



maestría
en teatro

SEMINARIO DE POSGRADO

SEMINARIO OPTATIVO

Seminario-Taller: Tecnologías y teatralidades (aquí y ahora)
Introducción a la creación teatral con dispositivos audiovisuales

Mg. Guillermo Dillon

Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Facultad de Arte
Maestría en Teatro

Seminario-Taller Optativo

Tecnologías y teatralidades (aquí y ahora)

Introducción a la creación teatral con dispositivos audiovisuales

Docente: Prof. Mag. Guillermo Dillon

Duración: 32 hs. presenciales

1) Fundamentación

Consideramos que las condiciones actuales de atravesamiento tecnológico (digital) de lo cotidiano necesitan de espacios de apropiación artística de dichos dispositivos, así como el acompañamiento de una reflexión crítica que no simplifique la complejidad del fenómeno.

Los teatristas contemporáneos no pueden soslayar las transformaciones y tensiones que los discursos tecnológicos generan en la cultura. En este seminario se propone, más allá de posturas tecnofílicas o tecnofóbicas, transitar y analizar experiencias contextualizadas en los propios (y posibles) modos de producción teatral. Para ello se ofrecerán los fundamentos técnicos que consideramos indispensables para pensar y experimentar una escena teatral atravesada por la tecnología.

Observamos que los hacedores teatrales necesitan herramientas prácticas que amplíen y actualicen el horizonte de posibilidades creativas de la tecnología en la escena. Así como adquirir un lenguaje que permita la comunicación con equipos interdisciplinarios de creación.

El vínculo tecnología/Arte se nos presenta socialmente desde la configuración del show bussines, en una escala imponente que nos deja afuera desde nuestros recursos de producción. Se impone una exploración desde los tiempos íntimos y metafóricos del teatro, sacando provecho hasta de lo imperfecto de la tecnología disponible (actualizada y/o en desuso) .

Pensar lo tecnológico vinculado a lo teatral no es algo propio de nuestra

época, ya que ella ha acompañado históricamente el desarrollo de los espectáculos teatrales como parte de la maquinaria del relato dramático. En la actualidad, es difícil pensar un espectáculo teatral sin la participación de sistemas electrónicos de iluminación y sonido.

Algo similar sucede con las video proyecciones en escena. Desde la década del '90 las pantallas se fueron instalando como mediación constitutiva de los espectáculos en vivo, básicamente en los conciertos de rock y los espectáculos deportivos. En ellos la co-presencia tiene como central la observación de pantallas, hecho que a partir de la actual proliferación de diversos tipos de dispositivos de imagen –gigantes y portátiles ocupa cada vez más lugar en nuestros hábitos como espectadores.

Las posibilidades de exploración tecnológica-artística de lo sonoro ameritan, también, una profundización de su potencialidad de construcción dramática. Aparatos de uso cotidiano proporcionan herramientas sofisticadas de manipulación, generación y emisión sonora.

El impacto de estos fenómenos tecnológicos, nos llevan a considerar a la virtualidad y la multiplicidad de la imagen como generador de nuevas formas teatrales. Desde una puesta de tensión de sus aspectos conviviales- con la incorporación del Tecnovivio- (Dubatti, 2015) , surgen conceptos como lo intermedial que desliza el acento hacia la interacción más allá de la experiencia sensorial que implicaría lo multimedial. Se propone incluso hablar de transmedialidad, subrayando el carácter nómada del proceso de intercambio medial y la multiplicidad dinámica de sus posibilidades.

Ingresa, así, al hecho Teatral características emergentes de los consumos culturales actuales, en los que la delimitación espacial y temporal de lo espectacular se diluye, a partir de la habilitación artística de lugares virtuales de interrelación entre el ciberespacio, el espacio físico y los objetos híbridos que participan por igual de ambos espacios. A estos espacios se agregan, paulatinamente, el de la realidad virtual, realidad aumentada y mixta, entre otras experiencias tecnológicas inmersivas.

2) Objetivos

- Reflexionar críticamente sobre los dispositivos tecnológicos audiovisuales y su potencial para generar significados teatrales en el contexto de los desarrollos disponibles en nuestro medio.
- Adquirir herramientas teóricas para analizar la problemática de la teatralidad de las prácticas artísticas mediadas por la tecnología.
- Explorar procedimientos de composición y montaje teatral utilizando recursos

tecnológicos (actuales y obsoletos).

- Promover la construcción de herramientas prácticas que posibiliten un trabajo interdisciplinario en el campo de vinculación teatro/tecnología.

3) Organización de contenidos

Módulo 1: Reflexiones sobre la Tecnología desde las Ciencias Humanas y el Arte. La tecnología como Aparato (Deotte) y como dispositivo (Foucault). La omnipantalla (Lipovetsky). El caos medial: Multimedialidad, Intermedialidad, transmedialidad, Remediación, Posmedialidad.

