

CUERPOS PERECEDEROS: PROCESOS DE ANIMACIÓN MÁS ALLÁ DE LOS CÓDIGOS ANALÓGICOS

Autores: GIPAC - Grupo de Investigaciones de Procesos de Animación Contemporánea¹: Christiane de Fátima Martins, Fábio Henrique Nunes Medeiros, Felisberto Sabino Costa, Ipojucan Pereira, Oscar Goldszmidt.

Traductor: Oscar Goldszmidt

“No somos turistas, somos viajeros”

Bernardo Bertolucci (Filme: “El cielo que nos protege”, de 1990)

Con el objeto de discutir las interfaces de la animación y sus desdoblamientos, a partir de los aspectos de energía, espacio, dramaturgia, cuerpo, presencia/ausencia, imagen e hibridismo, este artículo trae la idea del colapso de las cosas, lenguajes, medios, movimiento, transición y pasaje, o sea, pensamientos y cuerpos pasajeros, viajeros.

En la Era Paleolítica, el cazador contó con las sombras de su fogata para relatar los resultados de su cacería, y transformó la caverna en un espacio escénico, creando un evento teatral para sus espectadores. Otra caverna transformada en un espacio escénico sería la del mito platónico, en el que la energía de las llamas creó una virtualidad: los espectadores no podían mirar hacia atrás, sin correr el riesgo de dejar de tomar las sombras por ‘realidad’.

El acto de la puesta en escena es siempre la creación de un espacio; en griego, un *théatron*, un lugar donde se puede observar o ver. Las dos cavernas citadas serían espacios escénicos específicos, con configuraciones propias de energías y espectadores, de miradas y posiciones y de ciertas relaciones con su exterior. En la lógica platónica, de acuerdo con Weber, estas configuraciones podrían ser puestas en contraposición con la espacialidad del “mundo de las ideas y de la verdad, en el que el espacio ya no precisa ser localizado, pues lo que importa no es un lugar en particular, sino la ubicuidad de la luz del día por sí misma” (WEBER, 2004, p. 8)².

En el caso de esas situaciones hipotéticas, el sentido proviene de un conjunto de factores, los cuales permiten, tanto eventos irreales en el espacio teatral, cuanto el convergir de los demás elementos de la escena para esa posibilidad. Por lo tanto, el juego comienza con el pie del espectador colocado en el espacio teatral y, a partir de ese momento, se acepta el plano

¹ GIPAC congrega investigadores que buscan una interacción en el aspecto macro de la animación en la contemporaneidad, o sea, investigando los potenciales emergentes de los segmentos de la escena, respetando las vertientes de sus integrantes y objetos. La producción del conocimiento, elaborada en una articulación colectiva, y la desjerarquización de la autoría son ejes que configuran la transversalidad de las investigaciones, en una perspectiva metodológica en constante devenir.

² “*The world of ideas and of truth, space need no longer be localized, for what counts is never a particular place but rather the ubiquity of daylight itself*”. (WEBER, 2004, p. 8). Traducción de los autores.

de las convenciones y subversiones del lenguaje escénico. Siendo así, espectador, luz y cuerpo son (re)pensados de acuerdo con su manipulación en diálogo con el espacio.

Espectador y espacio

Desde Appia hasta Craig – para quienes las formas en el espacio se proyectarían sobre el cuerpo del actor, ampliando así su plasticidad – pasando por las investigaciones de Oscar Schlemmer, en la Bauhaus, que pasó a pensar la figura humana y el espacio en su entorno como poseedores de formas geométricas y mecánicas, es bastante clara la preocupación en erigir espacio y cuerpo como ejes de investigación y pilares de un nuevo lenguaje psicofísico, en los ámbitos interno y externo de la puesta en escena.

