

Diseñando una Puesta en Escena Transmedial desde la Animación Expandida:
Posibilidades escénicas a través del uso de animaciones en el teatro
contemporáneo.

Rayén Amapola Baeza Flores

Profesora Guía

Daniela Capona



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE TEATRO

Santiago de Chile
Enero

Agradecimientos

Gracias a mi familia que me ha apoyado durante todo mi proceso universitario, especialmente a mi padre Cristian Baeza Vidal y a Andrea Palma Ibarra. A mi gran amiga Karina por estar durante todos estos años junto a mí en los momentos más adversos y más felices. A mi amiga e incondicional compañera Malu, sin su apoyo la Universidad no hubiera sido lo mismo. A mi gran amigo Fabián por todo el cariño y apoyo entregado durante estos años. A mi compañera y amiga de generación Gabi Sweet Gallardo por ser un pilar fundamental durante este proceso académico. A mis amigas Marcela, Isabelle, Vicente, Andrés y Yanina por ser mi familia elegida. A Germán Droguetti quien siempre me alentó a seguir dibujando y me inspiro con sus puestas en escena animadas unos años atrás. A mi compañera María Ignacia por enseñarme el mundo de la animación, sin duda este proyecto no sería lo mismo sin sus recomendaciones. A mi profesora guía Daniela Capona, por entregar su apoyo, enseñanzas y ánimos durante todo este proceso. Finalmente, pero no menos importante a Pandora por acompañarme en los desvelos y largas jornadas de escritura.

Tabla de Contenidos

Introducción	4
La animación como género. ¿Que entendemos por animación?.....	6
Delimitando la Animación Expandida.....	8
Transmedialidad.....	12
Tipos de Animación Expandida.....	15
Animación Experimental	15
Rotoscopia.....	17
Proyección Escenográfica y Videomapping	19
<i>Wozzeck</i> , The Metropolitan Opera	22
William Kentridge	23
Animación Experimental y Proyección escenográfica presentes en <i>Wozzeck</i>	24
<i>Más Allá de ellas</i> , Teatro UC y Teatro Biobío	36
Rotoscopia e Intervención De Archivo En <i>Más Allá de ellas</i>	37
Animación Expandida y su potencial en la puesta en escena transmedial	47
Referencias.....	51

Introducción

El presente proyecto de investigación nace desde las experiencias personales con la animación en el proceso de Egreso del año 2020 y de la práctica profesional de *Más Allá de ellas*, en la cual uno de los requerimientos técnicos y narrativos era indagar en nuevos medios y lenguajes para disponer en escena. Sin duda las condiciones de la práctica posibilitaron la experimentación por parte de estudiantes de Diseño teatral en el campo de la animación experimental, asimismo implantó la inquietud sobre cuales podrían ser los alcances de la animación en la puesta en escena.

Utilizamos el concepto de animación expandida propuesto por Marcelo Dematei, debido a que el concepto en su amplitud y desarrollo, logra adaptarse y delimitar el traslado de la animación a espacios no convencionales, en este caso a la puesta en escena. En el capítulo uno para integrar y vincular el concepto en el medio teatral para la conformación de una escena transmedial, se definirán primeramente los conceptos de animación y transmedialidad para esclarecer los componentes de la animación expandida.

En el primer subcapítulo titulado ¿Qué entendemos por animación?, se establecerán las bases teóricas de la animación, sus principales cuestionamientos y una revisión breve a su ontología, con el fin de delimitar y proponer nuevas definiciones de animación para engrosar el bagaje teórico de la animación contemporánea.

El segundo subcapítulo profundizará el concepto de Animación expandida, identificará sus orígenes, en donde se pondrá en relación con otras disciplinas artísticas tales como el cine y el teatro. Asimismo, indagará en posibles definiciones del concepto y problematizará en torno al lugar que se le ha otorgado históricamente a la animación.

En el tercer subcapítulo hablaremos de Transmedialidad, con el objetivo de definir cuál es el fenómeno que ocurre al integrar nuevos medios visuales y tecnológicos a escena. Para reflexionar en torno al alto grado de hibridez que conlleva la conformación de una escena transmedial, en donde los elementos mediales y los agentes teatrales tradicionales se contaminan, friccionan y borronan sus límites disciplinares para generar nuevos lenguajes escénicos.

El capítulo dos se configura desde la búsqueda de una definición instrumental y conceptual de cuatro técnicas de Animación expandida: Animación experimental, Rotoscopia, Proyección escenográfica y Videomapping. Las definiciones de estas técnicas profundizan tanto en cuestiones técnicas como en su potencial narrativo.

En el capítulo tres relacionaremos las técnicas descritas anteriormente en el capítulo dos, con dos obras que utilizan la Transmedialidad y la Animación expandida en su puesta en escena: *Wozzeck* (2019) producida por The Metropolitan Opera y *Más Allá de ellas* (2021) del Teatro UC en coproducción con Teatro Biobío. Se realizará un análisis conceptual a través de imágenes de las obras con el propósito de identificar las estrategias de escenificación y potencias expresivas de la animación en escena.

La animación como género. ¿Que entendemos por animación?

Al introducir el concepto de animación expandida propuesto por Marcelo Dematei (Argentina, 1967) quien es director audiovisual, diseñador especialista en animación e ilustración y director del Master de Animación e Investigador de la Universidad Pompeu Fabra (2002-2011); es necesario establecer lo que se entiende por animación: se podría definir como el proceso utilizado para dotar de movimiento a un objeto o personaje a través de una secuencia de imágenes. Esta definición, sin embargo, solo abarcaría su carácter técnico sin poner atención a otras dimensiones que resultan significativas. Dematei (2015) menciona que las definiciones instrumentales de animación tienden a describirla como un modo de hacer, una estética y una pedagogía, lo que intrínsecamente genera afueras y adentros, asimismo al definir el término existe un acercamiento ideológico y un punto de vista, puesto que su significado cambia para quien lo utiliza, en este sentido lo que se entiende por animación para la crítica, el realizador y el espectador son cosas distintas. (p.30)

Dematei (2015) recopila en su tesis doctoral titulada *La Animación expandida Representación del movimiento en el media art y el audiovisual contemporáneo* distintas definiciones de lo que se comprende por animación desde la perspectiva de diversos artistas y realizadores, proponiendo un marco que amplía el concepto a lo audiovisual y no lo restringe a la técnica que utiliza. El autor propone una redefinición de animación como “La representación plástica del movimiento en un medio o soporte audiovisual de manera diacrónica, a partir de un diseño previo y de la manipulación de partículas estáticas que generaran la ilusión del movimiento natural.” (p.34)

Una reflexión relevante en el texto de Dematei tiene relación con el movimiento, naturaleza intrínseca de la animación, Dematei cita a Norman McLaren¹ quien menciona que “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada fotograma es más importante que lo que sucede en los fotogramas”. (N. McLaren citado en Wells, 1998: 10)

Respecto a esta definición, lo que parece relevante es el espacio reflexivo en torno al movimiento que, a través de un proceso de observación y selección de fragmentos de tiempo se materializa en una pieza animada. El animador no solo dibuja una secuencia de *frames*² que más adelante compondrán una animación, en el proceso se reorganizan y diseñan los movimientos de la animación, que en su manipulación producen una multiplicidad de estéticas y narrativas, respecto a esto Dematei (2015) menciona:

Entendemos que el diseño es la concepción y planificación, por distintas técnicas, de ese movimiento que surge a partir del análisis de sus partes y/o momentos y su deconstrucción, para reconstruirlo síntesis mediante. En el sentido en que existe una deconstrucción, *frame a frame* o “paso a paso”, del movimiento “natural” y una simulación del mismo. (p.34)

La metodología que se aplica para animar es mucho más compleja que solo reproducir un movimiento, requiere un extenso tiempo de observación y experimentación, asimismo de resignificación generando un espacio donde se puede llenar de sentido lo que se anima, en términos más poéticos dar ánima (alma) a aquello que no lo posee, porque aquello que se estudia o se observa no se replica, sino que se ve afectado por las vivencias de su observador. En dicha acción

¹ Norman McLaren (Escocia, 1914-1987) director, guionista y animador, es considerado uno de los padres de la animación experimental, uniendo el cine experimental y de vanguardia con la tradición ilusionista de los espectáculos de animación cinematográfica.

² fotograma, cuadro, imagen estática dentro de una sucesión de imágenes en movimiento (video o animación)

podemos encontrar similitudes con el proceso del diseñador teatral, ambos utilizan una metodología de observación, organización y resignificación a través de su punto de vista.

Otra característica que resulta determinante para el concepto de animación según Dematei (2015) tiene relación con las posibilidades de esta, “hay artistas que caracterizan la animación en relación a la posibilidad de visualizar lo imposible, encarnar lo inanimado, lo mágico y por eso mismo, el espacio de lo simbólico, lo paradójico y connotativo.” (p.31-32)

Estas definiciones sirven para comprender las distintas reflexiones y discusiones en torno a la animación y no delimitarla como un procedimiento o técnica sino también como un recurso poético, discursivo y narrativo.