Módulo 2: Tecno-Poéticas escénicas contemporáneas. Antecedentes; del “Deus ex Machina” a La “Laterna Magica” de Sbovoda. Tensiones entre el convivio y el Tecnovivio. Desterritorialización. Cuerpo y tecnologías. tecnología como Prótesis. La instalación. Bioarte Como Pensamiento Trans- Post- Humanista. Cyborg theatre. Cybrid theatre. Performace y tecnología. Video danza. Tecno poesía. Ecoarte. Poéticas tecno-políticas. Teatro de objetos digitales. Miradas latinoamericanas sobre la tecnología.

Módulo 3: Tecnologías del sonido. Psicoacústica aplicada a la escena. la Audiovisión. La sonósfera teatral. Diseño sonoro: tiempo y espacio. Dramaturgias sonoras y arte sonoro. Sistemas de registro, edición y reproducción del sonido. Micrófonos. Procesos y filtros. Generadores de sonidos acústicos, electrónicos e híbridos. Circuit bending y hackeo de tecnologías obsoletas. Interfaces y lenguajes: Midi, Osc.

Modulo 4: Tecnologías de la imagen digital. La imagen como interface. Dramaturgias de la imagen. Sistemas de Registro, edición y reproducción de imágenes. Configuraciones de Hardware y software. Tipos de proyectores y superficies de proyección. Mapping y proyección sobre objetos. Procesamiento en tiempo real. Cámaras. Panorama de otras tecnologías disponibles: dispositivos de captura de movimiento. Iluminación digitalizada. Realidad virtual y aumentada. protocolo Dmx. Plataforma Arduino y compatibles.

4) Evaluación

Al finalizar el seminario cada participante deberá presentar el borrador de un diseño de un proyecto de intervención tecnológica, posteriormente se entregará el trabajo final con el proyecto fundamentado con los aportes teóricos brindados durante el seminario.

5) Bibliografía

-Adler, Jazmín (2015) Arte Y Tecnología en la Argentina: Confluencias Disciplinarias y Metodológicas en la Escena Contemporánea. En Actas de X Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina y América Latina. FBA. UNLP.

-Anxo Abuín González (2006) Escenarios del Caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica. Tirant lo Blanch, Valencia.

----- (2008) Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. en Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica, núm. 17 (2008), Madrid, Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías. Universidad Nacional de Educación a Distancia, pp.29-56

- Byung-Chul Han(2015). El aroma del tiempo. Herder, Barcelona.

- Bourriaud, N. (2004) Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Adriana Hidalgo, Bs.As.

-Catalá, Josep M.(2010) La imagen interfaz: representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad. Universidad del País Vasco.

-Causey, Matthew (2006) Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to embeddedness. Routledge. New York

-Chatzichristodoulou, María (2009) Interfaces of Performance. Ashgate, Uk.

-Chión, Michel (1993) La Audiovisión. Introducción A Un Análisis Conjunto De La Imagen Y El Sonido. Paidós, Barcelona.

-Dillon, G y Juárez, M. (2021) Procesos creativos a distancia: El teatro auditivo virtual “todo que oír”. En “El Peldaño” Cuadernos de Teatrología.Facultad de Arte. UNCPBA. Vol. 15 Pág. 37 a 46.

-Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. Revista Colombiana de las Artes Escénicas, 9, 44-54.

-Fay Huang Reen-Cheng Wang (Eds.) Arts and Technology. First International Conference ArtsIT 2009. Yi-Lan, Taiwan, September 24-25, 2009. Revised Selected Papers

-Giannachi, Gabriella (2007) The Politics of New Media. Theatre Routledge, New York.

-Gibbs, Tony (2014) The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design. Ava Book.

Switzerland

- Kozak, Claudia Ed. (2015) *Tecnopoéticas Argentinas*. Archivo Blando de Arte y Tecnología. Caja Negra, Bs.As.
- Lipovetsky, Gilles. y Serroy, Jean. (2009) *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la época hipermoderna*. Anagrama, Barcelona.
- Mescia, Mirko (2014) *Puntos de oído*. Corregidor, Bs.As.
- Parker-Starbuvk, Jennifer (2011) *Cyborg Theatre. Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*. Palgrave Macmillan, UK.
- Scoates, Christopher (2013) *Brian Eno: Visual Music* . Chronicle Books, San Francisco.
- Taylor, Diana(2011) *Estudios Avanzados De Performance*. Fondo de cultura económica. México.



maestriateatro@arte.unicen.edu.ar - www.arte.unicen.edu.ar