

International Journal of Human Sciences Research

TRANS- DISCIPLINARIEDAD SIN FRONTERAS EN LA PRÁCTICA Y LA DOCENCIA DE LA ESCENOGRAFÍA. CREACIÓN DE ESPACIOS ESCENOGRÁFICOS

Silvia López Rodríguez

Departamento de Arte y Arquitectura
Facultad de Bellas Artes
Universidad de Málaga

All content in this magazine is licensed under a Creative Commons Attribution License. Attribution-Non-Commercial-Non-Derivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).



Resumen: El presente artículo analiza ciertas prácticas artísticas transdisciplinares en la producción de escenografías, teniendo en cuenta la relevancia de lo procesual dentro del ámbito de la creación artística. Para ello se toma como estudio de caso la docencia de la asignatura “Escenografía” en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Esta asignatura enmarcada en el área de Escultura intenta cuestionar el proceso de creación artística de un espacio escenográfico facilitando una formación activa y manteniendo unas propuestas que desarrollen el espíritu investigador y experimental tanto a nivel formal como conceptual del alumnado, partiendo de la obra literaria “*Historias de cronopios y famas*” de Julio Cortázar. El planteamiento de esta asignatura busca generar un espacio formativo que motive la investigación y creatividad del alumnado y promueva la búsqueda de nuevas alternativas expresivas y simbólicas en el diseño y creación de espacios escenográficos.

Palabras clave: Escenografía, docencia, experimentación espacial, Julio Cortázar.

INTRODUCCIÓN: ABOLICIÓN DE LAS FRONTERAS DEL CONOCIMIENTO Y POSICIONAMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS CREATIVAS

“Lo que él ignora es la desigualdad de las inteligencias. Toda distancia es una distancia factual, y cada acto intelectual es un camino trazado entre una ignorancia y un saber, un camino que va aboliendo incesantemente, junto con sus fronteras, toda fijeza y toda jerarquía de las posiciones”. (Ranciere, 2010, p.18).

En el siglo XXI, las tendencias en la creación artística se inclinan por el trabajo de campo llevado a cabo por equipos de trabajo colaborativos donde varias disciplinas se aglutinan. En estos espacios de trabajo de colaboración transdisciplinar, la experimentación y la investigación se

basan en el intercambio de conocimiento y en el cuestionamiento de las estrategias convencionales de discusión, buscando nuevas perspectivas y poniéndolas en contexto. Este trasvase de información gestionada es la base para la creación del conocimiento a través de la creación artística contemporánea.

La creciente transformación cultural en las artes escénicas en general, el uso de nuevas tecnologías, nuevas plataformas de comunicación, etc. le otorgan a la escenografía nuevas posibilidades de experimentación abriendo nuevos caminos de investigación y resolución para las infinitas posibilidades que se pueden generar en la relación realidad-ficción. Así se podría afirmar que la Escenografía está sufriendo una expansión de su campo conceptual, formal y material, en una constante búsqueda de nuevas composiciones espaciales como en su afán de integración de los lenguajes, los elementos plásticos y los soportes tecnológicos, representando una experiencia compleja y fascinante, y dando lugar a esta transformación de los elementos que movilizan la creatividad del escenógrafo.

En relación con la necesidad de fomentar espacios híbridos de trabajo donde la creación y la investigación pasan por el conocimiento de un entorno tecnológico donde se comparta, intercambie y genere conocimiento, Bürger, defiende el concepto de emancipación relacionado con la igualdad entre los miembros y los saberes, y la necesidad de evitar cualquier sometimiento jerárquico:

“No se puede evitar la sensación de que Benjamin descubrió la pérdida del aura de las obras de arte en relación con las obras de vanguardia, y que luego quiso fundamentarla de modo materialista. Pero esta empresa no carece de problemas, pues con ello, la ruptura decisiva en el desarrollo del arte, cuya importancia histórica percibe muy bien Benjamin, sería el resultado de una transformación tecnológica. La emancipación o la esperanza de emancipación quedan directamente ligadas a la técnica”. (Bürger, 1987, p.74).