Delimitando la Animación Expandida

A falta de un bagaje teórico sobre la animación Dematei (2015) propone el concepto de Animación Expandida realizando un paralelismo con el fenómeno ocurrido durante la década de los sesenta que dio paso al concepto de *Expandend Cinema* desarrollado por el artista Stan VanDerBeerk quien instaló el concepto en una serie de debates en el New York Film Festival. Paralelamente en los años setenta el teórico norteamericano Gene Youngblood publicó su libro *Expandend Cinema*, en el que utilizó el concepto para definir los nuevos alcances del arte cinematográfico y el videoarte. El concepto fue utilizado para definir principalmente el cine experimental y a ciertos artistas que llevaron la producción cinematográfica más allá de la pantalla plana y la fotografía, trasladándose al videoarte y arte electrónico que surge de la tecnología televisiva, a la simultaneidad de pantallas con el arte sonoro, la música y el espectáculo en vivo. (p.12-13)

Dematei (2015) traslada el concepto *Expanded Cinema* hacia el fenómeno de la animación contemporánea, no solo relacionándolos por su expansión en cuanto a formato, sino también en torno a la reflexión sobre sí mismos que ambos generan, de esta forma define a la Animación Expandida como toda animación que sale de los preceptos convencionales de lo que comprendemos por animación tradicional, también debido a la estrecha relación que tiene la animación con el cine experimental, señalando que el cine experimental es el linaje de la nueva animación expandida. (p.13)

Por otro lado, existe en el teatro un desarrollo similar del concepto que está relacionado con la transgresión de las normas socialmente relacionadas con el teatro tradicional, el teatro en el campo expandido se define por la ruptura de los esquemas convencionales de teatro (ficción y poder). José Antonio Sánchez afirma que la escena expandida pretende romper la convención teatral mediante dos procedimientos: renunciar a la representación y renunciar al control del tiempo, lo que genera una disolución de la actividad estética y el inicio de una actividad social. (p.8)

Sánchez menciona que durante el siglo XX surgieron ciertas rupturas a normas sociales que se asumían como necesarias para la existencia del teatro, por su parte Bertold Brecht irrumpió en la ficción poniendo al descubierto los mecanismos que la construyen, por otro lado, se invitaba a la participación física del espectador en los teatros rituales y teatro sagrado de herencia artudiana, asimismo surgió el traslado a espacios no convenciones. El teatro en el campo expandido no solo se circunscribe a un traslado de formato sino también implica un cuestionamiento crítico tanto al edificio teatral como a su público y contenido explorando en las posibilidades escénicas desde las supermarionetas hasta el traslado a la escena de calle o de sitio específico. Tanto Brecht como

Artaud no solo postulaban la cancelación de la cuarta pared naturalista si no también abogaron en contra la posición pasiva del espectador, propia del teatro burgués. (pp.9-10)

Como menciona Dematei (2015) el fenómeno de la animación expandida sirve como concepto macro que busca trazar los límites del fenómeno de la animación contemporánea y sus nuevos alcances en el medio artístico y audiovisual, sin embargo, no es un concepto inamovible, debido a su estrecha relación con las nuevas tecnologías su desarrollo está constantemente en un estado de mutación por lo que precisa de un estudio continuo.

La Animación Expandida es un concepto que intenta abarcar la dimensión de la animación actual, pero no es una afirmación, es más bien proponer unos posibles límites de un campo convulso en plena crisis creativa de transformación-definición-nacimiento. Animación es un lugar. Un lugar ineludible desde donde ver el audiovisual y lo será aún más en los próximos años. (p.15)

El concepto propuesto por Dematei no solo responde al traslado de formatos y medios, sino también exige una reflexión sobre el soporte y el aparato, lo que subvierte las lógicas jerarquizadas de dispositivo como herramienta que encuentra su espacio solo en su carácter técnico, posicionando narrativa, discurso y aparato en una relación sin escalas de jerarquía. Asimismo, este tipo de animación no responde a las lógicas de la animación convencional, entendiendo a la animación convencional como:

La producción industrializada a partir de la técnica de *cel* (con acetatos) y conformada esencialmente a partir de Disney, es una de las formas canonizadas más fácilmente reconocibles. En sus preceptos más básicos asume la animación como narrativa y lineal, para el público infantil, comedia, ficcional y con muchos otros aspectos formales y

procesuales, incluso sociales (formas de consumo y estatus social) estandarizados.
(Dematei, 2015, p.13)

La experimentación en el ámbito de la animación tiende a estar relacionada con los modos de hacer, puesto que cada técnica aporta particularidades, pero también transforma la narrativa convencional, desplazando la necesidad de una narrativa lineal hacia un mayor desarrollo artístico y experimental. Aquello tiene relación con un constante proceso de reflexión de la animación sobre sí misma, que como género visual busca modificar el lenguaje y los modos de representación. De igual modo, busca tensionar el espacio al cual fue relegada históricamente delimitado a una producción visual y/o publicitaria, supeditado a las salas de proyección de cine y televisión. Como menciona la Profesora de video experimental y motion graphic de la Universidad Politécnica Dolores Furió Vita (2016) la animación expandida se caracteriza por el desplazamiento del soporte hacia espacios museísticos y galerías, espacios públicos y edificios, lo que reconfigura los procesos internos de la animación. (p.137)

El desarrollo de nuevos medios tecnológicos supuso un cambio significativo en la animación, proporcionó un sinfín de herramientas que posibilitaron la experimentación, la animación se nutre de lo transdisciplinar en cuanto es un modo de ver el mundo, un punto de vista que puede ser tensionado a través de una técnica determinada, una ruptura en la narrativa lineal o un objeto de estudio determinado. Tanto Furió como Dematei ponen énfasis en el carácter híbrido que define a la animación expandida situando el concepto como un gran contenedor de las nuevas formas de animación que surgen con la llegada de los nuevos medios digitales y la experimentación de artistas-animadores.

Al relacionar el cine y la animación Dematei (2015) problematiza el espacio que se le ha otorgado históricamente a la animación; mientras el cine ha generado su propia teoría e incluso se

ha relacionado con movimientos políticos y corrientes de pensamiento, reflexionando sobre su ontología, la animación ha quedado relegada a un espacio menor, algo similar sucedió con aquellos objetos que hicieron posible el desarrollo técnico del cine: los artefactos precinemáticos. El cine busca borrar todo atisbo de artificio, pero la animación acusa la manufactura, no busca el realismo ni la reproducción mimética de la vida, sino por el contrario, la animación persigue tensionar los límites de representación, siendo el lugar de lo imposible; incluso, como menciona Dematei, puede ser un lugar de reconstrucción del archivo. (p.11)

Transmedialidad

Al proponer el traslado de la Animación Expandida al teatro, entendiendo a la animación expandida como parte de los nuevos medios, es necesario definir el fenómeno que ocurre cuando distintos medios se encuentran en una puesta en escena configurando el desarrollo de una escena transmedial. Alfonso De Toro (2011) menciona:

El concepto de *transmedialidad*, que no significa el intercambio de dos formas mediales distintas, sino una multiplicidad de posibilidades mediales. Además, este concepto incluye diversas formas de expresión y representaciones híbridas como el diálogo entre distintos medios en un sentido reducido del término 'medios' (Video, Filme, TV), como así también el diálogo entre medios textuales-lingüísticos, teatrales, musicales y de danza, es decir, entre medios electrónicos, fílmicos y textuales, pero también entre no-textuales y no-lingüísticos como los gestuales, pictóricos, etc. Asimismo, el prefijo 'trans' expresa clara y formalmente el carácter nomádico del proceso de intercambio medial. (p.129)

La definición de De Toro (2001) nos resulta útil en cuanto no delimita el traslado de nuevos medios solo como una herramienta visual, si no como un conjunto de elementos mediales que al dialogar y concurrir bajo un concepto estético apareciendo en forma de citas producen un meta-texto-medial (p.129). De Toro (2011) Afirma lo siguiente sobre la transmedialidad:

La transmedialidad no es una mera agrupación de medios, esto no es un acto puramente medial-sincrético, ni tampoco es la superposición de formas de representación medial, sino como en el caso de la hibridez un *proceso*, una *estrategia* condicionada estéticamente y que no induce a una síntesis de elementos mediales, sino a un proceso disonante y con una alta tensión. (p.129)

El concepto de transmedialidad permite generar una reflexión en torno al diálogo entre distintos medios, poniendo énfasis en el artefacto, caracterizando a la transmedialidad como un proceso en el cual dichos medios entran en contacto y tensionan las lógicas convencionales a las cuales cada uno se ve supeditado. Dicho proceso transforma los lenguajes involucrados generando un sistema nuevo de producción de sentido anclado no en la suma de sus componentes sino en la relación entre ellos; así la inclusión de estrategias transmediales en una puesta en escena permite el desarrollo de nuevas poéticas, tal y como señala el Diseñador Teatral Nicolas Zapata (2020):

Ampliar la comprensión sobre la teatralidad como un proceso transmedial, posibilita repensar las prácticas escénicas ligadas a los elementos perceptuales que en ella suceden, más precisamente, permite repensar la disciplina del Diseño Teatral en tanto práctica de-subordinada de la lógica representacional. Si las relaciones dentro de la experiencia escénica se dejan de suponer inmediatas, el espacio de mediación y los recursos puestos al servicio del potencial crítico en torno al acontecimiento escénico se ven expandidos y de-subordinados, permitiendo que los lenguajes propios de cada medio emerjan como poéticas

propias, ya no supeditadas a facilitar al espectador la capacidad de develar el fingimiento de la representación, sino a problematizar como este especta, en tanto sujeto mediatizada, en la experiencia escénica mediada. (p.21)

El carácter híbrido que supone la transmedialidad permite una relación horizontal de los medios empleados en una representación teatral, esto conlleva un quiebre en la lógica representacional donde las posibilidades de la puesta en escena se ven expandidas con la intrusión de nuevos medios. Dicho proceso permite que la escena se expanda a otros modos de representación y reflexione sobre su propia disciplina, la conformación de una escena transmedial supone necesidades y cambios significativos, tanto para los diseñadores teatrales como para directores, actores y espectadores, debido a que como proceso u estrategia escénica subvierte el modo de comunicar el texto escénico, en donde las relaciones entre los medios se contagian para crear nuevos lenguajes teatrales.

