

Universidad Nacional de Córdoba

Facultad de Artes

Doctorado en Artes

## **El actor en la realidad virtual**

*Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación.*

Tesis doctoral presentada por Lic. Anabel Paoletta

Director: Dr. Miguel Santagada

Abril- 2019

A mi familia, amigos por todo  
el cariño y apoyo recibido.

## **Agradecimientos**

El presente trabajo de investigación en arte teatral fue posible gracias al acuerdo interuniversitario que se estableció durante el 2010 entre la Secretaria de Posgrado de la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires y la Secretaria de Posgrado de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba.

Expreso mi sincero agradecimiento a mi director de tesis Dr. Miguel Santagada, por haberme transmitido su entusiasmo por el tema de estudio, por los consejos recibidos desde los inicios del trabajo de investigación que ayudaron a definir los planteos de este estudio; al Secretario de Investigación y Posgrado de la UNCPBA por su gestión y compromiso hacia la formación continua de los docentes-investigadores; a los integrantes del Departamento Historia y Teoría del Arte, y del Departamento de Teatro. A los investigadores del Núcleo de Estudios de Teatro, Educación y Consumos Culturales- TECC. En especial al grupo de investigación “Cruces y entramados entre arte, cultura y sociedad. Experiencias en las artes escénicas y audiovisuales en la Argentina reciente” y al grupo “Bases teóricas y metodológicas para la producción de audiotextos”, por los intercambios bibliográficos; y a todos los que han intervenido.

Quiero añadir mi profunda gratitud a los colegas artistas con los que desarrollamos una Muestra Laboratorio: A mi amiga y Coordinadora de la Sala INCAA- Unicen Prof. Carla Martínez, a los actores María Eugenia Piotti, Lucia Cincueragni, María Pérez, Jorge Lester, Jorge Montagna y Mario Ballesteros; a los realizadores audiovisuales Nicolás Losteau, Sebastián Nieto Farías, Alejandro Ramírez Llorens, Eduardo Martínez; a los artistas María Alejandra Guerrero, Andrea Carreño y Lucas Moisas.

Al Ing. Claudio Aciti por el impulso y amor incondicional. A Charo que ilumina nuestras vidas. A todos ellos, muchas gracias.

**Título: El actor en la realidad virtual.** *Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación.*

**Autora:** Lic. Anabel Paoletta

## **Resumen**

La presente investigación explora el conocimiento sobre las experiencias de aplicación e influencia del desarrollo tecnológico en el arte. Específicamente sobre el tema Teatro e interacción tecnológica en los casos de teleperformance y teatro inmersivo. Este estudio propone como objetivo caracterizar el cuerpo poético en la escena teatral con intervención tecnológica y estudiar su modo de funcionamiento, elaborando un marco descriptivo acerca de la técnica de actuación que se emplea en la creación de las escenas con interacción tecnológica.

En este proyecto se realiza una comparación de las conceptualizaciones sobre el cuerpo, la corporeidad e imagen (Matoso: 2001), el cuerpo poético (Dubatti: 2011), el nuevo antropomorfismo (Santaella: 2007), el organismo Cyborg (Haraway: 1991), respecto de la presentación de teorías referidas a la incorporación de los recursos tecnológicos desde la perspectiva de Machado (2003) Ascott (2003) Levy (2007). Las observaciones del nivel de la realidad, lo imaginario, lo simbólico y lo virtual en relación al cuerpo del actor se estudia desde la perspectiva filosófica de Deleuze (2005)

Los resultados de este estudio revelan que la escena teatral con intervención tecnológica es denominada tecnoescena y el actor es considerado un cyborg. En los casos de teleperformance y Teatro inmersivo, los rasgos del cuerpo poético se mantienen en la presencia del cuerpo del actor en la escena teatral. Mientras que el actor al manipular su avatar tiene una conciencia diferida sobre su corporeidad. Se advierte el empleo de una multiplicidad de métodos de actuación por parte del actor para producir una escena de teatro posdramático.

La investigación sustenta, entre otras implicaciones, la necesidad de incorporar al plan de producción de obras teatrales de la región centro-sur de la Provincia de Buenos Aires, los recursos técnicos y tecnológicos desde el inicio del proyecto con el fin de generar una experimentación significativa que se traduzca en escenas de teleperformance y teatro inmersivo.

**Palabras claves:** Actor- Teatro posdramático- Teatro inmersivo- Teleperformance

## Índice

Introducción.....	1
<b>Presentación del Marco teórico- metodológico.....</b>	<b>7</b>
CAPITULO I: Estado de la Cuestión .....	14
<b>1.1 Interacción entre Arte y Tecnología .....</b>	<b>14</b>
1.1.1 Arte y tecnología en las vanguardias del siglo XX. ....	26
1.1.2 Experimentaciones artísticas de los años sesenta. ....	40
1.1.3 El arte de lo inmaterial. ....	50
1.1.4 Arte y tecnología en la escena teatral.....	55
1.1.5 Teatro, tecnología y las nociones del espacio y el tiempo. ....	63
<b>Conclusiones.....</b>	<b>72</b>
CAPITULO II: Estado del arte. ....	75
<b>2.1 Obras Multimediales.....</b>	<b>75</b>
2.1.1 Teatro y multidimensionalidad.....	75
2.1.2 Teatro posdramático .....	84
2.1.3 Experiencias laboratorio.....	100
2.1.4 Tecnoescena .....	106
<b>2.2 Precedentes de la tecnoescena. ....</b>	<b>111</b>
Intertextualidad .....	111
Teleperformance .....	120
<b>2.3 Antecedentes en el teatro argentino.....</b>	<b>126</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>153</b>
CAPITULO III: Marco Teórico .....	156
<b>3.1 Interacción inteligente.....</b>	<b>156</b>
3.1.1 Teleperformance.....	165
3.1.2 Teatro inmersivo.....	171

<b>3.2 El Actor.</b> .....	180
3.2.1 El cuerpo del actor. ....	191
3.2.2 Cuerpo y virtualidad. ....	193
3.2.3 Cuerpo del actor y virtualidad. ....	201
3.2.4 Identificación del actor y la realidad virtual. ....	209
3.2.5 El abordaje actoral y la realidad virtual. ....	213
<b>3.3 Teorías de actuación.</b> .....	216
3.3.1 Influencia de la vanguardia europea en las prácticas escénicas de los ´60. ....	216
3.3.2 El Teatro de la crueldad. ....	219
3.3.3 El actor santo. ....	222
3.3.4 Teatro de estados. ....	227
<b>Conclusiones.</b> .....	242
<b>CAPITULO IV: Estudio de los casos.</b> .....	248
<b>4.1 Tecnoescena en el teatro universitario.</b> .....	248
4.1.1 Análisis de las experiencias. ....	252
<b>4.2 Análisis de Tecnoescena.</b> .....	264
4.2.1 Latido-Sentido de Belén Errendasoro y Darío Gunset. ....	264
<b>4.3 Análisis de Teatro Inmersivo.</b> .....	275
4.3.1 Spam de Rafael Spregelburd. ....	275
<b>4.4 Análisis de Teleperformance.</b> .....	301
4.4.1 Odiseo.com de Marco Antonio de la Parra .....	301
<b>Conclusiones.</b> .....	328
<b>Conclusiones finales y perspectivas futuras.</b> .....	333
<b>Bibliografía</b> .....	341

# Introducción

El trabajo de Tesis que se presenta responde al interés sobre el estudio de la interacción entre la tecnología de la información y comunicación y el campo del arte. Para ello se recupera en el Capítulo II el registro de experiencias de cruce y contacto entre distintos tipos de tecnología<sup>1</sup> y diferentes disciplinas artísticas, durante el proceso recorrido desde la segunda mitad del siglo XX hasta principios del siglo XXI. Se pone énfasis en el tratamiento de los recursos y las experiencias performativas que se fueron dando en del campo teatral, al establecer un vínculo con las tecnologías de la información y la comunicación.

