

PERCEPCIÓN DEL ESPACIO DE REPRESENTACIÓN PARA EL ARTE ACTUAL

Milagros Müller
Universidad Central de Venezuela
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Ciudad Universitaria, Los Chaguaramos, Caracas
mmuller@cantv.net / mullerm@ucv.ve

Abstract

Perception of representation space for present forms of art

Contemporaneous art constructs its own space: interactive, multiple, eidetic, heterogenous, discontinuous and subjective: essence, forms and idea of a heterotopic at the same time atopic space, that arises at the moment of the intelligible apprehension of the work.

This work sets out to study the construction codes of that space from the spectator point of view, for whom the history is the sum of histories narrated by the space, the scenery, stage scene, choreography, dances, hairdos, accessories, make-up, clothes, illumination, music, sounds, songs, word, performance, gestures etc., for which sets out the analysis from the perceived, analyzed and interpreted images by the spectator.

It will be exemplified from the Dogville film, of Lars Von Traer (2004), using the qualitative research method, where the speaker meaning is introduced: the creator intentionality of those spaces, but is inescapable who arises the "interpretation" from the observer.

1. Introducción

Durante la prehistoria se realizaban los ritos dentro del círculo mágico; en Egipto se improvisaron espacios para la representación de danzas dialogadas y dramas litúrgicos; en Grecia se construyeron edificios no techados para la tragedia y comedia donde se discutía la ineluctabilidad del destino; en la Edad Media el teatro se sostuvo en los lugares más inverosímiles, sólo para renacer dentro de las iglesias, donde permaneció por un breve período que le permitió fortalecerse y salir triunfante al atrio, de allí a las plazas, jardines, corrales, mercados.

2. Primer bucle de la historia: la multiplicidad medieval.

- Friso, donde el público caminaba y los actores permanecían repitiendo la misma escena.
- Arena, los actores estaban en el medio del público.
- Corral, en los patios de las casas.
- Tablado portátil, se llevaba en carromatos.

Durante el Renacimiento surge el edificio teatral, contenedor de la escena cúbica moderna que se

mantendría vigente por cuatro siglos; ese espacio es capaz de presentar las escenas sucesiva y paralelamente, de modo que el espectador pueda captar fácilmente lo que ocurre al mismo tiempo en dos localidades. La perspectiva permite adentrarse en la profundidad psicológica de la conciencia.

En el s. XVII la humanidad se volvió "público", por lo tanto la capacidad de la sala era determinante.

Hacia la mitad del s. XVIII se comenzó a prestar más atención a los aspectos tecnológicos: grandes luces sin columnas que interrumpieran las visuales, cortina de fuego, arco de proscenio, salidas de emergencia, sistema contra incendios y acústica. Se introdujo el escenario de "medio cajón" donde las escenografías eran corpóreas y los muebles "de verdad".

El uso de electricidad para iluminar los teatros surge hacia 1880, introduciendo así la posibilidad de jugar con la luz como metalenguaje de la puesta en escena.

La primera mitad del siglo XX busca de flexibilizar el espacio para poner en escena piezas con una relación público-actores que difiera de la frontal; se retoma la relación arena del shamanismo, la circular-frontal griega, la lineal medieval, se experimenta mezclando al actor con el público en la sala o subiendo al público

al escenario. Se abre una pared para integrar el exterior al interior y finalmente, en lugar de llevar la ciudad al escenario como en el s. XVII, se lleva el escenario a la ciudad al estilo de los carromatos medievales, pero con la tecnología contemporánea.

3. Segundo bucle de la historia: la dislocación del arte contemporáneo.

La posmodernidad cuestiona la escena cúbica como única alternativa y exige una multiplicidad de posibilidades. En una época donde la oferta se diversifica y hace cada vez más extensa, no puede el teatro encerrarse en una caja que, por muy versátil que sea, limita las experiencias. De este modo finaliza el siglo XX con un espectáculo dirigido los telespectadores del mundo, patrocinado por la BBC de Londres y representado en espacios cargados de significado propio. Performances que utilizaron códigos transpuestos del teatro a la plástica, danza, cine, video y viceversa. El espacio de representación se percibió plural, eidético, massmediático, incorporando varios lenguajes en un discurso “otro” que crea realidades individuales para cada espectador.

