción de los proyectos, las cuestiones relativas a la producción, financiamiento y circulación de la obra. Creo que el cruce tan intenso que se está dando actualmente entre profesionales del arte y desarrolladores de tecnología, puede ser un espacio interesante para crecer aprendiendo del otro, no solo desde lo creativo, sino desde la construcción de una nueva forma de cultura del trabajo autogestionado.

Una certeza para mí, que se ha construido a partir de todos estos años de investigación del lenguaje de dibujo en escena junto a Andrés Colubri y otros profesionales, es que en esta nueva práctica, las herramientas y los lenguajes estéticos crecen de manera recíproca, la forma de que esta nueva práctica crezca en un sentido amplio es compartiendo, no solo el código sino experiencias, encuentros, trucos, atajos, fórmulas, todo.

Una idea interesante en relación a esto es el concepto de *amistades*. En el año 2012 fui invitada al encuentro *Expim MediaLab Workshop* de la *Universidad Autónoma de Occidente* en Cali, Colombia, organizado entre las áreas de Ingeniería, Artes y Comunicación. Se trabajó muy intensamente acerca de estos temas, destaco una idea de Alejandro Tamayo sobre estos trabajos de colaboración entre artistas y científicos, y es que había que nombrarlos como *amistades*. Considero muy acertada esta idea porque cuando realmente se produce el trabajo conjunto interdisciplinario es cuando, al igual que en la amistad, hay motivaciones compartidas, reciprocidad en el hacer, y confianza.



## LABORATORIO/TALLER DE DIBUJO EN ESCENA

Desde que pude empezar a compartir las herramientas de *Software Libre* con las que trabajo, desarrollo el Laboratorio/Taller de Dibujo en Escena, que propongo como una experiencia para conocer el lenguaje y explorar sus posibilidades. Es un espacio de encuentro, entrenamiento, y desarrollo de proyectos, donde comparto mi experiencia que abarca procesos creativos de obras performáticas, proyectos educativos y el trabajo conjunto a desarrolladores de herramientas de *Software Libre*. Los contenidos y propuestas de trabajo combinan el lenguaje del dibujo y prácticas propias de las artes escénicas.

Las dos primeras experiencias fueron en el *Expin Medialab Workshop* (2012), y en el marco del *Festival ACTI* (Bogotá, Colombia, 2008). En el año 2014, ya teniendo más resueltas las cuestiones relativas a la instalación de las plataformas de software, comencé a desarrollar el laboratorio en el marco del Módulo de Tecnologías creativas, dentro del proyecto de Formación del Club Cultural Matienzo.

## RONDA DE MATE

El proyecto *Ronda de mate* es un proyecto de educación artística que desarrollé en base a la práctica de dibujo colectivo. Propone el aprendizaje del dibujo a través del trabajo colectivo, desde un lugar lúdico y no convencional. Realicé el proyecto en muchos contextos, especialmente en programas socioeducativos en el marco de la educación pública. Lo he probado con participantes diversos como dibujantes, muralistas, talleristas de plástica, niños, adolescentes, actores, bailarines y dramaturgos, adultos que no dibujan habitualmente, y también en formatos donde se trabaja en conjunto entre diferentes edades, experiencias y conocimientos en cuanto al dibujo.

La propuesta pedagógica está basada en el diálogo y en generar un lugar de encuentro donde experimentar la improvisación grupal, desa-

rrollar ejercicios basados en el concepto de reciprocidad, y formalizar códigos comunes para devenir en una creación colectiva. Busca abrir la práctica del dibujo, entendida generalmente como individual, hacia una creación colectiva.

El eje es el dibujo, y el enfoque es tomarlo como una práctica primera y esencial en el desarrollo de las culturas y las personas, que por su carácter de inmediatez y familiaridad, resulta eficaz para dialogar.

A través de opciones de carácter experimental, se apunta a generar estrategias y estructuras para el trabajo en red y de organización de roles para el trabajo en grupo. Se trabaja en consonancia con técnicas de educación popular, considerando la relación entre la mirada individual y el imaginario colectivo. Se apunta a generar un lenguaje común entre todos los participantes, de manera que todas las voces participen en la composición, encontrando temáticas y estéticas comunes entre los integrantes del taller.

