

# POLEMOLOGIA DEL LÍMITE: EL ESPACIO ESCÉNICO REAL

## RACSO ZEHCNAS

Universidad Politécnica Valencia / Máster Artes Visuales Multimedia 2016

### Resumen

Polemología del límite es una investigación artística que desarrolla una pieza performática en torno a la relación de tensión y desasosiego entre la sociedad civil y los organismos de autoridad.

La pieza se inserta en una dualidad sobre el límite del espacio, en donde la tensión narrativa de un espacio material e inmaterial nos evoca a la ciudad como contenedor de diversas parcelas que se ven sometidas a ser una sosegada sociedad limitada por reglas.

La instalación se constituye en gran parte por un motor de gráfico en tiempo real que nos permite experimentar de manera simultánea la transformación de un entorno, a través de sensores de movimiento sujetos al performer. El entorno en el que se encuentra el performer, lo podemos observar a través de tres cámaras virtuales tipo primera persona que nos permite ver lo que le rodea con la particularidad que ninguna de estas tres cámaras obedecen a la percepción simulada de la visión de sus ojos.

*Palabras-clave:* LIMITE, TENSIÓN, AUTORIDAD, CIUDAD, DERECHOS, LIBERTADES, TÁCTICA, ESTRATEGIA, ESPACIO, INSTALACIÓN DE ARTE, PERFORMANCE.

Abstract

The polemology of the limit is an artistic investigation that develops a performance around the relation of tension and anxiety between the society and the authorities.

The piece gets into the duality of the limitation of space, where the narrative tension of the tangible and intangible space takes the viewer to the city as a container of different plots, that are subjects to a calm society, but limited by rules.

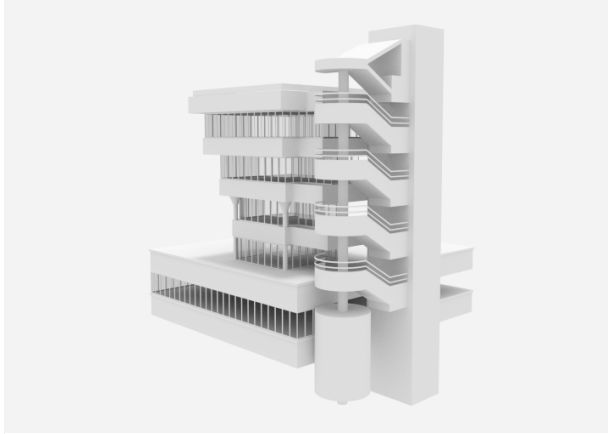
The instalation is mainly made of a graphic motor that allows to experiment in real time and simultaneously the transformation of the environment, through movement sensors attached to the performer. You can watch the performer through three virtual cameras that allow to see what is around him, with the particularity that none of these cameras obey the perception simulated by the vision of his eyes.

Keywords: LIMIT, TENSION, AUTHORITY, CITY, RIGHTS, FREEDOM, TACTICS, STRATEGY, SPACE, INSTALATION.

# 1. INTRODUCCIÓN

*...la experiencia de ocupar temporalmente un territorio intermedio, nos ofrece la imagen alternativa de una espacialidad de emancipación. (Stavrides, 2016, 58).*

El espacio público se encuentra limitado por estrategias tecnocráticas, estrategias que se definen en modelos estadísticos para crear lugares generalistas basados en una básica económica, que coartan al ciudadano y a su vez estimula los usos trasgresores con el propio espacio para su sobrevivencia. Vivir en una constante coacción del sistema incita a las personas a enfrentarse al propio procedimiento con el anhelo de seguir siendo parte de él, la idea de sobrevivir en el sistema le obliga a generar nuevas maneras de utilizarlo, activando una pluralidad creativa ante la exigencia de la sociedad para allanarse un espacio dentro del sistema.



*Fig. 1. Policía Local, Transparencia Privada*

La relación ciudadano y sistema no es solo cuestión de orden sino también una relación de fuerza donde la delimitación es parte de una circunstancia de provecho. De manera que mientras el sistema inventa el espacio con una racionalidad funcionalista, el ciudadano construye y produce algo que llama atajo, resultado de sus intereses y deseos diferentes a los trayectos marcados por la estrategia. El atajo no es visible en el universo generalizado con el que se codifica los espacios.