El resultado de esas experiencias innovadoras, iniciadas en el siglo 20, tuvo en el teatro actual, una de sus consecuencias en la Dramaturgia del Espacio, que transmite para el lugar de la escena una dimensión activa y específica. Tanto a partir de la forma, en que ocurre la construcción de las imágenes, como de la determinación del ambiente. Además de ser únicamente el lugar del texto o de la fábula, adquiere el *status* de sujeto y de constructora de la acción.

El cambio del papel del espectador, en ese contexto, lo transforma en un cómplice de lo que está presenciando como, por ejemplo, en la presentación de *Shoot*, de Chris Burden, en 1971, en una galería en Los Angeles (EEUU), cuando el artista solicitó al frente de la platea que un amigo le disparase un tiro. Aún frente a una acción de extrema violencia como esa, y pudiendo intervenir, el público de *Shoot* prefirió ocupar la posición de *voyeur*, lo que – distante del discurso de responsabilidad ética del espectador – es una opción de quien asiste y un riesgo para el artista que propone tal acto.

Artistas que abandonaron las relaciones presupuestas por el espacio convencional de exposición o presentación tomaron tanto el espacio público como aquel del público, como lugar de enfrentamiento entre obra y espectador, sin límites entre espectáculo y platea. Esa fue una manera de operar, que conjugó en un mismo nivel jerárquico esferas de distintos órdenes (lenguajes, funciones, etc.), modificando el aspecto narrativo, tornándolo fragmentario y pasando a comportar silencios muchas veces rellenos por imágenes.

Esta quiebra organizacional instaura una nueva dinámica en las salas de espectáculos, proporcionando creaciones de ficción que no excluyen los espectadores – sino que exigen su participación –, estableciendo una idea de recepción activa. Eso acaba por modificar la forma de ver al público, pasando a entender que la obra solo se completa como tal, solamente si ocurre la participación del mismo, aboliendo su pasividad, en el sentido de provocar una alteración en la posición en la cual él se ve en relación a la obra, tratándose “en una palabra, de una experiencia lúdica que involucra por igual a sus productores y al público que presencia el espectáculo” (POZA, 2003, p. 174).

De esta forma es posible abordar el concepto de teatro de imágenes, que es un tipo de teatro que le da importancia a la Dramaturgia del Espacio: la escena se aleja de la lógica de la fábula y sobrepasa el aspecto figurativo, volviéndose "la máquina de soñar" (Pavis, 2001, p.

204), sin tratar de dar un sentido de realidad, sino una representación imaginaria, como lo hacen creadores tan diferentes como La Fura Dels Baus, Bob Wilson y Pina Bausch. En este sentido, la forma de ver el arte sufre una reestructuración radical porque no solo se ve, sino que también se experimenta. El público reverbera mental y corporalmente la obra, tornándose realizador y responsable por ella.

La idea de la Dramaturgia del Espacio está directamente relacionada a un proceso de manipulación y reorganización de los signos teatrales de una escena polifónica desjerarquizada, predominantemente visual y en constante devenir. Los fenómenos cognitivos se articulan a través de las experiencias ofrecidas por las circunstancias espaciales. Las imágenes escénicas se presentan animadas por sus propios componentes y por el público. El espacio escénico comienza a funcionar como un "organismo", es decir, agrega cualidades inherentes al cuerpo y, en consecuencia, lleva el aparato psicofísico de los actores y del público a ser capaces de 'performar' acciones, haciéndolos partícipes de la realización escénica, sea permitiendo el flujo de los devaneos imaginativos, sea operando sobre la racionalidad objetiva.

La dimensión del sueño y del encantamiento adquieren relieve en el palco de la imaginación del espectador, que al manipular formas destituidas de materialidad, reorganiza los elementos escénicos en la búsqueda por encontrar la mejor relación entre ellos. Pensar en esas formas alternativas de ocupar el espacio y en las formas de ver del espectador modifica el proceso de animación en la contemporaneidad.

