

Dispositivo audiovisual, interfaz y desdoblamiento experiencial: el caso de Proyecto 0 (Galpón Momo Teatro, 2018-2019)

CECCARELLI, Pablo / Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (IHAAA-FDA-UNLP) - pablo.ceccarelli90@gmail.com

Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: teatro - audiovisual - dispositivo - interfaz - desdoblamiento*

» **Resumen**

El presente trabajo forma parte del proyecto de tesis doctoral perteneciente a la Beca de Investigación (IHAAA, FDA, UNLP). El mismo se propone estudiar la intervención del dispositivo audiovisual en un corpus de producciones del grupo Galpón Momo Teatro de La Plata entre 2018 y 2021. Este artículo se enfocará en el caso de *Proyecto 0*, producción teatral presentada al público entre 2018 y 2019.

Se describirán las distintas variaciones del registro en cada una de las sucesivas funciones hasta concluir con la presencia de la cámara (en tanto cuerpo del aparato y del realizador) en el interior del espacio escenográfico. A su vez, se analizará cómo el dispositivo audiovisual se constituye como interfaz que produce un desdoblamiento de la zona de experiencia, construyendo distintas instancias de expectación convivial, tecnovivial y liminal a partir del acontecimiento originario.

Finalmente, se reflexionará cómo en este caso la figura del realizador/cámara/performer (que participa como artista y/o técnico) convive con la del espectador/investigador dentro del acontecimiento teatral (y audiovisual).

» **Presentación**

El presente trabajo está vinculado con el proyecto de investigación perteneciente a la Beca Doctoral UNLP que lleva como título *Operaciones del audiovisual en el teatro. Estudio de experiencia convivial, tecnovivial y liminal en un corpus de producciones del grupo Galpón Momo Teatro de La Plata (2018-2021)*. En este artículo me concentraré en las distintas variaciones del registro audiovisual de la obra *Proyecto 0* para compartir algunas conclusiones y, en paralelo, algunos disparadores que se desarrollarán posteriormente a medida que avance el proceso del estudio.

Galpón Momo Teatro es un grupo de teatro de La Plata que, como se describe en su sitio web, es un "grupo de jóvenes actores, actrices y artistas de la ciudad de La Plata nacido en el año 2013. [...] Al presente funciona como un grupo de investigación y producción, nucleando disciplinas como el teatro, la performance y la plástica entre otros" (Galpón Momo, 2022). La elección del recorte temporal dentro de su trayectoria tiene que ver, en principio, con una etapa donde hubo una abundante cantidad de espacios de formación, laboratorios de entrenamiento actoral y el estreno (y re-estreno) de varias de sus producciones. Pero también coincide con un periodo donde participé y colaboré con el grupo desde la disciplina audiovisual e inclusive desarrollé un proyecto de largometraje documental sobre este colectivo, funcionando como una etapa inicial dentro de una *investigación-acción-participativa* (Ynoub, 2015). Además, este periodo incluye una instancia pre-pandémica entre 2018-2019 y otra pandémica entre 2020 y 2021 que todavía se extiende hasta el día de hoy con varias de sus consecuencias. Las mutaciones producidas en el pasaje entre ambas etapas será otro factor a estudiar dentro del proyecto.

Proyecto 0 es una producción re-estrenada con nuevo elenco en 2018 en la Estación Provincial de Meridiano V de La Plata, en el marco de Teatro para la Identidad. Mi primer acercamiento al grupo fue para tomar unas fotografías fijas destinadas a unos flyers de difusión de su re-estreno. Como esta producción había obtenido una beca del Fondo Nacional de las Artes, se necesitaba entregar un registro audiovisual completo que sirviera, trayendo irónicamente a Barthes (1989), como *certificado de presencia*: es decir, que confirmara que ese dinero entregado se hubiera utilizado para los objetivos del proyecto presentado. Bajo este criterio, el registro se desarrolló con un plano general fijo de larga duración que retratara lo más completo posible todos los elementos escenográficos, las acciones del elenco y la disposición del público frente al espacio.

Más allá de este trabajo específico, y como espectador poco habituado a acercarme al teatro, quedé muy impactado con esta obra. Unos meses después, el grupo me convoca nuevamente para registrar la obra completa, esta vez en El Baldío Teatro como parte del 22º Festival de la Víspera. Como en aquella ocasión el grupo se trasladaba desde La Plata a El Palomar y debía ocupar la mayor parte de la jornada acompañándolos, decidí llevar dos cámaras. Una de ellas se utilizó para registrar la función con las mismas características que en la Estación Provincial, mientras que con la segunda registré un breve material documental con el proceso de traslado, armado de la escenografía y los ensayos previos, sumado a pequeños momentos de la obra en planos cerrados capturados con un lente teleobjetivo durante su desarrollo. Todo este material se filmó con un criterio fragmentario, reuniendo estos pedazos en montaje a partir de una rítmica musical, por lo que no hubo un registro sonoro sincronizado.