El espacio de representación del arte actual parece nacer en el cruce de distintos dispositivos de tiempo; la inclusión de espacios-tiempos virtuales yuxtapuestos por medio de vídeos, películas, danza, música, sonidos e iluminación, incorpora a la obra diversos microuniversos, en una suerte de esquizofrenia espacio-temporal que somete al espectador a una experiencia de desubicación momentánea, que se apropia de los espacios internos del mismo, para ponerlos en relación directa con los presentados en las diversas líneas de comunicación o tracks.

El nuevo arte requiere de un espacio incompatible e incomparable con el existente, un espacio otro, pluridimensional, eidético y de representación. Tal vez el arte no busca un espacio propio, sino apropiarse de todos, incluso del virtual, el ciberespacio y el imaginario.

El suceso artístico que se produce en un espacio-tiempo va por los canales sensorperceptivos del espectador en forma de imágenes que son interpretadas por cada espectador de manera individual. La historia de ese suceso artístico es la suma de historias narradas por todos los espectadores.

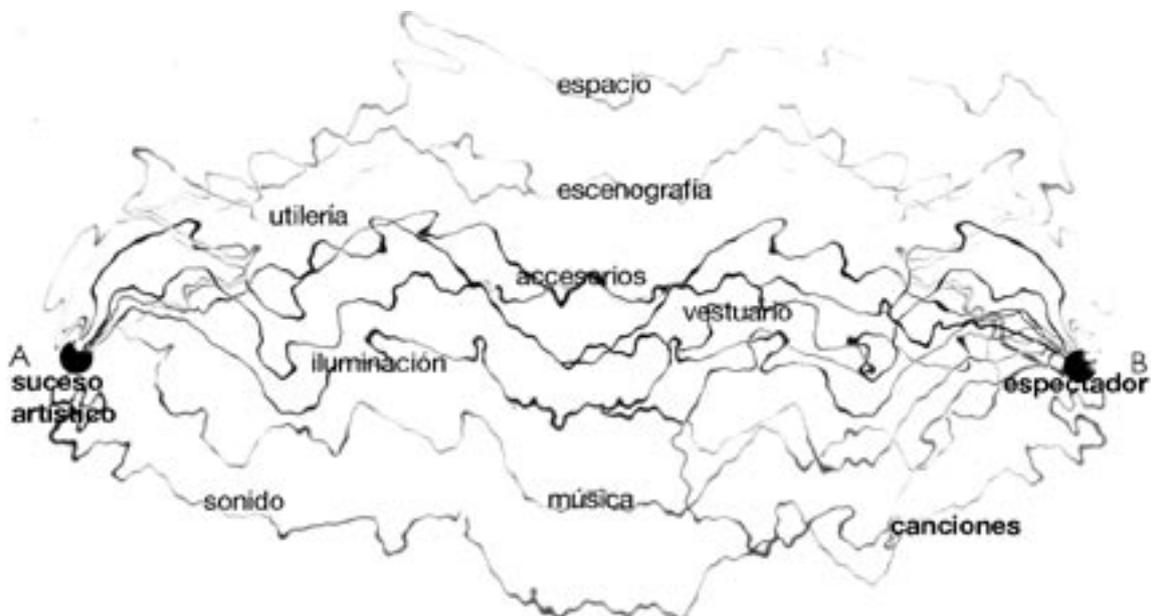


Imagen 1: Códigos de construcción del espacio de representación.

El arte de relación en el espacio, utiliza los códigos de construcción para su transformación y manejo del entorno.

La recepción de imágenes ya no sigue una interpretación lineal, surge de una sumatoria de fragmentos -únicos para cada espectador- que la dota de un nuevo sistema de valores. La percepción está basada en la velocidad de captación de los fragmentos; el goce de las partes puede rebasar la estética tradicional del consumo de la obra de arte, proponiendo una nueva estética basada en la ruptura casual de la continuidad y de la integridad de la obra.

El espectador es el senso-perceptor de imágenes. Es la percepción la que posibilita al individuo la comprensión, ella mantiene una relación directa con su ritmo biológico, por tanto la métrica espacio-temporal depende del equilibrio perceptual e influye en la interpretación (negociación de sentido) de las sensaciones, organizándolas y dándoles significado.

La obra de arte o el suceso artístico se percibe holísticamente a pesar de la fragmentación. Las imágenes visuales o auditivas, provienen de distintos códigos, pero cobran unidad dentro de la mente del espectador.

La memoria es un factor crucial en la interpretación de las imágenes provenientes del suceso artístico y por ende el espectador es parte activa en la construcción del suceso artístico y su espacio de representación. La transducción hace que las impresiones almacenadas en nuestra mente puedan afectar a sentidos que no son involucrados directamente.