Bajo esta perspectiva, la animación pasa a considerar los elementos como significantes, símbolos o metáforas. No desempeñan necesariamente una función objetiva, son por sí mismos sólo índices que generan informaciones en el contexto global de la escena. Animar pasa, de esta forma, a captar ese potencial y a dinamizarlo como una pulsación vital. Es en el movimiento de la forma que se manifestarán los deseos del alma, un canal por medio del cual el inconsciente puede emerger y adquirir materialidad. El *ánima* ya no está sólo en el elemento manipulado, sino en quien lo ve y en el local donde se encuentra.

Luz y espacio

La luz determina el tiempo y el espacio a partir de una construcción social simbólica de lo que representa. Gana y pierde fuerza en función del espacio, así como entra en simbiosis con él, en una constante metamorfosis. La energía de la luz crea un lugar para un conjunto de acciones, la de observar y la de poner en escena, que no es indiferente a su localización. “*todo espacio es, además, un espacio estimular, genera estímulos físicos o psicofísicos, agradables o desagradables, provocadores o nocivos*” (TRANCÓN, 2006, p. 410).

En lo que se refiere al observar, se puede pensar en dos ejemplos que ilustran la relación entre la luz y el espacio. Desgranges (2003) narra una visita al *Musée D'Orsay*, en París, en la cual, después de ver la sala de los impresionistas, quedó extasiado frente a una ventana desde la cual se apreciaba un hermoso atardecer en París, con el cielo azul, escasas nubes y el perfil de los edificios de la ciudad. Varios visitantes quedaron “estáticos delante de la

ventana, mirando aquel paisaje como si estuvieran viendo un cuadro, una obra de arte". El año siguiente, delante de la misma ventana, no pasó nada, "la ventana no provocaba a los observadores como lo había hecho antes." (p. 13-17). Desgranges piensa que tal vez el cielo iluminado observado anteriormente haya estimulado a los visitantes a apreciar el paisaje como otra obra de arte con los reflejos, luces y sombras de los cuadros impresionistas. Este caso ilustra la fuerza estética de la luz sobre el soporte como componente de la imagen de lo que se ve.

En el caso narrado por Desgranges, la luz del sol del primer día habría creado una 'realidad pictórica', en la visión de los espectadores, en la cual París se habría transformado en una enorme tela en la que se podía apreciar la misma expresividad de un Monet o un Renoir. Algo similar habría sucedido en la película *Milagro en Milán*, de Vittorio de Sica (1951): en un terreno baldío ocupado por miserables, en el cual nadie tiene sillas, una señora las alquila por una lira para que puedan vivenciar el espectáculo de la puesta del sol. Lo que antes era un espacio común se habría transformado también en un *Théatron*; en el que se pone en escena el atardecer.

En estos ejemplos, se puede observar como ciertas relaciones específicas entre determinados puntos de vista, vinculados con diferentes expresiones de la energía particular de la luz solar, pueden crear ese espacio concreto y específico, que es el espacio de lo observado y de lo puesto en escena, en el que la luz puede delinear, revelar, crear, transportar, entre tantas otras acciones, un espacio. Sin ese código es difícil concebir el teatro contemporáneo, que, más allá de su uso ilustrativo o coadyuvante, llegó, en algunas propuestas estéticas, a colocar la luz en la condición de protagonista.

Según Pavis (2005),

vivificando al espacio y al actor, la luz adquiere una dimensión casi metafísica, ella controla, modula matices y significados; infinitamente adaptable, es lo contrario de un signo discreto (sí/no; verdadero/falso; blanco/negro; signo/no-signo), es un elemento atmosférico que religa e infiltra los elementos separados y dispersos, una sustancia de la cual nace la vida. (p. 202).

La luz en sí misma es un elemento temporal y espacial. Desde el punto de vista mimético, determina si es de día o de noche, si estamos dentro o fuera y así sucesivamente. Puede disolver los elementos de la escena, incluyendo el propio actor, borrando su existencia, así como se puede hacer presente como un ser. Está tan incorporada al lenguaje teatral que puede también ser un elemento imperceptible en el espacio escénico.

