

9 EVENINGS: THEATRE AND ENGINEERING - Jennifer McColl Crozier

9 JORNADAS: TEATRO E INGENIERÍA
Del Movimiento a la Pantalla
Centro de Investigación y Memoria / Artes Escénicas
Chile



La constante aceleración y mutación de los procesos culturales contemporáneos permite instalar cuestionamientos cada vez más complejos sobre las nociones de cuerpo, espacio, movimiento, subjetividad y cultura. Las transformaciones tecnológicas han producido un cambio radical en las formas de entender y producir la vida cotidiana, posibilitando la emergencia de una corporalidad híbrida que se constituye a partir de la extensión, fusión e inserción de técnicas, nuevos medios y tecnologías de producción contemporánea.

Para acercarnos a estas nuevas perspectivas en torno al cuerpo es necesario revisar un poco de historia, con un afán analítico, para encontrar elementos de apertura que nos permitan abordar nuevos planteamiento sobre el cuerpo en sus relaciones cotidianas, entendiéndolo como la posibilidad de una constitución dinámico - performativa de la corporalidad y sus espacios de relación.

El proyecto 9 Evenings: Teatro e Ingeniería, fue realizado por un grupo de artistas e ingenieros interesados en estrechar la relación entre éstas dos áreas, durante esta experiencia se pusieron en marcha una serie de instalaciones y performances realizadas por personajes de gran relevancia para la danza minimalista - o post-moderna norteamericana -, así como para el desarrollo de las artes visuales y la música de aquella época: participaron Lucinda Childs, Robert Rauschenberg, Yvonne Rainer, Alex y Deborah Hay, John Cage, David Tudor y Steve Paxton, entre otros, además de un grupo de ingenieros, en

su mayoría pertenecientes a los Laboratorios Bell Telephone los cuales realizaban el despliegue técnico de cada uno de los montajes presentados en el marco del EAT (1).

El EAT - Experimentos en Arte y Tecnología - fue una organización que se reunió gracias a la iniciativa de Billy Klüver, fundándose en 1966 por Robert Rauschenberg, Robert Withman y Fred Waldhauer, además de Klüver, anunciándose a la prensa recién durante 1967. Sin embargo, los inicios del EAT se encuentran arraigados en 1960, cuando Klüver - Ingeniero investigador de los Laboratorios Bell Telephone - "hizo tecnológicamente posible que Jean Tinguely creara *Homage to New York*, una escultura que representa su propia destrucción en una performance de media hora de duración, en el Museo de Arte Moderno de Nueva York" (Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort 2003: 211). Entre 1962 y 1965 Rauschenberg se integra a los trabajos con Klüver y montan la obra *Oracle*, una escultura interactiva de cinco piezas que creaba un ambiente sonoro técnicamente muy complejo. Fueron éstas experiencias las que iniciaron un modelo de verdadera colaboración entre artistas e ingenieros, despojando al ingeniero del rol de asistente técnico de una obra, visión que será fundamental en la organización del EAT, donde uno de los mayores desafíos era justamente instalar una relación directa y no jerárquica entre arte y ciencia. Dentro del EAT existieron algunas instancias de dedicación exclusiva a la creación y adaptación de objetos y dispositivos técnicos, como fue el caso del TEEM (Theatrical Electronic Enviromental Module) (2). Este grupo de ingenieros se dedicó a diseñar decodificadores, amplificadores, controladores de audio e imagen, sistemas de proyección y pantallas, entre más de 300 tipos de dispositivos con los cuales se experimentaba para llegar a estructurar aparatos inalámbricos, de mínimo tamaño, que podían ser ensamblados en serie para generar sistemas de alta complejidad según los requerimientos de cada obra.

En esta área se comenzaron a desarrollar algunas tecnologías que han sido de suma relevancia para la vida cotidiana actual: el control remoto para aparatos electrónicos (equipos de TV, radio), los teléfonos inalámbricos con baterías propias y recargables, además de una serie de interfaces cuerpo - máquina que permiten interactuar, controlar e incluso operar mecanismos a distancia, así como la utilización de electrodos para medir las ondas cerebrales, o bien la utilización de cámaras infrarrojas para ver en la oscuridad. Como podemos darnos cuenta, el TEEM - en su momento - propuso elementos que han ido

más allá de la utilización de un sistema de ingeniería aplicado a una performance u obra artística aislada, sino que hizo posible nuevos sistemas en la relación humano - maquina, adaptando la tecnología a las necesidades de movimiento, desplazamiento, interferencia y control de las personas / usuarios. Volveremos sobre este punto más adelante.