Algunas experiencias del teatro en interacción con la tecnología fueron nombradas teleperformance y teatro inmersivo. La teleperformance consiste en un espectáculo teatral que se escenifica al menos en dos espacios de manera simultánea, en ambos lugares una parte del elenco está físicamente presente y la otra aparece proyectada en imagen virtual.

El teatro inmersivo se refiere a un estado de concentración por parte de los actores y espectadores que se sumergen en el mundo escénico creado; toda obra teatral es inmersiva y por ello se estudiarán los casos extremos donde se utilice la tecnología para crear un entorno escénico envolvente, o donde se diseñe una estructura de obra que involucre al espectador y lo sumerja en la misma búsqueda que los actores.

El objetivo de este estudio propone describir las características del cuerpo poético en la escena teatral con intervención tecnológica y estudiar su modo de

---

<sup>1</sup> La palabra tecnología viene del griego τέχνη (tekhné = arte, técnica u oficio, ver: técnica) y λόγος (logos = estudio, discurso, tratado, como en: biología y epistemología) Es el Conjunto de instrumentos, recursos técnicos o procedimientos empleados en un determinado campo o sector.



funcionamiento, elaborando un marco descriptivo acerca de la teoría de actuación que se emplea en la creación de dichas escenas con interacción tecnológica.

La necesidad de estudiar el tema surge de una investigación anterior, donde se abordó la influencia de la producción de imágenes de luz en el quehacer del artista contemporáneo, analizando el desarrollo del arte conceptual de las vanguardias tardías del siglo XX hasta llegar a la producción de la técnica light painting. Se puntualiza en la experiencia estética del espectador contemporáneo, en la implementación de los medios tecnológicos empleados como la fotografía y el videoarte y en la acción de pintar del artista, considerando que el término arte deriva del latín *ars* que significa habilidad y está referido a la realización de acciones que requieren una especialización o una habilidad técnica.

La técnica del Light Painting permite que el diseño, el estilo y la figura que el artista elabore sean de improvisación, de total impronta personal. Las producciones, que a pesar de ser efímeras se capturan con una cámara fotográfica, luego son exhibidas y analizadas como una obra artística en sí misma.

Al emplear la técnica de dibujos con luz, el artista ya no es aquel de la concepción romántica individualista e incomprendido, el artista es sujeto y objeto de la obra que representa, por ello requiere tanto un aprendizaje de habilidad técnica como uno que englobe la expresión de una visión particular del mundo. Sin embargo, es el artista el que reivindica su posición como ente creador, hilvanador de conceptos estructurados o no, capaz de dar al arte nuevas connotaciones. Es por esto que el sujeto se funde con el objeto en la expresión artística contemporánea.

Al momento de la ejecución por parte del artista el pensamiento del hombre se transporta, toma conciencia y como espectador imagina un objeto detrás de otro, generado por diversas técnicas en la búsqueda de esta nueva forma de expresión mediante la utilización de la luz y la fotografía. La técnica entonces, aporta al arte un cambio en la esencia y en la forma. Es un arte acorde con las exigencias del

espíritu nuevo, para satisfacer a las apetencias del hombre formado en la necesidad de acción, en la convivencia con la mecánica y la informática, que le imponen un dinamismo constante.

Entre las tecnologías desarrolladas durante el siglo XX se hace referencia a las que surgieron alrededor de los años 70 que han sido distinguidas como nuevas tecnologías. Durante esta década se produjeron grandes avances tecnológicos sobre la información y comunicación, progresos significativos en la fabricación de máquinas automáticas y computadoras, como también importantes adelantos realizados por la informática a través de los sistemas de información inteligentes.

Las tecnologías de la información y la comunicación (Ascott; 2003), son el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información. Materializadas a través de las computadoras, internet y las telecomunicaciones que por medio de los programas informáticos y las redes convierten, almacenan, administran, transmiten y encuentran información.

La cibernética (Ascott: 2003) es un campo interdisciplinario que intenta abarcar el ámbito de los procesos de control y de comunicación (retroalimentación) tanto en máquinas como en seres vivos; estudia estos sistemas de comunicación y de regulación automática de distintos mecanismos y las conexiones nerviosas de los seres vivos, para aplicarlos a sistemas electrónicos y mecánicos que se parecen a ellos.

Mientras que la informática (Ascott: 2003), también denominada Inteligencia artificial o Sistemas inteligentes o Razonamiento computacional, se puede definir como la ciencia que se encarga del estudio de la obtención de información por medios automáticos. Es decir que se encarga de procesar los datos (conjunto de objetos que se deben dar a una cierta máquina para que los procese) para suministrárselos a un medio automático (máquina capaz de procesar los datos de

manera autónoma) para que elabore resultados y provea de nueva información. Este desarrollo de máquinas inteligentes, como robots y otros dispositivos utilizados en implantes, están destinados a acompañar y complementar con tareas predeterminadas la vida cotidiana del ser humano en diferentes entornos.

Es importante distinguir la cibernética y la informática porque invitan a reflexionar sobre la influencia de la tecnología en relación al aspecto geográfico, cultural y cognitivo; al mismo tiempo que permiten sustanciar conceptos que surgen en el estudio de los casos específicos de interacción entre arte y tecnología, tales como inmersión, teleperformance, simulación, avatar y cyborg.

El punto de interés en desarrollar una investigación en torno a los casos de teleperformance y teatro inmersivo, se genera a partir de la condición de actualidad y novedad que ellos representan para el ambiente artístico regional y nacional. Se le suma a ello, el estado incipiente del material bibliográfico y documental que refiera a las experiencias mencionadas.

Por tales razones esta tesis se propone como meta fundamental generar información documentada en torno al tema Teatro e interacción tecnológica, los casos de teleperformance y teatro inmersivo.

Durante la última década del siglo XX las nuevas tecnologías de la imagen han modificado la escena teatral incorporando la proyección de imágenes virtuales que reflejan diferentes espacios del mundo. Copias seriadas de sus protagonistas, gigantografías, mundos fractales que interrumpen la continuidad del espacio ficcional hasta provocar una metamorfosis en la estructura de la obra teatral que, complejiza todo el sistema y mantiene la acción dramática en una crisis permanente.

Los casos de teleperformance y teatro inmersivo más relevantes en el plano internacional se encuentran en el trabajo realizado en centros de investigación y

laboratorios, donde se desarrollaron producciones escénicas con incorporación de tecnología, cuyo propósito es ampliar las posibilidades en ambos campos.

La inclusión de los soportes tecnológicos en el espacio escénico modifica la percepción de la teatralidad en las obras donde la telecomunicación conecta espacios distantes en un mismo espectáculo, y donde el cruce de rasgos que caracterizan lo local deja ver las transformaciones culturales que percibimos como hibridez. En la nueva escena mediada tecnológicamente se incorpora la imagen digital que materializa lo virtual. Las proyecciones de estas imágenes están constituidas por la transducción de los elementos codificados que componen el mundo actual, pero son de diferente naturaleza porque generan una nueva presencia. La interacción con las imágenes digitales produce un cambio de paradigma en la labor del actor.

En este nuevo universo el cuerpo del actor se ve interpelado, modificado cualitativamente, ya que dialoga con los distintos estímulos tecnológicos que, en palabras de Toscarelli (2008) hacen de “la puesta en escena un organismo heterogéneo, rizomático y en constante transformación, similar al proceso molecular dentro del cual la representación tradicional ya no tiene cabida” (.414)

Estas experiencias proponen al actor una metodología de trabajo diferente a la empleada hasta el momento, ya que la escena ha sido modificada por los mencionados recursos tecnológicos, a través de los cuales interactúa el actor en una teleperformance y en las puestas de teatro inmersivo.

A partir de estos postulados nace la inquietud de reflexionar sobre el sistema de puesta en escena y la corporeidad del actor que establece el teatro dramático, para plantear como problema la modificación de características específicas de la puesta en escena cuando existe una mediación tecnológica, la alteración de las características que definen la corporeidad del actor en ese espacio de realidad virtual que ocupa parte de la escena, y consecuentemente, la variación en el empleo de las técnicas de actuación que emplea el actor. En estas escenas, la acción de manipular

los recursos tecnológicos, es considerada un impulso que permite generar variaciones en la acción del actor.