Esa dimensión casi metafísica vá más allá de la comprensión de lo real, hasta porque lo real se transforma de acuerdo con la ubicación de quien lo vé. De esta forma, la percepción dialoga con los conceptos de teatro y de animación contemporánea, en la cual los seres van más allá de la física, ya que ahora pasan a existir a partir de la cohabitación de fuerzas materiales e inmatriciales. Diciéndolo de otra forma, pasan a existir en el juego.

Cuerpo y espacio

En las Artes Escénicas, el hacer/ver del actor, se entrelaza cada vez más, con el ver/hacer del espectador. En ese transcurso, el hacer/ver del actor no se concretiza solamente en el territorio virtual del personaje sino que se configura también en el cuerpo 'actoral', a veces, en forma indeleble. Así, cuando Bruce Nauman dice: "quiero usar mi cuerpo como materia y manipularlo"³, el énfasis se desplaza desde el cuerpo que representa, hacia la construcción de una *persona*, personalidad escénica, biografía o un acto creador. En *Trappings*, Vito Acconci pasa horas vistiendo su pene con ropas de muñecas y conversando con él, dividiéndose en dos, en las cuales su pene se convierte en un ser separado, otra persona. El cuerpo se nos presenta como el local del registro de ideas, en el cual las manipulaciones, intervenciones y tatuajes literarios componen poéticas en la piel. Se aprecia una idea de manipulación que juega con el mirar y se aproxima a los procesos contemporáneos de animación, en los cuales está en juego la calidad de la presencia del manipulador, su mirar y su actuación, no sólo la experiencia de vida imputada al objeto.

Se entra en un período en que el cuerpo amplía su porosidad, tornándose objeto de prácticas invasoras, transformaciones y redefiniciones detentoras de experiencias limítrofes en la vida cotidiana y en el arte. Se busca, en el espacio virtual, deshacer las fronteras corporales y las experiencias sensoriales que lo envían más allá de su soporte físico. Sobreponiéndose al tiempo newtoniano que fluye inexorablemente, el tiempo se torna plástico, flexible, dependiente de movimientos relativos; de una única perspectiva se originan miradas múltiples que se concentran en un torbellino de imágenes.

En lo que se refiere a lo que involucra objeto y cuerpo, se puede entrever otro aspecto visto en la siguiente cita, en que Franko (2007), citando el trabajo de Margareth Mead y Gregory Bateson, habla sobre la relación maestro y aprendiz durante el aprendizaje en la danza balinesa:

Mario está colocado atrás de Murda para manipular el alumno cuyo "deseo y consciencia", están casi 'suspendidos'. [...] Parecía estar disponible para recibir la entrega del otro. Mas en realidad no es una manipulación en el sentido convencional porque el profesor, al contrario del titiritero, no usa código analógico. Ambos cuerpos se mueven como un todo y comparten la misma experiencia sinestésica: se transmite un impulso. En ese sentido, el movimiento se da de un cuerpo al otro. (FRANKO, 2007, p.132).

En la contemporaneidad, el cuerpo se presenta en constante construcción y renegociación: reproducir, transformar, modelar e introyectar son acciones que colocan el cuerpo permanentemente en juego, involucrando humanos y no-humanos. Como observa Mafesoli (2003), se verifica un retorno de valores arcaicos al primer plano social – tribalismo, nomadismo, dionisíacas tribales, nómades – los modos de vida arcaicos ya no son simplemente marginales. Se entra en un espacio en sinergia: el arcaísmo y lo tecnológico

³ Enciclopédia Itaú Cultural, 2010 (documento electrónico).

conviven simultáneamente, entrelazando múltiples capas y situaciones componiendo todos los tipos de asociaciones posibles de imaginarse.