Tipos de Animación Expandida

Animación Experimental

En el campo de la animación existe una multiplicidad de tipos, géneros y estéticas, dentro de ellas se encuentra la animación experimental, que se caracteriza por ser un tipo de animación que no responde a las lógicas narrativas ni estéticas de la animación tradicional y que como su nombre lo menciona abre un campo en el que la experimentación es central, además de desjerarquizar la narrativa lineal como elemento primordial. La animación experimental pone énfasis en el carácter perceptual del espectador, tensionando las sensaciones a través de diversos agentes de la animación tales como textura, color, disonancia entre imagen-sonoridad y relato no lineal.

La animación experimental se caracteriza por su amplia paleta de estructuras narrativas, visuales y sonoras de la mano de diversas técnicas, medios y materiales; de ahí su proximidad y permeabilidad a otras artes. Plantea al espectador alternativas de percibir el mundo a partir de narrativas no convencionales, ofreciéndole a cambio una experiencia más sensorial. (Traslaviña, 2017, p 101)

Como señala la realizadora y profesora de animación, en la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá Cecilia Traslaviña Gonzáles, la animación experimental cuenta con un abanico de posibilidades cuyo fin es generar sensaciones en el espectador. La animación de corte experimental subvierte las lógicas tradicionales, tanto en los modos de hacer, enseñar, consumir y percibir, dentro de estas modificaciones este tipo de animación tiene una relación más cercana con las artes visuales, abriendo el campo de la animación a artistas que sin contar con una formación tradicional en la disciplina pueden indagar en la

animación experimental, aportando desde sus propias disciplinas nuevos lenguajes y modos de hacer.

La animación experimental se caracteriza además por la potencia expresiva de los materiales y sus propiedades plásticas y matéricas: viscosidad, fluidez, densidad, porosidad, dureza, maleabilidad, etc.; por los soportes utilizados: vidrio, papel, madera, etc.; sumado al rastro que deja la herramienta utilizada, al borrón o al movimiento involuntario, a las intensidades de los trazos, a la fuerza aplicada sobre la materia; en consonancia con el movimiento y el sonido que también son materia. (Traslaviña, 2017, p.102)

La animación experimental está en constante reflexión sobre sí misma y sus alcances, indagando en nuevos formatos, soportes y materialidades. En este tipo de producciones lo que podría ser un error como un trazo desprolijo o una incongruencia entre los fotogramas, puede aportar mayor expresividad a la animación; en el acto de evidenciar la manufactura también existe un posicionamiento ideológico, al utilizar el trazo como propuesta estética se realiza una cita al boceto y al proceso que en la mayoría de producciones tradicionales se encuentra relegado a un espacio preliminar casi invisible, asimismo la animación experimental realiza un trabajo investigativo sobre la sensibilidad y lo que puede provocar en el cuerpo físico del espectador, por ende pone énfasis tanto en el animador como en el espectador. Al respecto la autora señala que:

Es difícil describir lo que se siente luego de observar estas producciones; algo hace tambalear lo que supuestamente se sabe de lo que se ve. Puede ocurrir que luego de un tiempo sea posible expresarlo, pero, aun así, lo que se dice no da cuenta de lo experimentado durante la proyección. Hay algo que se queda a mitad de camino, en otra esfera de la sensibilidad, más allá de los recuerdos y las emociones que la experiencia

visual sugiere, algo que ha afectado físicamente a quien mira. Los sentidos y el cuerpo se activan respondiendo de maneras poco comunes, como no sucede con otro tipo de narrativas, y, en lugar de atender a estas respuestas físicas, el espectador pone una barrera limitando su experiencia a la comprensión racional. (Traslaviña, 2017, p. 101)

Este tipo de animación no solo cuenta con un gran potencial expresivo y sensible, sino también es capaz de producir reacciones físicas en el espectador llevando la experiencia a un nivel sensorial, si bien resulta difícil definir concretamente qué es la animación experimental, en este texto se busca delimitar y definir algunos elementos propios de la animación de corte experimental, siendo la animación experimental uno de los campos más abiertos a la exploración de nuevos lenguajes visuales y sonoros.

Rotoscopia

La técnica de animación por Rotoscopia resulta aquí de principal interés debido a su estrecha relación con el lenguaje audiovisual, la fluidez en sus movimientos, su técnica y su potencial creativo. La Licenciada en Comunicación Audiovisual y Postproducción Digital Sara Mérida (2013) menciona que existen dos definiciones para la rotoscopia: uno como dispositivo y otro como técnica de animación. En cuanto a la primera definición, el rotoscopio es un dispositivo que permite calcar el movimiento pre filmado gracias a un proyector que permite avanzar fotograma por fotograma, utilizando la referencia directa del movimiento al momento de animar. La segunda definición se refiere a la técnica de animación por rotoscopia en la cual una acción filmada sirve para trazar el movimiento de los actores, se calca el elemento a animar tratando de mantener una línea de trabajo coherente entre fotogramas mientras se sigue el movimiento del video de acción vivo. (p.8)

La técnica rotoscopia agiliza la producción de la animación, debido a que no se construye o diseña el movimiento desde una preconcepción, sino a partir de una acción directa y real, en este sentido la rotoscopia adquiere una dimensión de la realidad, al pasar por un proceso de calco el objeto pre grabado no desaparece en su totalidad, como menciona Joanna Bouldin (2000) la rotoscopia denota la ausencia del sujeto u objeto, roba parte de la esencia de este para modificarlo a través del trazo de colores y texturas.

Like Taussig's fingerprint, the rotoscoped image is not only an imitation but an instance of contact. The indexicality of the rotoscoped image summons the presence of an absent body, in this case the body of the Samoan dancer. Borrowing from the substance of that body, I would suggest that this connection helps to thicken the animated body and bring it in closer proximity to the "real". [Al igual que la huella dactilar de Taussig, la imagen rotoscópica no es sólo una imitación, sino una instancia de contacto. La indexicalidad de la imagen rotoscopiada convoca la presencia de un cuerpo ausente, en este caso el cuerpo de la bailarina samoana. Tomando prestada la sustancia de ese cuerpo, sugeriría que esta conexión contribuye a engrosar el cuerpo animado y a acercarlo al "real"]. (p.51)

Como técnica la rotoscopia posibilita la inclusión y modificación de material de archivo en una representación escénica, las posibilidades estéticas y simbólicas propias del archivo pueden trasladarse a escena a través del uso de esta técnica, porque como mencionamos anteriormente y como Bouldin recalca, la animación por rotoscopia remite siempre a la realidad, dejando entrever la huella del cuerpo o del archivo en las animaciones. Respecto a la intervención de archivo la investigadora, curadora y realizadora en Artes y Medios Visuales Mariela Cantú menciona que:

Ninguna imagen, ningún archivo podrán sobrevivir para siempre, menos aún en el soporte en el que fueron originados. Podemos añorar esa materialidad como una marca del tiempo

o contemplar cada nuevo soporte y cada operación de migración como una marca del momento en que existe el deseo de conservarlos. El archivo como un lugar atemporal no puede (¿acaso debiera?) existir.” (Cantú, 2011, p.264)

El archivo sirve de sustrato para trabajar la rotoscopia, del mismo modo, en aquella operación de utilizar material de archivo como soporte de la animación rotoscopiada, se añade a la representación como menciona Cantú la intención de preservar aquel archivo, de comentarlo y escribir sobre él.

En cuanto a potencial narrativo debido a sus cruces con el cine y el género audiovisual, permite indagar en distintas perspectivas, planos y dimensiones en donde se cruza lo real con lo ficticio, permitiendo al equipo creativo generar un relato desde el audiovisual para crear la animación aportando texturas, colores e imaginarios.