Surgen entonces interrogantes que hacen pensar la puesta en escena como una tecnoescena, y al actor que se expresa en ella como un cyborg.

La segunda pregunta apunta a pensar que el cuerpo poético<sup>2</sup> en el espacio virtual está compuesto por algoritmos que se retroalimentan del cuerpo del actor en la escena actual.

En virtud de dichos interrogantes, se plantea un objetivo que se orienta a caracterizar el cuerpo poético en la escena teatral con intervención tecnológica y su imagen virtual para estudiar su modo de funcionamiento, con la intención de elaborar un marco descriptivo acerca de la técnica de actuación que se emplea en la creación de las escenas con interacción tecnológica.

Este estudio pretende indagar la metodología aplicada en la creación escénica referida a la utilización de tecnologías. Explicar el proceso a través del cual se producen obras de teatro inmersivo y de teleperformance; como también analizar la construcción del cuerpo del actor en el medio virtual.

Como aporte al estudio del teatro inmersivo y la teleperformance, se programa construir una investigación general que sirva como punto de partida para la realización de investigaciones futuras.

---

<sup>2</sup> “El cuerpo poético es el espesor ontológico de la unidad de materia-forma que posee el ente poético, diverso del cuerpo/ los cuerpos (unidades de materia forma) de la realidad cotidiana. (...) El cuerpo poético se articula internamente en un cuerpo pre semiótico y tres cuerpos semióticos: signo de sí, universo referencial y signo de signo”. Dubatti (2014:27)

El aspecto central de esta Tesis, reside en estudiar la actividad del actor creador en la construcción del espectáculo teatral en permanente interacción con el recurso tecnológico, que mediante su accionar da visibilidad a la escena multidimensional.

La propuesta implica un nuevo paradigma en la concepción de la realidad que necesariamente transgrede los conceptos del tiempo y el espacio de la ciencia moderna. En las experiencias que se analizan se dan los tres órdenes del tiempo, porque permiten la simultaneidad de los elementos que hacen a una de las lecturas del tiempo relacionando pasado, presente y futuro. También permiten el constante devenir entre pasado y futuro e incluye el intervalo que dura el momento mismo del presente. (Deleuze: 2005)

Tanto la acción del actor en escena, su imagen en tiempo pasado y su imagen virtual comparten la ruptura de la sucesión cronológica y la representación indirecta del tiempo, porque dentro de la misma puesta en escena teatral todas las imágenes se comunican entre sí, pero cada una conserva las singularidades que las identifican.

### **Presentación del Marco teórico- metodológico.**

La aproximación al estudio de las propuestas escénicas mediadas por la tecnología de la comunicación y la información, requiere poner en consideración el carácter interdisciplinario del objeto de estudio y la escasez de abordajes teóricos específicos en el tema. En este sentido, se propone implementar como metodología el cruce de los distintos enfoques teóricos que se corresponde con el abordaje interdisciplinario del objeto de investigación presentado.

Se toma como punto de partida la práctica del desmontaje teatral (Diéguez: 2009, Kartun: 2009, Valenzuela; 2012) para proponer una modalidad de trabajo considerada como Desmontaje transdisciplinar (Cotaimich: 2013) que combina investigación científica y producción artística. Esta modalidad se basa en el diálogo entre los

aportes de distintas disciplinas científicas y artísticas, relacionando las contribuciones del campo de la informática y la cibernética, la filosofía y la historia, el teatro, la performance y las teorías de actuación.

Metodológicamente se desarrollan búsquedas bibliográficas, observaciones participantes de performance, entrevistas abiertas a los artistas, análisis de material documental basado en textos, pinturas, fotografías y video registros de obras.

La línea de acción que se sigue muestra en el transcurso del siglo XX distintos momentos de interacción entre el arte y la tecnología hasta llegar a las producciones de principio del siglo XXI, referenciando puntualmente la teleperformance y el teatro inmersivo. Para encarar el estudio de las experiencias antes mencionadas, se analizarán conceptos inherentes a cada enfoque disciplinar que se detallan a continuación.

En primer lugar se recurrirá a los estudios sobre la realidad y realidad virtual desde la perspectiva filosófica que Gilles Deleuze (2005) propone en *La lógica del sentido*. Específicamente, se focalizará en la concepción de *cronos*, que comprende lo limitado que mide la acción de los cuerpos como causas y el estado de sus mezclas en profundidad; y del *aion*, que supone la existencia de un pasado y un futuro ilimitados, que se hacen a cada instante del presente y por lo tanto le garantizan una perpetuidad ilimitada. También se considera el modelo rizomático (Deleuze-Guattari. 1987) que brinda la posibilidad de organizar los elementos desde una lógica descentrada y aleatoria, para efectuar las observaciones del nivel de la realidad, lo imaginario, lo simbólico y lo virtual en relación al cuerpo del actor en escena y la interacción con su proyección virtual.

En segundo lugar se retoma la definición de las tecnopoéticas, citadas en el trabajo de Kozak (2012) en *Tecnopoéticas Argentinas*. En dicho trabajo se precisa la segunda perspectiva sobre el arte de la performance (performance art), como expresión que tiene un punto de encuentro de diversas disciplinas en una amplia

gama de experiencias donde prima la idea de evento y acción. El artista devenido en performer ostenta no solo su presencia física, sino también la propia experiencia biográfica interpelando de forma directa al espectador y su experiencia de vida.

Sobre el estudio del contexto en el que se adoptan las tecnologías a la producción artística, se discute la perspectiva de Machado (2003) que plantea la incorporación de las tecnologías al campo del arte contemporáneo como una estrategia política por parte del Estado, para reafirmar la hegemonía de otras realidades socioeconómicas denominadas potencias mundiales. Las nuevas tecnologías se anexaron a la producción artística sin una problematización, es decir, como pura imitación, desatendiendo la posibilidad de generar criterios propios de utilización y evaluación.

Se revisa la postura de Katherine Hayles (1999) que teoriza sobre la historia de la tradición cibernética y establece que el momento contemporáneo se encuadra en la relación del sujeto y la virtualidad. Basada en la teoría de la autopoietica que determina que el observador es el que crea el entorno, el centro de interés de la cibernética cambia del sistema observado al sistema del observador.

También se recupera la propuesta de Roy Ascott (2003) que explora la relación entre el individuo, la comunidad y la telemática, determinando la existencia de una “arquitectura inteligente” que, constituye el medio que permite la expansión de la percepción y la conciencia humana, donde se produce el intercambio de información entre el individuo y la comunidad.

Y se pone en consideración la propuesta de Pierre Lévy (1999, 2007) que concibe la virtualización como una dinámica no opuesta a lo real, sino que se define como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual.

Las nociones de cuerpo, corporeidad e imagen corporal son abordadas desde los estudios de Elina Matoso (2004) para analizar la representación de la imagen



corporal individual, como una construcción que revela el potencial expresivo en tensión con el entorno.

De este modo Matoso establece una analogía entre lo humano y la naturaleza, al comparar las partes corporales como las extremidades, la parte superior del tórax o el Sistema Circulatorio con aspectos geológicos del territorio, que pueden ser los cauces de ríos y la formación de elevaciones montañosas. Con esta analogía, la propuesta conduce a analizar el cuerpo del actor que adquiere dimensión escénica como poblado de roles que lo habitarán internamente, hasta que consiguen una identidad propia (.73)

También se convoca la teoría del cuerpo poético que Jorge Dubatti (2014) propone como estudio de la singularidad de la poiesis en el acontecimiento teatral. La Teoría del cuerpo escénico establece los parámetros que definen al cuerpo del actor en el acontecimiento teatral como “cuerpo poético”, vale decir el momento preciso de la acción en la escena teatral que propicia el convivio y genera la poiesis.