En relación a la corporeidad del actor, diferentes configuraciones de energías realizan contribuciones significativas para la acción y la creación de fricciones originadas por el cuerpo en el espacio. Un buen ejemplo de esto es el enfoque del lenguaje teatral propuesto por Ricardo Bartís (2003), que hace una analogía entre una cancha de fútbol y el espacio escénico, ya que en los dos casos el espacio determina la 'forma del juego'. En el caso del fútbol, Bartís muestra las diferencias entre jugar en la *Bombonera* de Boca Juniors o en el *Monumental* de River Plate.

En la *Bombonera* el juego es más físico, porque el hincha está inclinado sobre la cancha, todo está muy próximo, más comprimido, en una negociación constante de sus energías corporales. En la cancha de River Plate el espacio se abre, siendo necesario un juego más 'elástico'. A veces hay niebla en la cancha y se torna difícil jugar. Las distancias se alteran. Se cree que se está jugando de una forma, cuando en realidad el juego es otro. Para Bartís el espacio escénico puede ser muy similar a una *cancha con niebla*, en el cual el jugador podría ser 'transportado' a otra escena, otro espacio u otra cancha. Podría imaginarse que las voces se escucharían de lejos, que de repente, sin querer, se llegaría a otro territorio, más metafísico y extraño.

El teatro intenta por momentos producir niveles de energía que permitan conectar mundos que de otra manera nos son ajenos, inconexos. El teatro, sumatoria de escenas que se ignoran, que se hacen señas entre sí, que se desconocen. El intento a través de los procedimientos teatrales de crear una malla, una ligazón que no es el sentido, que no es la narración tradicional, sino la construcción poética que genera una "verdad" proveedora de formas: el lenguaje. (BARTÍS *apud* DUBATTI, 2002, p. 9).

Un lenguaje de energías que conecta 'mundos' a distintas posibilidades de animación, energías que se reconfiguran y crean nuevas formas de espacio. Siguiendo el camino propuesto por Weber (2004), se podría decir que Heidegger ofrece algunos conceptos para aprender como estos procesos de recombinación energética crean nuevas espacialidades, corporeidades e objetos de estudio. Sea en el caso de la energía hidráulica del río Rhin, transformada en energía eléctrica por una represa, turbinas y redes de distribución, o de la energía liberada por la bomba atómica en Hiroshima, creando un nuevo espacio en el cual lugares y seres humanos son pulverizados, Heidegger ayudaría a entender como los usos contemporáneos de la energía "transforman experiencias tradicionales de espacio y tiempo, de distancia y proximidad y, por lo tanto, de cuerpos que en su mayor parte se definen a través de su forma de situarse en el espacio y en el tiempo" (WEBER, 2004, p.99).

Conclusión:

La mayoría de las investigaciones teatrales actuales ha buscado operadores que consigan tornar a la “performatividad” y la teatralidad las características esenciales de las prácticas escénicas contemporáneas, el “conjunto de materiales creció enormemente, incluyendo arte en el cuerpo, escultura viva, arte performática, autobiografía, feminismo, ritual, arte del vestuario y muchos otros, y la escala de producciones se expandió con eso”⁴ (GOLDBERG, 2004, p. 21). Al dejarse atravesar por las heterogeneidades de lenguajes y al dar espacio a la polifonía discursiva, el objetivo principal es menos el de unir el todo estéticamente, sino, sobre todo, la vivencia de experiencias. La importancia adquirida por el espacio es un punto articulador de esa ‘producción de presencia’, porque hay un vínculo de la teatralidad que une el cuerpo al local del acontecimiento, muchas veces específico y único, abierto a las eventuales interferencias de lo inesperado.

Estas y otras formas de producción tienen la intención de incluir el espectador en la obra, tornándolo sujeto y objeto, contemplador y contemplado simultáneamente, creando momentos de reflexión, tanto acerca de lo referente al hacer artístico cuanto a que lugares ocupan el arte y el artista en la sociedad.