Proyección Escenográfica y Videomapping

La proyección escenográfica o escenografía virtual remite a como su nombre lo menciona, a la concepción del espacio escénico mediante un dispositivo que proyecta un diseño en la puesta en escena. La profesora de Técnicas escénicas en la ESAD de Sevilla María Aguilar García (2010) menciona que la escenografía es el arte de proyectar o realizar decoraciones escenográficas que tendría como fin adornar un espacio escénico, sin embargo, el trabajo del escenógrafo va más allá de un sentido ornamental teniendo mayor relación con transmitir un concepto estético relacionado con la obra que representa. (p.40)

Otra definición sobre los elementos dispuestos en escena y la metodología de diseño es mencionada por Miriam Esteve (2014) en su Master en Artes visuales y Multimedia afirma que:

El conjunto de elementos primordiales en escena, como son la iluminación, generadora de inmersión, o los actores, vestuarios y accesorios, y la relación existente entre ellos, deben ser resultado de un proceso, de un seguimiento de un programa de diseño, metodológico, proyectado, basado en un texto, de una demanda de necesidades plásticas, visuales y conceptuales. (p.23)

Esteve (2014) menciona la importancia del subtexto representado a través de simbolismos que toman forma a través del diseño de la escena, lo cual ayuda al espectador a generar una comprensión mayor de la obra en cuestión, de aquí desprende el concepto de escenario aumentado posibilitado por un proceso de inmersión, que tiene relación con la conformación de una escena donde se utilizan mecanismos sonoros y criterios visuales para introducir al espectador en un ambiente determinado, a través por ejemplo del uso de la iluminación como creadora de significados ya que trabaja con elementos perceptuales del espectador en la creación de atmosferas (p.33)

La técnica de Videomapping pone en relación el espacio arquitectónico con la animación proyectada, en cuanto a potencial creativo permite que las animaciones interactúen con un soporte volumétrico. En una puesta en escena este tipo de técnica aporta tridimensionalidad a la animación y a la escena, la animación ya no se ve supeditada a un plano de proyección bidimensional sino puede ser proyectada en espacios tridimensionales otorgando una mayor sensación de profundidad, los personajes animados o actores podrían interactuar en distintos planos volumétricos difuminando la separación entre lo animado y lo “real”. Al respecto el Profesor Guillermo A. Dillon de la Facultad de Artes de la UNICEN en Buenos Aires menciona que:

El video mapping dialoga con las formas de los objetos, aportando a través de la proyección adaptada ilusión de profundidad y tridimensionalidad volumétrica. Esta técnica se inscribe

en el campo de vinculaciones entre operaciones virtuales y entornos físicos, que han posibilitado la emergencia de entornos híbridos que resultan de esta experiencia que se ha denominado como realidad aumentada, en el caso de una ampliación de un entorno físico por lo virtual, y virtualidad aumentada, cuando implica la ampliación de lo virtual en un espacio físico determinado. (Dillon, 2016, p.2)

El carácter perceptual que aporta el videomapping guarda relación con generar una sensación en el espectador de tridimensionalidad en las proyecciones, esto es posible debido a la integración de distintas disciplinas y tecnologías para la realización de esta técnica, en donde la luz, música y el estudio arquitectónico del espacio de proyección tienen un rol determinante.

El vídeo mapping es ahora una nueva forma de comunicación cultural que se nutre de técnicas multimedia para su desarrollo. Combina diferentes lenguajes artísticos como el vídeo, la animación 2D y 3D, la música, el juego de luces y la tecnología. La hibridación de todos estos medios crea un efecto que consigue sorprender y manipular la visión óptica del espectador.³ (Anglada, 2020)

³ Traducción por Camilo Arancibia

Wozzeck, The Metropolitan Opera

Wozzeck es una ópera de tres actos con música y libreto en alemán del compositor austriaco Alban Berg, compuesta durante 1914-1922 y estrenada en el año 1925, basada en la obra de teatro póstuma Woyzeck⁴ del dramaturgo alemán George Büchner en 1836.

La ópera relata la historia de un exsoldado con dificultades cognitivas en un contexto abusivo y violento, quien en busca de un mejor porvenir para su pareja Marie y su hijo, termina bajo las órdenes arbitrarias del Capitán y siendo sujeto de extraños experimentos de un médico. En el desarrollo de la ópera el exsoldado Franz Wozzeck es atormentado por violentas visiones que poco a poco comienzan a distanciarlo de la realidad, mientras sospecha que Marie lo está engañando con el bastonero del regimiento. Su destino toma un rumbo trágico cuando cada acción de su entorno empieza a funcionar como un detonante para desatar su locura haciéndole arremeter contra quien se supone más ama.

Esta nueva versión de Wozzeck fue presentada en el Metropolitan Opera de Nueva York durante la temporada 2019-2020, fue diseñada y dirigida por William Kentridge con dirección musical de Yannick Nézet-Séguin, protagonizada por Petter Mattei y Elza van den Heever. Esta producción de la serie Live in HD sin intermedio tiene una duración de 90 minutos, destacándose en su puesta en escena una amplia gama de imágenes y sonidos que mezclan animación, cine y danza. La innovadora propuesta dirigida por Kentridge se encuentra en el marco de nuevas producciones del Met para incorporarse al siglo XXI y ampliar su público.

⁴ la obra de Büchner se tituló Woyzeck, por un error de tipeo de Alban Berg conocemos la ópera bajo el nombre de Wozzeck.

William Kentridge

William Kentridge (nacido en Johannesburgo, Sudáfrica, en 1955) es un artista, cineasta y director reconocido internacionalmente por sus dibujos, películas y producciones en teatro y ópera. En sus innovadoras propuestas estéticas relaciona el dibujo, la escritura, el cine, la performance y el teatro para crear obras basadas en la política, la ciencia y la historia, pero generando un espacio de contradicción e incertidumbre. Desde la década de los 90's sus obras han sido expuestas en distintos museos y galerías alrededor de todo el mundo, además de contar con una larga lista de producciones operísticas y teatrales.

Sus temáticas están relacionadas con el colonialismo y el apartheid, en sus representaciones exhibe personajes que a través de la razón buscan legitimar el abuso de poder. Kentridge expone estas acciones mediante la descontextualización de textos canónicos occidentales para develar lo absurdo de esos planteamientos, trabajando siempre el texto escénico desde una lectura crítica, enfatizando la vulnerabilidad y humanidad de los protagonistas de los relatos fundacionales de una cultura basada en la épica de la dominación y conquista. (Cooke y Gough, 2017, p.2)

Kentridge recurre a técnicas del siglo pasado en plena era de lo digital, el uso de animaciones manuales, sus citas al viejo cine y sus artefactos son una forma de reivindicar dichas técnicas. Lo mismo sucede con su paleta cromática, ya que en sus obras prescinde del color y prefiere una paleta acromática. (Cooke y Gough, 2017, p.2)

Las investigaciones escénicas de Kentridge resultan un punto de partida para analizar detalladamente una puesta en escena desde la animación expandida, puesto que el trabajo de Kentridge se centra en la creación de obras de arte colaborativas donde confluyen distintas disciplinas artísticas, propiciando un espacio en que la gráfica y la animación toman un rol

narrativo y expresivo primordial. Una cuestión relevante de su trabajo es la documentación del proceso, este artista muestra y comparte su proceso creativo convirtiéndolo en parte de la obra.

Animación Experimental y Proyección escenográfica presente en Wozzeck

En *Wozzeck* vemos empleadas diversas técnicas de animación expandida que están presentes durante toda la representación, cada una de ellas tiene una función particular en la narrativa de la ópera; iremos analizando dichas funciones en este capítulo con el fin de indagar en las posibilidades escénicas que entrega la animación.

Esta puesta en escena no solo utiliza animaciones, también realiza un trabajo colaborativo y experimental sobre el formato audiovisual. En un video del Metropolitan Opera donde Kentridge comparte su proceso, menciona que trabajó mediante dos talleres en su estudio en Johannesburgo, en uno realizó los dibujos a carboncillo y las animaciones, mientras que en otro convocó a bailarines, actores, diseñadores e iluminadores para realizar el material audiovisual y así encontrar el lenguaje de la obra bajo la premisa de cómo se podían escenificar las piezas audiovisuales. (Metropolitan Opera, 2019)

Revisaremos en esta puesta en escena el uso de dos técnicas de animación ya descritas anteriormente (animación experimental y proyección escenográfica) con la finalidad de detallar su funcionamiento y su potencial comunicativo tanto en lo que refiere a aportar información, generar atmósfera u otras funciones. Kentridge utiliza la animación experimental en dos planos representacionales: de forma contextual para situar al espectador en un espacio físico y como proyección de la psiquis de los personajes.

En cuanto a la técnica de animación experimental, Kentridge utiliza el dibujo a carboncillo sobre un collage, lo que proporciona una riqueza expresiva y de texturas a las animaciones. Como

señala en una entrevista para el Met, la elección del material no es arbitraria ya que debe existir un encuentro entre el proyecto y la técnica. El artista seleccionó el carboncillo debido a su textura granulosa haciendo una cita a las fotografías de la Primera Guerra Mundial. Encontramos en el material una intención que aporta contexto a la ópera, Woyzeck fue escrita cien años antes de la Primera Guerra Mundial, sin embargo, Alban Berg relaciona lo presentado en el argumento de Woyzeck con los eventos que se desarrollaran durante la primera guerra mundial. El compositor establece así una relación ideológica entre el mundo que habita Woyzeck (perseguido por instituciones crueles) y los eventos que esas mismas instituciones hacen posibles durante el conflicto bélico. Sobre esta relación Kentridge construye su puesta en escena, asumiendo las capas de sentido aportadas por el texto de Büchner, así como por la composición y libreto de Berg. Visto de otra forma la puesta en escena de Woyzeck funciona como un palimpsesto, reescribiendo sobre la historia una y otra vez, utilizando fragmentos de distintas épocas cruzadas por las repercusiones de la guerra.

Para la realización de los fondos Kentridge dibujó paisajes sudafricanos e imágenes de la Primera guerra mundial del norte de Francia y Bélgica (Dobkin, 2020). Reconocemos en el proceso de realización no solo una cita a un hecho histórico sino también un traslado del contexto del artista y las problemáticas sociales de su país en sus obras, lo que va generando una profundidad de capas en el diseño.

Analizaremos mediante imágenes de la ópera la función de la animación expandida en la puesta en escena Woyzeck, observando como en ciertas escenas la animación instala en la escena las múltiples capas de lectura del libreto. Como mencionamos antes en Woyzeck vemos la utilización de animación experimental y proyección escenográfica que con el transcurso de la

representación se transforman junto al libreto, generando una relación orgánica entre imagen, texto y música.

