

TEATRO CINEMA: ESPACIO ANIMADO, NARRACIÓN GRÁFICA Y PUESTA EN ESCENA DE LA OBRA *HISTORIA DE AMOR*

Juan Alberto Conde Aldana
Juan Manuel Crisancho Hernández
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Maestría en Semiótica

La utilización de proyecciones de cine y vídeo en la puesta en escena dramática es ya un recurso común en el teatro contemporáneo, y la animación también forma parte de las posibilidades que ofrecen los lenguajes audiovisuales a la representación dramática. En este contexto, la compañía chilena Teatro Cinema ha sido pionera en la transformación del espacio dramático a partir de las nuevas tecnologías, ofreciendo composiciones espaciales híbridas que acercan el lenguaje teatral y el cinematográfico de formas inéditas. En este artículo proponemos un comentario de *Historia de Amor*, la obra de esta compañía que, además de lograr esta hibridación de la manera más eficaz, introduce también las estrategias expresivas del cómic, ofreciendo una especie de *novela gráfica animada* con actores en vivo, que expande la experiencia teatral, pero también inaugura para la animación un nuevo espacio de contacto con su público, en el ámbito de las *artes vivas*.

The use of film and video projections in theatrical staging and scenography is a common strategy in contemporary theatre. Animation is also part of the possibilities offered by audiovisual language to dramatic performance. In this context, the Chilean company Teatro Cinema has pioneered the transformation of dramatic space through the use of digital technologies. By offering spatial compositions that bring together drama and cinema languages in original ways, Teatro Cinema goes beyond the basics bidimensional projections to a brand new tridimensional spatiality. In this paper we propose a review of the play *Historia de amor (Love Story)*, in which this company achieves this transformation in the most effective way, by also introducing expressive strategies from graphic narratives, in a sort of *animated graphic novel* with live action performers, which expands the theatrical experience, but also inaugurates for the animation a new space of contact with its public, in the field of the *living arts*.

Palabras clave: Animación expandida, teatro visual, puesta en escena, narración gráfica, espacio animado.

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7302>



1

La compañía chilena Teatro Cinema lleva más de diez años desarrollando una propuesta dramática que busca integrar en la puesta en escena tradicional, elementos técnicos, estéticos y narrativos provenientes del lenguaje audiovisual, con un énfasis particular en la animación. En este artículo queremos presentar el trabajo de esta compañía, centrándonos particularmente en la obra que, a nuestro juicio, aprovecha de la manera más interesante estas hibridaciones entre el teatro, el cine y la animación, incorporando además elementos de la narración gráfica.

Así, haremos primero una presentación general de la compañía Teatro Cinema, sus técnicas y procedimientos, para luego concentrarnos en la obra en cuestión, *Historia de Amor* (2013), una adaptación de la novela homónima del escritor francés Régis Jauffret. Nuestro análisis se centrará sobre todo en la reconfiguración del espacio escénico posibilitada por la integración de la animación digital, y por las exigencias para el trabajo actoral derivadas de dicha integración. Finalmente, propondremos algunas conclusiones acerca de las relaciones entre animación y teatro en el contexto contemporáneo.

01

Teatro Cinema: experimentación en movimiento

Teatro Cinema es una compañía teatral fundada en Chile en 2005 por Laura Pizarro, actriz, guionista y directora de arte, y Juan Carlos Zagal, destacado director de teatro, actor y compositor musical. Los dos directores se formaron en la Escuela de teatro de la Universidad Católica de Chile. Tras una trayectoria de dieciocho años en la reconocida agrupación La Troppa, en la que exploraron diferentes herramientas y técnicas de puesta en escena, en montajes de amplio reconocimiento internacional como *El Santo Patrono* (1987), *Salmón Vudú* (1988), *Rap del Quijote* (1989), *Pinocchio* (1990), *Lobo* (1992), *Viaje al Centro de la Tierra* (1995), *Gemelos* (1999) o *Jesús Betz* (2003), Pizarro y Zagal deciden abrir un nuevo espacio de experimentación teatral con el fin de desarrollar un lenguaje escénico propio.

Para ello, los dos directores conforman un equipo multidisciplinar con énfasis en dos frentes: la relación entre el teatro, el cine y la

literatura, por un lado. Y por otro, la aplicación de herramientas y técnicas de la producción audiovisual en la puesta en escena teatral, componente fortalecido con la experiencia de los nuevos integrantes convocados al grupo: Luis Alcaide en la dirección técnica, como diseñador integral e iluminador; Montserrat Q. A. como directora de multimedia, editora y guionista; Vittorio Meschi, también como director de arte, diseñador y técnico; Ignacio Morales, sonidista; Lucio González como operador de vídeo, y Daniel Figueroa, técnico general y tramoyista.

Este equipo interdisciplinar tiene como premisa la experimentación, no solo con la imagen, el texto o la actuación, sino con el concepto general de puesta en escena, involucrando tecnologías audiovisuales con los elementos tradicionales del montaje teatral. El resultado de esta apuesta ha sido un nuevo teatro *cinematográfico*, que pretende crear en el espectador la sensación de estar apreciando una película con actores en vivo. De la experiencia previa con *La Troppa*, la obra que prefigura lo que será *Teatro Cinema es Gemelos* (1999), una adaptación libre de la novela de Agota Kristof, y una de las primeras en aproximarse a la experimentación técnica que después caracterizaría los montajes de la nueva compañía. Hasta la fecha, Teatro Cinema cuenta con cuatro producciones: una trilogía compuesta por las obras *Sin sangre*¹ (2007); *El hombre que daba de beber a las mariposas* (2010), e *Historia de amor* (2013), sobre la que nos detendremos más adelante; y su más reciente producción titulada *La contadora de películas* (2015), adaptación de la novela de Hernán Rivera Letelier.

El uso de herramientas tecnológicas es entonces uno de los elementos diferenciadores de la propuesta estética de Teatro Cinema. Y aunque estos recursos suelen animar discusiones entre los creadores escénicos tradicionales, Juan Carlos Zagal tiene claro el papel que cumple la tecnología en su propuesta, y los aportes

que brinda a la escena en general: para Zagal la palabra tecnología es sinónimo de herramienta, de manera que el uso de software, proyecciones o aparataje escenográfico no es distinto de los recursos tradicionales de la tramoya, la utilería y demás componentes y materiales de la puesta en escena. Por otra parte, y en palabras del director:

Es evidente que nuestro teatro es atractivo a los sentidos, pero también es propositivo en cuanto a contenido y en cuanto a simbología, y ahí es donde contenido y forma siempre ha sido la búsqueda esencial de lo que hacemos, ese equilibrio entre las dos; entonces, cualquier idea o elemento que sirva para narrar la historia nosotros lo usamos sin ningún temor.²

La obra *Historia de amor* constituye uno de los mejores ejemplos de esta experimentación estética y tecnológica, y una de las obras de Teatro Cinema que mejor aprovecha el uso de la animación digital en la construcción de su espacio escénico, por lo que a continuación nos detendremos en esta propuesta.