Podemos decir que fue justamente esta alianza entre arte y tecnología la que permitió generar un cambio en la percepción de las nuevas experiencias en el arte de la performance de aquella época, transformando los códigos con que el público se enfrentaba a la obra, contraponiendo a los más diversos grupos sociales y situándolos en función de un proyecto conjunto. Este proceso se ve reflejado en el volante donde se anunciaba el festival 9 Evenings Theatre and Engineering:

OIRAS AL CUERPO EMITIR SUS PROPIOS SONIDOS, VERÁS SIN LUZ. SERÁS TESTIGO DE UNA ENTREVISTA DE SORDO-MUDOS. VERÁS BAILARINES FLOTANDO EN EL AIRE. PARA AQUELLOS DEL PÚBLICO QUE ESTEN DISPUESTOS A TRANSFORMARSE EN MÁS QUE ESPECTADORES. TU TAMBIÉN PUEDES REALMENTE FLOTAR. ES ARTE E INGENIERÍA Y UN POCO DE TEATRO. ES IMPORTANTE QUE TU PARTICIPES (3).

Si bien, en su momento, la prensa manifestó una crítica abiertamente destructiva hacia este proyecto, queda de manifiesto la intención de los productores por emprender un camino de apertura y diversidad al interior de un medio claramente empresarial, estableciendo nuevas condiciones de trabajo y desarrollando propuestas de la mano de grandes compañías, lidiando con intenciones de venta y publicidad. Hubiese sido bastante más fácil atacar las propuestas realizadas por los artistas, sin embargo la prensa intensifico sus críticas intentando aparentar un fracaso técnico del festival, sin comprender la amplia gama de expresiones que confluían en un mismo espacio donde las sonoridades navegaban por espacios no explorados y las imágenes se mezclaban unas con otras para poder crear ambientes completamente nuevos. Esta intención de los medios de comunicación por aplacar la intensidad del festival y el insistente resguardo del material ha llevado a que incluso hoy en día no podamos tener acceso a todas las imágenes de la época, menos aun a los registros fílmicos de cada una de las performances presentadas en el festival (4).

Bandoneon ! (a combine), cámara: Alfons Schilling y Laboratorios Bell. Imagen perteneciente a Experiments of Art and Technology (E.A.T.), sacada de http://scan.net.au/scan/journal/print.php?j_id=8&journal_id=92

Ahora bien, para entender 9 Evenings es necesario conocer cuales fueron algunas de las principales transformaciones que se implementaron y pusieron en marcha a partir de ésta colaboración y cómo estos cambios se han desarrollado a través del tiempo en las artes escénicas contemporáneas e incluso se han dispersado en la vida cotidiana tocándonos, de cierto modo, a cada uno de nosotros.

Podemos pensar el desarrollo técnico como la extensión de nuestras formas ordinarias de percibir el mundo y nuestro entorno cercano, entonces debemos entender que las prácticas artísticas de vanguardia de mitad del siglo XX suponen un cambio y una proliferación en las formas de entender el arte, el mundo y la vida. La inserción de cámaras infra-rojas, la amplificación de sonidos inaudibles para el oído humano y la simultaneidad de las fuentes visuales, entre muchos otros factores que nos permiten capturar sensaciones o experiencias que de otra manera pasarían completamente desapercibidas. Han sido éstas inclusiones las que determinan nuestra vida actual tal como es, ampliando las posibilidades de conexión, de creación de redes y de instalación de dispositivos al interior de nuestras vidas (5).