## TRAZOS DESPLEGÁNDOSE

Trazos desplegándose es un proyecto de plataforma web de dibujo colectivo que estamos desarrollando junto a Andrés Colubri, en base a Andiamo, donde convergen los intereses que describí en los trabajos previos. La plataforma presentará opciones para dibujar de manera colaborativa y apunta a ser accesible para un público amplio, abrir nuevas formas de experimentación artística, y funcionar como una herramienta de aprendizaje del dibujo. El objetivo es que este aprendizaje se genere desarrollando un lenguaje personal, a través del trabajo colectivo y de tener diferentes tipos de experiencias.

Un eje de la propuesta es el dibujo performático. La acción de dibujar será el factor protagónico, tanto por basarse en el dibujo grupal en un tiempo simultáneo, como por contar con herramientas para dar movimiento a las líneas.

Las áreas que abarca el proyecto son las artes visuales, con eje en el dibujo tomado como un arte del tiempo (escénico, colectivo y animado en tiempo real), la programación, la educación, y el trabajo colaborativo. Es un proyecto interdisciplinario artístico que involucra nuevas tecnologías, se enmarca en la cultura del Software Libre y del arte independiente.

En cuanto al proyecto a futuro, me interesa que la plataforma crezca y tome forma a partir de la interacción con la gente que la utilice. Va a ser importante que haya una planificación clara y flexible del trabajo, debido a la amplitud del proyecto, siendo un emprendimiento de desarrollo, investigación y desafío tecnológico, científico, pedagógico y artístico.

El proyecto ha sido seleccionado recientemente como proyecto de investigación de la UNA, Universidad Nacional de las Artes, que trabajaremos junto al profesor Gabriel Gendin, por el Programa “Universidad, Diseño y Desarrollo Productivo” del Ministerio de Educación de la Nación, para la realización del primer prototipo de la plataforma.

## OBRA ABIERTA

La idea de obra abierta está atravesando mis procesos de trabajo con dibujo en escena, tanto en las instalaciones que estoy desarrollando a partir de poder grabar y armar de manera colaborativa los dibujos en tiempo real, como en las obras de soporte material donde estoy volcando las dinámicas que desarrollé para el proyecto de dibujo colectivo.

Un ejemplo de obra abierta es el proyecto *Dibujar un Aleph*, que se propone como una metáfora sobre la mirada creativa, haciendo un paralelo entre el acto de dibujar y el acto de mirar, en lo que elegimos ver de lo que está a la vista, y en que esta elección está en constante cambio y que siempre se construye con la mirada de los otros.

El formato de la obra consistirá en un dibujo digital en tiempo real, en transformación constante, formado por líneas que reproducen en loop los trazos realizados sobre un canvas en movimiento, que se desvanecerán dando lugar a nuevos dibujos. El dibujo digital se realizará sobre un canvas en movimiento, que implica un desarrollo particular de Andiamo.

A partir del trabajo conjunto al desarrollo del código se definirá la forma de ese canvas. Si será espiralada, si cambiará de velocidad, qué dirección tomarán las líneas luego de ser trazadas, si se superpondrán o se sucederán, etc. El canvas será la estructura para la realización de un dibujo hipertextual.

La investigación de la línea en este proyecto involucra desarrollar algoritmos para generadores de trazos, y ajustar cuanto de este algoritmo es autónomo o generativo, y cuanto controlado de manera precisa por el dibujante mismo. El proceso de trabajo consistirá en ensayos y ejercicios de dibujo colaborativo, para que el lenguaje surja del diálogo, intercambiando ideas e implementando el código de manera conjunta al desarrollo de los dibujos.

El proyecto a futuro contempla que de esta experiencia se establezcan códigos para la dinámica colaborativa que se aplicará en la fase final, donde la obra se completa al asociarse a *Trazos desplegándose*, la plataforma web de dibujo colaborativo orientada a proyectos artísticos y educativos, donde se abrirá la estructura de ese Aleph a recibir la impronta de muchas miradas, y quedar alojado en internet en transformación constante.