En la figura 1 vemos a dos personajes bajando por una rampa y detrás de ellos una proyección de un bosque, mientras Wozzeck vocifera que el lugar está podrido y maldito aparecen los dibujos de cabezas degolladas. El ciclorama tiene dos funciones en este momento: nos sitúa en un espacio exterior y a su vez nos interioriza en la psiquis del protagonista. En primera instancia solo vemos el bosque, pero luego aparecen las visiones de Wozzeck como un síntoma del estrés post traumático, así también como una premonición de la Primera Guerra Mundial.

Figura 1

Imagen de la puesta en escena Wozzeck en Nueva York



Nota. Adaptada de registro audiovisual Wozzeck [Captura de pantalla], The Metropolitan Opera Live in Hd, 2019-2020.

Existe en el trazo una cita a la nueva objetividad⁵, realizaremos una comparativa de la figura 2 y la figura 3 en donde podemos generar una relación de imagen, ambas cuentan con un sustrato y una técnica parecida. El gesto en ambos artistas es similar, podemos reconocer que sus dibujos cuentan con una gran expresividad, que a través del trazo y el contraste acromático transmiten una atmosfera desoladora. Pese a que los encuadres de ambas figuras son distintos, puesto que en la figura 2 nos encontramos con un plano más abierto representando un exterior y en la figura 3 un plano cerrado enfocándose en la expresión del soldado, en ambas figuras la expresión de los ojos es semejante y la intención comunicativa es la misma, expresan el horror de la guerra en los ojos de quien la vive.

Figura 2

Drawing for Wozzeck (35)



Nota. Detalle ilustración proyectada en la ópera *Wozzeck*. Tomada de *Kentridge Studio* [Ilustración], Kentridge, 2016.

⁵ movimiento artístico que se consagra oficialmente en la muestra «Neue Sachlichkeit» (nueva objetividad) en Mannheim, en 1925. Se trata de un arte provocativo, satírico, que enfatiza lo feo para exponer duramente la realidad: una realidad que, luego del sueño imperial y la derrota en la Primera Guerra Mundial, tiene a una Alemania arruinada, al borde del colapso económico y social, escéptica, decadente, corrupta y con los nazis a punto de asumir el poder.

Figura 3

Soldado Herido, Serie de «La guerra», grabados y aguafuertes



Nota. Detalle ilustración proyectada en la ópera *Wozzeck*. Tomada de *Archivos Historia* [Pintura], Otto Dix, 1916.

Dentro de la gama de posibilidades que permite la animación experimental en cuanto a sustrato y material, el carboncillo aporta una textura casi palpable y polvorienta, los trazos presentes en las animaciones de *Wozzeck* son duros pero precisos, denotan la manufactura del dibujante y nos transportan a un contexto violento que podemos percibir a través de las imágenes proyectadas durante la obra.

Podemos reconocer que las animaciones de Kentridge pueden identificarse con la técnica de animación experimental no solo por su potencia expresiva, el trazo y la cantidad de *frames*, sino también porque cargan con un fuerte significado simbólico para transmitir la psiquis del personaje y el contexto. Al tener frente a nosotros dibujos tan expresivos y crudos es casi inevitable experimentar reacciones físicas y sensibles, esto se percibe acompañado de la interpretación

musical de la ópera que en sus arreglos atonales resulta ser distinta a lo que acostumbra la audiencia. En un artículo de la revista virtual *Doce Notas* se menciona que Alban Berg añade un rasgo particular a la composición, ya que el protagonista utiliza el canto recitado; *Wozzeck* es el único que no puede cantar. Así Berg realiza una metáfora de la alienación absoluta del personaje (Fernández, 2013). Por otro lado, Kentridge añade una capa más a la representación a través de las animaciones, al disponer de un dispositivo y un medio audiovisual nos permite, como espectadores, entrar en la mente del protagonista. Esto a su vez permite un desarrollo más complejo del personaje, otorga un espacio reflexivo entorno a las circunstancias de *Wozzeck*. Kentridge afirma que:

Hay que pensar cuál es la violencia en *Wozzeck* que le lleva al estado en el que mataría lo que más ama: ¿Marie? Obviamente, es una larga tradición de violencia de los hombres contra las mujeres. Es una larga tradición de personas deprimidas que encuentran su único alivio en la violencia, para sentirse vivos, ya sea sufriendo violencia o infligiendo violencia. Así que mucho antes de matar a Marie, hay una parte de él que sabe cómo va a terminar. (Kentridge, 2017)

En esta ópera uno de los conceptos centrales es la violencia y el abuso de poder en el que se encuentran inmersos los personajes, una estrategia para representar este concepto es precisamente el uso de las animaciones, piezas gráficas y audiovisuales, no solo como visiones terroríficas de *Wozzeck* sino también presentes en un paisaje desolador, en imágenes de archivo, de artefactos bélicos o rostros enajenados de soldados.

En la figura 3 existen dos pantallas de proyección, el gran ciclorama en el fondo y una pantalla más pequeña que es parte de la escenografía, la primera sigue la misma lógica anterior:

como proyección de la mente de Wozzeck, la segunda muestra la perspectiva del Capitán, debido a esto las proyecciones en la pantalla pequeña difieren ligeramente de lo que se proyecta en el ciclorama, son mucho más estilizadas y se configuran a través del archivo (continuamente muestran extractos de hechos y elementos históricos de la guerra).

Figura 4

Wozzeck, The Metropolitan opera Live in HD



Nota. Adaptada de registro audiovisual Wozzeck [Captura de pantalla], The Metropolitan Opera Live in Hd, 2019-2020.

Podemos observar en la Figura 5 otro momento clave que indaga en la psiquis del Capitán, vemos a un personaje alcoholizado (presuntamente un ex soldado) que increpa a la pantalla, donde se proyecta una animación de dos cuerpos que simulan los movimientos de una marioneta, pareciese que Kentridge utilizó la técnica de *cut- animation*⁶ para lograr que los personajes

⁶ es un tipo de animación en stop motion que utiliza recortes o trozos planos para los personajes, utilería y los fondos.

bidimensionales separen sus extremidades como si fueran piezas removibles, podemos inferir que es una metáfora de cómo el capitán ve a los soldados, los que al terminar la animación se encuentran desarmados solo quedando el torso que resulta ser una pelota de beisbol, un mero objeto de entretenimiento para el Capitán.

Figura 5

Wozzeck, The Metropolitan opera Live in HD



Nota. Adaptada de registro audiovisual Wozzeck [Captura de pantalla], The Metropolitan Opera Live in Hd, 2019-2020.

Figura 6

Drawing for Wozzeck (19)



Nota. Detalle ilustración proyectada en la ópera *Wozzeck*. Tomada de *Kentridge Studio* [Ilustración], Kentridge, 2016.

Una de las formas en que actúa la animación en escena tiene relación con develar aquello que no podemos ver, en el caso anterior el punto de vista de un personaje o un aspecto psíquico de otro, el procedimiento tiene relación con desarrollar aspectos psicológicos de los personajes en un nivel más directo con el espectador, de esta forma se diversifican las interpretaciones de la obra, entrando en un lenguaje que profundiza, visualiza y desarrolla la tridimensionalidad de los personajes.

En términos de construcción del espacio escénico las animaciones proyectadas en el ciclorama permiten establecer relaciones con un espacio físico epocal, en la representación la construcción de un nuevo espacio se ejecuta luego de una proyección de trazos de carboncillo que permiten transicionar a una nueva animación aportando textura al espacio escénico.

En la figura 7 encontramos en escena al Capitán junto a la pantalla de proyección, en la que vemos una animación del esqueleto de un caballo y en secuencia distintas caminatas de soldados, mientras que en el fondo se proyecta un espacio arquitectónico destruido y desolado.

A través de la proyección en el ciclorama la escenografía física se ve modificada en color, este procedimiento estético permite generar la interacción entre estos dos elementos escenográficos facilitando la mixtura ambos, la escenografía realizada a través de tarimas y escalerillas de madera debido a la luz y el contraste logra entrar en el mismo lenguaje gráfico de la animación.

Dentro de la función narrativa de este tipo de interacciones, la animación permite generar una relación entre lo que va sucediendo en la obra con imágenes concretas, la selección de las imágenes responde al imaginario de la Primera guerra mundial y a paisajes autóctonos del artista, para Kentridge resulta necesario que el espectador logre relacionar lo que va sucediendo en escena con imágenes abriendo una capa de representación que hasta entonces para la ópera *Wozzeck* no había sido posible.

Mientras que en la figura 7 vemos un paisaje mimético en la figura 8 con la irrupción de *Wozzeck* en la conversación del Doctor y el Capitán aparece abruptamente la imagen de una máscara de gas realizando nuevamente una cita a la nueva objetividad, en la narrativa este momento es un punto de inflexión del protagonista, con la entrada de *Wozzeck* y su accionar violento el espacio rompe su disposición estática, la imagen que se proyecta se extiende sobre la escenografía abarcando incluso la pantalla pequeña y abriendo paso al fatídico final.

Figura 7

Drawing for Wozzeck



Nota. Adaptada de registro audiovisual Wozzeck [Captura de pantalla], The Metropolitan Opera Live in Hd, 2019-2020.

Figura 8.

Drawing for Wozzeck



Nota. Adaptada de registro audiovisual Wozzeck [Captura de pantalla], The Metropolitan Opera Live in Hd, 2019-2020.