Dubatti indica que un “acontecimiento teatral se constituye en tres sub acontecimientos: el convivio, la poiesis, la expectación” (2012: 35) donde “confluyen tramas paralelas que coexisten en su heterogeneidad y a la par se fusionan en el cuerpo poético”: mencionando la presencia de materiales de la realidad cotidiana, la presencia metafísica, el trabajo como materia sea físico o interno (mental o emocional) (2014:29)

Al actor como fundamento pragmático del acontecimiento teatral, Pavis (2005) lo ha denominado *performer*, por ser un cuerpo poético que acciona produciendo una poiesis específica, al re- enunciar desde su cuerpo textos que pertenecen a otros.

Aunque con un propósito diferente, Karina Mauro (2011) en su trabajo “El Yo Actor como identidad narrativa compartida”, también define al actor como sujeto

que crea nuevos universos y asegura que posee una identidad que lo define como tal: Yo Actor.

Para Mauro las acciones que el actor propone para crear la escena, indagar y encontrar las cualidades del rol a presentar, tanto dentro como fuera del espacio teatral, son parte del trabajo cotidiano del actor y forman parte de su identidad, a la que denomina Yo Actor.

El concepto de Yo Actor permite identificar a cada intérprete como un artista singular de la cultura mientras dura el momento de la actuación; vale decir que si bien esta identidad lo acompañará siempre independientemente del rol que requiera presentar, la misma se manifiesta durante el abordaje del mismo, de manera fugaz y efímera.

Con la presentación de teorías referidas a la incorporación de los recursos tecnológicos en relación al cuerpo, y los condicionamientos que producen nuevas formas de la escena teatral se pone en discusión la teoría de Lucia Santaella (2007) que piensa el cuerpo desde una perspectiva psicológica y cultural, y afirma que la espectacularización del mismo es provocada por la intervención tecnológica. La proliferación de imágenes del cuerpo en los medios estimula su postura omnipresente en la cultura actual.

Santaella considera la presencia del cuerpo tecnologizado y realiza una clasificación sobre el concepto de nuevo antropomorfismo, para definir la existencia de los distintos estadios del cuerpo en entornos artístico-tecnológicos: El Cuerpo conectado en las redes. Los Cuerpos de los avatares. El cuerpo de la inmersión híbrida sumergido permanentemente en un entorno virtual volátil que cambia de acuerdo a los movimientos de sus cuerpos. El cuerpo en la telepresencia, generado por la aplicación de la tecnología que permite que los cuerpos situados remotamente puedan recibir un feedback sensorial como si estuviesen realmente en la locación remota.

Desde otra perspectiva, Donna Haraway (1991, 2018), en su *Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado* piensa la interrelación del humano con la mediación tecnológica como la constitución de una nueva existencia que define como Cyborg, que supone finalizar con la concepción dualista en las distintas criaturas de la sociedad, desde lo femenino/masculino, hombre/máquina hasta lo físico/ no físico, denotando la ambigüedad en la delimitación de la imagen del cuerpo del actor, como física con un cuerpo históricamente constituido, y no física con una composición etérea del cuerpo al estar presente de manera virtual.

Por otra parte, se trabaja con la perspectiva de la poética Comparada, que asume la entidad convivial, territorial y localizada del teatro. Lo cual propone el estudio de los fenómenos teatrales considerados en su territorialidad, por relación y contraste con otros fenómenos teatrales, territoriales y supraterritoriales, así como en su historicidad a partir de observaciones de necesidad y posibilidad histórica (Dubatti; 2014: 23)

Con el objeto de reflexionar sobre la existencia de una técnica de actuación que permita abordar la escena tecnologizada, se analiza la influencia de las vanguardias europeas en las distintas técnicas de actuación empleadas durante los años sesenta en Argentina y su permanencia o reelaboración en la nueva escena con intervención tecnológica.

De este modo, se analiza detalladamente el trabajo performativo en las obras *Sueño*, *Carmelinda* de Alejandro Finzi; *Luzazul* de Rakhil Herrero; *Disparate* de Guillermo Yanicola; *HD Alta definición*, creación colectiva; *Mutar* y *Transmutar*, creación colectiva; *Latido-Sentido* de Belén Errendasoro y Darío Gunset; *Spam* de Rafael Spregelburd; *Odiseo.com* de Marco Antonio de la Parra, para analizar cada puesta en escena en relación al grado de interacción que se establece con los recursos y dispositivos de la tecnología de la comunicación y la información.

Atendiendo a Lhemann cuando explica que el teatro posdramático se circunscribe al proceso de creación de la puesta en escena y a la escenificación propiamente dicha, sus mecanismos escénicos no pueden determinar un canon porque cada puesta en escena es única con su proceso de creación particular. De este modo la ausencia canónica impide analizar las obras pos dramáticas desde el diseño de un sistema particular.

El énfasis del análisis recaerá en las transformaciones estructurales de las puestas en escena pos dramáticas, específicamente en los casos de la teleperformance *Odiseo.com* de Marco Antonio de la Parra y del teatro inmersivo *Spam* de Rafael Spregelburd y en el desempeño del actor, entendido como un cyborg en interacción con su avatar.

# CAPITULO I: Estado de la Cuestión

## 1.1 Interacción entre Arte y Tecnología

El desarrollo y la evolución de las técnicas a través de las cuales se llevaron a cabo las experiencias de interacción entre arte y tecnología se inician en conformidad con la definición de la modernidad de Simmel. Para dicho autor la modernidad es una experiencia del presente inmediato donde el poder del dinero reduce todo a fragmentos. La definición “se centra sobre la transformación de la experiencia del tiempo como transitorio, del espacio como fugaz y de la causalidad como accidental” (Glusberg; 1993: 22) Aunque a la vez preserven las nociones que indican la ubicación física y temporal del espacio cartesiano.

Luego, una nueva mirada sobre estos tres elementos fue adoptada por el ejercicio de las vanguardias del siglo XX, desde donde el poeta y teórico Guillaume Apollinaire anuncia el rechazo a la concepción disociada del tiempo y el espacio.

Entender al espacio en el orden del arte moderno implica considerarlo como un proceso dinámico que depende del tiempo. Es decir que en este proceso dinámico el espacio tiene variaciones debidas al transcurso de una temporalidad lineal, y en este sentido se emplea la idea sobre la imposibilidad de repetir una experiencia. Por ejemplo nunca se volverá a ver el mismo paisaje porque éste forma parte del espacio y como tal es modificado en el transcurrir del tiempo lineal.

Sin embargo, la propuesta de Lyotard (1987) sobre la condición de posmodernidad, designa el estado de la cultura luego de las transformaciones que en el siglo XIX se dieron en el campo de las ciencias y el arte en las sociedades más desarrolladas, cuando afirma que:

“El saber postmoderno no es solamente el instrumento de los poderes. Hace más útil nuestra sensibilidad ante las diferencias, y fortalece nuestra capacidad de soportar lo inconmensurable. No encuentra su razón en la homología de los expertos, sino en la paralogía de los inventores (...) Indica un cambio en los estatutos del saber” (.5)

Lyotard, en oposición a las metanarraciones de la modernidad promueve la existencia de otro tipo de conocimiento sobre el espacio, brindando la posibilidad de considerarlos como ámbitos que no son en sí lugares antropológicos, es decir itinerarios geométricos o caminos que conducen de un lugar físico a otro y han sido trazados por los hombres. “Lugares donde los hombres se reúnen (...) y que definen a su vez un espacio y fronteras más allá de las cuales otros hombres se definen como otros con respecto a otros centros y otros espacios.” (Augé; 1993: 62) Sino que son espacios habitados a través de una red interconectada por los medios de comunicación.

Tanto el espacio como la red que interconecta los usuarios son producidos por información que se materializa a través de la simulación de la imagen o el sonido digital, por lo tanto habitarlo supone más una percepción o estado mental que una experiencia física, y por ello la permanencia en esta red es de carácter efímero.

La percepción se entiende habitualmente como el proceso cognitivo inicial por el que se construye conocimiento fundamentado en la experiencia con nuestro entorno inmediato.

Munar, Roselló, Maiche, Travieso y Nadal en (Munar *et al*; 2008:71) explican que desde la neurociencia tradicional se mantiene una tesis ‘realista’ que enuncia la necesidad de contar con un mundo externo a la mente, con una realidad física que es el objeto de la percepción. Según una definición dogmática del realismo, los objetos externos y sus propiedades existen con independencia del perceptor, incluso cuando no son percibidos por nadie. Lo cual supone una existencia previa del entorno que

opera sobre las percepciones y los pensamientos del sujeto y que es entendida como la “realidad más inmediata”.