02

Una animada historia de amor

Historia de amor está basada en una adaptación realizada por Juan Carlos Zagal y Montserrat Quezada de la novela que lleva el mismo nombre, cuyo autor es el escritor francés Régis Jauffret.³ Se trata de un relato oscuro, narrado en primera persona, en el que un profesor de inglés se obsesiona por una mujer desconocida que encuentra en el metro, hasta tal punto que empieza a invadir todos los espacios que ella habita, para luego violarla. Como consecuencia de este acto es llevado a la cárcel, pero pasado



2

pasado algún tiempo la mujer retira la denuncia, tras lo cual el hombre vuelve a perseguirla y termina invadiendo su existencia y sometién-dola a su voluntad.⁴

Narrada con un lenguaje directo desde el punto de vista del agresor, se trata de una historia de altos contrastes que, en la versión escénica de Zagal y Quezada, se traduce en una propuesta visual en un riguroso y minimalista blanco y negro, con ciertas evocaciones a la narrativa gráfica de un Frank Miller. El único color que aparece en la obra es el de la piel de los actores, pues su indumentaria replica la estética *noir* de toda la puesta en escena.

La adaptación dramática mantiene la narración en primera persona, de manera que es el personaje principal, representado por el actor Julián Marras, quien conduce la historia a través de un monólogo permanente, con algunos diálogos breves del personaje femenino, encarnado por la actriz Bernardita (Ita) Montero. A este respecto hay que subrayar que, si bien el peso de la obra recae en gran medida en el aparato visual y escénico, ésta se mantiene fiel al relato literario, conservado casi en su totalidad en boca de Julián Marras. Así, en un aspecto di-

ferenciador frente a otras propuestas de teatro visual, *Historia de amor* presenta una textualidad continua, que complementa y clarifica en ocasiones las transiciones espaciales y narrativas entre las distintas escenas.

Aunque nuestro interés, por supuesto, es en los aspectos visuales de la obra —con especial énfasis en los componentes animados—, antes de proceder a su análisis quisieramos detenernos brevemente en la relación entre el texto y la puesta en escena. Como ha señalado Anne Ubersfeld, el espacio teatral es una construcción compleja, derivada de al menos tres fuentes: el texto y los espacios del universo diegético que este propone; el escenario y sus características físicas reales, transformadas o adaptadas a través de los recursos de la escenografía y la puesta en escena; y la audiencia, en tanto el espacio escénico constituye el centro de la atención de un conjunto de percepciones que deben ser conducidas de cierto modo (Ubersfeld et al., 1999: 103). Esta autora resalta la dependencia de los dos últimos con relación al primero (el espacio textual).

En *Historia de amor* la narración del protagonista conduce y determina en gran medida la

la interpretación de los espacios representados visualmente, desde una mínima función nominal (lo que vemos es *nombrado* por el narrador), hasta la descripción detallada de algunos espacios que se ven en ese caso ilustrados o sugeridos a través de los componentes visuales.

Sin embargo, el espacio escénico y sus transformaciones visuales tienen en el caso de *Historia de amor* un conjunto de particularidades que rebasan la conceptualización que propuestas semióticas tradicionales, no solo por la introducción de las nuevas tecnologías, sino por la manera particular en que éstas se relacionan con el mundo narrativo, por un lado, y con la audiencia, por el otro, para lo que es necesario introducir otras perspectivas teóricas. Es en este punto donde la animación ocupa un rol importante, como trataremos de demostrar más adelante.

Así mismo, la presencia de animaciones y escenarios construidos digitalmente y proyectados en el espacio escénico hace que las herramientas descriptivas que ofrecen los teóricos de los nuevos medios puedan ser de utilidad hasta cierto punto. Sin embargo, aunque haremos uso de esas herramientas, procuraremos señalar sus límites a la hora de aplicarse a una propuesta escénica como ésta.

03

Espacios animados: presencia actoral y montaje espacial en *Historia de amor*

En el capítulo dedicado a las teorías miméticas de su ya clásica obra *La narración en el cine de ficción*, David Bordwell recuerda las curiosas relaciones entre teatro y cine en los cineastas rusos de comienzos del siglo XX. En particular Bordwell menciona un experimento teatral proyectado en 1934 por Sergei Eisenstein y Lev Kuleshov, quienes se propusieron construir un espacio de adiestramiento de actores para cine:

El edificio es una paradoja: un teatro que intenta superar la herencia del teatro. Hay un escenario principal con otros dos que lo flanquean. El escenario principal gira. El espectador se sienta en un disco central que también rota, girándolo hacia el área de acción en el momento adecuado. Las paredes pueden abrirse para mostrar la vista exterior. Un puente une el escenario central con el auditorio, de tal forma que los actores puedan acercarse para rodar en “primer plano”. Hay también un cinturón transportador en el que se puede transportar a un actor hasta un “primer plano”. Un espacio para ensayos cinematográficos, en miniatura, con todas las asunciones perspectivas del escenario tradicional revisadas a la luz de la práctica fílmica contemporánea. (Bordwell, 1996 [1985]: 12)

Desde los tiempos en que el cine era todavía una presencia novedosa en el ámbito cultural, el teatro ya procuraba traducir o incorporar sus recursos para enriquecer su espacio de representación y comunicación con el público. Estas conexiones entre cine y teatro se han llevado a cabo de múltiples maneras. Patrice Pavis ubica como uno de los primeros experimentos en la introducción de medios audiovisuales en el espacio escénico el trabajo de Vsevolod Meyerhold de 1923, *Hidden Earth*; el uso de proyecciones por parte de Erwin Piscator en 1924, *Flags*; el proyecto de Walter Gropius de un teatro total que integrara el medio audiovisual entre sus formas expresivas; y el trabajo de Thomas Wilfred en los Estados Unidos, en su puesta en escena de la obra de Ibsen *Warriors of Hergeland*. En décadas siguientes, Pavis menciona las creaciones escenográficas de Josef Svoboda en 1958, usando proyecciones de múltiples pantallas e incluso proyecciones de linterna mágica; los trabajos de Jacques Polier y Hans-Peter Cloos en los años sesenta y setenta; la generalización en el uso del vídeo en las representaciones teatrales de los años

ochenta, con obras como las de Mabou Mines o Hans-Günther Heyme —trabajando con el video artista Wolf Vostell—. En los años noventa, Pavis resalta el trabajo de Robert Lepage, Peter Sellars, Giorgio Barbero Corseti y Frank Castorf, artistas que inauguran una nueva etapa en la que las técnicas audiovisuales dejan de ser periféricas o decorativas para inaugurar nuevas formas de contar historias y producir sensaciones en los espectadores (Pavis, 2013: 138-139).