Llegó el 2019 y comencé a desarrollar el proyecto de largometraje documental sobre las actividades del grupo. A las pocas semanas de este inicio, en el mes de marzo, se presentaba nuevamente *Proyecto 0* con

dos funciones en el Centro Cultural En Eso Estamos, que funciona en lo que era la Cooperativa Industrial Textil Argentina (C.I.T.A.). En la primera función, con recursos casi nulos pero buscando complejizar el registro, decidí capturar la obra a dos cámaras junto con el sonido de una grabadora Tascam para sincronizar posteriormente en montaje. En este rodaje una cámara se focalizó en tomar la obra en un plano general y la otra con un plano cerrado, logrando que por momentos una misma acción quedara registrada en ambos tamaños de plano, mientras que en otros una cámara filmaba un sector mientras la otra tomaba otro, ampliando el espacio escenográfico.

Sin embargo, por más complejidad que sumaba en cada función, sentía que ninguno de estos tres registros transmitían la experiencia que había tenido como espectador al ver la obra por primera vez. Y justo en ese momento de decepción posterior a aquella primera función de En Eso Estamos, cuando estaba guardando mis equipos, el director de *Proyecto 0* me consulta si quería venir al día siguiente con un vestuario similar a la que traía él y la asistente de dirección (que intervenían dentro de la obra) para registrar la siguiente función, pero desde adentro.

Así fue que efectivamente, al día siguiente, llegué al lugar vestido de saco y con mi cámara DSLR y la grabadora portátil sobre ella, realicé el registro con una cercanía que no podía obtener ni con el mayor teleobjetivo del mundo. Superé el temor de que, una vez que entrara, ya no pudiera salir y debiera quedarme hasta el final, o que si yo me tropezaba con un cable, tiraba una luz o chocaba a alguien arruinaría toda la función. Pero afortunadamente nada de esto ocurrió. Y de esta forma, en esta última variante, yo formaba parte como uno más del elenco, desplazandome en plano secuencia y seleccionando de manera intuitiva que acción focalizar a medida que avanzaba el desarrollo, ya que a pesar de que tenía un mínimo conocimiento del desarrollo de *Proyecto 0*, cada función era diferente una de otra y no se me había dado ninguna pauta o indicación. Pero además, una de las cosas que no sabía que iba a ocurrir es que los actores y actrices mirarían a cámara. No era que mi presencia cuasi fantasmal pasaba desapercibida (más allá que el público me viera), sino que la misma se hacía presente a través de la mirada de ellxs.

Es así como esta última variación del registro fue la que lograba la mayor potencia *experiencial* a través de la captura audiovisual, siendo utilizada en posteriores funciones agregando en cada una alguna modificación más. Por ejemplo, en el registro de la Escuela de Teatro de La Plata, al igual que en el documental, se cambió el ratio de aspecto de 16:9 a 21:9, influenciando no solo en el encuadre y la composición sino también en el uso de una lente angular que transformaba el movimiento interno y el de la cámara. Luego, en la Sala B del Pasaje Dardo Rocha, ya con mayor seguridad de mi participación, propuse que además del contacto visual con la cámara hubiera un contacto *táctil*, lo que provocó que en ocasiones una de las actrices sujetara el artefacto con sus manos y generara un movimiento frenético en la imagen. Así, mi presencia ya no se constituía únicamente desde lo *óptico*, sino también desde lo *físico*. Finalmente, en la última función

registrada en el auditorio del Centro Cultural Islas Malvinas, propuse que una de las actrices me sacara a bailar, revelando mi mano dentro del encuadre. En este momento, la presencia física de la cámara ya no solo se presentaba como artefacto sino también como cuerpo del camarógrafo.

A partir de estos ejemplos, me interesa traer algunas nociones que considero de suma importancia para el enfoque de este estudio. Uno de estos es el concepto de *interfaz*. En primer lugar, podemos tomar la definición que brinda Gui Bonsiepe (1995) desde el diseño industrial, quien afirma que “la interfase¹ no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y el objeto de la acción” (p. 17). De esta forma, describe el *diagrama ontológico del diseño* explicando que, por ejemplo, para pasar de dos cuchillas que cortan al artefacto tijera, se necesita una empuñadura a través de la cual el cuerpo humano pueda interactuar con estas dos cuchillas.