Desde la perspectiva del sujeto que experimenta y significa, Deleuze propone pensar las relaciones entre las cosas, es decir que reflexiona sobre la relación entre la experiencia del sujeto y “lo dado”. En sus primeros estudios Deleuze (1953) comenta que “el sujeto se constituye en lo dado. Y si el sujeto se constituye en lo dado, no hay, en efecto, un sujeto distinto de la práctica” (.115) Amparado en la propuesta del empirismo, cita a Hume cuando dice que lo dado es una “colección de percepciones”, porque está compuesto por el conjunto de lo que aparece, es lo preexistente al sujeto.

Deleuze afirma que el dualismo empirista se cumple en los poderes de la Naturaleza y los principios de la naturaleza humana, porque cree que “Será necesario pensar como un acuerdo la relación entre la Naturaleza y la naturaleza humana, entre los poderes que están en el origen de lo dado y los principios que constituyen a un sujeto en lo dado” (.121) El sujeto se constituye por la pasión, en tanto que la relación con la Naturaleza o lo dado, es una posibilidad que pertenece al ámbito de la asociación. Por lo tanto la experimentación de lo dado le permite al sujeto constituir su subjetividad y, significar y representar la realidad. Para Deleuze la realidad es la creación de sentido que se establece de una relación directa entre el lenguaje y los cuerpos que habitan lo dado, o en palabras de Munar *et al*, la realidad más inmediata.

Consecuentemente Deleuze dice que la realidad es una multiplicidad compuesta de elementos actuales y virtuales. Determina que así como todo objeto actual está envuelto en una niebla de imágenes virtuales, una percepción actual está envuelta en una nebulosa de imágenes virtuales que se distribuyen a su vez en un orden de lo virtual más elevado, donde se hacen y deshacen. Las imágenes virtuales reaccionan sobre lo actual, ya que la actualización de lo virtual constituye el objeto actual. Ambos, objeto e imagen son virtuales y componen el plano de inmanencia donde se disuelve el objeto actual. Sin despegarse de lo dado, el plano de inmanencia es el

plano de los acontecimientos y las singularidades que, al actualizarse, se encarnan en el estado de las cosas en un presente definitivo (1969: 108)

Las teorías expuestas admiten no solo la coexistencia de elementos reales y virtuales, sino también la dependencia reciproca de uno y otro, necesaria para validar la existencia mutua. Es en ese sentido que se remite a la etimología de la palabra:

“(...) virtual que proviene del latín *virtus* que significa fuerza, energía, impulso inicial. Así, la *virtus* no es una ilusión ni una fantasía. Más bien es real y activa. Es la causa inicial en virtud de la cual el efecto existe y aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto” (Quéau; 1995:27)

Quéau adhiere a la noción de virtualidad propuesta por Deleuze cuando afirma que una conclusión está virtualmente presente en el razonamiento, aún en el momento en que se realiza la formulación del problema. Es decir que la virtualidad es presencia, es realidad, distinguiéndola de la idea de potencia, como aquello que no está presente pero es posible que en un futuro lo esté. Asimismo, aunque la virtualidad se encuentre en el plano de lo real, admite distintos modos de materialización.

La misma puede ser revelada mediante el uso de la tecnología de la información y la comunicación que brinda la posibilidad de realizar su materialización a través de la sintetización de imágenes. Quéau afirma en este sentido que “las imágenes de lo virtual deben ayudarnos a revelar la realidad de lo virtual” (Ibíd.:29)

De manera que se considera realidad virtual a los elementos presentes en el razonamiento que componen el plano de inmanencia y, que en su actualización, permiten que se elabore conocimiento sobre la realidad inmediata. Simultáneamente, se denomina mundo virtual al espacio digital percibido a través de imágenes



sintetizadas, creado mediante la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Philippe Quéau sostiene que un “mundo virtual es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de inmersión en la imagen” (Ibíd.:15)

El usuario de las tecnologías de la información y la comunicación que accede a los mundos virtuales a través de un estado de inmersión, explora un nuevo espacio caracterizado por el dinamismo que provoca el constante flujo de información. La proliferación y simultaneidad de imágenes requieren de flexibilidad de permanencia y generan que la experiencia vivenciada se perciba como provisoria o efímera. (Machado: 2004)

En ese sentido puede decirse que estos espacios virtuales, propician la individualización y aislamiento del usuario, quien puede interactuar con distintas personas interconectadas a la red una cantidad ilimitada de tiempo, sin tener la necesidad de que se genere un encuentro físico.

Esta posibilidad de establecer una telecomunicación con otra persona, o creerlo así porque se reciben estímulos a través de un medio telemático en respuesta a una señal emitida por un usuario, es generada por la difusión y propagación de las tecnologías de la información y la comunicación en todas las sociedades. Este acceso instala a las personas frente a un nuevo estatus del saber, descubriendo un aspecto diferente del espacio que materializa la actualización de lo virtual.

Entre los pensadores que siguen la corriente deleuziana y que representan la vanguardia intelectual de las utopías tecnológicas se menciona a Katherine Hayles, Roy Ascott, Arlindo Machado y Pierre Lévy.

Katherine Hayles (1999) reconstruye la historia de la tradición cibernética y contempla tres momentos: El primero, de 1945 a 1960, tomó la homeostasis como un concepto central; El segundo, aproximadamente desde 1960 hasta 1980 que giró en torno a la reflexividad; y el tercero, que se extiende desde 1980 hasta el presente y destaca la virtualidad.

La homeostasis es una operación que elaboran los organismos vivos cuando mantienen un estado a través de diferentes procesos. La misma se replicó en las máquinas que pudieron mantener un estado a través de circuitos de retroalimentación denominados flujo de información.

El periodo es conocido por la teoría de Marcy (Rosenthal: 1996), quien toma como guía la estructura de una corteza humana, para determinar un modelo de circuito de reconocimiento de patrones y emplear el mismo mecanismo en un robot. Marcy entiende al ser humano como un patrón de información y descarta la materialidad; desde ese punto de vista es que pretende que ambos especímenes, ser humano y robot, sean juzgados como iguales porque manejan la misma información.

Esta teoría, que hace ver al humano y al robot como similares debajo de la piel, se basa en la utilización de una información similar que produce el mismo comportamiento y lleva a suponer, en rasgos generales, que el cuerpo es una prótesis y lo que importa es la información, que a su vez, y de manera particular, requiere del cuerpo para funcionar.

El segundo momento de la cibernética se lo denomina de la reflexividad e intenta incluir al observador en el funcionamiento del sistema. Cuando el sujeto realiza una acción se establece un vínculo en forma de señal que le permite al sistema tener la capacidad para adaptarse con facilidad a diversas circunstancias propuestas por el medio cibernético, el ejemplo está dado por la interacción con los videojuegos que implica la interacción con una interfaz de usuario para generar retroalimentación visual en un dispositivo de video.

Mientras que el tercer momento se encuadra en la relación del sujeto y la virtualidad. Esta era de virtualidad constituye un marco más flexible que permite pensar la encarnación partiendo de la idea de que el cuerpo materializa el discurso. Basada en la teoría de la autopoiesis que determina que el observador es el que crea el entorno, ya que solo ve lo que la organización sistémica le permite ver, y consecuentemente, el centro de interés de la cibernética cambia del sistema observado a la cibernética del observador.

El énfasis está dado en la mutua interacción constitutiva entre los componentes de un sistema en lugar de un mensaje, una señal o la información, al conectar los circuitos neuronales de retroalimentación del cuerpo con un sistema integrado de simulación, que crea una realidad artificial. La interacción que se genera entre el usuario y la máquina llevan a reflexionar a Hayles sobre las cualidades que conforman a un humano y su transformación en contacto con el nuevo medio, hasta nombrarlo posthumano. Concepto que se desarrollará más adelante en relación a la figura del actor y del cyborg.