A esta genealogía podemos añadir las obras de George Coates, la compañía *The Builders Association*, y Robert Lepage, analizado por Steve Dixon, quien se concentra en estas tres propuestas por tener en común el uso de pantallas proyectadas de gran escala “para dar a sus producciones teatrales una escala operática de diseño”, así como el trabajo precursor del director Ping Chong, que ya desde los años setenta proponía un teatro multimedia (Dixon, 2007: 336).

En este contexto, la animación y sus diferentes técnicas también han sido introducidas en el ámbito de la representación dramática, pues ofrecen un amplio repertorio de configuraciones visuales y plásticas que el teatro ha sabido aprovechar de múltiples formas. Así, por ejemplo, Beatriz Herráiz Zornoza ofrece algunos ejemplos de proyecciones animadas en el teatro infantil, como las obras de la compañía valenciana *Maduixa Teatre*, así como otros múltiples casos del contexto contemporáneo (Herráiz Zornoza, 2015). A estos ejemplos podemos añadir las compañías *Invisible Thread*⁵ y *Potato Room*,⁶ derivadas de la extinta *Faulty Optic*, que desarrollan puestas en escena en las que mezclan proyecciones de animación con técnicas análogas (pintura sobre vidrio, stop-motion, etc.) y teatro de marionetas. O, En un espíritu similar, el de la organización *Puppet Animation Scotland*, que promueve tanto el teatro de marionetas como la animación a través de festivales como *Manipulate*,⁷ que conecta estas dos formas expresivas con el Teatro

Visual, un tipo de dramaturgia que privilegia los componentes ópticos de la puesta en escena, la corporalidad y la objetualidad por sobre la expresividad verbal.⁸

En un ámbito más comercial, compañías como la británica *Fifty Nine Productions* ofrece toda una gama de aplicaciones de la tecnología a las artes escénicas, en ámbitos como el teatro, instalaciones para museos, presentaciones musicales en vivo o películas, a partir de artes entre las que se incluye la animación, sobre todo en técnicas digitales.⁹ Así mismo, las artes visuales han incorporado animaciones en diversas técnicas en montajes escénicos u operáticos, o en instalaciones artísticas en museos y galerías. Un caso ejemplar es el del artista surafricano *William Kendridge*, que usa la animación como base para diversos proyectos.

La propuesta de Teatro Cinema se inscribe en esta tradición, aunque sus soluciones técnicas y expresivas son el resultado de su experimentación directa con las técnicas audiovisuales en el espacio escénico, lo que dota de originalidad a su propuesta. En este caso, la combinación de los medios audiovisuales y las técnicas teatrales se da a través de diversas estrategias:

1. El uso de proyecciones de vídeo en diferentes capas, que se logran a través de cicloramas transparentes dispuestos delante del escenario donde se mueven los actores, y otros cicloramas opacos ubicados detrás del espacio actoral. Dichas proyecciones son animaciones que construyen espacios en movimiento que simulan movimientos de cámara, cambios de plano, desplazamientos de actores y objetos, etc. (Fig. 1).¹⁰

2. El uso de un escenario móvil que permite hacer rotaciones en los ejes vertical y horizontal, con objetos de utilería anclados a plataformas. Otros objetos móviles invisibles son utilizados para permitir ciertas posiciones de los actores que han de acomodarse a las angulaciones y encuadres de la cámara virtual que

determina las posiciones perceptivas a través de las animaciones (Fig. 2).

3. El trabajo corporal de los actores, que ajustan sus posiciones a los movimientos virtuales de los espacios animados proyectados. El posicionamiento y desplazamiento real de los actores es de vital importancia para lograr la *ilusión escénica*, pues están en permanente interacción con espacios y objetos virtuales proyectados, y la sincronización entre sus cuerpos y estos objetos depende de su capacidad para estar “en el lugar correcto, en el momento indicado”. El equipo que compone la producción de *Historia de amor* actúa en términos milimétricos y coreográficos, puesto que cada elemento escenográfico, de utilería, lumínico y corpóreo es fundamental para crear las imágenes o movimientos de cámara que concretan el lenguaje del Teatro Cinema (Fig. 3).

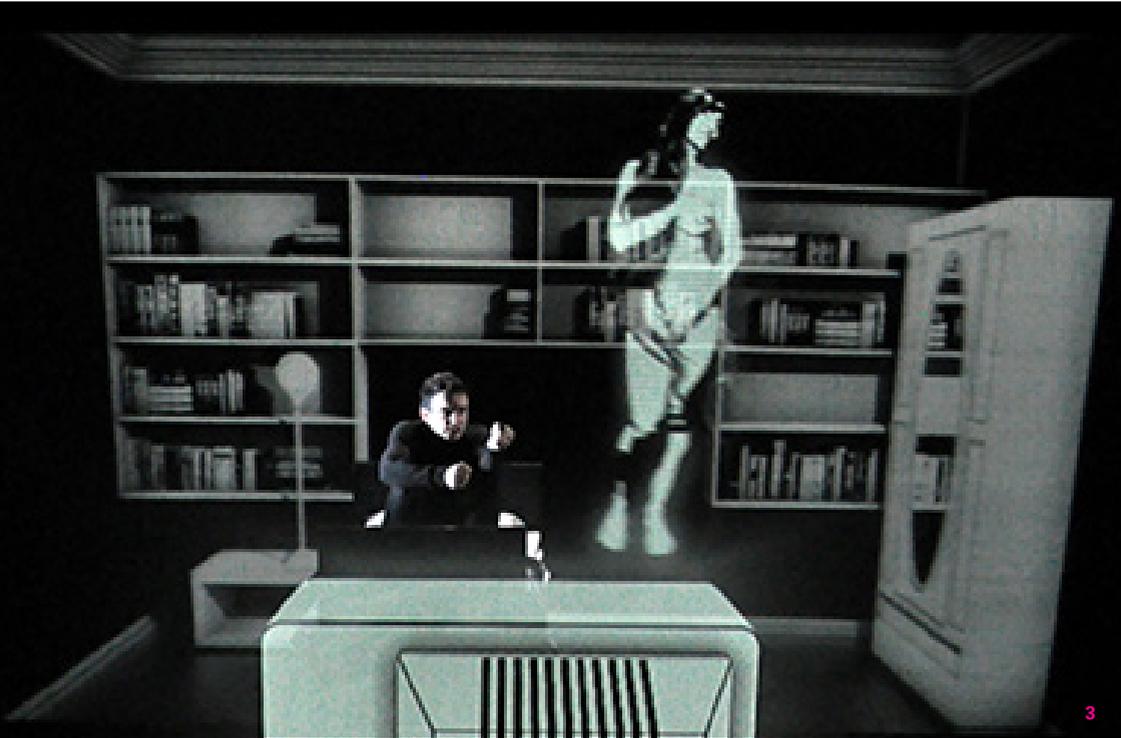
4. El uso de la iluminación y los telones del montaje teatral tradicional para transmitir transiciones entre espacios, eventos y escenas, *fundidos a negro*, ocultación parcial de fragmentos del espacio escénico, etc. (Fig.4).

