

La escena conceptual.

Por Julia Elena Sagaseta (IUNA)

Interrelaciones, expansiones

No es habitual tratar el teatro desde un enfoque conceptual y sin embargo experiencias del arte conceptual están cargadas de teatralidad: las acciones, los happenings, muchas performances. Susan Sontag escribe un artículo a principios de los años 60, “Los *happenings*, un arte de yuxtaposición radical” que incluyó en su libro *Contra la interpretación*. Ese artículo señala, con la lucidez que siempre acompañó a Sontag, la aparición y eclosión del happening en la escena artística neoyorkina sin hacer distinción de ámbitos:

“Recientemente ha aparecido en Nueva York un nuevo género de espectáculo, todavía esotérico. Estos acontecimientos, a primera vista, aparentemente, un cruce entre exposición de arte y representación teatral, han recibido el modesto, y en cierto modo burlón, nombre de *happenings*. Han tenido por escenario desvanes, pequeñas galerías de arte, patios y pequeños teatros ante públicos de, habitualmente, treinta y cien personas.”¹

Richard Schechner recuerda así el panorama de la misma época, cuando él dirigía el *Performance Group*:

“ Había entonces tantos intercambios inesperados y carentes de inhibición entre artistas visuales, actores, coreógrafos, músicos, bailarines, trabajadores sociales, científicos, directores, autores, ritualistas y hasta gente ordinaria que se unía al espectáculo, que llegamos a creer que podíamos juntos renovar el mundo”.²

Para Schechner esas permutas artísticas caracterizaron al teatro experimental y expandieron los límites de la escena y aunque esas búsquedas espectaculares llegaron a su fin, el campo de la representación quedó definitivamente más amplio.

Si bien lo que expresa Schechner es cierto, los cruces no son siempre apreciados, en particular por las artes visuales y el teatro, y más aún en el ámbito del conceptualismo donde las artes confluyeron muchas veces. Un ejemplo particular en este sentido es el de Hermann Nitsch, el artista del Accionismo Vienés, del que se olvida tanto desde el ámbito

de las artes visuales como desde el del teatro que creó el Teatro de Orgía y Misterio. Las acciones de Nitsch eran rituales teatrales.

Lo mismo ocurre con muchas expresiones de la performance en las que no se contempla su explícita teatralidad como las de Yasumasa Morimura (con sus fotoperformance en las que aparece vestido y transformado en los personajes femeninos de famosas películas de Hollywood, en una mezcla intercultural entre el tema elegido y el tratamiento del personaje realizado desde la técnica Kabuki del *onnagata* (los actores que realizan los roles femeninos), las fotoperformance de Marcos López (la serie Pop Latino, el Almuerzo en Mendiolaza, el Cumpleaños de la Directora, etc), las estatuas vivientes de Gilbert and George, algunas de Marina Abramovic (como *Seven Easy Pieces* en las que ella reproduce conocidas performances de otros artistas como Joseph Beuys, Vito Acconci y Gina Pane), acciones y diálogos de Joseph Beuys. Por el contrario, el artista chicano Guillermo Gómez Peña tiene presente la teatralidad de sus performances, la hace explícita y son leídas por los espectadores como un cruce donde el teatro está presente. Así caracteriza su labor:

“Aunque en algunas ocasiones nuestro trabajo se sobrepone con el teatro experimental y muchos de nosotros utilizamos la palabra hablada, *strictu sensu*, no somos ni actores ni poetas. (Podemos ser actores y poetas temporales pero nos regimos por otras reglas, y nos sostenemos en una historia diferente). La mayoría de los artistas de performance también son escritores, pero sólo un puñado de nosotros escribimos para publicar. (...) Muchos de nosotros somos exiliados de las artes visuales pero rara vez hacemos objetos con el fin de que sean exhibidos en museos o galerías. De hecho, nuestra principal obra de arte es nuestro propio cuerpo, cubierto de implicaciones semióticas, políticas, etnográficas, cartográficas y mitológicas”³.