En esta ópera vemos empleados distintos recursos audiovisuales que dialogan entre sí y que, como menciona De toro (2001), generan un meta-texto-medial (p.129), posibilitando la creación de una escena transmedial, ya que los recursos mediales están dispuestos para generar múltiples capas de representación. La transmedialidad presente en *Wozzeck* se encuentra en el cruce de lenguajes visuales como el video performance, la animación y la gráfica posibles mediante la proyección de estos elementos en escena, sin embargo, la creación de una escena transmedial no implica solo el uso de estos lenguajes si no la contaminación de ellos y la disolución de los márgenes bajo un mismo concepto estético. *Wozzeck* es una ópera que es precursora en su escenificación y dirección, realiza un vuelco en la mirada del espectador hacia el aparato que modifica la manera convencional de hacer ópera, como menciona De Toro (2001): “Transmedialidad no funciona solamente como una instancia productora de significación, sino que actúa al mismo tiempo como una instancia metatextual/representacional de la problematización del teatro y de la reflexión sobre el mismo, como artefacto, sobre sus posibilidades y límites.”(p.131)

Kentridge no solo incursiona en distintos modos de representación, sino también modifica la propia escenificación de *Wozzeck* en el Metropolitan Opera a través de distintos recursos estéticos, como incluir material de archivo y del contexto sudafricano. Por otra parte, la dirección que realiza Kentridge responde a procesos de experimentación del formato operístico convencional y a la incursión de nuevos medios en la puesta en escena, y que por consiguiente cambia las lógicas tradicionales de la ópera en cuanto narrativa y escenificación.

Desde una perspectiva artística la operación estética que propone Kentridge desde su espacio como director y animador conlleva la creación de una puesta en escena más compleja, que supone mayor extensión en el proceso creativo debido a la complejidad que requiere realizar los

recursos visuales que utiliza, ya sean animaciones o video performance. Kentrigde estaba pensando desde el 2016 la escenificación de esta ópera, como mencionan Cooke y Gough (2017) en una revisión de la trayectoria teatral del artista, quien desde los años setenta pensaba realizar una producción con el texto de Büchner y circunscribirlo al contexto sudafricano. Finalmente, su primera producción de *Woyzeck on the Highveld*, inspirada en la obra de Büchner, fue realizada en conjunto con la Handspring Puppet Company en 1992, esto resulta relevante debido a la extensión del proceso creativo que lleva Kentrigde, que como director y diseñador inscribe en el medio la necesidad de experimentar en nuevos lenguajes audiovisuales a través de la transmedialidad.

Más allá de ellas, Teatro UC y Teatro Biobío

Más allá de ellas es un montaje teatral coproducido por Teatro UC y Teatro Biobío, estrenado el 26 de agosto de 2020 en Santiago y Concepción de manera simultánea. La obra presenta dos actrices, Emilia Noguera y Piera Marchesani, quienes a través de la interpretación de piezas musicales en piano invocan a los espíritus de dos mujeres importantes de la historia artística chilena, la dramaturga Isidora Aguirre (1919-2011) y la pianista Laurencia Contreras (1907-1997), en esta instancia de contacto Isidora y Laurencia realizan un relato biográfico cruzado por la misma biografía de las actrices donde comparten sus experiencias, historias y recuerdos, dialogando sobre sus obras, el amor, sus territorios y la muerte.

La iniciativa de realizar un montaje vía streaming parte por la necesidad en la que se encontraba el medio teatral en tiempos de pandemia y que permitió realizar experimentaciones de formato en la escena teatral, en particular el proyecto se formuló a través del cruce de disciplinas

audiovisuales y teatrales en un trabajo experimental colaborativo. La elección del texto se realizó a partir de una convocatoria para dramaturgas en Concepción, donde se seleccionó el texto de Leyla Selman para realizar la puesta en escena, el equipo se formó por Elvira López como directora en Santiago y Carolina Henríquez como asistente de dirección en Concepción, Sebastián Pereira como director audiovisual y el equipo de diseño dirigido por la jefa técnica del Teatro Biobío María Fernanda Videla junto a Carla Jara Cifuentes encargadas de escenografía, Gabriela Sweet Gallardo a cargo de vestuario y Rayén Baeza Flores encargada de la realización de animaciones para ambos teatros.

La puesta en escena de *Más allá de ellas* contó con un equipo proveniente de distintas áreas artísticas contando con la presencia de técnicos en escena que manejaban las cámaras e interactuaban con las actrices, un concepto central en la obra era el archivo, por medio del cual se invoca a través de objetos y piezas musicales a Isidora y Laurencia. Desde dirección se instala como una necesidad buscar un lenguaje que permitiera cruzar lo real con lo ficticio, en este caso la escenificación y representación de los fantasmas, sus recuerdos y obras, teniendo como premisa la importancia de los objetos en la obra desde diseño se proponen distintas estrategias escénicas a través del vestuario, la maqueta y las animaciones como representación de un espacio límbico.

Rotoscopia e intervención de archivo en *Más Allá de ellas*

Durante la búsqueda del lenguaje de la obra, la directora Elvira López mencionó su interés por trabajar con material de archivo de Isidora, Laurencia, Emilia y Piera en la construcción de la puesta en escena. Como mencionamos anteriormente en el capítulo sobre rotoscopia citando a Cantú (2011) existe en el proceso de migración del archivo un deseo de conservación y un ejercicio

de memoria, esta operación de selección de un objeto, un escrito o una fotografía es justamente lo que subvierte la naturaleza de los objetos y los convierte en archivo. (p. 264)

Teniendo en cuenta la relevancia del archivo en la obra, la creación de material audiovisual se realizó a través del estudio y selección de piezas audiovisuales, audios y obras de estas mujeres. En el caso de Isidora Aguirre existe una gran cantidad de material de archivo de diversas épocas, desde entrevistas, diarios fotografías y audios. Por el contrario, el proceso de recolección de archivo de Laurencia resulto mucho más acotado, producto de su hermetismo no se contaba con material de archivo fuera de algunas fotografías y su Silabario Musical, debido a esta dificultad y para no generar una disparidad en los relatos desde diseño se propone intervenir y crear animaciones desde el silabario musical y fotografías de momentos determinantes para las exponentes a través de la técnica de la Rotoscopia.

La selección de esta técnica responde a dos lógicas: una relacionada con los tiempos de producción de la animación y otra con el carácter que provee la rotoscopia desde la modificación de archivo. Referente a la primera, esta técnica permite trabajar la animación sobre un material audiovisual lo que agiliza los tiempos de realización y producción sin embargo los tiempos de realización en animación siguen siendo extensos ya arduos para quienes los realizan. Con respecto a la segunda la rotoscopia permite crear nuevos imaginarios a través de material de archivo abriendo una capa de representación donde se entrecruzan la realidad y lo ficticio.

Las animaciones presentes en *Mas Allá de ellas* se configuran desde la creación de un imaginario visual que dé cuenta del mundo interno de los personajes y de la dimensión onírica de la obra. La primera aparición de animaciones sucede cuando las actrices son poseídas por los espíritus de Isidora y Laurencia, esto se traduce en la proyección de un video conformado por

material de archivo, animaciones por rotoscopia y la fabricación de un dispositivo llamado fonotropo⁷ inspirado en los objetos pre-cinematicos.

En la figura 9 vemos un *frame* del fonotropo conformado por 3 animaciones análogas que entran en el lenguaje del espiritismo como praxis de la invocación, un elemento central de este artefacto es el símbolo del grillo, objeto presente en la escenografía y en la narrativa a través de su sonoridad como representación de la muerte (en un diálogo de la obra Isidora le menciona a Laurencia que los grillos son como los muertos, están en todas partes, pero no siempre podemos verlos). En la mecánica del fonotropo encontramos una característica de la medialidad de la obra, las animaciones presentes en el fonotropo no son perceptibles al ojo humano ya que solo se pueden visualizar mediante el lente de la cámara conjugando el aparato antiguo con la tecnología contemporánea, en ese sentido el fonotropo es una síntesis del cruce de mecánicas precinematicas y mecánicas modernas. De este modo la puesta en escena de *Más Allá de ellas* intenta enfrentar a los espíritus con la época medial en la que nos encontramos, generando una instancia en donde la memoria se hace presente mediante el trabajo audiovisual.

⁷ El fonotropo es el término acuñado por el director de animación Jim Le Fevre para describir la técnica de creación de animación en un entorno "vivo" utilizando la confluencia de la velocidad de fotogramas de una cámara de acción en vivo y las revoluciones de un disco en constante rotación, predominantemente (pero no exclusivamente) utilizando un tocadiscos.

Figura 9

Fonotropo para Más Allá De Ellas



Nota. Extracto de material audiovisual utilizado en *Más allá de ellas* [Captura de pantalla]. Adaptada de versión vía streaming *Más Allá de ellas*, 2021.

El uso de este dispositivo responde a cómo trabaja la obra en torno al objeto, en *Más Allá de ellas* los objetos son medios de comunicación con los muertos y sus vivencias, respondiendo a esta línea narrativa y las inquietudes artísticas del equipo, se encuentra un mecanismo donde el objeto inanimado genera una ilusión de movimiento. Este gesto da paso a la representación audiovisual de la invocación y las memorias de los personajes a través de la técnica del found footage⁸, la proyección funciona como canal por el cual traspasan sus memorias hacia las actrices y los espectadores, presenciando una secuencia rápida de imágenes y animaciones en donde se entrecruzan los recuerdos de las fantasmas y las intérpretes.