Roy Ascott (2003) explora la relación entre el individuo cibernético y la comunidad telemática en el papel de lo que él denominó la arquitectura inteligente, constituida por el medio que permite la expansión de la percepción y la conciencia, donde se produce el intercambio de información individual y comunitaria. Dentro de este campo definió el concepto de la Telenoia, dado por el aspecto cultural de la telemática.

El autor explica que cada individuo se conecta a una red global que es similar a la red neuronal del ser humano, esta similitud permite la fusión de ambas redes y genera un nuevo espacio de conciencia (.48) Así la Telenoia supone una conectividad telemática mundial que le permite a los usuarios participar de una experiencia colectiva y colaborativa donde la importancia recae, no ya en generar un producto sino en experimentar el proceso creativo.

Se trabaja desde el sincretismo, es decir con la combinación del arte, la ciencia y la tecnología, porque supone que la convergencia de todos esos campos le permite al individuo acceder a diferentes tipos de información y experimentar un cambio en su estado mental. Lo cual implica, además, cambios en el orden social y cultural en relación a la creación y utilización de dichas redes digitales, que Ascott considera una actividad subversiva de potencia extrema (. 260) porque tiene como finalidad generar un estado de conciencia planetario que proponga nuevos modos de comportamiento humano.

También acuñó el concepto de la Cibercepción, dada por una facultad completamente nueva definida por el cambio cualitativo que las tecnologías digitales provocaron en la percepción del ser humano. El sujeto que experimenta la cibercepción comparte una experiencia perceptiva telemáticamente. Es decir que a través del flujo de información de los medios globales la persona se conecta con todo el planeta, también adquiere telepresencia y al mismo tiempo puede multiplicar el yo, transfiriendo pensamientos y trascendiendo las limitaciones del cuerpo.

La cibercepción potencia la experiencia transpersonal porque da acceso a los medios holomáticos del cibernet. En este sentido cada interfaz es una parte de toda la red de conexión, entonces estar en una interfaz supone estar en la presencia virtual de todas las otras interfaces; en la medida en que exista una cantidad ilimitada de conexiones la cibercepción permite potencialmente estar de manera consciente en todas ellas. (Ibíd.: 323)

Ascott habló del concepto de la Tecnoética para significar una mente conectiva que genera nuevas realidades y con ellas nuevas identidades. Es una gran conciencia universal. Una mente que hará buscar nuevas formas de encarnación (Ibíd.: 365) Y por último definió el concepto de los Medios húmedos, compuesto por un espacio intermedio entre la virtualidad y el mundo húmedo de la biología que fue llamado Moistmedia. Ella comprende la convergencia de la cultura, la tecnología, la realidad virtual, la realidad validada científicamente y la realidad vegetal o el medio húmedo,

y medios secos como las computadoras que propician la heterogeneidad de bits, átomos, neuronas y genes en todo tipo de combinación.

Ascott asegura que la arquitectura del siglo XXI incorpora la mente por que busca la conectividad del arte al borde de la red. Sabe que la realidad es superpuesta y ambigua, dependiente del observador y que está en un flujo perpetuo. (Ibíd.: 372)

El autor sostiene que uno de los impactos que generó la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación es dar la posibilidad de estar presente en un espacio y potencialmente en otros, es decir de experimentar la telepresencia. Esta experiencia le da un nuevo sentido al yo, lo extiende. Es una cuestión de conciencia que tiene un límite difuso para definir la identidad que esta entre el interior y el exterior de cada tipo de definición de lo que es ser un ser humano, y como ésta se podría presentar.

La conciencia mediante la experiencia de la cibercepción ocupa toda la red, lo cual contribuye a la eliminación de los límites materiales establecidos por el cuerpo. Esta eliminación conduce no a una descorporeización de la persona, sino a la rematerialización, la redescipción, la reconstrucción de la persona, es decir a la reinención del ser humano que puede extenderse y estar en espacios distantes de manera simultánea, sin la necesidad de llegar a ambos espacios con el cuerpo físico (Ibíd.: 263)

Arlindo Machado (2004), desde la perspectiva de las ciencias de la comunicación argumenta que la implementación de la tecnología y el uso de la virtualidad a nivel global han provocado distintos niveles de impacto en cada cultura y, consecuentemente, diferentes posturas críticas respecto de tales efectos.

Una de las posturas tiene que ver con la concepción de una teoría que determina que el uso de las tecnologías de la comunicación afecta la intersubjetividad y la sociabilidad de las personas, pero que al mismo tiempo poseen un “potencial

desencadenador de cambios en la naturaleza biológica del ser humano, en la acepción de Nietzsche, capaz de superar la cualidad perecedera del cuerpo a través de prótesis electrónicas y de ingeniería genética” (Ibíd.: 51) ejemplificado mediante el estudio de la producción de arte electrónico del brasileño Eduardo Kac que “ha concentrado sus últimos trabajos en cuestiones relacionadas con la nueva biología, la vida artificial, la ecología de la biotecnosfera, entre tantas otras cosas” (Ibíd.: 51)

Dentro de la misma postura, Machado comenta otro aspecto que se manifiesta sobre la crítica al sistema capitalista y la producción industrial de dispositivos tecnológicos. La misma adquiere materialización durante los años setenta, a través de la existencia del Arte de los medios o artemídia con la elaboración del videoarte

El artemídia puede ser abordado desde una visión dual considerando, por un lado, que los medios se incorporan al lenguaje artístico como una nueva herramienta que le permite mostrar un metadiscurso de resistencia, donde se establece una diferencia marcada entre la producción industrial de estímulos para los medios de comunicación de masas y un discurso estético diferente. Y por otro lado, se puede pensar que es el arte el que se incorpora al funcionamiento tecnológico para subvertir la función de la máquina, es decir, para lograr manejarla en un sentido diferente del que fueron programadas y poder discutir su modo de funcionamiento:

El arte de cada época es hecho no sólo con los medios, los recursos y las demandas de ese tiempo, sino también en el interior de los modelos económicos e institucionales en ella vigentes, incluso cuando ese arte es francamente contestatario con relación a ella (Ibíd.:8)

En ese sentido el artemídia tiene como finalidad transmitir el metalenguaje de la sociedad mediatizada de la actualidad, en la medida en que permite practicar alternativas críticas a los modelos vigentes de control de la sociedad. Estas prácticas ponen en crisis los conceptos tradicionales sobre las manifestaciones artísticas, y

reclaman formulaciones más adecuadas a la nueva sensibilidad creada por el artemídia.

Por su parte Pierre Lévy (1999, 2007) aborda la virtualidad como “un proceso de transformación de un modo a otro de ser” (.8) Es decir que concibe la virtualización como una dinámica no opuesta a lo real, sino que se define como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en “una «elevación a la potencia» de la entidad considerada” (Ibíd.: 12) Lévy interpreta el cambio de condición desde la realidad actual a la realidad virtual como una mutación de identidad, es decir que se produce “un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (Ibíd.: 12)

Esta concepción declara que la virtualidad es heterogénea, que cuestiona las determinaciones, clasificaciones y binarismos clásicos, como también pone en discusión la noción de espacio y tiempo absoluto.

En concordancia con Simmel “sobre la transformación de la experiencia del tiempo” (Glusberg; 1993: 22) Lévy afirma que “la invención de nuevas velocidades constituye el primer grado de la virtualización” (Lévy, Op. Cit.16) porque ayudan a conectar a las personas, a acortar las distancias que las separan y permiten generar nuevos vínculos entre ellas. Este encuentro entre dos personas que se concreta mediante una comunicación telefónica, una conexión de video transmisión o un mensaje textual no puede ubicarse en espacios físicos actuales, sino que corresponden al plano de la virtualización porque se materializan en un momento de actualización que es efímero.