4. Dogville

La historia del alma individual y colectiva de los habitantes de Dogville ilustra la naturaleza del ser humano y conducen a la construcción-deconstrucción del espacio de representación.

La ruina interior de los habitantes del pueblo se manifiesta más en sus acciones que en sus casas, si bien el narrador y el diálogo las refiere como pobres y gastadas. Conceptualmente es un lugar de desencuentro, donde se niega la existencia del amor.

El espacio concreto es un proyecto, el replanteo del set de grabación, líneas en el pavimento. Visualmente está

limitado por planos de luz u oscuridad que lo confinan y definen el paso del día y la noche. Las paredes, que normalmente protegen la intimidad de los personajes, no existen y por lo tanto se puede ver todo al mismo tiempo.

La escenografía apenas se enuncia con pequeños fragmentos: una vitrina en la tienda, la campana del templo, los pórticos que representan la mina, etc.

La utilería es en su mayoría funcional, permite inferir la época, posición socioeconómica y nivel de instrucción de cada personaje. Coadyuva a la percepción del espacio-tiempo, poniendo en relación las referencias internas del espectador y el significado intrínseco de los objetos.

La construcción de la historia se enfatiza en el tiempo y el espacio, referenciado por imágenes visuales y auditivas provenientes en su mayoría de códigos extrínsecos a sí mismo. Descansa en la interpretación del espectador, incorporado activamente a la representación.

Estéticamente puro, el espacio no da una imagen derruida de sí mismo, por lo que hay una contradicción importante que se deja a juicio del espectador.

El espacio perceptual y el psicológico, están íntimamente relacionados: a medida que se va construyendo el espacio de representación, se va desnudando el alma de los personajes hasta que se hace necesario deconstruirlo todo.

La paleta de colores se mantiene casi siempre en tonos sepia, contrastados por la luz del día y fundidos con la oscuridad de la noche, está intencionalmente diseñada para crear un canal entre lo que el espacio encierra de concreto y lo que se metamorfosea en la construcción mental.

Las variaciones de matices, color e intensidad de la iluminación están ligadas a cambios de ambiente, atmósfera y temática. Hay una iluminación ambiental y una iluminación teatral que subraya, acompaña o modifica las acciones; a veces confiere color al vestuario para alentar el ánimo y a veces crea una atmósfera donde el color de la ropa se va mimetizando y apenas destaca el rostro del personaje. La intensidad es también una manera de tratar el tiempo y la profundidad psicológica del personaje, la luz establece un diálogo con el espectador

y uno de los códigos más profundos porque está ligado a la naturaleza.

En Dogville, el espacio es luz, la luz creadora del génesis y la luz de la destrucción apocalíptica causada por el mal. El crujir de la madera al arder subraya la metáfora.

Las imágenes emitidas por la música y sonidos coadyuvan a la construcción -deconstrucción del espacio-tiempo imaginario y psicológico, adicionalmente son responsables del ritmo impuesto a la obra y contribuyen a la percepción del discurso global, ya que ponen en relación las imágenes guardadas en la mente del espectador con las provenientes de la obra misma.

La música es parte de la narración, cuando la voz del narrador sale, la música aparece y en ocasiones lo acompaña como fondo. Es una frase musical suave, instrumental, que se repite en un ostinato que curiosamente no produce angustia, a veces anticipa sucesos, causa expectación y otras veces es una suerte de play en la acción. Pareciera del tipo incidental y su relación con el espacio es indirecta, a través de la historia, la música acompaña y hasta modifica la historia, sobre todo por la repetición constante, aunque no cansa por la aparente dulzura, se ajusta a la estética general de la obra.

El movimiento de los actores coadyuva a la creación de un espacio emanado de su gestualidad: el espacio gestual, intangible pero absolutamente perceptible, confiere verosimilitud a la obra. La gestualidad es el instrumento, el vehículo de comunicación más evidente entre el mundo sensorial y el mental. La negociación de sentido, indispensable para la interpretación del dato se pone de manifiesto enfáticamente en la construcción-deconstrucción del espacio de representación. El gesto para abrir las puertas, incluso la del garaje, el gesto de la prófuga en la mina, el de tocar las campanas, etc., junto con el sonido hacen posible la comprensión del espacio. La banda sonora es parte esencial para la comprensión del espacio en esta película.