De esta forma, podemos decir que la práctica transdisciplinar requiere de experimentación, de abrir diálogos y colaboraciones entre distintas disciplinas y campos de conocimiento. En los procesos de creación artística, se producen entornos horizontales de colaboración ya que se originan procesos, usos y metodologías difíciles de encajar en categorías convencionales, y es este tipo de entornos los que se persiguen en la práctica docente de la creación de espacios escenográficos que se describe en este artículo.

ESTUDIO DE CASO: LA ASIGNATURA DE ESCENOGRAFÍA EN LA FACULTAD DE BELLAS ARTES DE MÁLAGA

La disciplina tradicional de la escenografía, entendida como espacio escénico aplicado al teatro, se ha ido transformando, adoptando nuevos significados multidisciplinares y universales. Su campo de aplicación se ha ampliado no solo al cine, la televisión, la publicidad y los eventos, sino también a las exposiciones culturales, relacionándose transversalmente con otros ámbitos. Por eso creemos que es necesario un entrenamiento de los estudiantes para la creatividad y desarrollo de capacidades que promuevan la integración transdisciplinar.

La asignatura de “Escenografía” en la Facultad de Bellas Artes de Málaga, es una asignatura Optativa del tercer curso de la carrera, enmarcada en el área de Escultura. Al no haber otras asignaturas relacionadas con la Escenografía en el plan de estudios, esta asignatura en la práctica se convierte como una introducción a la Escenografía. El principal objetivo por tanto es introducir al estudiante en el mundo de la escenografía, haciendo hincapié en el rol del creador escenográfico y dándole un carácter interdisciplinar de diseñador de espacios escenográficos. Motivar a los estudiantes en la investigación

de este campo artístico es fundamental y permite abrir su camino de formación hacia un horizonte más amplio.

Esta asignatura sigue el planteamiento metodológico de una asignatura práctica de proyectos artísticos, acercándose al diseño de espacios escenográficos no convencionales, y planteando un enfoque conceptual del diseño del espacio partiendo del desarrollo de la creatividad y el estilo personal del escenógrafo como creador. Se persigue como finalidad última abordar el tema de la experimentación y la innovación en el ámbito del diseño escenográfico y para ello el estudiante trabaja con el formato de maqueta, donde a modo de palimpsesto puede desarrollar su creatividad en la morfología y composición de los espacios entre la realidad y la ficción. Sin lugar a duda es clave sostener todo el camino con clases teóricas con especial acento en cuestiones históricas, referidas a experiencias fundamentales de artistas que han trabajado como escenógrafos, la ruptura de las salas a la italiana, la modificación de los espacios teatrales, las vanguardias del siglo XX, el teatro antropológico, los happenings, etc.

APRENDIENDO A DIBUJAR GOLONDRINAS

Ahora pasa que las tortugas son grandes admiradoras de la velocidad, como es natural. Las esperanzas lo saben, y no se preocupan. Los famas lo saben, y se burlan. Los cronopios lo saben, y cada vez que encuentran una tortuga, sacan la caja de tizas de colores y sobre la redonda pizarra de la tortuga dibujan una golondrina. (Cortázar, 1962, p.88)

El planteamiento de la asignatura gira entorno a la obra literaria “*Historias de cronopios y famas*” de Julio Cortázar, buscando generar un espacio formativo que motive la investigación y creatividad del alumnado y promoviendo la búsqueda de nuevas alternativas expresivas y simbólicas.