El ordenamiento de los espacios se ve reducido a la representación de una simple línea

en el espacio de un mapa; una representación que aleja la idea de una práctica dissociable, característica distintiva de reducción en un sistema funcionalista, a la hora de gestionar el espacio.

Esta gestión sistemática ha logrado desmitificar la importancia del espacio, fomentando el olvido y la ingenuidad del derecho que tenemos sobre nuestro propio espacio más allá de estas líneas delimitadoras. Replantearnos el espacio es la acción de introducir nuevos métodos tácticos que replantean nuestra forma de ver ante un modelo estratégicamente impuesto, capaz de transformar nuestra forma de percibir los espacios en simples modelos estadísticos.

Polemología del límite es una investigación artística que busca crear y desarrollar una matriz que le permita trabajar de forma paralela la investigación y el desarrollo objetual en torno a la relación de tensión y desasosiego entre la sociedad civil y los organismos de autoridad.

## 2. DESCRIPCIÓN

### 2.1. MARCO REFERENCIAL TEÓRICO

*La ciudad es el intento más coherente y en general más logrado del hombre por rehacer el mundo en el que vive de acuerdo con sus deseos más profundos. Pero si la ciudad es el mundo creado por el hombre, también es el mundo en el que está desde entonces condenado a vivir. Así pues, indirectamente y sin ninguna conciencia clara de la naturaleza de su tarea, al crear la ciudad el hombre se ha recreado a sí mismo*(Park y Turner 1967)

Según Robert Park el tipo de ciudad que tenemos debe corresponder al tipo de persona que somos, a las relaciones sociales que pretendemos, al estilo de vida y el valor estético que deseamos. Por esta razón el derecho a la ciudad va mas allá de un acceso individual o colectivo a lo que nos ofrece, en realidad este obedece al derecho de reinventar y plantear nuevos ejercicios de poder colectivos para hacer y rehacer el entorno que nos rodea. En otras palabras Park nos ilustra el desconocimiento de nuestra condición como ciudadanos.

Si bien, el concepto de derecho a la ciudad va mas allá de las ideas de Park o Lefebvre tan presentes hoy en día, consideramos que la reflexión ante este concepto debería ser siempre susceptible de volver hacer reflexionado y en algún momento ejercido.

De manera que el trabajo circundara la idea del derecho a la ciudad, pero con la particularidad de centrarse en el uso transgresor del ciudadano con la norma para su sobrevivencia dentro de ella(Gruppe 2001).

### 2.2. MARCO REFERENCIAL ARTÍSTICO

En el siglo XX la tecnología ha incrementado su participación en el teatro, danza y performance, concibiendo nuevas metáforas dramáticas que han servido de impulso para nuevos gnoviembres performativos en instalaciones interactivas y el internet.

Las referencias artísticas desde finales del siglo XIX hasta la actualidad son innumerables, ya que desde los años veinte podíamos encontrar la idea de querer implementar la tecnología en la escena vanguardista, un ejemplo puede ser Meyerhold en su obra la Cabina de tierra donde proyectaba imágenes en movimiento de la guerra sobre una pantalla suspendida en el escenario del Teatro de Arte de Moscú en 1923.

Por esta razón los referentes artísticos que se vinculan a este proyecto nos hemos inclinado en su gran mayoría por referentes que trabajan en el área escénica del siglo XX, ya que su vinculación de la imagen con la escena en tiempo real, nos establece un punto de partida cercano a la idea de instalación con la que iniciamos este proyecto. Hemos hecho acopio de una pequeña división referencial del siglo XX hasta la actualidad que establece Steve Dixon en su libro *Digital Performance*, ya que dentro las publicaciones consultadas, es el que cuenta con un marco de referencias más detallado y actualizado en el campo de la tecnología en las artes performativas, teniendo en cuenta que su descripción nos permite acercarnos y elegir en un campo escénico plagado de artistas que en su mayoría no hemos tenido la posibilidad de observar en directo.