La combinación de estos recursos tiene como resultado un espacio escénico híbrido, en el que los ambientes narrativos son construidos enteramente por proyecciones animadas, donde los actores se mueven e interactúan con objetos y espacios que sólo existen en la percepción del espectador como formas de luz. El papel de la animación es aquí fundamental, pues es la que transforma el espacio físico del escenario teatral en un mundo visual abierto y navegable. Se trata además de un espacio animado en el que el movimiento no es solo de los personajes por ese universo narrativo —transición entre diversos espacios o “locaciones” virtuales—, sino el del *punto de vista*, encarnado en lo que hemos denominado una “cámara virtual”, utilizando una metáfora cinematográfica, pero que es en realidad toda una movilización de la percepción del espectador a partir de las proyecciones sobre los cicloramas.

Como nos recuerda Annika Blunk, en la historia reciente del cine apareció un movimiento denominado *Cine Expandido*, en el que se buscaba una mayor participación del público en el espectáculo audiovisual, a través de distintas técnicas de inmersión del espectador en espacios proyectados (Blunk, 2004: 56-58). En el caso de *Historia de amor*, podemos extender a la animación esta idea de expansión, con la diferencia de que, en este caso, la animación *expandida*¹⁰ no consiste necesariamente en la proyección del espectáculo escénico hacia la audiencia, sino en la expansión virtual del espacio de la puesta en escena, extendiéndolo a locaciones simuladas que posibilitan la navegación abierta de un espacio diegético en el proscenio teatral real.

Así, la *navegabilidad*, que constituye la auténtica novedad de las imágenes animadas en 3D frente a las artes ilusionistas tradicionales (Manovich, 2005 [2001]: 246), se convierte aquí en un recurso para ofrecer un universo visual abierto, en el que los personajes se desplazan y cambian de espacio (virtual) aunque físicamente los actores sigan en el mismo escenario, adecuando sus cuerpos a las proyecciones para replicar las “angulaciones” de la cámara virtual que pone ante los ojos del espectador un espacio navegable. A diferencia de las animaciones interactivas de videojuegos o las videoinstalaciones, o de las técnicas de realidad aumentada, en este caso no es el espectador el que “*navega*” los espacios virtuales. La audiencia, por el contrario permanece en la posición más bien estática del teatro tradicional. *Es la imagen animada la que se transforma y desplaza*, replicando y magnificando la ilusión de dinamismo espacial del cine.

Sin embargo, la presencia de actores reales que interactúan con estas proyecciones dinámicas introduce un efecto inédito en el espectador, pues dicha presencia en un espacio que es contiguo al suyo, pero que se transforma perceptivamente gracias a las proyecciones genera



3



4

el efecto de extrañamiento que hace única esta propuesta escénica. Ya hemos mencionado que los actores, con ayuda de tramoyas y utilerías, acomodan sus cuerpos a los cambios de perspectiva de la imagen animada. No obstante, la percepción del espectador también participa en la construcción de la ilusión, en un efecto cognitivo que Teatro Cinema sabe aprovechar muy bien: el hecho de que nuestros cerebros construyen la percepción no solo con la información que nos entregan los sentidos, sino con los patrones de experiencias previas y con los mecanismos que se utilizan para estabilizar nuestra percepción del mundo real, hace que los espectadores terminen de acomodar la coherencia espacial entre actores y proyecciones.

Por otro lado, la idea de montaje espacial propuesta por Manovich para referirse al hecho de que en los nuevos medios el espacio de la pantalla no es uniforme sino que se fragmenta y pone en interrelación distintos subespacios, que llegan a representar también relaciones temporales o narrativas (Manovich, 2004: 69-72; 2005 [2001]: 398-403), puede considerarse también para nuestro caso en un sentido expandido. Es en este punto donde la propuesta escénica de Teatro Cinema vincula también algunos de los recursos de la novela gráfica. El cómic es, en efecto, una de las formas tradicionales que utiliza el montaje espacial, en la medida en que la superficie bidimensional de la página entra a representar el paso del tiempo, el movimiento y la transición temporal entre espacios yuxtapuestos. En *Historia de amor* el espacio escénico se fragmenta también por momentos, acercándose a la página de historieta, donde las viñetas contienen bloques de espacio-tiempo presentados en simultaneidad (Fig. 5).

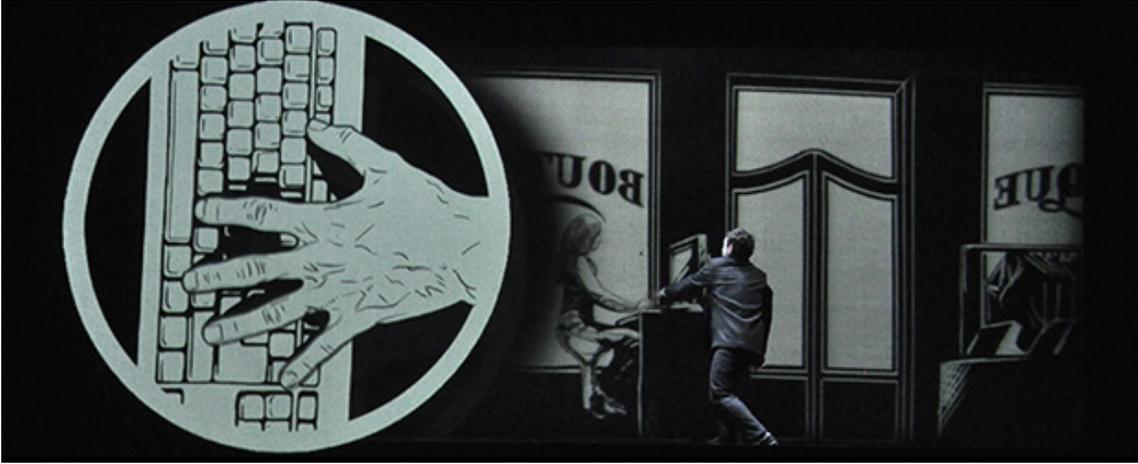
A este respecto la animación cumple el otro gran rol dentro de esta obra en particular, pues estas viñetas proyectadas son dinámicas, en su totalidad o en algunos de sus componentes, acercándose las estrategias de los Motion Comics, donde animaciones reducidas hacen que