El texto de *Historias de cronopios y famas* fue publicado en 1962, un año antes de *Rayuela*, novela que deslumbró por su brillantez y relegó a *Historias de cronopios y famas* a un segundo plano en sombra poco merecido. En este libro Cortázar nos da la mano para enseñarnos a ver, a observar con una visión insospechada entre los espacios que se crean en las situaciones cotidianas y sacarnos de la inercia perceptiva a la que nos advoca la sociedad en la que subsistimos. Podría decirse que este libro constituye una guía de realización del individuo, un viaje fantástico para encontrar filosofía, comedia, crónica y fantasía en el día a día cotidiano. *Historias de cronopios y famas* se organiza en cuatro secciones: *Manual de Instrucciones*, una guía para romper el tedio y las limitaciones de la vida cotidiana; *Ocupaciones Raras*, donde Cortázar nos enseña la belleza de una familia rara, fuera de lo común; *Material Plástico*, donde nos hace un recorrido por lo oculto de los objetos inanimados que nos rodean; y finalmente el libro culmina con *Historias de cronopios y de famas*, donde se nos predispone a la incursión de lo inesperado y a penetrar en las apariencias superficiales. Cortázar en este libro es un maestro del desocultamiento, del desvelamiento de la verdad, en el sentido de la *aletheia* griega, y no en el moderno del cientifismo dominante. Félix de Azúa (1995) dedica en su *Diccionario de las artes* el término *Unverborgenheit* para explicar cómo las obras de arte para Heidegger son “apariciones que nos presentan la verdad de las cosas (o de las personas, o del cosmos), siempre y cuando entendamos la palabra “verdad” como un desvelamiento o una desocultación” (p.128). Y éste es nuestro objetivo cuando nos sumergimos en un proyecto artístico, en este caso de espacios escenográficos. Cortázar nos ayuda a descubrir el ser auténtico de las cosas, y nosotros a través del arte lo mostramos, ya que sólo las artes

[...] son capaces de destruir la cobertura y la ocultación bajo las cuales los entes permanecen en el olvido, para alcanzar la evidencia. Cuando llegan a la evidencia, los entes desocultados brillan a la luz [...] y acceden al mundo, en donde gozan de una especial “objetividad”. Sólo los ciegos no los ven. [...]

Ahora bien, siendo la operación artística el momento de la desocultación, el objeto artístico no puede ser una cosa, sino, propiamente, una “obra”. [...] Una piedra es una cosa hasta que el monje budista la elige entre otras diez mil piedras, la estudia durante años tratando de descubrir su base y su cúspide, su lado bueno y su lado malo, y la coloca finalmente en el jardín de piedras del monasterio en la posición exacta, perfecta, inmovible, en la que puede presentarse a la contemplación y a la reflexión. En ese proceso, la cosa ha pasado a ser obra. [...] El monje no es un artista, es un intermediario entre la ocultación y la luz. (De Azúa, 1995, pp.128-134)

Repensar el mundo, nuestra relación con él, educar la mirada, romper con las inercias de la percepción y situarnos a la intemperie de los fenómenos, ha sido el principal objetivo docente en esta asignatura de Escenografía, donde como en cualquier asignatura de proyectos, hemos pretendido lograr averiguar el funcionamiento no tanto del mundo sino del instrumento de percepción del mundo, para finalmente aprender a pintar una golondrina sobre una tortuga.

A través de un proceso de análisis del texto, bocetos y maquetas, los alumnos revisan y analizan los principales elementos escenográficos de composición escenográfica (espacio, luz, cuerpo, color y movimiento) para en una segunda etapa desarrollar un proyecto más personal (que puede seguir siendo una interpretación del texto de Cortázar o elegir un nuevo tema de carácter totalmente libre) donde se realiza en maqueta una versión mucho más cuidada a todos los niveles, tanto conceptuales como técnicos y estéticos.

Los primeros bocetos y maquetas suelen seguir una clave más lúdica donde los alumnos expresan ideas cercanas a la escenografía, investigando posibilidades y a la vez analizando y aplicando las nociones conceptuales de los principales elementos escenográficos que mencionábamos anteriormente. La búsqueda fundamental de estos ejercicios es motivar a los estudiantes a encontrar resultados con cualidades expresivas y esenciales.