La mecanización de los sentidos se ha transformado en una gran gama de posibilidades de conexión de nuestros cuerpos a las más diversas formas de tecnología conocidas actualmente. Si pensamos en la fotografía como una extensión del ojo estático, hoy en día es posible conectarse visualmente casi sin costo y con imágenes en movimiento en prácticamente todo el planeta, es decir, más allá de una mecanización de un espacio visual nos enfrentamos actualmente a la digitalización de nuestros sentidos, las posibilidades de conexión superan nuestra propia capacidad de movimiento llevándonos más lejos en menos tiempo, más rápido y más seguramente a donde queramos ir. La panacea de los sentidos, la inmovilidad de nuestro cuerpo en contraposición a la velocidad de transferencia de datos, a la movilización de ideas, sonidos e imágenes completamente digitales.

Podemos decir que fue al interior del EAT donde se realizaron las primeras experimentaciones en torno a los sistemas inmersivos (aunque en aquel momento no se conocieran con ese nombre) es el caso de Steve Paxton – perteneciente a la Judson Church – con su obra Physical Things (“Cosas Físicas”), donde los espectadores eran partícipes de una experiencia nueva, insertos al interior de un domo que cubría y los aislaba completamente; o la performances de Alex Hay, Grass Field (“Campos de hierba”) que incluía una percepción total de sus funciones biológicas entrelazadas al sistema de amplificación de sonido, creando así experiencias inmersivas análogas, sensación que se busca lograr hoy con sistemas digitales altamente tecnificados. Otra de las principales propuesta del 9 Evenings fue la creación de ambientes inmersivos al interior de las practicas teatrales o escénicas, creando una actividad sensorial total, completa, donde el individuo / espectador cumplía un rol principal en la obra, estando dentro de ella

para poder contemplarla, experienciarla, vivirla, moviéndose libremente, componiendo en ella y con ella el espacio escénico de la performance.

Si llevamos esta discusión a una mirada actual, podemos darnos cuenta de que la inmersión es uno de los aspectos más controversiales de la actualmente conocida realidad virtual (RV), donde los usuarios se interiorizan en un espacio creado digitalmente, obteniendo una libre capacidad de movimiento y donde estos movimientos tienen consecuencias en este espacio virtualmente diseñado. Existen distintos grados o niveles de inmersión en el mundo virtual, que se pueden analizar desde las relevancias e implicancias que estos tienen en la vida de cada uno de nosotros. De esta forma tenemos variaciones en los grados de penetración cultural de los sujetos, transformaciones tecnológicas que varían en niveles y diferencias entre lo público y lo privado, incluso transforman la capacidad sensorial de la inmersión física que tenemos dependiendo de los distintos dispositivos tecnológicos (pensando en el mouse, la pantalla, el teclado como interfaces que permiten cierto grado de inmersión en una realidad digital). Esta es una discusión de gran importancia para poder entender al sujeto contemporáneo, ya que no es una relación unidireccional donde sólo yo me "envuelvo" de virtualidad, de inmersividad, sino que también la virtualidad "se envuelve" de y en mí, es de ida y venida, una analogía entre dos componentes, que con el tiempo se ha vuelto híbrida y fusionada (6).

Moverse al interior de un entorno programable, diseñado bajo reglas específicas, que se transforma, que crea condiciones de vida, que produce imágenes, que es capaz de captar y responder al movimientos, quiere decir que estamos inmersos en la cultura del ordenador, de relaciones cotidianas con y a través de él, estamos adheridos a un sistema de imágenes en movimiento y no sólo como un espectador de éstas, sino que ubicados en relación constante con su producción y emergencia. Los cuerpos forman parte de esa toma de decisiones, de los procesos de creación, se van uniendo a ellos a través de las más diversas maneras y eso es justamente lo que podemos analizar al interior de 9 Evenings y el desarrollo que a tenido ETA hasta el día de hoy.

Otro aspecto importante que nos presenta el 9 Evenings es la posibilidad de transformación de un medio en otro, esto quiere decir que cualquier medio de expresión o comunicación puede ser transformado o tener un referente en otro medio, un paralelismo. En Open Score, Robert Rauschenberg plantea la capacidad de transformar, en tiempo real, el sonido de una pelota que golpea una raqueta de tenis técnicamente intervenida en un fenómeno lumínico, apagando luces cada vez que la pelota golpea la raqueta, terminando la performance cuando la escena se encuentra en total oscuridad. De echo, esta obra fue repetida dos veces: la primera vez existía un circuito electrónico que determinaba en tiempo real que luces debían ser apagadas cuando la pelota golpeara la raqueta; la segunda vez en cambio, esta operación fue realizada por una persona que apagaba las luces manualmente cada vez que "percibía" que la pelota golpeaba contra la raqueta.