objetos o componentes parciales de la imagen se muevan, mientras que el resto del dibujo permanece congelado, o en donde se introducen efectos de ralentización y otras manipulaciones de la temporalidad. Este tipo de animaciones permite también la incorporación de elementos convencionales de la narrativa gráfica como las onomatopeyas (Gasca, Gubern, 1994: 578-587), los símbolos cinéticos (ibídem: 194-273) y otros elementos gráficos de la retórica del cómic (ibídem: 312-479). (Fig. 6 y 7).

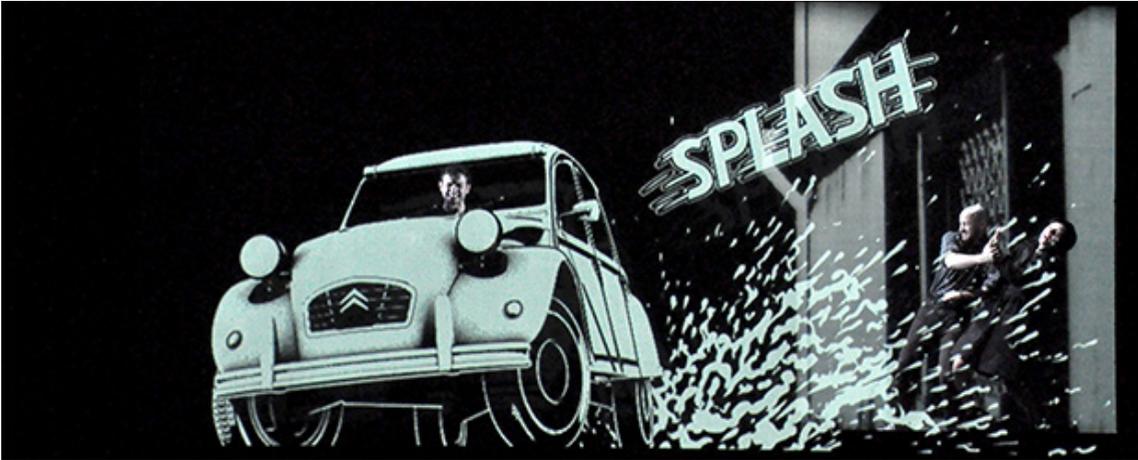
De acuerdo con Lev Manovich, una de las grandes tendencias de las imágenes producidas a través de los nuevos medios es la búsqueda de un *realismo sintético*, que tiene al menos dos objetivos: la simulación de los códigos de la cinematografía tradicional y la simulación de las propiedades perceptivas de objetos y ambientes reales (Manovich, 1997). En el caso de *Historia de amor*, aunque ya hemos mostrado que sus animaciones se acercan al tipo de efecto inmersivo de los medios interactivos, la apariencia visual de decorados y objetos está lejos de pretender ser hiperrealista. Por el contrario, trata de acercarse más a la apariencia del dibujo, incluso cuando se trata de escenarios modelados y animados en 3D. De hecho, en las distintas escenas de la obra aparecen dibujos de objetos, espacios y personajes —los distintos a la pareja protagonista aparecen dibujados y no encarnados por actores, aunque los dos protagonistas también pueden aparecer como dibujos en algunas situaciones— (Fig. 8). Los decorados animados están renderizados con tendencia a las superficies planas para que también tengan la apariencia del dibujo animado o del cómic. En este sentido el efecto buscado se aproxima más a lo que Andy Darley denomina un "realismo de segundo orden", en el que

the new technique of digital imaging does not produce these new forms of image [...] all by itself. What is being attempted with this new means involves particular kinds of

5

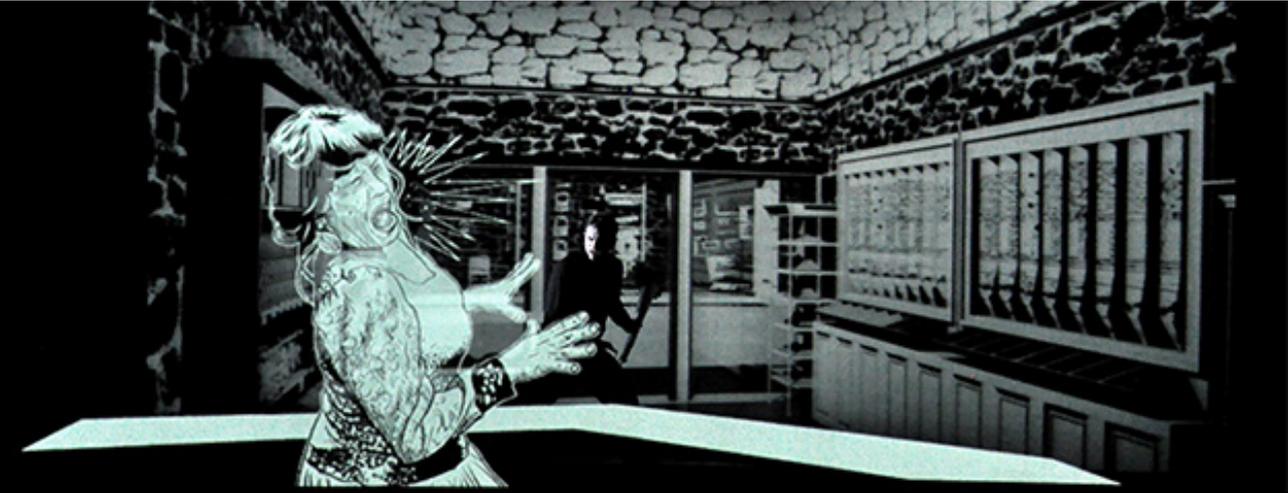


6



7





8

contact with already established aesthetic conventions and forms. (Darley, 1997: 16)¹¹

De este modo, la propuesta visual de Teatro Cinema nos sumerge en una experiencia narrativa y estética que alterna la experiencia dinámica del cine animado con la fuerza dramática del teatro tradicional y con una suerte de *lectura visual* cercana a la novela gráfica, construyendo un nuevo tipo de *espacio escénico* híbrido y multiforme. La animación ocupa el lugar central en la construcción de dicho espacio, en la medida en que la totalidad de los escenarios de la obra son construidos a través de proyecciones animadas.