⁸ "Película de montaje es la formulación más habitual en las lenguas latinas para aquella clase de películas basada sustancialmente, si no enteramente, en un material preexistente, de archivo u otra procedencia, reutilizado para generar un nuevo discurso". Bonet, Eugeni, "Desmontaje documental".

Dentro de la pieza audiovisual se instala una imagen del terremoto de 1939 en Concepción, un hito importante en la vida de Laurencia que marco el inicio de su carrera como pedagoga musical, luego de que el terremoto destruyera la casa del Conservatorio Concepción y por consiguiente el traslado de su maestro Alfonso Izzo, Laurencia decidió rescatar lo que quedaba del Conservatorio y fundar su propia escuela. Contando con este hito significativo en la vida de Laurencia, se propone realizar una animación que simbolice la resistencia de la artista rodeada por la catástrofe de Concepción.

La animación se realiza sobre una fotografía de archivo del terremoto, donde se anima una secuencia compuesta por rocas y escombros que se reúnen al centro de la imagen para develar la silueta de Laurencia tocando piano, como podemos ver en la figura 10. La paleta de colores para esta animación es acromática debido a que la intención estética y narrativa propone que los objetos dispuestos trabajen en la misma línea estética de la fotografía, por el contrario, el cuerpo presente en la animación debía generar un punto de tensión y remitir a la labor de Laurencia desde el lugar que se nos presenta, por ello se trabaja su silueta en negro y con una textura granulosa.

Figura 10

Más Allá de ellas z



Nota. Extracto de material audiovisual utilizado en *Más allá de ellas* [Captura de pantalla]. Adaptada de versión vía streaming *Más Allá de ellas*, 2021.

La pieza audiovisual está acompañada de distintas sonoridades, en un comienzo con el sonido de los grillos mientras aparecen las animaciones de las figuras 9 y 10, aludiendo a un espacio exterior y de tránsito. Luego el relato se torna más íntimo componiendo su sonoridad por medio de material de archivo rescatado de entrevistas a Isidora Aguirre, el relato en sí mismo es un collage de audios sobre su vida, obra, anécdotas y recuerdos, mientras las imágenes pasan rápidamente en una metáfora haciendo alusión a las actrices viendo la película de sus propias vidas entrecruzadas por las fantasmas.

En la figura 11 vemos un frame de una imagen en sepia de Isidora dibujando, la animación empieza a colorear la imagen y a Isidora de forma sutil. La selección de esta imagen tiene relación con reflejar la dimensión creativa de Isidora que conforme sucede la animación va abarcando toda la pantalla, en esta instancia la intención comunicativa de la intervención es denotar la

modificación del archivo a través de trazos que remiten a la textura del crayón, realizando una cita a la infancia.

Figura 11

Animación por rotoscopia en Más Allá de ellas



Nota. Extracto de material audiovisual utilizado en *Más allá de ellas* [Captura de pantalla]. Adaptada de versión vía streaming *Más Allá de ellas*, 2021.

La línea gráfica de las animaciones presentes en *Más Allá de ellas* tiene relación con la intención de denotar la manufactura, con el propósito de visibilizar el trabajo manual, acusar la mecánica misma del teatro y todo lo que conlleva detrás. Además de añadir textura a las imágenes de archivo que ya cuentan con un sustrato cargado de memoria, volcando la mirada a los procesos manuales que otorgan vida a objetos o elementos inanimados.

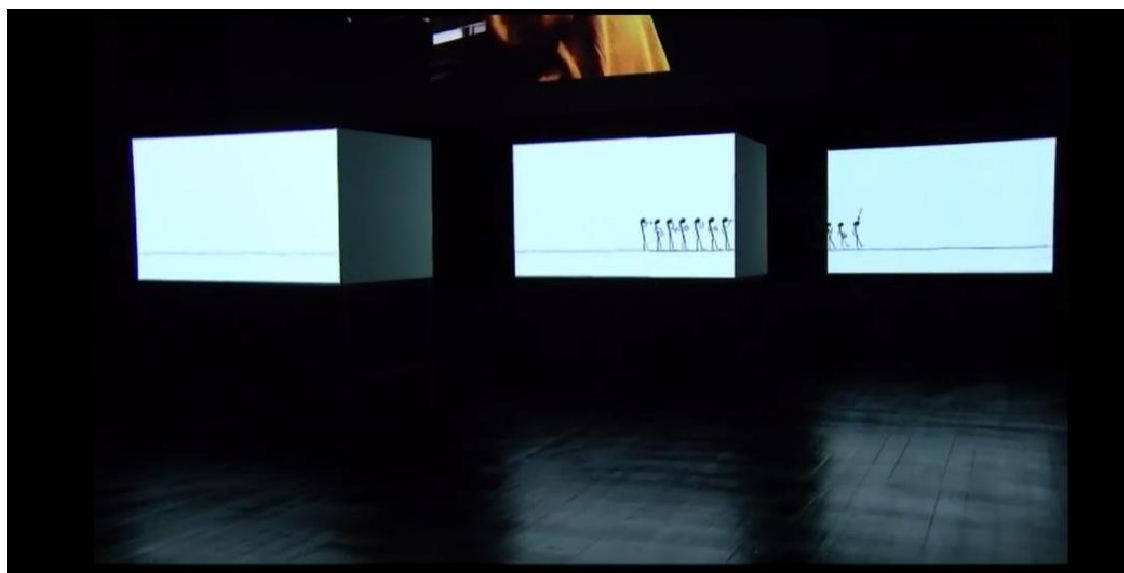
La última intervención de la animación en el espacio escénico difiere a las anteriores en cuanto a técnica y magnitud. La acción ocurre mientras el fantasma de Laurencia, luego de una discusión con Isidora, toca una pieza musical en piano intentando interrumpir el “final” de la representación. Durante su interpretación la escenografía a partir de módulos blancos móviles en

una metáfora a las teclas del piano empieza a ser habitada por notas musicales marchando al son de la música. Estos personajes fueron sacados del libro ilustrado de Laurencia titulado *Silabario Musical*.

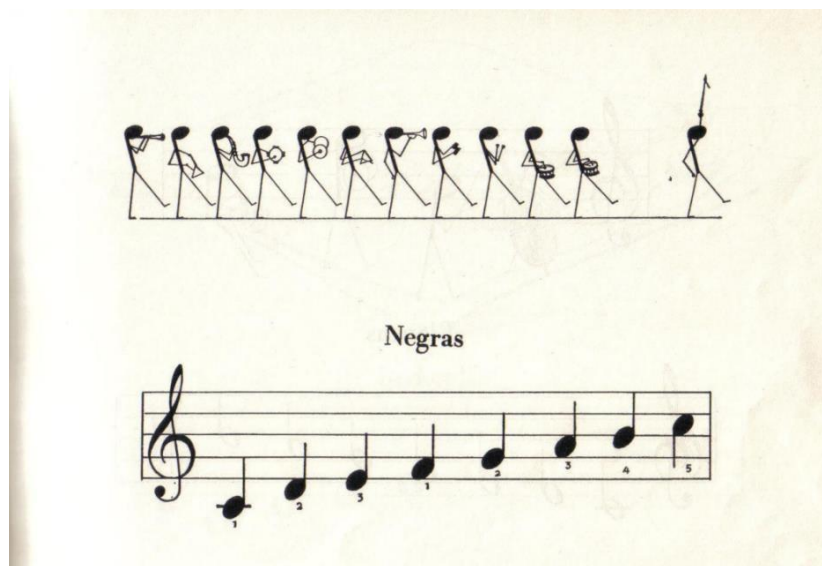
En la figura 12 vemos las notas musicales marchando por la escenografía a través de la técnica de Videomapping, que les permite saltar de módulo en módulo mientras avanzan por el espacio escénico. A nivel narrativo, la animación funciona como metáfora al trabajo laborioso de Laurencia con sus estudiantes y al mismo tiempo como una forma de proyectar la expansión del personaje en esta escena en particular que contiene una fuerte carga emotiva.

Figura 12

Más Allá de ellas



Nota. Extracto de Videomapping en *Más Allá de ellas* [Captura de pantalla]. Adaptada de versión vía streaming *Más Allá de ellas*, 2021.

Figura 14*Silabario Musical*

Nota. Ilustración notas musicales y escala de negras. Tomada de *Silabario Musical Ilustrado* [Ilustración], Laurencia Contreras Lema 1970.

Si bien, en primera instancia *Más Allá de ellas* estaba pensada para ser una obra transmitida vía streaming sin la presencia de público, las circunstancias y la extensión del proyecto permitió que la obra indagara en otros formatos, cuyo resultado fue la realización de tres “obras” que el público podía vivenciar. El punto de vista de Laurencia Contreras desde el teatro Biobío en Concepción, el punto de vista de Isidora Aguirre en el teatro UC en Santiago y la versión vía streaming donde se encontraban ambas versiones de la obra desde el lenguaje audiovisual.

La transmedialidad presente en *Más Allá de ellas* se encuentra en la confluencia de diversos elementos y lenguajes mediales que trabajan bajo el mismo concepto estético. En este proceso ocurre una hibridación del formato teatral que se entrecruza con el lenguaje audiovisual y la conectividad de dos espacios que geográficamente se encuentran distantes.