Estas perspectivas amplían los procesos de animación, en los cuales la materia está constituida por cuerpo, luz, espacio y espectador. Más allá de la idea de un ‘código analógico’, la animación contemporánea debe buscar el diálogo con otros campos. Recurriendo de nuevo a Mafesoli (2003), la idea expandida de animar nos coloca en el dominio de las identificaciones múltiples – Proteo nunca es Proteo, a veces viejo, a veces olas, otras veces serpiente.

Desde esa perspectiva, animar un cuerpo o un objeto no es atribuirle vida, pues ambos ya poseen vida, cada uno a su manera. Simular vida en un objeto, dotándolo de un ‘espíritu’, convirtiéndolo en un ‘objeto humano’ es apenas una posibilidad. Lo posible es solamente lo real agregado de un acto mental que rechaza su imagen del pasado una vez que él se produjo (BERGSON, 2006, p. 30).

Resumen

Este ensayo buscó reflexionar sobre los procesos de animación contemporánea con el objetivo de discutir las interfaces de la animación y sus desdoblamientos, a partir de los aspectos energía, espacio, dramaturgia, cuerpo, presencia/ausencia, imagen, hibridismo. Este enfoque es el fruto de un ejercicio de escritura compartida, en que se cruzan diversos discursos, múltiples experiencias de aquello que es producido en cooperación, que articula el espacio con el espectador, la luz y el cuerpo, con el desafío de recorrer este camino para profundizar las líneas de investigación en animación.

⁴ Tradução nossa – “*performance art became the predominant art form of the period. The range of material grew enormously, to include Body Art, Living Sculpture, Autobiography, Feminism, Ritual, Costume Art, and more, and the scale of productions expanded with it*”. (GOLDBERG, 2004, p. 21).

Palabras-llave: Animación. Cuerpo. Espacio. Espectador. Luz.

Abstract

With the purpose of discussing the interfaces of the animation process and its consequences, considering the aspects of energy, space, dramaturgy, body, presence/absence, image, and hybridism, this essay sought to reflect upon the process of contemporary animation. This approach is the fruit of a shared writing exercise, where several discourses crisscross, multiple experiences of what is produced in cooperation, articulating the space between spectator, light and body, with the challenge pursuing this journey to deepen the research streams on animation.

Keywords: Animation. Body. Space. Spectator. Light.

REFERENCIAS

BARTÍS, Ricardo. *Cancha con Niebla. Teatro Perdido: Fragmentos*. Edição de textos e pesquisa: Jorge Dubatti. Buenos Aires: Atuel/Teatro, 2003.

BERGSON, Henri. *Memória e Vida*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

DESGRANGES, Flávio. *A Pedagogia do Espectador*. São Paulo: Hucitec, 2003, p. 13-17.

DUBATTI, Jorge. *Entrevista com R. Bartís*. Realizada em 20 de março de 2002, em *Cancha Con Niebla*: Buenos Aires: Atuel, 2002, p. 9.

ENCICLOPEDIA ITAÚ CULTURAL DE ARTES VISUAIS. Disponível em: <www.itaucultural.org.br>. Acesso em abril de 2010.

FRANKO, Mark. *Ritual and Event*. London/New York: Routledge, 2007.

GOLDBERG, RoseLee. *Performance: live art since the 60s*. New York: Thames & Hudson, 2004.

MAFESOLI, Michel. *O Instante Eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas*. São Paulo: Zouk, 2003.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

POZA, Sergio Pereira. *A performance teatral: uma provocação moral ao imaginário social – O caso da Casa de Vidro*. In: CARREIRA, André Luiz Antunes Neto, et al. *Mediações performáticas latino-americanas*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2003. p. 171-180.

SICA, Vittorio de. *Milagre em Milão*. [Filme]. Itália, 1951. Produtora Ente Nazionale Industrie Cinematografiche. Distribuidora Versátil.

TRANCÓN, Santiago. *Teoría del Teatro*. Madrid: Fundamentos, Ensayos y Manuales RESAD, 2006.

WEBER, Samuel. *Theatricality as Medium*. New York: Fordham University Press, 2004.