Fig.2. *Les Aiguilles et l'opium*, Ex Machina 2016

En cuanto referencias Robert Lepage (Dixon 2007) es un referente artístico indiscutible para el proyecto no solo por el aporte que ha hecho su visión a la hora de plantear la imagen y sobre todo el uso de las pantallas a través de manipulación digital en escena, sino también por su riqueza estética y conceptual con la que inserta en la imagen digital en sus piezas, obras como *Les Aiguilles et l'opium* («EX MACHINA / Les Aiguilles et l'opium» 2016) esta pieza re-estrenada después de 20 años resume el juego mágico de las transparencias, luces, sombras y proyecciones en escena.

Los entornos escénicos de Lepage tienen una agudeza visual que ofrecen al espectador una inmersión sensorial, Inmersión que es llevada por su equipo en un proyecto alterno *The Library at Night* (Ex Machina 2016) a una gran escenografía que se compone de 10 bibliotecas que a través de espacios reales e imaginarios logrados a través de la tecnología de realidad virtual hacen real un viaje desde Sarajevo hasta Alejandria.



fig. 3 *Continuous city*, Builder Association 2007

Otro Referente dentro de las líneas de las pantallas es *Builder Association* («The Builders Association» 2016a), una asociación teatral a fincada en Nueva York cuya características de sus proyectos es la relación de la vida diaria con sus historias y adaptaciones. Seleccionamos *Builder Association* como referente por su proyecto *Continuous city* («The Builders Association» 2016b) proyecto escénico que utiliza como eje central la ubicación y dislocación de nuestra vida en la contemporaneidad, el interés en particular en esta compañía son los temas y el desarrollo escenográfico que tienen, el desarrollo visual de sus piezas nos recuerda a un juego de ventanas de una *interfaces* digital. En el caso de *Continuous city* las pantallas se establecen no solo como soporte escenográfico, sino que plásticamente establecen un vínculo que las hace imprescindibles para la narración de la obra.

En cuanto a estilo de trabajo uno de los grandes referentes actualmente es *Blast Theory*, sobre todo por su fusión de teatro, video juego, Realidad Virtual y vida real. Composición que permite crear complejas dinámicas con los espectadores. Proyectos más conocidos como *can you see me now?* O *Uncle Roy all round you* ambos del 2003, los cuales desarrollaban una fusión inmersiva del espacio virtual y el físico, trasladando al espectador a hacer protagonista de su propia historia. Dentro de las últimas piezas destacamos la compleja *Operation black antler* un trabajo de espacios abiertos con un montaje de teatro de inmersión ambicioso junto a la compañía *Hydrocracker*.

### 2.3. DIGITAL PERFORMANCE

El interés de esta pieza reside en el espacio en el que se inserta la misma, un espacio analógico, y el del performance, un entorno virtual. A partir de esa doble capacidad narrativa del límite entre un escenario y un espacio inmaterial, en el que convive el performance, se genera un espacio, u otro lugar, alejado del *hyper-realismo* pero con un desarrollo visual sensible a la noción de tiempo real gracias a los diferentes sensores sujetos al performer.

La estética que se desarrolle de la suma de estos elementos obedecerá a la diversidad de resultados de la investigación artística. Por lo que, en cuanto a la relación de la analogía visual y la instalación *performativa* se han marcado una directriz de cara al desarrollo.

La relación imagen—concepto, que se describe aquí, no obedecerá a una representación gráfica o ilustrativa, sino a la propia plástica del espacio inmaterial y la estructura necesariamente física que lo contiene. Lo que denominaremos espacio plástico es una conjunción dependiente de una superficie que lo contenga, que lo limite y lo sujete al movimiento externo del performer. Este es el desarrollo conceptual de la pieza, una suerte de dualidades que se conectan directamente con la percepción subjetiva del espacio virtual.

Dentro del planteamiento estético y de la investigación artística, se han tenido en cuenta otros planos de desarrollo, como; el ejercicio de contención a la hora de realizar la pieza, el uso visual del contraluz de la escena y la restricción de la paleta de color. El contraluz se propone en su dimensión plástica, pues genera siluetas que permiten un proceso de identificación eliminando la noción jerárquica de importancia del artista de la pieza, derivando la relevancia a la performance. Esto producirá que el espectador no se identifique con la figura creadora si no que acentúa la identificación con un concepto de sujeto más global. La limitación de la paleta de color se debe a la necesidad de establecer un juego simbólico sobre la metáfora de limitación artística, y el crear un espacio lo más neutro posible. Por lo que es el espacio en el que se genera la acción uno de los elementos más interesantes a la hora de establecer parámetros limítrofes, tanto en lo que se acota al performance, como en el que el espectador se ve inmerso: un espacio escénico real y una estructura dada por el cuerpo del accionador de la pieza.