Sin embargo, el papel de la animación en *Historia de amor* va mucho más allá de simplemente ofrecer *decorados dinámicos*. En su obra *Digital Performance*, Steve Dixon describe las transformaciones que han introducido las proyecciones de cine y video en la escena teatral:

Unlike the fixed point of view offered to the seated theater spectator, screen media facilitate multiple viewpoints on the same subject through the variation of camera angles; and perspective and spatiality can be transfor-

med from a vast panorama to a huge close-up in a twenty-fourth-of-a-second blink of the projector's eye. Film and video editing enables an instant visual and aural fragmentation of space and time. The film, video, and computer artist is therefore able to construct a bombardment of images from different times and spaces quite impossible in live performance within three-dimensional theatrical space. (Dixon, 2007: 335)¹²

En el caso de *Historia de amor*, el *espacio animado* potencia esta fragmentación del espacio y el tiempo, que permite que las transiciones espacio-temporales que el relato verbal —proveniente de la novela— ejecuta con facilidad, sean acompañadas en este caso por mutaciones totales del espacio escénico, permitiendo la transición entre distintos espacios narrativos de manera fluida e inmediata. Así mismo, esta fragmentación permite la introducción de la narrativa espacial del cómic, de manera que el espectador puede percibir el espacio escénico como un único espacio, o como una serie de espacios yuxtapuestos a la manera de una tira cómica, pero con el dinamismo de la imagen animada.

Finalmente, el espacio animado posibilita una serie de juegos audiovisuales imposibles en el teatro tradicional. Así, por ejemplo, en el plano 40 —según la nomenclatura del guion técnico de la obra— los protagonistas se suben a un vehículo, que se desdobra en dos imágenes simétricas —los dos lados del auto— para mostrarnos a los dos personajes cada uno en una ventana opuesta, traduciendo visualmente la distancia simbólica que los separa, aunque estén sentados uno al lado del otro en el mismo vehículo. Después de un forcejeo en el que la mujer trata de escapar del auto, la imagen vuelve a ser una sola y el automóvil empieza a desplazarse por la ciudad, en una animación 3D con una cámara virtual que varía el ángulo de la toma sobre el vehículo entre vistas laterales, picadas y cenitales, emulando una vista a *vuelo de pájaro*. No sobra recordar que el automóvil, al igual que la totalidad de los escenarios por donde transitan, es animado (y proyectado en las pantallas *invisibles* para el espectador), y los dos actores van *dentro* de él, vemos sus rostros por las ventanas, que se acomodan para mantener la coherencia visual de la perspectiva de la cámara, aunque esta coordinación no es perfecta, recordándonos la artificialidad del recurso.

En el plano 46 el automóvil se detiene sobre un puente y, de pronto, una mano gigante (animada) desciende del cielo y toma el vehículo, como si se tratara de un auto de juguete, lo levanta y lo transporta por los aires para colocarlo en frente del edificio donde vive la mujer. Esta mano gigantesca y omnipotente, como la mano de un titiritero, traduce en imágenes el violento poder que el hombre ejerce sobre la mujer con una violencia a veces sutil y sugerida, a veces explícita y física.

En otros momentos de la historia, la escenografía animada traduce espacialmente las emociones de los protagonistas y sus manifestaciones corporales. Así, tras varias escenas de tensión en las que el hombre acosa a la mujer en distintos espacios, él entra de manera violen-

ta a su apartamento por tercera vez, y ella, por fin, reacciona con un grito que, sin embargo, no es escuchado por los espectadores, pues es reemplazado por un sonido musical estridente. Todo el decorado del apartamento desaparece y es reemplazado un fondo negro sobre el que se recorta la mujer, rodeada por una figura cinética típica de los cómics: una especie de explosión estática de rayos que provienen de su cuerpo, que rota sobre sí mismo. Luego de un fundido a negro la mujer vuelve a aparecer, sacudiéndose en movimientos desesperados, y el decorado del apartamento también aparece y se sacude, tembloroso e inestable, haciendo eco de la desesperación de la víctima.

Más adelante, cerca del final de la obra, el hombre vuelve a abusar sexualmente de la mujer, esta vez en el automóvil, estacionado en el parqueadero del edificio. La escena de la violación es sugerida, desde una vista exterior del vehículo, que se sacude al ritmo del acto violento. Cuando se termina, la mujer sale del vehículo y se dirige al apartamento, pero deja su cartera. El hombre se la lleva hasta la puerta y ella le dice que la deje en el suelo. Él la deja caer junto a sus pies, que son mostrados en un primer plano, de manera que cuando la cartera cae queda también en un plano detalle que la hace parecer gigante, dentro de un recuadro de viñeta de cómic. Al lado de este recuadro se ve el interior del apartamento, con la mujer en un plano general.

Cuando el hombre finalmente se va, la mujer abre la puerta para recoger la cartera, pero la perspectiva de las viñetas separadas se mantiene, de manera que el bolso parece gigante al lado de su cuerpo. Ahora no hay separación entre viñetas, solo la cartera gigante y la mujer minúscula, que toma la correa y arrastra con dificultad el objeto, que parece del tamaño de un automóvil. La interacción entre el gigantesco bolso animado y el cuerpo real y diminuto de la mujer es realista, aunque la escena es completamente simbólica: ella, apocada y reducida tras

el acto violento, arrastra el peso inmenso que el hombre ha dejado en su puerta.

De este modo, el espacio animado permite una serie de juegos simbólicos que aprovechan de manera libre la combinación entre los escenarios y objetos proyectados y los movimientos y la gestualidad de los actores dotando al hecho teatral de una expresividad que es posible gracias a la combinación de la tecnología y el arte dramático.