El proyecto final por su parte requiere de una investigación profunda donde se acentúe el carácter sintético y conceptual del proyecto y sobre todo se busca potenciar la originalidad de la propuesta y del resultado, buscando promover en cada alumno la noción de “escenógrafo-autor”. Todo el tiempo se trabaja con la intención de que se profundice en las ideas y conceptos y los desarrollen a su máximo potencial, dando un fuerte protagonismo a la cuestión estructural del espacio y a la síntesis tanto conceptual como morfológica en el proyecto, siguiendo el lema de “menos es más”.

Se pretende finalmente que los estudiantes adquieran un conocimiento reflexivo de la escenografía, y entender cada espacio escenográfico como una proyección que nos ayuda a mirar y a ver, a comprender, a interpretar, a construir, a significar, a contextualizar, a relacionar condiciones de coherencia, a pintar golondrinas sobre caparazones de tortuga.

ESPACIOS MÚLTIPLES

La única cosa que había en el cuarto era un enorme plataforma que se alzaba en el centro del suelo, cubierta con lo que parecía una maqueta a escala, en miniatura, de una ciudad. Era algo maravilloso de ver, con sus locos capiteles y edificios realistas, sus estrechas calles y microscópicas figuras humanas [...].

- Se llama la Ciudad del Mundo – dijo Stone modestamente, casi haciendo un esfuerzo

para pronunciar las palabras.

[...] – La ciudad de Willie es más que un simple juguete – dijo Flower –, es una visión artística de la humanidad. En un sentido, es una autobiografía, pero en otro sentido es lo que podríamos llamar una utopía; un lugar donde el pasado y el futuro se juntan [...]. Si miran con atención, verán que muchas de las figuras representan al propio Willie. Allí, en el parque infantil, le ven de niño. Más allá, le ven de adulto puliendo lentes en su tienda [...]. Pero todas estas cosas se integran en un contexto más amplio. Son únicamente un ejemplo, una ilustración del viaje de un hombre por la Ciudad del Mundo. Miren el Palacio de Justicia, la Biblioteca, el Banco y la Prisión. [...]. Es un lugar imaginario, pero, también realista. (Auster, 1990, pp.95-96)

En este extracto del libro *La música del azar*, Paul Auster expone brillantemente la construcción de un espacio a través de una maqueta de una ciudad. *Stone*, el protagonista de esta historia, nombra a esta maqueta *Ciudad del Mundo*, y lo hace manifestando su pretensión de construir un espacio con vocación de realidad que será un universo entero. Los límites entre utopía y realidad se diseminan en la construcción de maquetas.

Utopía y realidad se confunden en el género de las maquetas, la utopía se realiza, al menos como imagen volumétrica, mientras que la realidad se desvanece dando paso a la hiperrealidad que viene servida por los simulacros. (Maderuelo, 2008, p.384)

La construcción de maquetas lleva intrínseca la pretensión de provocar un efecto de realidad; éste constituiría uno de los ejes primarios de toda estructura de un modelo y afectaría tanto en el plano constructivo como el artístico. Pero la utopía lo es sólo en la medida en que nosotros consideremos que las maquetas son modelos de obras mayores, imágenes diminutas de otra realidad, y no es el caso; nosotros nos movemos en ese límite difuso donde la maqueta tiene su propia entidad, es una realidad independiente, una

escultura real. Si indagamos sobre el origen del término en castellano *maqueta* (*Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*), se encuentra un escueto «v. *mancha*», y la palabra *maqueta* aparece definida como:

Maqueta [Acad. 1936], tomado del fr. *maquette* [1752] y éste del it. *machietta* «boceto (de un dibujo)», dimin. de *macchia* id., que es la forma italiana correspondiente al castellano *mancha*, y empleada normalmente con el significado de éste. (Corominas y Pascual, 1981, p.798)

