

JORGE IVÁN SUÁREZ, *Escenografía aumentada. Teatro y realidad virtual*, Madrid, Monografías RESAD, Fundamentos, 2010, 238 págs.

La fuerte presencia de las nuevas tecnologías que, sobre todo durante los últimos años, hemos visto aumentar de manera exorbitante en muchos ámbitos de nuestra sociedad y la constante influencia que ha tenido y que sigue teniendo en nuestros pensamientos y estilos de vida, son sólo algunas de las razones que han llevado al autor de este libro a reflexionar en torno a lo digital y su aplicación en la escena.

Jorge Iván Suárez, Doctor en Bellas Artes, actor, director y profesor, se plantea en este trabajo dos retos: por un lado, ofrecer un análisis crítico de las características de lo que hoy en día se entiende por virtualidad y la manera en la que ha sido englobada en lo social; por el otro, buscar un punto de contacto entre todo esto y la escena teatral.

El punto de partida es la constante, si no diaria, actualización de lo tecnológico y su forma de acompañar nuestras vidas durante siglos aplicándose en multitud de actividades sociales.

“Representar también es virtualizar”, afirma el autor al analizar el uso de diversos tipos de lenguajes que el hombre ha elegido, según las características de un determinado momento histórico, para comunicarse con los demás. De hecho, desde siempre, la necesidad de una apertura hacia los otros y de abandono de lo propio ha sido fundamental para acuñar aquellos códigos lingüísticos que posteriormente formarán la lengua tanto oral como escrita. El paso de lo mental individual a lo colectivo modificado es el primer ejemplo de proceso que ejemplifica la virtualización. De los dibujos primitivos se pasó a los signos gráficos, así como de la imagen al icono y del icono al significado. Y, gracias al mismo mecanismo que hace muchos siglos dio vida al lenguaje, hoy en día los emoticonos que se utilizan en Internet se han apoderado de un nuevo espacio lingüístico virtual.

Desde los tiempos del ábaco hasta los de los ordenadores personales, el hombre ha intentado transformar la realidad que le rodea al fin de progresar hacia una realidad mejor y solucionar necesidades básicas.

“El hombre siempre ha intuido que su concepto del mundo y de sí mismo es incompleto en cuanto a espacio e indefinido en cuanto a tiempo”: tras una larga historia de lo virtual, Jorge Iván Suárez nos ofrece un panorama del que ha sido el proceso de creación de

dispositivos cada vez más sofisticados y precisos. Desde los cascos, pasando por los guantes de datos o guantes sensibles al movimiento, hasta las cabinas inmersivas y el papel de videojuegos y robots: el autor se introduce en mundos sintéticos paralelos al físico a través de un sistema de realidad virtual basado en la interacción, en la inmersión –o la no inmersión– pasando por la simulación y la idea de temporalidad.

Por todo esto tiene que pasar antes de poder explicar lo que significa realidad virtual. “Mundos que se devoran”, así se titula uno de los párrafos del estudio y así lo ve su autor. Se trata de la posibilidad de combinar el ambiente real con otro virtual y, a través de esta superposición, interactiva en tiempo real y en tres dimensiones, activar y visualizar la información que interesa en un determinado momento.

Con respecto al espacio escénico, la naciente y siempre en continua evolución de la industria informática no puede más que aportar elementos nuevos e innovadores a la escena teatral. Si por un lado, nacen nuevas concepciones espaciales, por el otro el teatro actual no puede ignorar la posibilidad de un nuevo tipo de espectáculo con matices virtuales.

En esta propuesta se basa la tesis de Jorge Iván Suárez, es decir, en torno a la relación que se establece entre virtualidad y teatro, denominada en este trabajo *escenografía aumentada*, que a su vez se basa en un acuerdo entre lo tecnológico y lo teórico que ha sido durante siglos el pilar del hecho teatral. Actor, escena, drama, arquitectura escénica, etc., son todos elementos fundamentales que siguen teniendo un papel importante en el contexto escénico. Lo virtual no se crea sólo con la tecnología, sino que obedece a otras normas previas.

El espacio escénico, según el autor, va a ser el verdadero protagonista de la *escenografía aumentada*, ya que permite el desarrollo de diferentes modelos de escena más inmersivos e interactivos. La posibilidad de generar entornos inmersivos se debe a la adaptación de las tecnologías digitales en tiempo real que permiten, entre otras cosas, eliminar la distancia clásica entre espectadores y actores. En un ambiente sintético, sostiene el autor, las fuerzas que convergen sobre un cuerpo inmerso crean un escenario digital y sensible, gracias a la ubicación de sensores en la misma caja escénica y a su relación con el cuerpo del interactor.

Hasta ahora, la única interacción posible por parte del espectador ha sido el abandono de la sala teatral antes de que acabe la función. Sin embargo, Jorge Iván Suárez pone un ejemplo muy claro de inmersión: el intento de *La Fura dels Baus*. En este caso, sí se produce un cambio provocador en el guión teatral, pero con un resultado final más caótico que inmersivo.

Las reflexiones en este trabajo llevan al autor a hacer un propuesta teatral y digital a la vez. Base de todo esto es la posibilidad de intervención en el espacio arquitectónico teatral que abandona su estatus convencional fijo para convertirse en un nuevo espacio susceptible a las posibilidades que brinda la nueva tecnología de la virtualidad.

De todas formas, hay que tener en cuenta que en ningún momento se trata de un intento de romper con todo lo anterior ya que se guardan ciertas relaciones con el teatro tradicional. Propone el autor un teatro esférico donde el espectador pueda probar experiencias inmersivas o, por poner un ejemplo práctico, el uso de asientos del patio de butacas no fijos sino manipulables según el tipo de escena.

Otra propuesta interesante es la posibilidad de usar objetos renderizados en 3D, es decir imágenes en tres dimensiones generadas a partir de un modelo usando una aplicación informática, para que tanto el actor como el espectador puedan interactuar con las imágenes virtualizadas en el escenario según sus gustos y en tiempo real.

Lógicamente, este tipo de espectáculo necesita unas instalaciones muy diferentes a las que hoy en día estamos acostumbrados a ver en los teatros. Los dispositivos como los cascos 3D, los asientos con cámara compartida central y otros son solamente una parte del trabajo de adaptación necesaria para una correcta visualización de la escenografía aumentada aquí propuesta.

Es obvio que todas estas reflexiones “deben traer además nuevas maneras de enfrentarse a la creación escénica en general y a la interpretativa en particular”, subraya el autor, concluyendo su trabajo con una reflexión personal sobre el papel de lo virtual, es decir el de complementar y enriquecer el hecho teatral compartiendo un espacio ficcional “en el cual la escenografía es ese aspecto visual, emocional y ambiental que enriquece la historia”.

MARTINA PASTROVICCHIO
Universidad de Valladolid