Esta propuesta escénica resulto un desafío para los equipos creativos y técnicos presentes en la obra, ya que las obras dialogaban entre si a tiempo real además de ser transmitidas en la versión virtual. Este proyecto requirió una coreografía tanto para las actrices, los técnicos que manejaban las cámaras en escena y el director audiovisual para coordinar la entrada y salida de material audiovisual y eventuales complicaciones de conectividad.

Animación Expandida y su potencial en la puesta en escena transmedial.

Hablar de Animación expandida es hablar de transmedialidad, hibridación, transdisciplinariedad y un sinnúmero de conceptos que se encuentran en la confluencia de distintas disciplinas y medios para trabajar juntos en una puesta en escena. Este apellido que toma la animación, el cine y el teatro no es más que el síntoma de una época en plena convulsión artística, donde los límites entre tecnología, arte y emergencia son cada vez más difusos. El carácter híbrido que involucra la transmedialidad no solo se aplica a la puesta en escena, como menciona Zapata (2020) la misma disciplina del Diseño Teatral se configura desde la transmedialidad.

El Diseño Teatral como disciplina medial, debe ser considerado siempre transmedial en relación a que en este no solo se yuxtaponen formas mediales, sino que también se cruzan, repliegan y friccionan en un intercambio de tensiones, códigos y signos de gran complejidad y potencialidad meta referencial, con un alto grado de hibridez. (p.52)

Pensar el Diseño Teatral como una disciplina transmedial es, en cierta medida comprender los alcances de la disciplina en sí misma, dejar de relegarla solo al diseño formal de escenografía, vestuario e iluminación y pensarla como una disciplina que genera sus propios códigos y signos desde el contagio disciplinar, añadiendo varias capas representacionales y transmediales a la puesta en escena.

La inclusión de animación expandida presente en ambas puestas en escena, permitieron materializar a través de la visualidad el cruce de tecnologías modernas con procesos análogos de dibujo y boceto, a lo que nos referimos es que en ambas representaciones existe una elección del medio que responde al concepto estético de la obra y que genera una reflexión del mismo dispositivo que utiliza, ya que cada selección del material o la técnica de animación se relaciona

con la temática de los casos de estudio. En ambas obras se realiza un rescate o un traslado de mecánicas análogas y material de archivo, que sirven para añadir capas de representación a la narrativa.

Tanto en *Wozzeck* como en *Más Allá de ellas* la animación ocupó un espacio donde se desarrolló un nivel más inconsciente de los personajes, permitiendo al espectador ampliar su comprensión e interpretación de las o los personajes. Encontramos en ambas obras ciertas similitudes en cuanto a cómo se escenifica la animación y el rol que cumple en escena. La dimensión que abre el lenguaje de la animación expandida puede devenir desde representar lo imposible a resignificar el archivo, cada elemento dispuesto en la animación se construye desde un concepto estético, narrativo o sensorial, por lo cual está cargado de simbolismos y significantes en su construcción, generando la expansión del espacio escénico y la interpretación de la obra.

Otro factor común presente en estas obras responde directamente a los tiempos de realización y postproducción de la animación, ambos proyectos cuentan con un tiempo de al menos uno o dos años de producción; si bien en primera instancia *Más Allá de ellas* tenía fecha de estreno para el año 2020, el retraso de su estreno permitió que el proceso del diseño integral y en este caso el de animación, contara con el tiempo suficiente para generar el material audiovisual, al mismo tiempo que reflexionaba técnicamente como escenificar dicho material. La principal diferencia de estas obras reside en su magnitud y trayectoria, no podemos realizar una comparación entre *Más allá de ellas* y *Wozzeck* porque son producciones que difieren en escala y recursos, pero si podemos identificar símiles en los procesos de creación, escenificación y tiempos de producción.

Aunque *Wozzeck* y *Más Allá de ellas* son dos puestas en escenas completamente distintas, lo interesante es el cruce de lenguajes ahí justamente donde la animación entra a subvertir la narrativa, a funcionar como un narrador del inconsciente del personaje o una canal de lo

fantasmagórico. Sin duda, la animación expandida en escena puede ser utilizada a gran escala construyendo el espacio escénico o también en un teatro íntimo, mucho más pequeño a través de guiños o gestos sutiles en la creación de atmósfera.

En términos de producción de animación, contar con más tiempo para animar se reflejará directamente en el resultado y la calidad de la animación, teniendo en cuenta que, según las animaciones que hemos mencionado en los otros capítulos (principalmente animación experimental y rotoscopia) son realizadas por personas y no por ordenador. El dibujo y el trazo responde a las condiciones del artista, sabiendo de antemano la cantidad de trabajo que requiere una animación, es importante tener en cuenta los tiempos de producción al querer ingresar este recurso a escena, puesto que, si bien se puede agilizar el proceso, el uso de animaciones en teatro siempre supondrá una mayor exigencia al equipo y mayores requerimientos técnicos.

Lo primordial es que la selección de la técnica, el artefacto, la cantidad de frames o el trabajo de color no se organice desde una capa superficial en la escena, es necesario que cada elemento dispuesto sea estudiado, que se contamine con otras áreas y se vuelva un proceso híbrido en donde todos los agentes del teatro se relacionen.

Sin duda las posibilidades escénicas de la animación expandida responden más que solo a una estética, conforman espacios, atmósferas, reconstruyen memoria, permiten que indagemos como espectadores en aspectos más internos de los personajes, sin embargo, en los casos de estudio presentes en este proyecto hay un aspecto que no logramos comprobar, ¿Puede la animación funcionar como un actor más en escena?, si bien, en las obras mencionadas no existe mayor interacción directa de los intérpretes con las animaciones, existen otras obras como es el caso de *DOT* de la compañía valenciana Maduixa Teatre, en la cual la animación se configura desde

aquella interacción con el cuerpo de los intérpretes, donde responde a sus movimientos a través de una coreografía y sincronización.

Según palabras de Joan Santacreu, director de la compañía Maduixa Teatre y del Festival MIM de sueca: la animación en escena puede comportarse como un personaje más, facilitar la entrada a universos imaginarios o crear tridimensionalidad, además de apropiarse de lenguajes que el espectador actual acostumbra a utilizar a diario. (Herráiz Zornoza, 2017, p. 20)

En este intercambio de medios entre el teatro y la animación, no solo el teatro se transforma sino también la animación, que logra habitar un espacio físico fuera de la pantalla y se relaciona con otros agentes propios de la puesta en escena, ya sea la iluminación, el vestuario, la sonoridad y los intérpretes en un proceso de hibridación de lenguajes teatrales.

El campo representacional y estético que abre la animación expandida en el teatro es, tan extenso como el proceso creativo lo permita, y las posibilidades de este son solo comprobables a través de la experimentación *in situ* en escena, en este proyecto de investigación encontramos tres grandes estrategias escénicas: la configuración del espacio escénico desde la animación y la expansión en cuanto a tridimensionalidad de los personajes a través de la proyección del mundo interno de estos y la inclusión del archivo en escena desde la reconstrucción en torno a la memoria, pero aquello no busca delimitar sus posibilidades, sino ejemplificar y analizar sus usos.

Referencias

- Aguilar García, M. (2010). *La escenografía según el espectáculo que va destinada*. Revista independiente de Arte, Teoría de las Artes, Pedagogía y Nuevas Tecnologías, (2) ,39-45.
- Anglada, M. (2020). *Memòria del projecte Final De Grau*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Bouldin, J. (2000). *The Body, Animation and The Real: Race, Reality and The Rotoscope in Betty Boop. Affective encounters. rethinking embodiment in feminist media studies*. Turku: University of Turku.
- Cantú, M. (2011). *La historia en (las) imágenes. Territorios Audiovisuales*. Buenos Aires: Ediciones Libreria.
- Contreras, L. (1970). *Silabario musical*. Concepción: Conservatorio Laurencia Contreras Lema.
- Dematei, M. (2015). *La Animación Expandida representación del movimiento media-art y audiovisual contemporáneo*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Dillon, G. (23 de diciembre de 2016). *El mapping como performance teatral. Análisis del proceso creativo de la intervención urbana “contra la pared”*. Obtenido de Escena Uno: <http://escenauno.org/el-mapping-como-performance-teatral-analisis-del-proceso-creativo-de-la-intervencion-urbana-contra-la-pared/>
- Esteve, M. (2014). *Escenografía intermedial: Nuevos medios y tecnologías afines a la escena*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

- Furió, D. (2016). *Experiencias de Videomapping en la animación contemporánea. Formas Híbridas y nuevos contextos*. Con A de animación. Universitat Politècnica de València, (6), 136-151. DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4801>
- Kentridge, W. (agosto de 2017). *Wozzeck*. Obtenido de Kentridge Studio:
<https://www.kentridge.studio/projects/wozzeck/>
- Mérida, S. (2013). *Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la post producción*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Metropolitan Opera. (20 de febrero de 2019). *William Kentridge on Wozzeck* [Archivo de Vídeo].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4AwwwMN6q3I&list=LL&index=9>
- Sánchez, J. A. (2007). *El teatro en el campo expandido. El arte, el teatro y su doble* (pág. 8).
Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA).
- The Metropolitan Opera (Dirección). (2019). *Wozzeck* [Película].
- Traslaviña, C. (2017). *La animación experimental en el territorio de los afectos*. Con A de animación, Universitat Politècnica de València, (7), 100-106.
DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4801>
- Zornoza, B. H. (2017). *DOT. La animación en espectáculos de teatro*. Con A de animación, (7), 18-24. DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2017.7300>