Es así como la mayoría de las performances montadas durante el 9 Evenings tienen una relación directa con los dispositivos utilizados en ellas, lo cual quiere decir por lo menos dos cosas de nuestra importancia: La capacidad de intervención y representación de los medios tecnológicos y de comunicación entre si (traducir el golpe de una pelota en un fenómeno lumínico, representar el movimiento de una bailarina en sonido y esos sonidos en imágenes, percepción de una experiencia desde distintos puntos de vista, etc); y por otra parte la creación de ambientes totalmente controlados, con múltiples posibilidades sensoriales y perceptivas, creando nuevas experiencias escénicas, nunca antes exploradas.

Obras como "Open Score" (R. Rauschenberg) o "Carriage Discreteness" de Yvonne Rainer han marcado un punto de inicio para las exploraciones en tecnologías de control a distancia o remoto (que ya hemos nombrado como telepresencia), un desarrollo de gran interés para el área empresarial, armamentista, médica e incluso artística. En la danza específicamente podemos ver exploraciones realizadas en internet con bailarines reunidos virtualmente, imágenes de cuerpos en movimientos y las diferentes formas de captación de un cuerpo que ha logrado situarse al interior de un circuito digital altamente interconectado, donde cada movimiento cumplen su rol y esos roles determinan otros movimientos en otros lugares del mundo.

Ahora que hemos podido entender cual ha sido el contexto de aparición y la relevancia de eventos que mezclan el arte con las nuevas tecnologías, podemos desprender ciertos rasgos importantes para el desarrollo de las artes escénicas, especialmente para la danza y el movimiento como lenguajes específicos.

La inserción de dispositivos técnicos en la escena es un recorrido que se encuentra delimitado por distintos momentos históricos, siendo Loie Fuller quien introdujo la iluminación a los escenarios por primera vez a fines del siglo XIX, montando focos de gran potencia que traspasaban vidrios de colores y proyectaban luces sobre las telas de sus vestidos en movimiento. Si bien con Fuller podemos encontrar el inicio de exploraciones pre-cinemáticas que han perdurado durante más de un siglo, es necesario analizar el contexto que rodeaba la aparición de un evento de tales magnitudes - como fue 9 Evenings - donde la experimentación permitió la aparición de nuevos conceptos y conocimientos aplicados a la escena.

Vehicle, Obra de Lucinda Childs 1966 Fotografía: Peter Moore, sacada de <http://www.medienkunstnetz.de/artist/childs/biography/>

En los años 50' y 60' Estados Unidos vivió un momento de gran efervescencia social y artística iniciándose una etapa de búsquedas que permitieron abrir todo un campo de nuevas exploración. Las sesiones de la Judson Church, la democratización de la danza, las performances de Yvonne Rainer: *The mind is a muscle* (1966) o el famoso *Trio A* (1966); Lucinda Childs y la apertura de la danza hacia nuevos esquemas con el *Street Dance* (1964) y *Vehicle* (1966); la utilización de tecnologías que por primera vez estaban al alcance de la mayoría, como fue *Homemade* (1965) de Trisha Brown, quien baila con una cámara en sus espaldas proyectando en el fondo lo que la cámara captura; las primeras exhibiciones en solitario de Nam June Paik (7) cuando compra su primer grabador de video portátil recién comercializado (8); Andy Warhol con *outer + inner space* (1965); las exploraciones de Yoko Ono y el Fluxus, todo aportaba a la creación de un ambiente de generación de nuevos recursos, de amplitud de horizontes.