A partir de esta noción de interfaz como espacio, tomo para esta reflexión lo abordado por Patricia Aschieri en la conferencia inaugural de las Jornadas Internacionales Cuerpo, Convivio y Pandemia en la Cultura y las Artes de 2021. En ella, la autora propone “pensar la experiencia corporal como interfaz [siendo este] un espacio de acción energética, de intercambio vibracional y/o kinestésico gestual” (p. 6), donde además

Consideramos a la ‘pantalla como dispositivo-escena’, vale decir, un espacio capaz de trascender su bidimensionalidad a partir de poner en juego ciertos recursos técnico-semióticos. Apelar a la curiosidad, a la relación de una erótica con el entorno que puede exceder, y de hecho lo hace, el cuadrado que visibiliza la pantalla. [...] lxs espectadorxs serían más bien “espect-actores” que pueden ganar autonomía y sentirse convocados a la autoexploración sensorial en y con su entorno, cuerpando desde todo su potencial en términos de imaginación activa sensorio-reflexiva (p. 7)

Por otra parte, propongo la idea de *desdoblamiento*, siendo este un proceso de multiplicación y mutación de la zona de experiencia del acontecimiento originario, generando nuevas instancias de expectación vinculadas a las experiencias de tipo convivial, tecnovivial y liminal (Dubatti, 2021). La primera de estas se define como la “reunión de dos o más personas de cuerpo presente, en presencia física, en la misma territorialidad, en proximidad, a escala humana” (2020, p. 14), mientras que la segunda sería “la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica” (2015, p. 46). Esta categoría puede subdividirse a la vez en un tecnovivio interactivo, en el cual se produce el vínculo o conexión entre dos o más personas a distancia (como en el caso de las conversaciones por teléfono, chat o videollamada), y uno monoactivo, donde no se establece diálogo de ida y vuelta sino la relación con una máquina o con el objeto producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado (como el libro, el cine, la televisión o la radio)

¹ Es importante aclarar que interfase es en realidad la definición de una fase del ciclo celular. Lo que puede suceder, en realidad, es que el autor está utilizando la traducción de interfaz proveniente del inglés interface, cambiando la letra C por la S.

(2015). Finalmente, la experiencia liminal es aquella donde se registran “cruces, hibridez y mezcla, yuxtaposición, intercambio o comunidad entre convivio y tecnovivio [...]” (2021, p. 316), que se expresa, por ejemplo, en la presencia cotidiana de los aparatos tecnológicos digitales en las reuniones con otras personas, los viajes retratados en redes sociales o los eventos multimediales en vivo. A partir de la intervención del dispositivo audiovisual dentro de ese acontecimiento convivial que experimenta el público en la función, se deriva de este una experiencia tecnovivial (el registro visionado posteriormente en diferido) y otra liminal (el cámara que interactúa con público y elenco a través de visor de previsualización).

Finalmente, retomando tanto a Aschieri (2020) como a Dubatti (2015), propongo para estos casos analizados la idea de un *espect/actor investigador*

que vive la experiencia fundamentalmente como espectador y eventualmente también como artista y/o técnico. [Uno que] acompaña los acontecimientos, está “metido” en ellos o conectado directamente con ellos. De esta manera, el investigador es básicamente un espectador que se auto-constituye en laboratorio de percepción de los acontecimientos teatrales. (p. 46)

De esta forma, en *Proyecto 0* el realizador/camarógrafo/performer (que participa como artista o técnico) convive con la del espectador/investigador dentro del acontecimiento teatral (y audiovisual). Y por lo tanto, lo que se produce es no solo el desdoblamiento de la zona de experiencia, sino el de la propia experiencia que participa dentro de ella.

Bibliografía

- Aschieri, P. (Agosto de 2021). *Corporalidades en estado de pantalla. ¿Experimentando como artista, reflexionando como investigadora?*. [Objeto de conferencia] Jornadas Internacionales Cuerpo, Convivio y Pandemia en la Cultura y las Artes. Facultad de Filosofía y letras de la Universidad de Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. En línea <<http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/JICCP/IJICCP/paper/viewFile/6370/3771>>.
- Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Buenos Aires, Paidós.
- Bonsiepe, G. (1995). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Buenos Aires, Infinito.
- Dubatti, J. (2010). *Filosofía del teatro II: cuerpo poético y función ontológica*. Buenos Aires, Atuel, Col. Textos Básicos.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. En *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, núm. 9, pp. 44-54.
- Dubatti, J. (2020). Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. En *Rebento*, núm 12, pp. 8-32, San Pablo.
- Dubatti, J. (2021). Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía). En *Avances*, núm 30. En línea <<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/view/33515>>.
- Galpón Momo Teatro. (s. f.). El grupo. En línea <<https://gmomoteatro.wixsite.com/gmomoteatro/el-grupo>> (Consulta: 23-09-2022).