

La Fura dels Baus i Playmodes. Crònica

Publicat per [Valentina Raffio](#) [1] el 31/10/2017 - 17:30 | Última modificació: 07/11/2017 - 22:22



La Fura dels Baus i Playmodes són dues propostes creatives que integren art i ciència sense cap mena de complexos. Pep Gatell i Santi Vilanova, creadors i representants de les iniciatives, han sigut els protagonistes d'un dels debats de l'eix sobre el *diàleg entre la cultura científicotècnica i la cultura artísticohumanística* de les jornades d'Interacció 17. En aquest col·loqui moderat per Lluís Reales, comunicador científic, s'han pogut abordar els diversos punts de connexió entre la creació artística i la creació científica en el món dels projectes interdisciplinaris.



D'una banda, La [Fura dels Baus](#) [2] neix l'any 1979 com a una **companyia de teatre experimental**. Ja des d'un principi, el seu objectiu era posicionar-se com un espai de fricció basat en la creació col·lectiva. Tanmateix, deu anys després del seu naixement, la introducció d'un nou artefacte canviaria radicalment la perspectiva artística de la companyia: el sintetitzador, un instrument electrònic que utilitza variacions de voltatge per a produir so.

Mitjançant l'ús d'aquesta eina **els artistes integrants de la companyia se n'adonen del potencial de la tecnologia per canviar la plàstica del cervell**. Tal com explica Gatell, l'imaginari creat a partir d'una [clàssica música de circ](#) [3] no té res a veure amb el que es pot obtenir a partir del [sintetitzador](#) [4]. L'experiment és fàcil, només cal tancar els ulls durant uns segons i escoltar peces de cadascun dels gèneres esmentats i veure quines imatges es generen en el nostre imaginari.

Des d'aleshores han passat gairebé quaranta anys i la Fura segueix estant més viva que mai. **En paraules de Pep Gatell, més enllà d'una aproximació interdisciplinària, aquest projecte artístic es tracta d'una experiència de supervivència**: "Qualsevol animal que no s'adapta al seu entorn està destinat a l'extinció. La Fura dels Baus ve d'un moment històric en què hi ha hagut canvis vertiginosos en l'àmbit tecnològic i als quals ens hem hagut d'adaptar per poder sobreviure". En aquest sentit, Gatell considera que **l'art necessita aquests estímuls per avançar**. Molt més tenint en compte que vivim en un moment en què la dinàmica social ha canviat radicalment i, per tant, l'art s'ha hagut d'adaptar a un nou paradigma. La reflexió plantejada és la següent: *si la vida és cada vegada més ràpida i carregada d'estímuls, per què l'art s'hauria de quedar a part?* Segons Gatell, **el tempo teatral convencional està molt antiquat i, per aconseguir un canvi, cal accelerar-ho per a que s'adapti a la nova dinàmica social**. El sintetitzador aconsegueix generar diversos estímuls i, conseqüentment, una experiència més contundent.

Aquesta aproximació trencadora entre el món del teatre experimental i el de la ciència ha convertit a la Fura dels Baus en pioners d'aquest àmbit. En contrapartida, Gatell comenta que **el fet de ser pioners representa carregar amb una tecnologia primitiva que la gent no coneix. Per això sempre cal jugar amb una barreja entre allò quotidià i allò avantguardista**. Un bon exemple d'aquesta aproximació és el vídeo promocional de la companyia, en el qual es barregen tots els elements característics d'aquesta fusió: llum i foscor, sons trencadors amb melodies identificables, seqüències d'imatges ràpides amb alguns flaixos impactats.



Segons Gatell, per poder aconseguir aquesta aproximació tan trencadora en què la ciència esdevé reflexió artística, és necessari **crear un entorn de col·laboració amb diferents professionals del món de la recerca**. Per això, des de la Fura dels Baus, ha calgut treballar en la creació de projectes interessants que puguin interessar a un ampli ventall de científics i investigadors. En aquesta mateixa línia, recentment la companyia teatral ha col·laborat amb el *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) per a la creació d'una [obra que reflexiona sobre el paper de la tecnologia en la societat actual](#) [5]. En aquesta, s'han utilitzat dues teories científiques com a motor de l'obra i font d'inspiració: la teoria de l'eixam, segons la qual amb pocs odres i molt simples es poden obtenir respostes molt complexes, i la teoria dels objectes, segons la qual les persones es classifiquen segons gustos compartits sobre uns determinats objectes. A partir d'aquestes dues idees es va crear un espectacle basat en la

interacció amb el públic. **L'objectiu era generar una resposta emocional en els espectadors: fer que s'enfadin, que es sorprenguin, que col·laborin.**

D'altra banda, [Playmodes](#) [6] es defineix com un **estudi de recerca audiovisual que utilitza tecnologia d'elaboració pròpia per crear projectes de nou format**. Santi Vilanova destaca que el projecte prové d'una generació *filla de la informàtica personalitzada* per la qual el treball amb les noves tecnologies resulta del tot natural. En un primer moment, Playmodes es va centrar en la idea de traspassar la frontera entre la pantalla i el món real. D'aquí sorgeixen els primers **projectes de mapping com a eines de denúncia social**. També es va experimentar amb el **concepte de música visual, és a dir, entrelaçar el so amb colors, tonalitats, llums i ombres**. Però arribats a un determinat punt de la seva trajectòria, l'evolució del projecte creatiu no es corresponia amb les possibilitats ofertes per les eines existents. Va ser llavors quan des de Playmodes es va plantejar la investigació i creació de l'instrumental necessari per al desenvolupament dels projectes com a part del procés creatiu.



Un dels exemples més destacats d'aquest paradigma és [Cluster, una instal·lació immersiva de llum basada en algoritmes](#) [7]. En un moment en què les instal·lacions de Fabra & Coats estaven abandonades, **Playmodes es planteja crear un projecte per explorar la relació entre espai, temps i percepció**. La idea de base era poder controlar la llum i el so de forma simultània mitjançant l'ús de 3.456 oscil·ladors de freqüències. D'aquesta manera es generava un entorn en què les columnes de la nau s'il·luminaven alhora que a la sala es produïen diversos sons. En aquest projecte, la unió d'arquitectura, so i percepció aconseguia crear una atmosfera totalment irreal. En paraules de Vilanova: **"Era molt curiós veure la reacció de la gent en veure's immersa en un espai com el de Cluster, un entorn que mai existiria a la realitat**. Estem parlant, per tant, d'un espai imaginari. En aquest context la gent reacciona de la manera més rara que et puguis imaginar. És més, alguns començaven a ballar i altres es tornaven una mica bojos. Com si l'entorn alliberés el seu subconscient".

Etiquetes: arts i creació

Etiquetes: cultura digital

• [8]



URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2017/fura-dels-baus-playmodes>

Enllaços:

- [1] <https://interaccio.diba.cat/members/raffiova>
- [2] <https://www.lafura.com/>
- [3] https://soundcloud.com/musicadecirco_bochitoshow/musica-de-circo-1
- [4] <https://soundcloud.com/zurdok/sets/hombre-sintetizador-1>
- [5] <https://www.youtube.com/watch?v=F1enDmTd9yA>
- [6] <http://www.playmodes.com/>
- [7] <http://playmodes.com/web/cluster-mira/>
- [8] <https://interaccio.diba.cat/node/7268>