El trabajo de equipo en esta pieza es de peculiar importancia puesto que el espectador puede ver simultáneamente las acciones de todos los que estén en escena. Así, el día a día del pueblo se capta de una sola mirada. Los hechos pueden llegar a ser privados para

ciertos personajes, como en la escena de la violación, pero para el espectador está ocurriendo mientras otras acciones se desarrollan. Esto es mucho más realista que presentar acontecimientos aislados, si bien las paredes o las locaciones impiden en la realidad que la gente vea cuáles situaciones se están dando paralelamente; por lo tanto y, desde un punto de vista plástico, puede considerarse a esta película como hiperrealista.

En general la voz, entonación y actitud frente al texto en toda la obra es calmada, intimista; los personajes no gritan o se desgarran sino por dentro, actúan como si nada tan grave estuviese pasando, incluso en los momentos más crueles se llega a apagar la voz.

El espacio que crea la palabra dialogada es el interior, por lo demás señala, indica o nombra los espacios para que se interprete su eidética existencia.

El ritmo de la película es continuo, se mantiene más o menos igual a pesar de los terribles acontecimientos. La estética dominante es apacible, hipócrita, como todo el pueblo: la paleta de colores, la voz suave, la música aterciopelada, los movimientos pausados y fluidos, no hay atropellos o rupturas ni siquiera cuando se le dispara el tiro de gracia a Thomas.

5. Conclusión

El espacio-tiempo se hace explícito a partir de la lectura de sus códigos de construcción y se constituye en hilo conductor que sostiene los elementos de la representación. Las redundancias y contradicciones entre imágenes visuales y auditivas pertenecen al significado del hablante. El espacio de representación es construido desde la propia obra, utilizando los códigos e involucrando al espectador, desde quien es posible aprehender este espacio y comprender la íntima relación que guarda con la concepción general de la obra de arte.

Referencias

- Augé, M., 1986 Los "no lugares". Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad, Ed. Gedisa., Barcelona, España.
- Baudrillard, J. 1987, Cultura y Simulacro. Ed. Kairos,

- Barcelona, España,.
- Brook, P. 1986, El Espacio Vacío. Arte y técnica del teatro. Col Nexos. Ed. Península. Barcelona, España,.
- Bozal, Valeriano. 1985, “Modernos y posmodernos”, en Historia del Arte, Ed. Historia 16. Nº 50.
- Catalá, J.M. “El vientre de las imágenes” <http://www.narxiso.com/vientre1.html> (08/08/2001)
- Dramateatro Revista Digital. “Hacia el concepto del espacio escénico”. http://dramateatro.fundacite.arg.gov.ve/teoria_teatral/espacio_escenico.html (12/08/2001)
- Espacio-tiempo-información y Nueva Arquitectura Pp 5 – 11 en “Espirales. Spirals” Quaderns Nº 27. Revista del Col·legi D’arquitectes de Catalunya.
- Fajardo, C. . “Hacia una estética de la cibercultura” http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/est_cibe.html (30/12/2000)
- Follari, R. 1990, Modernidad y posmodernidad: una óptica desde América Latina. Aique/ rei/ IDEAS, Buenos Aires.
- Foucault, M. 1994, Toponimias. 8 ideas del espacio, Fundación la caixa, Madrid.
- Hawking, S. 1998, Historia del tiempo ilustrada, Ed Grijalbo Mondadori, Barcelona, España.
- Marchán Fiz, S. 1982, Del arte objetual al arte de concepto, Ed. Akal. Madrid.
- Mesa, P. C. “Sensación y percepción”. <http://www.monografias.com/trabajos7/sepe/sepe.shtml> - (21/04/2005)
- Paris, J. 1967, El espacio y la mirada, Ed Taurus, Madrid.
- Sonesson G. “The Multiple Bodies of Man Project for a Semiotics of the Body”. <http://www.arthist.lu.se/kultsem/sonesson/BodilySem1.html> (12/08/2001)
- Vattimo, Gianni. 1998, La sociedad transparente, Paidós. I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona, España.
- Virilio, P. “Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!” <http://aleph-arts.org/pens/speed.html> (08/08/2001)
- Virilio, P. “Todas las imágenes son consanguíneas”. <http://aleph-arts.org/pens/consang.html> (08/08/2001)



Milagros Müller S.

Arquitecto, Lic. Artes Escénicas, Msc. Artes Plásticas, Doctora en Arquitectura.

Posdoctoranda adscrita al Programa de Estudios Posmodernos de CIPOST – UCV, coordinado por Rigoberto Lanz, Phd. Profesora Asociado de la Universidad Central de Venezuela.

Áreas de interés: Espacio de representación para el arte actual.