De esta definición se deduce que una maqueta no sería más que un boceto sin ningún tipo de valoración estética. Pero en el marco plástico y estético contemporáneo la maqueta es un soporte artístico de expresión más, tan válido como cualquier otro de los más tradicionales. El filósofo Étienne Souriau en su *Vocabulaire d'esthétique* aporta un sentido cualitativo a la maqueta y determina que ésta no sería solamente un boceto o una etapa intermedia en el transcurso de un proceso de creación, sino también *un objeto acabado en sí mismo* susceptible de contemplación estética, puesto que

La maqueta es a menudo también por sí misma una obra de arte. El paisaje o el jardín en miniatura, o la casa de muñecas, son obras que se contemplan empequeñeciéndose uno mismo mentalmente, penetrando así en la escala de ese microcosmos. (Souriau, 1990, p.976-977)

Cabe destacar el trabajo de algunos artistas que trabajan con la maqueta trascendiéndola como soporte artístico, como por ejemplo el alemán Thomas Schütte, que prefiere llamar a sus obras “proyectos”, para los que reivindica un estatus artístico ya que son un volumen plástico que ocupa un lugar en el espacio y, como tal, las maquetas requieren de una instalación, por parte del propio artista, en un sitio determinado (Maderuelo, 2008, p.375). O las maquetas de Ann y Patrick Poirier, que, a pesar de trabajar con diminutas

proporciones, realizan esculturas-maquetas extremadamente extensas hasta requerir salas completas para la exhibición de la obra, o las ciudades de Miquel Navarro que reclaman la cualidad de lo colosal desde su pequeñez.

En la maqueta, el orden físico se entremezcla con el psicológico-perceptivo y también con el imaginario en un vaivén ficticio donde un mismo espacio nunca es el mismo a los ojos del espectador. El diálogo entre el lugar, el espacio y la escala viene definido por un principio antrópico, la escala humana, que determina el espacio y el tiempo que hay entre lo muy pequeño y lo muy grande.

Pero, a veces, las transacciones de lo pequeño y de lo grande se multiplican, se repercuten. Cuando una imagen familiar crece hasta las dimensiones del cielo, nos llega de súbito el sentimiento de que, correlativamente, los objetos familiares se convierten en las miniaturas de un mundo. Macrocosmos y microcosmo son correlativos. (Bachelard, 1957, p.220)

Y es que no se necesita conseguir un carácter monumental a través de la construcción de obras de gran tamaño, como lo demuestran algunas piezas del escultor Joel Shapiro. En 1973 Shapiro realizó una instalación que constaba de una pequeña escultura con forma de “casita” realizada en hierro fundido de sólo 14x17x12,7 cm. dispuesta en el centro de una gran sala consiguiendo magnificar la cualidad de presencia, aislando al objeto de su relación visual con otros objetos y perdiendo toda referencia de tamaño.

Construir espacios escenográficos es la premisa básica de cada maqueta en nuestra asignatura. Cada estudiante ha reflexionado sobre el espacio, la luz y la materia, y a la vez especulado sobre la vida, el mundo y los han interpretado con mínimos matices o latidos robados de los grandes referentes de la Escenografía del siglo XX y XXI como Gordon Craig, Adolphe Appia, Antonin Artaud, Stanislavsky, Meyerhold, Andrei

Tarkovsky, Popova, Gaston Breyer, Joseph Svoboda, Bob Wilson, Jaume Plensa, La Fura dels Baus; y de la Escultura contemporánea como Olafur Eliasson, Ann Hamilton, Marina Abramovic, Oskar Schlemmer, Rebecca Horn o Diana Thater, acreditando una consistente formación teórica y una marcada intensidad poética. Utilizan la maqueta como medio más idóneo, con el fin de desvelar distintas combinaciones de luz y usos del espacio y dotar de credibilidad el juego de escalas.