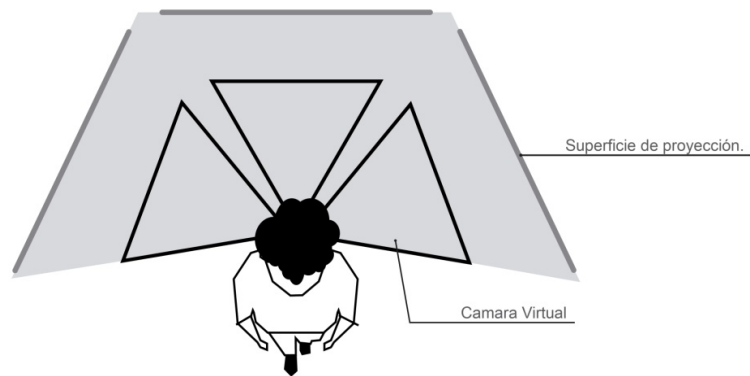


Fig. 4. Posición de las cámaras virtuales dentro del entorno virtual

El desarrollo virtual y técnico de la pieza se formará a partir de un motor en tiempo real (Blender Game, Unity, Unreal Engine), que permitirá experimentar de manera simultánea el entorno en el que se encuentra el *performance*, —a través de tres cámaras virtuales en primera persona sujetas a él—; Ninguna de estas tres tipologías de cámaras, sujetas todas al performer, obedecen a las características arquetípicas de la vista frontal del protagonista. Es decir, tres cámaras nos muestran el entorno que le rodea, en tipo de plano en primera persona o plano subjetivo, pero estas imágenes capturadas no obedecen a la simulación de lo que deberían percibir los ojos. (Fig. 4).

El juego visual que establecerá el *performance* se planteará como un mecanismo que le imposibilita el visionado de las imágenes que se generan durante el desarrollo de la *performance*. Un lugar al cual no puede acceder, quedando su percepción relegada al espacio escénico. Los sensores de movimiento (acelerómetro y giroscopio) que suministrarán los datos en tiempo real, serán los que modifiquen el entorno visual, Esto se plantea como un dispositivo vestible (*wearables device*), sujeto al *performance* y que suministrará los datos a través de *bluetooth*.

### 3. Referencias

Cortés G., José Miguel. 2010. *La Ciudad Cautiva: Control y vigilancia en el espacio urbano*. Madrid: Ediciones.

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

Ex Machina. 2016. *The Library at Night - Official Trailer*. Accedido noviembre 20.  
<https://www.youtube.com/watch?v=bidj-MevdOs>.

«EX MACHINA / Les Aiguilles et l'opium». 2016. Accedido noviembre 20.  
[http://lacaserne.net/index2.php/theatre/needles\\_and\\_opium/](http://lacaserne.net/index2.php/theatre/needles_and_opium/).

Gruppe, A. F. R. I. K. A. 2001. *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*. Ediciones Universidad de Salamanca.

Harvey, David. 2013. *Ciudades rebeldes: Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid: Ediciones Akal.

Park, Robert Ezra, y Ralph H. Turner. 1967. *On Social Control and Collective Behavior: Selected Papers*. University of Chicago Press.

Muxi, Zaida. Montaner, Josep Maria. 2013. *Arquitectura y política*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Stavrides, Stavros. 2016 *Hacia la ciudad de umbrales*. Madrid: Ediciones Akal.

«The Builders Association». 2016a. Accedido noviembre 20.  
[http://www.thebuildersassociation.org/prod\\_housedivided.html](http://www.thebuildersassociation.org/prod_housedivided.html).

\_\_\_\_\_. 2016b. Accedido noviembre 20.  
[http://www.thebuildersassociation.org/prod\\_continuous\\_info.html](http://www.thebuildersassociation.org/prod_continuous_info.html).