Las búsquedas experimentales que desde teatro se acercan (o se han acercado) a estas propuestas han sido vistas como experimentales. Como explica Schechner en el artículo citado, no ocurría eso en los 60 y 70 con sus propios trabajos y con los del Living Theatre y, desde luego, con los de Jerzy Grotowski y Tadeusz Kantor y luego con los de Pina Bausch, Robert Wilson, Richard Foreman. Y desde los 80 con los de Jan Fabre, la Fura del Baus, y en nuestro país con La Organización Negra y más tarde De la Guarda. Algunos autores han sido provocativos e incitadores de estas búsquedas teatrales: Beckett en *Quad, Film* y otros textos de los que se han agrupado como *Pavesas*, Philippe

Minyana en sus *Dramas breves*, Joan Brosa en su *Poesía escénica*. Se podrá decir que muchos de los nombres citados eran también artistas plásticos. Pero no todos. Sí lo era Kantor, no Grotowski, sí lo era Joan Brosa y lo es Jan Fabre pero no lo era Beckett. Lo que sí es claro es que en todos los casos la búsqueda de apertura, de expansión interartística ha sido muy fuerte.

El teatro se interna en el conceptualismo

Si a esta altura del proceso artístico parece claro comprender los presupuestos del arte conceptual, resulta en cambio menos fácil, menos habitual, encontrarse con espectáculos que se presenten concebidos desde esos presupuestos, hacer una obra en la que prevalezca la idea, el proceso por sobre el producto. O bien que el producto sea la tematización de ese proceso.

Sin embargo en la escena argentina de los últimos años se han presentado varios espectáculos que tienen que ver de distintas maneras con el arte conceptual. Vamos a recorrer varios de ellos.

En el año 2006, Ana Alvarado estrenó en el Centro Cultural Recoleta *Spa conceptual*, una experiencia artística de ruptura de límites artísticos, difícil de definir como ocurre en estos casos. ¿Qué era, una instalación teatral performática o una performance, como dice Alvarado en la entrevista de este dossier? ¿Importa mucho colocarle una etiqueta?

La artista partió de un hecho de la realidad, la moda de los *spa*, e hizo, con su grupo, una proyección irónica desde una base conceptual que resultó un lenguaje y también un homenaje. El espacio tenía aparatos de diversos tipos, reposeras, objetos, todos bastante extraños. Los actores, vestidos con batas, recibían a los espectadores que llegaban a ese spa en el que podían moverse libremente. Se mezclaban con los actores, tocaban los objetos o los ocupaban, intervenían con su escritura un cuerpo objetualizado y se sentaban a escuchar unos monólogos que resultaban conferencias o confesiones. Era una experiencia (arte/teatro) conceptual pero también relacional⁴.

En 2007 Emilio García Wehbi y Maricel Álvarez estrenan *Dolor exquisito*, un espectáculo conceptual y artaudiano en un profundo sentido. Explico por qué le pongo esos adjetivos y empiezo por el segundo. Aunque se cuente un relato, aunque se escuchen palabras, *Dolor exquisito* no es textocéntrico. Las imágenes del espacio, las que producen la actriz,

la escenografía y vestuario, el film, las proyecciones en la cabeza de un muñeco, son tan fuertes y relatan tanto como el texto dicho. Como proponía Artaud, la escena es una confluencia de lenguajes sin primacía de uno (y particularmente sin primacía del literario). Por otra parte, el título ya conecta la propuesta escénica con la obra homónima de una singular artista conceptual, Sophie Calle.

Como todas las obras de Calle, *Dolor exquisito* partió de una experiencia personal, un viaje a Japón con una beca y un abandono amoroso porque el amante no quiso esperarla, y que ella después expuso en una serie de fotos, una instalación - un cama en un cuarto de hotel con un teléfono encima para una llamada que nunca llegó- y una serie de entrevistas a diversas personas sobre temas muy dolorosos que las hubiesen afectado. Como siempre en Calle todo esto se transformó después en libro y las fotos se acompañaron con textos que escribió.

