

Proyecto, escena y virtualidad

Diseño de dispositivo multimedial.

Carlos Falco, Rubén Giordano, Patricia Pieragostini

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Argentina.

familiafaco@arnet.com.ar, rgiordano70@hotmail.com, ppieragostini@gigared.com

The communication present displays a experience of made scenearchitectural design for the play “Escenas cotidianas”, adaptation of the theater piece “Tres mañanas”, it was developed within the framework of the project of investigation “SCENICARCHITECTURAL: MANUAL OF HISTORY, THEORIES And DESIGN Of The Staging” pertaining to operating CAI+D (Course of action for the Investigation and the Development) National university of the Litoral UNL Santa Fe - Argentina. The generated Scenic Device behaves like instrument that makes possible multiple updates and simultaneous virtual dimensions from the joint of different rhetorical operations, allowing the circulation of expressive languages based on the text, the image and plastic by the different forms from codification and symbolization.

Escenoarquitectura, Virtualización, Instalación, Multimedial, Proyección.

Si consideramos al arte del diseño escenoarquitectónico en continuidad directa con la producción del dramaturgo; la puesta de la obra “Escenas cotidianas”, adaptación de la pieza. Tres mañanas” de Mario Cura; dio pie a una particular y necesaria tarea que debió combinar investigación y experimentación. Tanto el enfoque emergente de la adaptación, el texto original de la obra y la técnica multimedial indicada, como la estética particular de la instalación teatral propuesta nos ubicaron en una problemática proyectual que debía articular necesariamente los aportes del dominio científico-tecnológico propio del actual giro virtual, con las consideraciones éticas y estéticas que preocupan a la sociedad de nuestros días.

De tal manera, y al igual que en otras circunstancias históricas, la producción artística, deja de encontrar sus basamentos en los propios referentes disciplinares, operacionales o críticos de pertenencia local, intrasistémicos, para efectuar una lectura global sobre el panorama de la cultura contemporánea, las revoluciones científicas y los nuevos paradigmas filosóficos como vínculos heterosistémicos de intercambio recíproco. Es de esta manera como el mundo virtual como género canónico de la cibercultura, además de revolucionar la adecuación entre los dispositivos tecnosociales y las formas estéticas actuales, posibilita aceleradamente la interconexión de los diferentes ambientes virtuales produciendo un efecto generalizado que excede largamente el dominio propiamente informático.

Quedan abiertas así nuevas vías para la configuración del espectáculo, para la definición de las unidades de acción y su fusión en los flujos del montaje y para el incremento cualitativo de las instancias sintagmáticas y paradigmáticas que controlan los medios específicos de la expresión dramática.

El diseño escenoarquitectónico debía dar respuesta en términos espaciales a un espectáculo multimedial en donde la representación estaría mediatizada por diferentes tecnologías (televisión, video y diapositivas) tramada con la actuación en vivo de los actores.

La interpretación de la pieza teatral “Tres mañanas” de Mario Cura, realizada por los directores, se centró en el problema vincular del sujeto contemporáneo, como sujeto mediatizado, en permanente tránsito entre lo virtual y lo actual, es decir del sujeto transitando por diferentes materialidades.

El espacio escénico concebido responde al paradigma de la hibridación, que define otro tipo de espacio, y otro tipo de geometría, en torno al concepto de lo furtivo.

Las imágenes escénicas de las que se disponía eran por un lado intensamente fugaces, es el caso de las imágenes proyectadas, y por otro lado, una población de signos de naturaleza diferente que es la de los cuerpos u organismos vivos.

Estas diferentes categorías de imágenes impulsó la concepción de un espacio propuesto como laberinto de pantallas translúcidas que estructurarán un espacio escénico con continuidad de fuga, de

geometría variable, donde el cuerpo del actor como organismo vivo apareciera también como un cuerpo disperso, cuya existencia furtiva sea el indicio de una existencia.

El Dispositivo Escénico se comporta bajo esta perspectiva como instrumento que permite actualizaciones y virtualizaciones múltiples a partir de la articulación de diferentes operaciones retóricas, posibilitando la circulación de lenguajes expresivos basados en el texto, la imagen y la plástica por diferentes formas de codificación y simbolización.