El autor reitera la idea de “la actualización como creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades” (Ibíd.:11) En ese sentido es que se observa un proceso de desterritorialización para los usuarios que, en la situación de comunicación virtual, experimentan “una especie de desconexión [que] los separa del espacio físico o geográfico ordinario y de la

temporalidad del reloj y del calendario” (Ibíd.:14) Aunque se apoyan en el soporte físico y actual que es la existencia material del cuerpo. Es por “medio de la telepresencia y de los sistemas de comunicación, [que] los cuerpos visibles, audibles y sensibles se multiplican y se dispersan hacia el exterior” (Ibíd.:21)

Lévy trabaja con el concepto de hipercuerpo considerando los extremos opuestos en relación al uso que el cuerpo hace de la virtualidad. Al respecto menciona la idea del cuerpo permeable, que al entrar en contacto con la virtualidad le permite al usuario exteriorizar lo que hay en su interior en dos aspectos: Uno de ellos se refiere a la utilización de artefactos informáticos que permiten visualizar los órganos que se encuentran en el interior del cuerpo físico actual. Mientras que el otro aspecto se refiere a las expresiones que el sujeto exterioriza.

En el otro extremo se ubica la idea de cuerpo colectivo y se refiere al momento en que la virtualización incita a todo tipo de intercambios, por ejemplo los trasplantes de órganos, las transfusiones de sangre, el consumo de hormonas, los implantes y las prótesis utilizadas de cuerpo en cuerpo a través de una “enorme red internacional en la que ya no es posible distinguir los componentes económicos, tecnológicos y médicos” (Ibíd.:22)

La red también es habitada por usuarios de todo el planeta donde se comparte un idioma común que puede ser por ejemplo la lengua inglesa y, además, se comparte la misma visión de mundo. Esa homogenización o pensamiento común los agrupa en un colectivo, “en un inmenso hipercuerpo híbrido y mundializado” (Ibíd.:22) Un hipercuerpo de la humanidad.

A través de este desarrollo puede decirse que algunos artistas se han relacionado con los avances tecnológicos de manera gradual. En principio plasman en sus obras los cambios sociales y culturales provocados por la influencia de tales adelantos científicos, es decir que incorporan los medios como tema de la obra, en relación a la noción del tiempo como fugaz y a las alteraciones del espacio. Luego, los artistas



se apropian de las nuevas ideas sobre la temporalidad, la espacialidad y las llevan a la producción de un arte que genera una estética diferente. Y finalmente, introducen las tecnologías de la comunicación y la telemática como medio de producción de las obras de arte para crear manifestaciones que conjugan una heterogeneidad de lenguajes diferentes, y que son capaces de influenciar las relaciones intersubjetivas que se establecen entre diferentes culturas a través de la conectividad en red.

El sentido que persigue la incorporación de las tecnologías digitales en la producción de arte, o la producción de arte en los mundos virtuales, es expresado desde las perspectivas de los autores mencionados anteriormente que dan cuenta del posicionamiento del Arte, con la intención de resistir y transformar las estructuras de la sociedad occidental, aún dominada por el sistema capitalista y neoliberal que utiliza la red telemática como una herramienta de control y dominación. Lo cual contrarresta a su vez la labor de artistas, filósofos y científicos que, mediante la inmersión en mundos virtuales- interconectados apelan a que los usuarios experimenten el desarrollo de una acción colectiva a nivel global, que modifique su subjetividad y se construya una nueva forma de conducta humana.

Estas propuestas que se presentaron como utópicas tienen fundamento en la alteración de la conducta que sufrieron las sociedades occidentales (Machado: 2004) producto de la estrategia de los centros hegemónicos de poder mundial. Quienes propiciaron la invasión de los distintos medios y facilitaron la distribución masiva de los recursos digitales y telemáticos desarrollados desde mediados de siglo XX, para garantizar un estado de individualismo y alienación en los usuarios que perpetúe su dominación y control.

### **1.1.1 Arte y tecnología en las vanguardias del siglo XX.**

La finalidad de este apartado es reconocer a las vanguardias del siglo XX como impulsoras de las artes electrónicas en la actualidad, porque manifiestan un interés

marcado por la incorporación de principios técnicos y mecánicos, articulan entornos multi e interdisciplinarios en la creación artística, y reformulan el rol del creador respecto del espectador. Estas características se registran como rasgos esenciales de la producción de arte contemporánea.

Para 1976 en Nueva York, Fred Waldhauer y los artistas Billy Klüver, Robert Rauschenberg y Robert Withman fundan el grupo Experiments in Art and Technology (En adelante EAT) que constituye la primera alianza oficial entre el arte y la tecnología, ya que se centra en la fabricación de máquinas de creación artística a través de un ámbito consagrado a la interdisciplinariedad y al quehacer colaborativo. EAT proclama en su declaración de principios:

“(...) mantener un clima constructivo para el reconocimiento de las nuevas tecnologías y las artes a través de la colaboración de los grupos que trabajan, absurdamente, en aislamiento. Eliminar la separación del individuo del cambio tecnológico para otorgarle variedad, placer y avenidas de exploración y participación en la vida contemporánea. Estimular la iniciativa industrial para generar proyectos originales, en lugar de transigir en función de los desenlaces, y activar acuerdos mutuos para evitar el fracaso de una revolución cultural” (Billy Klüver, Robert Rauschenberg (1967, June 1) EXPERIMENTS IN ART AND TECHNOLOGY A Brief History and Summary of Major Projects 1966 – 1998. E.A.T. Inc Volumen 1 N°2, p. 2)

Las experimentaciones muestran el interés por fomentar una revolución cultural que implica la integración de la tecnología en las prácticas sociales cotidianas. El uso de la tecnología en la sociedad fue posible mediante el desarrollo industrial de prototipos familiares y la ampliación de los circuitos de comercialización de los mismos.

El permanente contacto y manipulación con dichos recursos tecnológicos generaron en la sociedad la naturalización de los mismos, lo cual garantizó una recepción positiva de las producciones de arte experimental donde fueron escasas las declaraciones de rechazo a tales expresiones.

Las manifestaciones artísticas de arte experimental surgen en los años sesenta como producto del cruce entre las artes visuales, la música, la danza, el teatro, la poesía, el cine experimental, el videoarte. En estos eventos transdisciplinarios (De Toro: 2006) o posdisciplinarios (Taylor y Fuentes: 2011) se distingue como su principal característica ser un evento de acción que se realiza en lugares no convencionales, cuyo propósito busca desarticular, sorprender e interpelar al ciudadano alienado por la vorágine del mundo capitalista, Kozak (2012) lo explica a través de la definición de performance cuando asegura que: “(...) la performance busca capturar las tensiones políticas e históricas de su propio tiempo y amenazar el statu quo, así como el control y la administración de los cuerpos socialmente disciplinados” (. 180)

Diana Taylor (2011) también expresa que:

“La performance es un término ambiguo ya que no tiene un equivalente en español que implica necesariamente un proceso, práctica, acto, episteme, evento, modo de transmisión, desempeño, realización y medio de intervención en el mundo. En Latinoamérica es utilizado para describir ciertas prácticas artísticas que se caracterizan por ser un arte de acción, “dramas sociales” (Turner: 1986) o “prácticas corporales”. También el vocablo se traduce como “ejecución o actuación” (Bauman: 1977) Desde el área artística es entendida en la línea del “arte del performance como práctica estética que tiene sus raíces en el teatro, las artes visuales, el surrealismo o tradiciones performáticas anteriores, como el cabaret y el periódico en vivo (...) es un producto vanguardista cuyos orígenes están en Europa y los Estados Unidos” (Taylor, Op. Cit.: 18)

Al mismo tiempo Taylor afirma que la performance “surge para romper los lazos institucionales y económicos que excluían a artistas sin acceso a teatros, galerías y espacios oficiales o comerciales de arte” (Ibíd.:8) De esta manera el artista se expresaba en cualquier espacio y el acontecimiento artístico se manifestaba como una intervención en los circuitos culturales legitimados. Son prácticas que van más allá de los límites artísticos, que combinan elementos políticos y sociales para crear algo inesperado y sorprender al espectador.