Lo que se logra al interior del *9 Evenings* es una especie de estructuración de estos procesos, donde se desarrollaron ciertas formas o estilos de presentación de los montajes, proponiendo la utilización de múltiples pantallas interconectadas que podían mostrar o esconder la escena total o partes de esta. En la investigación "*9 Evenings, Theatre and Engineering*" Clarisse Bardiou nos presenta tres tipos de proyecciones utilizadas durante el Festival:

Σ Imágenes o fotografías que podían ser proyectadas como diaporama, como imágenes estáticas o stills. Este formato fue utilizado en las performances de Childs, Rainer, Fahlström y Paxton.
Σ La utilización de imágenes en movimiento o videos cortos que podían ser filmados para la ocasión e incluso durante el transcurso de la performance, o bien ser videos realizados con anterioridad. Este tipo de proyecciones aparecieron en los montajes de Rainer, Whitman, Fahlström y Paxton.
Σ Por último se proyectaron imágenes estáticas y en movimiento que eran generadas o intervenidas electrónicamente con efectos de delay y loop. Estas proyecciones fueron utilizadas por Whitman, Fahlström, Alex Hay, Rauschenberg y Tudor.

Como vemos en la mayoría de los casos se utilizaron mezclas de los tres tipos de proyecciones con la idea de generar espacios visuales complejos que lograban acercar o alejar al público de las posibles realidades al interior de la escena: mostrar el contorno de un ojo, delimitar el borde de la escena, incluir realidades anexas al espacio escénico, integrar diversas visiones para poder entregar múltiples perspectivas posibles dentro de un mismo espacio escénico.

Es importante destacar que en los años 80' se vivió un nuevo proceso de masificación de dispositivos, proyecciones y pantallas, apuntando a la interacción directa entre el usuario y la máquina, siendo una de las más fuertes repercusiones la aparición de dispositivos de control que incluyen todo tipo de pantallas en nuestras vidas; se nos permite ampliar nuestros movimientos, caminar mientras vemos un video, desplazarnos conectados a la red, descargando música, imágenes e impulsar cualquier transferencia o flujo de datos.

Nos encontramos en un momento de completo apego y desarrollo de las proyecciones, vivimos insertos en ellas, posibilitando la interacción total, la creación de nuevos mundos digitales que se ajustan de manera ergonómica a nuestras vidas y cuerpos, donde el flujo y la transferencia del movimiento a la pantalla ha permitido amplificar conceptos como desplazamiento, captura, edición y montaje del cuerpo en movimiento.

La danza se establece como un punto de cruce dentro de esta problemática. La necesidad de generar una conceptualización de las tecnologías del cuerpo en movimiento, como propone J. Birringer (9), un cuestionamiento político sobre el acople de la danza con los sistemas tecnológicos, es decir, re-pensar la danza desde la conexión del cuerpo con las interfases digitales, virtuales, tecnológicas. Mostrar un cuerpo que está siendo constantemente producido por operaciones como la remezcla, la base de datos, la virtualización y la interacción de los sentidos.

No podemos olvidar que la mayoría de los despliegues técnicos y tecnológicos desarrollados hasta ahora en nuestra cultura han estado en manos de la industria armamentista o en el mejor de los casos provienen del área médica, en este aspecto las performances realizadas por John Cage y Alex Hay son una muestra de la aplicabilidad de dispositivos técnicos como electrodos, comunicación satelital y cámaras infra-rojas en la creación de ambientes de producción artística y performances. Si bien se podría pensar que estas formas de reutilización de tecnología armamentista en una situación artística no tiene ningún valor económico o social, como discurso forman parte de una de las mayores posibilidades de adaptabilidad de nuevas tecnologías en entornos de no violencia (otros ejemplos los podemos encontrar en los video juegos), y con discursos sino pacifistas, de conciencia social y cultural arraigada.

Por último es importante destacar el esfuerzo que realizaron cada uno de los artistas e ingenieros inmersos en el proceso de creación de 9 Evenings en situar al cuerpo como eje de toda reflexión y acción, en torno al cual comienzan a girar los sucesos que lo van cargando y despojando de las más diversas connotaciones. La idea de pensar al cuerpo como un puente entre la escena (o escenario) y el ambiente tecnológico que se despliega a su alrededor significa pensarlo como una interfase, como un nuevo dispositivo conectable, lo que se ha convertido rápidamente en nuestra realidad más cercana, que vivimos todos los días, sentados frente al ordenador, utilizando su lógica de almacenamiento y búsqueda, con distintos grados de inmersión en ambientes audiovisuales que nos permiten un alto grado de conectabilidad, abriendo circuitos de conexión y redes cada vez más elaboradas y sobre temáticas más específicas.