García Wehbi y Maricel Álvarez vieron la exposición de *Dolor exquisito* en Berlín y adquirieron el libro. Se entusiasmaron con la autora y pensaron hacer una obra. Pero la imaginaron en un proceso conceptual afín. Es decir, lo que hicieron no fue la labor teatral tradicional que hubiera implicado realizar un guión con los textos de Calle y la historia de las fotos. Por el contrario, repitieron los pasos de la artista: fueron a Japón a todos los lugares por los que estuvo Sophie, García Wehbi filmó a Maricel allí, volvieron, construyeron su obra, buscaron una serie de actores a los que filmaron contando un hecho doloroso de sus vidas.

El espectáculo se difumina por momentos, en otros parece construirse en capas que se superponen. El espacio es una caja blanca en la que sobresalen los colores del bello vestuario, de los objetos que han traído del viaje y que los espectadores ven en la película filmada en Japón que se proyecta sobre una pantalla. Mientras se observan las imágenes, Maricel va diciendo las palabras escritas por Sophie. Aunque a veces se emocione, cuesta ver identificación. Es la actriz, no el personaje Sophie. Es la actriz la que está en la pantalla. Distancian los letreros entre las imágenes de la pantalla (“36 días después del dolor”).

Cuando se escuchan los relatos de sufrimiento oímos voces de actores que a veces reconocemos pero sus caras aparecen distorsionadas en la cara de un muñeco blanco. Un efecto que descoloca.

García Wehbi y Alvarez logran, con su espectáculo, en efecto similar al de la obra de Calle: sorprender, interesar, impactar⁵.

En los últimos años dos obras tematizaron líneas del accionismo. Desde luego, no estamos en el fuerte cruce de las dos experiencias que acabamos de tratar pero es interesante que la escena se haya tratado estos asuntos.

En 2007 Susana Torres Molina estrenó su obra *Manifiesto vs. Manifiesto*. El espectáculo no resultaba una propuesta común en teatro: tomar la figura de Rudolf Schwarzkogler, el transgresor artista del Accionismo Vienés, tratar un apócrifo manifiesto de él y plantear los límites del arte.

Se trabajaba el teatro de representación en cuanto un actor tomaba la figura de Rudolf y el teatro de presentación: los otros actores se movían como ellos mismos, hablaban desde ellos (aunque el texto lo hubiera escrito Torres Molina), reflexionaban sobre el tema, sobre las imágenes de las películas del Accionismo que se proyectaban.

Se confrontaban las ideas de Rudolf en su falso Manifiesto y en sus realizaciones con las acciones cotidianas de los actores y sus conversaciones de hechos comunes, los momentos que rozaban lo siniestro de Rudolf con los pasajes humorísticos de situaciones corrientes. Pero todos eran actores y si uno ponía en primer lugar un personaje y un artista, los otros se escondían en la cotidianeidad frente a situaciones extremas como a las que llevaba el Accionismo. Torres Molina colocaba al teatro en el terreno total del arte y le hacía pensar los límites éticos.

En 2008 Sol Rodríguez Seoane estrenó e interpretó su obra *Body art* con la dirección de Miguel Israilevich. Aunque el título parece colocarnos en un ámbito estético determinado, ese ámbito está pero dentro de una historia bien perfilada, una historia de amor, de idas y vueltas sólo que ocurre entre artistas de body art por lo que el cuerpo, como productor de placer estético y amorio y también de dolor estético y amorio, está siempre presente. Escrita y dirigida con inteligencia, *Body art* hace fluir la discusión artística, el diálogo amoroso y la situación teatral en un todo armónico.

La inserción tecnológica

Si bien la escena actual está marcada por efectos tecnológicos (en las obras tratadas anteriormente hemos mencionado videos o films) hay algunas puestas donde la tecnología cobra una importancia mucho mayor y se experimenta con ella en búsqueda de otras aperturas, tal como ocurre en las artes visuales.

Así en *Crave*, una puesta que realizó Cristian Drut en 2006 sobre el texto de Sarah Kane los protagonistas del espectáculo resultan ser el texto de Kane dicho por los actores que están sentados frente al público y la luz producida digitalmente.

Es interesante la propuesta porque se enfrenta a formas establecidas. Hay sólo acción verbal. Los actores, que no se mueven en toda la obra, son soportes de discurso. Y esto tiene consonancia con la textualidad, muy abierta, y que sólo indica letras para las réplicas.