Conclusiones

La propuesta escenográfica de Teatro Cinema en su obra *Historia de amor* incorpora la animación como componente protagónico del lenguaje cinematográfico contemporáneo (Manovich, 2005 [2001]: 372-373). Las animaciones digitales construyen la totalidad de los espacios narrativos en esta obra, posibilitando expandir las dimensiones de la puesta en escena más allá de los decorados físicos del escenario hacia todo un universo virtual por el que se transita según la lógica del montaje audiovisual, pero también la de la narración gráfica. Así, el componente teatral es sostenido por la presencia de los actores, que interactúan con las proyecciones de manera que el espectador los percibe como integrados en los espacios dibujados o modelados digitalmente. De este modo, de las escenografías estáticas del teatro tradicional se pasa a un universo audiovisual dinámico, que a su vez aprovecha la tridimensionalidad real del escenario gracias al dispositivo de las dos pantallas y a la presencia corporal de los actores.

En *Historia de amor* los espacios virtuales abiertos por la imagen animada permiten construir un espacio escénico que rebasa las posibilidades del teatro tradicional, pero también las de la imagen-movimiento, y las de la propia animación, permitiéndonos hablar de una *animación expandida*. Por otra parte, la presencia corporal del actor y la diversidad de efectos de

tramoya e iluminación, que constituyen un desarrollo de la escenografía teatral tradicional, hacen que la propuesta de Teatro Cinema no sea simplemente otro ejemplo de las posibilidades que abren los llamados nuevos medios. Por el contrario, es el carácter ecléctico de la propuesta lo que hace que surjan nuevas posibilidades expresivas.

Y esto es cierto tanto para el teatro como para la propia animación. De acuerdo con Jay P. Telotte, los estudios sobre la animación se han concentrado casi exclusivamente en lo que es el producto principal de este medio, a saber, el *personaje animado*. Efectivamente, la definición misma de animación gira en torno al hecho de “dar vida” a seres u objetos que devienen personajes gracias a la magia del movimiento. Sin embargo, este énfasis ha hecho olvidar que uno de los logros fundamentales de la animación ha sido la construcción de los espacios habitados por dichos personajes, universos que también son puestos en movimiento a través de distintas concepciones —históricas y culturales— de la espacialidad (Telotte, 2010: 1-2).

Al utilizar la animación para la construcción de los espacios dramáticos, dejando que sean actores reales los que encarnen a los protagonistas hace que la atención —tanto la del espectador como la del analista interesado en la animación— se concentre en el dinamismo del espacio animado y en las posibilidades simbólicas y narrativas que éste introduce, no solo en la interacción entre personajes y escenarios, sino en la lógica global de objetos personajes y espacios. Lo que permite, a su vez, una transformación radical de la lógica temporal de la representación dramática. Steve Dixon nos recuerda las tempranas reflexiones de Robert Blossom a propósito del teatro *multimedia* de su época, que permitía integrar al tiempo lineal de las representaciones en vivo la línea de tiempo maleable de los medios registrados en cine o video, de manera que “el tiempo, quizás por primera vez en el teatro, se vuelve presente como un elemento espacial” (Dixon, 2007: 336).

Este efecto se ve doblemente reforzado en *Historia de amor* gracias a la introducción de las unidades espacio-temporales yuxtapuestas del cómic, que enfrentan al espectador con un espacio ecléctico, aumentando su participación en el hecho teatral. Si, inevitablemente, recordamos el célebre texto de Walter Benjamin sobre el arte en la era de la reproductibilidad técnica, no podemos más que sorprendernos al advertir que Teatro Cinema ha logrado superar esa brecha, casi insalvable para el filósofo alemán, entre un arte de la presencia, del *aura* y el cuerpo, y las artes mecánicas de la distancia, el tiempo diferido y la fragmentación espacial. Y lo más interesante es que ha sido la animación el recurso expresivo que ha tendido el puente entre el cuerpo y la inmaterialidad.

En este sentido, el resultado de la mezcla o la hibridación de técnicas teatrales y tecnologías audiovisuales es, en este caso, más que la suma de estos componentes: lo que ofrece Teatro Cinema en *Historia de amor* no es una mera traducción del lenguaje cinematográfico o de la narración gráfica, sino un nuevo lenguaje escénico audiovisual, que además inaugura un nuevo espacio para el público del cine animado: el espacio vivo de las tablas.

Agradecemos a los miembros del colectivo Teatro Cinema por su interés en este artículo, y su colaboración al facilitarnos el material visual y de otro tipo que ha servido como referencia fundamental para la realización del mismo.

Referencias bibliográficas

BLANCHARD, Philippe, 2010. *Quest for Fire: Explorations in Expanded Animation* (tesis de máster), Ontario: OCAD University.

BLUNK, Annika, 2004. "Towards Meaningful Spaces", en: RIESER, Martin, y. ZAPP, Andrea (eds.), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. Londres: British Film Institute, pp. 54-63.

BORDWELL, David, 1996 [1985]. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós (*Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press).

DARLEY, Andrew, 1997. "Second-order realism and post-modernist aesthetics in computer animation", en PILLING, Jayne (ed.), *A Reader in Animation Studies*, Sídney: John Libbey, pp. 16-24.

DEMATEI, Marcelo, 2016. *La Animación Expandida, representación del movimiento en el media-art y el audiovisual contemporáneo* (tesis doctoral), Valencia: Universitat Politècnica de València.

DIXON, Steve, 2007. *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: MIT Press.

FURIÓ VITA, Dolores, 2016. "Experiencias de videomapping en la animación contemporánea. Formas híbridas y nuevos contextos", en: *Con A de Animación*, nº 6, *Especial Motion Graphics*, Valencia: Universitat Politècnica de València, pp. 136-151.

GASCA, Luis, y GUBERN, Román, 1994. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 3ª edición.

HERRÁIZ ZORNOZA, Beatriz, 2015. "Dot – Animation in Theatre for Children", en

Animation Studies Online Journal, Volume 10 (<https://journal.animationstudies.org/beatriz-herraz-zornoza-dot-animation-in-theatre-for-children/> [Acceso: agosto, 2016]).

KRAUSS, Rosalind, 2006 [1985]. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza (*The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge, Mass.: MIT).

MANOVICH, Lev, 1997. "'Reality' Effects in Computer Animation", en PILLING, Jayne (ed.), *A Reader in Animation Studies*, Sídney: John Libbey, pp. 5-15.

MANOVICH, Lev, 2004. "Spatial Computerisation and Film Language", en RIESER, Martin, y. ZAPP, Andrea (eds.), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. Londres: British Film Institute, pp. 64-76.

MANOVICH, Lev, 2005 [2001]. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós. (*The Language of New Media*, Cambridge, Mass.: MIT Press).

PAVIS, Patrice, 2013. *Contemporary Mise en Scène: Staging Theatre Today*, Nueva York: Routledge.