Las maquetas nos proporcionan un método de trabajo donde podemos manipular, experimentar, entender y construir el espacio, cambiarlo e intercambiarlo sin grandes necesidades físicas ni materiales. Y al mismo tiempo, son instrumento y objeto artístico para realizar una exposición al final de la asignatura. Estas maquetas están realizadas con materiales múltiples y muchas veces improvisados, *encontrados*, lo que las hace aún más interesantes, no sólo porque son vehículo para conocer el proceso de creación y construcción del espacio, sino porque son objetos en sí mismos, cargados de sugerencias y connotaciones.

CONCLUSIONES

El estudio interdisciplinar de las coincidencias, paralelismos, encuentros, intersecciones o cruces entre escenografía, tecnología, escritura y arte contemporáneo constituye sin duda un laboratorio privilegiado a la hora de comprobar lo intelectualmente fructífera que puede ser la yuxtaposición de saberes o disciplinas distintas. La práctica transdisciplinar se basa en la experimentación, entendida como forma de investigación basada en el diálogo, la creación de pensamiento, la imaginación, la reinención de modos y metodologías y la colaboración. En nuestra asignatura se

ha optado por visualizar aquello que sólo existe en la palabra, lo que se denomina con el término griego *ekfrasis*¹. A lo largo de la Historia del Arte podemos encontrar ejemplos como el de Boticelli cuando reconstruyó con su cuadro *La Calumnia* la pintura perdida de Apeles descrita por Luciano de Samosata. La resolución del espacio escenográfico de cada propuesta supone otro tipo diferente de *ekfrasis*, las propuestas de visualización tridimensional, en maquetas, de espacios que solo existen en las palabras de Cortázar. La relación entre arte y literatura, palabras y escenografías, nos permite materializar un continuo intercambio metafórico; el arte les presta a los escritores imágenes descriptivas y metáforas de su trabajo y por otro lado la literatura plantea a los artistas, en muy diversos contextos, variados problemas derivados de la compleja relación entre obra artística y texto.

En este sentido el texto de Julio Cortázar "*Historias de cronopios y famas*" nos facilita un mundo infinito de posibilidades constructivas y metafóricas que de ningún modo se agotan en el conjunto de las piezas que resultan al final del semestre. Fomentar espacios para el encuentro que fomenten y desemboquen en metodologías basadas en el trabajo colaborativo entre personas, disciplinas y saberes que generen un conocimiento horizontal es el objetivo final de las prácticas creativas desarrolladas en este estudio.

1. Umberto Eco considera que «cuando un texto verbal describe una obra de arte visual, la tradición clásica habla de *écfrasis*». Umberto Eco (2003). *Mouse or Rat? Translation as Negotiation*, Weidenfeld & Nicolson, Londres, p.110.

REFERENCIAS

AUSTER, Paul, *La música del azar* (1990), Barcelona, Anagrama, 2004.

BACHELARD, Gaston, "La miniatura", en *La poética del espacio* (1957), México, Fondo de Cultura Económica, 1965.

BÜRGER, P. *Teoría de la vanguardia*, Península, Barcelona, 1987.

COROMINAS, J. y PASCUAL J.A., *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, vol. III, Madrid, Gredos, 1981.

CORTÁZAR, Julio (1962). *Historias de cronopios de famas*. Alfaguara, Madrid 1995.

DE AZÚA, Félix., *Diccionario de las artes*, Barcelona, Planeta, 1995.

ECO, Umberto, *Mouse or Rat? Translation as Negotiation*, Weidenfeld & Nicolson, Londres, 2003.

MADERUELO, Javier, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960-1989*, Akal, Madrid, 2008.

MORIENTE, David, *Poéticas arquitectónicas en el arte contemporáneo, 1970-2008*. Ensayos Arte Cátedra, 2010.

RANCIÈRE, J. *El espectador emancipado*, Manantial, Buenos Aires, 2010.

SORIAU, Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, París, Presses Universitaires de France, 1990. (Hay trad. Esp., *Diccionario Akal de Estética*, Madrid, Akal, 1998.)