Pensar el cuerpo contemporáneo significa situarnos en un lugar privilegiado para la escena actual y por tanto merece instalar todas las discusiones posibles en círculos cada vez más abiertos y con mayores posibilidades de expansión, para poder insertar sistemas de pensamiento en torno a la relación del cuerpo con la tecnología, es decir, nuevas ideas sobre lo que nos determina como seres contingentes en un entorno cambiante.

9 Evenings y ETA han dejado un gran legado de ideas y disposiciones en manos de artistas e ingenieros que hoy en día están siendo retomadas por algunos teóricos o historiadores interesados en los grandes cambios que se han producido en el arte, el cuerpo y la cultura a lo largo de nuestra historia, que van definiendo y determinando en distintos grados la creación de obras, la capacidad de extender los límites creativos, críticos y propositivos del arte y por sobre todo de la danza con el cuerpo como su centro.

Material Adjunto:

Despacho de prensa 9 Evenings:

MANTENGAN UN CLIMA CONSTRUCTIVO PARA EL RECONOCIMIENTO DE LA NUEVA TECNOLOGIA Y LAS ARTES POR MEDIO DE UNA COLABORACION CIVILIZADA ENTRE GRUPOS DESARROLLANDOSE DE MANERA POCO REALISTA AISLADAMENTE. ELIMINEN LA SEPARACION DEL INDIVIDUO DE LOS CAMBIOS Y LA EXPANSION DE LA TECNOLOGIA Y ENRIQUEZCAN LA TECNOLOGIA PARA DAR AL INDIVIDUO VARIEDAD, PLACER Y AVENIDAS DE EXPLORACION E INVOLUCRAMIENTO EN LA VIDA CONTEMPORANEA. ESTIMULEN LA INICIATIVA INDUSTRIAL POR GENERAR DELIBERACION ORIGINAL, EN VEZ DE UN COMPROMISO CON RESULTADOS, Y PRECIPITEN UN ACUERDO MUTUO DE MANERA DE EVITAR EL DESPERDICIO DE UNA REVOLUCION CULTURAL.

Notas

(1) Este programa tuvo lugar en los galpones del 69º Regimiento Armory de Nueva York, entre el 13 y el 23 de Octubre de 1966, lugar reconocido por haber sido la sede de la Exhibición Internacional de Arte Moderno en 1913, un evento que fue crucial para uno de los más grandes cambios en la historia del arte Americano.

(2) "Módulo Electrónico Teatral Ambiental"

(3) <http://www.fondation-langlois.org>

(4) Actualmente la fundación Daniel Langlois alberga una investigación que cuenta con material audiovisual. Los únicos DVD que se ha editado y publicado hasta el momento han sido Open Score de Robert Rauschenberg y Variations VII de John Cage, bajo etiqueta Microcinema.

(5) Podemos observar como la relación humano-máquina se ha establecido históricamente en las artes escénicas desde fines del siglo XIX con personajes relevantes para el mundo del espectáculo como Lóie Fuller (Bailarina Norteamericana de Skirt Dance del Folies Bergére, Francia); y socialmente con inserciones de técnicas avanzadas en el manejo industrial, introducción de la "cadena de montaje" a los sistemas de producción masivos, conocidos como Fordismo y Taylorismo a comienzos del siglo XX, por nombrar algunos hitos.

(6) La película eXistenZ, de David Cronenberg (1999), trabaja esta temática desde la perspectiva de los video juegos, mostrándonos un sistema inmersivo de tal magnitud, que no logramos diferenciar nuestro mundo análogo del virtual, pudiendo incluso transformarse unos a otros, perdiendo el sentido de juego y amplificando la sensación de paralelismo de realidades.

(7) "Electronic Art" (1965) y "Electronic Opera No. 1" (1966)

(8) El primer equipo de video grabación portátil (sony portapack) apareció en el mercado en 1965.

(9) Coreógrafo y director artístico independiente que ha escrito diversos textos sobre la relación de la danza con las nuevas tecnologías sobre todo abordando la danza en internet y las posibilidades de la interacción.

- Para más información sobre 9 Evenings, su programa de presentación, obras, artistas e ingenieros colaboradores ir a <http://www.fondation-langlois.org>