Pero la luz resulta otro actor y, en realidad, es quien ejerce todo el movimiento escénico. Sin embargo no es solamente luz lo que se proyecta. La escena se llena de climas oníricos, de paisajes diversos, de ambientes abstractos⁶. Aunque los actores no los ven, porque ocurren a sus espaldas y sólo reciben la luz, ellos (y también los espectadores, muchos de ellos fascinados por lo que ocurre) de pronto están en un no-lugar en el sentido de Marc Augé y hacia él llevan el texto.

En 2008, en Tecnoescena, Ana Alvarado presentó *Visible*, un espectáculo experimental pensado desde la tecnología. Otra obra conceptual (en la entrevista de este dossier la directora explica la construcción) con mayor carga teatral que *Spa conceptual*, Alvarado la realizó con el grupo La Fase integrado por artistas visuales y teatrales y de allí la fuerte integración de ambas perspectivas y la decidida posición de experimentar.

El espacio está cubierto de cables y de objetos maquínicos y tecnológicos de distintas procedencias y épocas. Esa mezcla de años testifica una obsolescencia imposible de parar. En el material de prensa el grupo señala:

“La velocidad a la que se renuevan y reemplazan los artefactos electrónicos (especialmente los asociados a la computación y la telefonía celular) nos empuja a "correr más rápido para permanecer en el mismo lugar" (...).En el camino van quedando los cadáveres y cada fetiche tecnológico que adquirimos viene con su certificado de obsolescencia inminente (...).Este proyecto pretende redimir estos objetos reintroduciéndolos al circuito material (escenario) para vincularse desjerarquizadamente con las "nuevas tecnologías" que los condenaron al olvido. Así, convivirán fuentes de alimentación extirpadas, coolers exiliados, carcazas de monitores, scanners tracción a sangre y tecnologías DIY (Do It Yourself o Hazlo tu mismo) con telefonía celular de avanzada, procesamiento de Audio

en tiempo real (vía PureData y/o Max/MSP) e imagen digital. Se trabajará fusionando sincréticamente la última generación y lo obsoleto, lo analógico y digital, el diseño de líneas sobrias y elegantes y la evidenciación de la maraña de cables”.

Las actrices con un vestido/desnudo (mallas color carne que marcan sus formas, las que además están detalladamente dibujadas) no pueden escapar a ese mundo que las invade físicamente, como invade sus conversaciones (tal cual ocurre en la vida diaria) aunque quieran escapar.

Concluyendo

Desde luego, la escena conceptual no es la canónica, ni siquiera la que ocupa la mayoría de las salas, pero es, sin duda, la que presenta los mayores riesgos, las mayores experimentaciones. Es también la que permite al teatro expandir sus límites.

Volvemos al principio del artículo y a las observaciones de Schechner sobre las vanguardias de los años 60 y 70. Decía que todo aquello se había terminado pero que sus marcas habían quedado y habían invadido otras formas de teatro. Podemos suponer que algo así ocurrirá con muchas de estas experimentaciones. Abren un camino y muchos lo seguirán a través de éstas o de muchas otras formas. El arte, y el teatro que es arte, por suerte, siempre se renuevan.

¹ Susan Sontag, *Contra la interpretación*, Buenos Aires, Alfaguara, 1996 (1961), p. 340

² Richard Schechner, “Ocaso y caída de la vanguardia” en *Máscara* año 4 Nos. 17-18, México, abril-julio 1994, p.8

³ Guillermo Gómez Peña, “En defensa del arte del performance” en *Horizontes antropológicos*, Porto Alegre, año II, N°24, jul/diez. 2005, p. 2

⁴ Discrepo aquí con Bourriaud (*Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2008) que separa tanto el arte conceptual del arte relacional. Creo que el arte conceptual goza de buena salud y que el arte relacional aparece en formas del arte conceptual.

⁵ Sobre opiniones de los artistas remito a la entrevista en www.territorioteatral.org.ar N°3.

⁶ El trabajo digital se hizo con Moldeo, una plataforma de código fuente abierto, que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video y animación -en dos y tres dimensiones- y con efectos digitales en tiempo real.