TELOTTE, Jay P., 2010. *Animating Space. From Mickey to Wall-E*, Lexington: The University Press of Kentucky.

UBERSFELD, Anne et al., 1999. *Reading Theatre*, Toronto: University of Toronto Press.

YOUNGBLOOD, Gene, 1970. *Expanded Cinema*, Toronto: E.P. Dutton.

ZIELINSKI, Siegfried, 2013. "Expanded Animation: a Short Genealogy in words and Images", en BUCHAN, Suzanne (ed.), *Pervasive Animation*. Londres: Routledge, pp. 25-51.

Notas

¹ En esta obra se utiliza por primera vez el dispositivo con las dos pantallas que estará presente en el resto de las producciones.

² <http://tatucerasrevista.blogspot.com.co/2011/08/entrevista-juan-carlos-zagal-actor-y.html>

³ Existe una traducción al español: Jauffret, Régis, 2013. *Historia de amor*, Santiago de Chile: Ceibo. Esta traducción es la misma que se utiliza en la obra de teatro.

⁴ El tráiler de la obra se puede ver en la página oficial del grupo Teatro Cinema, en la siguiente dirección: <http://teatrocinema.cl/repertoriotc/historia-de-amor/>

⁵ Se puede encontrar mayor información en la página oficial de la compañía: <http://www.invisiblethread.co.uk/>

⁶ Página oficial: <http://www.potatoroom.co.uk/>

⁷ La página del festival es la siguiente: <http://manipulatefestival.org/>

⁸ La forma más conocida de Teatro Visual es aquel que renuncia completamente a la palabra para generar narrativas a través de la corporalidad, la escenografía, los medios audiovisuales y, en su variación específica para públicos con capacidad auditiva reducida, los lenguajes de señas.

⁹ Página oficial de la compañía: <http://59productions.co.uk/>

¹⁰ El dispositivo de proyección invertido (el proyector no emite desde atrás del público como en cine, sino desde la tramoya) evoca al teatro óptico de la era pre-cinemática y, de paso, la prehistoria de la animación.

¹¹ Esta expresión se encuentra ya en Siegfried Zielinski (2013), aunque con un sentido distinto al que le damos aquí. Zielinski propone una genealogía de la animación conectándola con la historia de los

autómatas y otros ingenios tecnológicos que, a lo largo de la historia, han intentado *infundir alma* a objetos inanimados, expandiendo el concepto de animación más allá de las imágenes audiovisuales, a todas las experimentaciones que han tratado de *dar vida* a lo que no la tiene: objetos, máquinas, muertos, enfermos, etc., a través de medios tecnológicos. No obstante, el adjetivo “expandido” utilizado para calificar expresiones artísticas contemporánea se utiliza al menos desde la década de los setenta. Así, por ejemplo, en 1970 Gene Youngblood habló de *cine expandido*, para referirse a las posibilidades que ofrecían las tecnologías electrónicas y digitales de la época para el medio audiovisual, pero sobre todo a la manera en que estos medios constituían una expansión de la consciencia, en un lenguaje muy propio de su tiempo (Youngblood, 1970). En un sentido similar, la crítica de arte Rosalind Krauss describió lo que ella denomina “la escultura en el campo expandido”, en su artículo de 1979 (recogido en su libro de 1985, *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*). En este texto Krauss describe las transformaciones de la escultura en movimientos como el Minimalismo o el Land Art, en los que el objeto escultórico ofrece al espectador una experiencia perceptiva englobante, que involucra el desplazamiento y la inmersión, borrando sus límites con el espacio que lo acoge o incluso con el paisaje (Krauss, 2006 [1985]: 59-74).

Para regresar al ámbito de nuestro interés, la expresión *animación expandida* es utilizada también por Dolores Furió Vita, para describir las posibilidades que se abren para la animación cuando sus creadores la llevan a espacios distintos al de la sala de cine para integrarse con experiencias artísticas en espacios museísticos o galerías, adquiriendo un “carácter híbrido gracias a la incorporación de las nuevas

tecnologías, donde la yuxtaposición de la animación con el diseño, el cine y videoarte, la arquitectura y las artes de la instalación convergen más allá de soportes y formatos no convencionales” (Furió Vita, 2016: 137). En un sentido similar la expresión es utilizada por Marcelo Dematei en su tesis doctoral *La Animación Expandida, representación del movimiento en el media-art y el audiovisual contemporáneo* (2014), o por Philippe Blanchard en su tesis de máster titulada *Quest for Fire: Explorations in Expanded Animation* (2010). En este sentido, las aplicaciones de las nuevas tecnologías audiovisuales a la puesta en escena teatral constituye otro ámbito de *expansión* para la animación, y la propuesta de Teatro Cinema es un claro ejemplo de ello.

¹² “La nueva técnica de la imaginería digital no produce estas nuevas formas de imagen por sí misma. Lo que se busca con estos nuevos medios involucra tipos particulares de contacto con convenciones y formas estéticas preestablecidas.” (trad. a.)

¹³ “En contraste con el punto de vista fijo que se le ofrece al espectador sentado en el teatro, los medios proyectados en pantalla facilitan el acceso a múltiples puntos de vista del mismo tema a través de la variación de los ángulos de la cámara; y la perspectiva y la espacialidad pueden ser transformadas desde vistas panorámicas amplias hasta enormes primeros planos en el parpadeo de 1/24 de segundo del ojo del proyector. La edición de cine y vídeo permite una fragmentación visual y sonora inmediata del espacio y del tiempo. El artista digital y realizador de cine y vídeo es capaz de construir un bombardeo de imágenes de diferentes tiempos y espacios al interior del espacio teatral tridimensional, que serían imposibles en una representación en vivo.” (trad. a.)



Biografía

Juan Alberto Conde Aldana es profesor asociado de la Maestría en semiótica de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (Colombia). Comunicador social y magister en filosofía de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, y Candidato a Doctor en Semiótica y Ciencias del Lenguaje de la Universidad de Limoges, Francia.

E-mail

juan.conde@utadeo.edu.co



Biografía

Juan Manuel Cristancho Hernández es licenciado en Artes Escénicas (2006) y Especialista en Pedagogía (2009) de la Universidad Pedagógica Nacional (Bogotá, Colombia). Actualmente es aspirante al grado de Magister en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Docente de Teatro de la Secretaría Distrital de Educación de Bogotá. Co-director, preparador físico y dramaturgo del colectivo artístico juvenil Territorio Teatral – Okima Danza.

E-mail

juanbeat23@gmail.com