Así mismo el arte de la performance se define como componente del posmodernismo porque “subvierte el supuesto modernista de que los significados fijos pueden determinarse mediante la estructura formal de la obra” (Jones. En Taylor y Fuentes; 2011: 127) Respecto del campo teatral Taylor y Fuentes comentan la necesidad de abandonar las características del drama para efectuar el abordaje del performance, afirmando que “desde el punto de vista teatral y experimental, afín a Schechner, el performance permite atender al comportamiento corporal y así desplazar al texto escrito de su lugar central en la producción teatral” (Ibíd.:34) En el mismo sentido Phelan dice que “el performance obstruye la delicada maquinaria de la reproducción reproductiva necesaria para la circulación del capital” puesto que es un arte de presencia, que se caracteriza por ser efímero, y por lo tanto no quedan residuos que se puedan introducir en un circuito financiero (Ibíd.:99)

La generación del setenta se caracteriza por promover el arte del performance a través de algunas experiencias artísticas entre las que se mencionan *Microsucesos* de Carlos Squirru, Dalila Puzzovio y Edgardo Giménez (1965) Los cuales conforman un espectáculo confuso tanto por su intencionalidad (“ambientación”) como por su misma estructura, en forma de “recorrido” sin conexión entre las partes, primando el fragmento como principio estructurador. (López. En Pellettieri y Woodyard; 1996: 74)

El *Poster Pannel* de Squirru, Puzzovio y Giménez (1965) Surge porque encargaron la confección de un poster panel publicitario de enormes dimensiones,

instalado en una esquina céntrica sobre la calle Florida en el que se los retrataba a los tres, muy risueños y acompañados por grandes peluches, rodeados de flores, pájaros y extraños objetos kitsch, y sobrevolados por la pregunta en grandes caracteres: "¿Por qué son tan geniales?", seguida de sus nombres. No se trata aquí, como en otras obras vinculadas al pop, sólo del recurso al código publicitario en cuanto a la resolución de la imagen y la tipografía. Los artistas instalan su obra en el "espacio reservado" para la publicidad, en su circuito de público masivo, anónimo y callejero. (Longoni; 2004 :178)

*La Menesunda* de Marta Minujin y Rubén Santantonín (1965) No fue una exposición de imágenes-símbolos, ni un espectáculo, ni un happening, era arte existiendo que impulsaba a imaginar por cuenta propia, pues en el pasaje de un ambiente a otro actuaba la sorpresa. (Brest; 1992: 76)

*El Batacazo* de Marta Minujin (1965) Compuesto por una estructura poliédrica de vidrio en cuyo recorrido el espectador-participante se enfrentaba a diversas experiencias perceptivas: superficie flanqueada por conejos vivos, desde un tobogán caída sobre la cabeza de una muñeca inflable; retirada por un túnel de acrílico transparente en cuyas paredes se estrellaban abejas, figuras de cosmonautas que colgaban del techo y figuras realizadas con tubos de luces de neón. Con ellas se indagaba sobre nuevas espacialidades y propiciaba tanto comportamientos, como diálogos inéditos en nuestra escena teatral a través del trabajo colaborativo entre los distintos lenguajes y los nuevos modos de representación escénica. (López, Op. Cit.)

Karina Mauro (2011) considera que las experiencias del Centro de Experimentación Audiovisual del Di Tella no arrojaron ninguna forma teatral perdurable y ninguna metodología específica de actuación novedosa, con excepción de la poética dramaturgica personal de Griselda Gambaro y el surgimiento de otras individualidades.

Al respecto se menciona el caso de *Caperucita rota* de Leopoldo Maler, la primera obra teatral presentada en 1966 en el CEA del Di Tella. Era una tergiversada historia de Caperucita, nacida de la violación de la Gioconda por el lobo narrador de la historia. Producto de esta violencia Caperucita buscaba su identidad. La historia trataba sobre su nacimiento, adolescencia y desarrollo posterior y terminaba con el necesario sacrificio del hombre-lobo. (Giunta; 2011: 241) La obra está impregnada de farsa y parodia, en palabras de Giunta “una mezcla de surrealismo, psicoanálisis y cultura popular” (Ibíd.: 241)

El artista incorpora la reflexión sobre los medios de comunicación y explora la relación del hombre con las máquinas en “*X-IT*”, obra estrenada en The Place en 1969. Los bailarines entran en escena llevados por motoelevadores y se desplazan en bandas transportadoras. La relación del hombre con las maquinas también aparece escenificada en *Crane Ballet* (1971) espectáculo donde Maler desde la radio orienta el movimiento de tres performers sostenidos por tres grúas. (Ibíd.: 246) En las experiencias Maler trabaja con un sentido positivo de la tecnología y la ciencia, cuando propone aprender a utilizar los medios en lugar de combatirlos.

Los teatristas emplean el formato de la fiesta popular, el teatro callejero, el circo y los escenarios múltiples que utiliza las plataformas móviles, con la finalidad de ofrecer una multiplicidad de discursos a ser seleccionados y relacionados por el espectador, que en el acto de recepción pone en consideración su propio discurso y con él los otros discursos que había internalizado. Esta pluralidad de voces, siguiendo a Bajtín, es entendida como un acto de comunicación: “(...) se trata de una polifonía en la que resuenen las voces de otros discursos en el interior de los discursos y de los sujetos” (En Yeregui; 2007:255)

El propósito de tales experiencias consiste en envolver al espectador para llevarlo al centro de la escena recuperando la idea de la Obra de Arte Total diseñada por Wagner.

Gabriele Bryant (1997) en el artículo “Peter Behrens y el problema de la Obra de Arte Total en los albores del siglo XX” explica que Richard Wagner desarrolla la teoría germinal de la Obra de Arte Total denominada en su lengua de origen “*Gesamtkunstwerk*”. “La expresión en alemán de "Gcsamtkunstwerk" no se conserva usualmente en las demás lenguas ya que su traducción como "total work of art" o "synthesis of the arts" en inglés, y "obra de arte total" en español, no puede proporcionarnos una comprensión del todo adecuada de su significado” (.57)

Allí se dice además que “el concepto tiene sus fundamentos teóricos en las concepciones estéticas del primer romanticismo y de la filosofía idealista alemana del siglo XIX”. Esta teoría está basada en la sociedad y el arte, entendidos como medios ideales para dar forma al hombre. La misma “fue influenciada por el movimiento de la joven Alemania” (Ibid .57)

Según Krisztina Lajosi (2010) “La joven Alemania era un grupo de artistas e intelectuales, que estaban activos en el período de 1830-1850. Su movimiento se extendió por toda Europa en el Siglo XIX. El movimiento apuntó a criticar no solo al estado o a los establecimientos religiosos, sino también el romanticismo, al que rechazaron porque carecía de compromiso político. Heinrich Heine (1797-1856) fue el Líder espiritual de los jóvenes alemanes que buscaban liberarse” (.45)

La idea de un Estado estético nació en cuanto Revolución estética, afirma Bryant, como reacción alemana a la Revolución Francesa. Es una idea que proclamaba la autonomía del arte.

Bryant (1997) comenta que “Richard Wagner expuso su programa para una "Gesamtkunstwerk" en el escrito "Das Kunstwerk der Zukunft" ("La obra de arte del futuro"). Allí Wagner declara que ve en la moderna separación de las artes una de las causas principales de su decadencia. Lo escribe en su exilio de Zurich, tras el

fracaso de la revolución alemana de 1848, y entiende esa desintegración de las artes también simbólicamente como expresión de la desarticulación de los miembros individuales de un conjunto total: la sociedad” (.58)

Entonces, comprometido con el contexto de la Europa de mediados del siglo XIX durante el período conocido como la primavera de los pueblos, donde las teorías liberales y la voluntad de unidad nacional se unen a la gran crisis económica, es que Wagner propone la discusión política y de revolución como las únicas vías para renovar el arte y la sociedad.

Fátima Gutiérrez (2014) coincide con Bryant al afirma que “para Wagner el arte tiene la facultad de poder formar moralmente al hombre, de regenerar a una sociedad en decadencia y de salvaguardar la esencia de la religión. Tal arte (...) Para cumplir sus misiones más elevadas, debe ser colectivo, surgir del pueblo y responder a necesidades artísticas comunes” (.15)

También Isoune Azpiún Vilches (2017) remite a este contexto donde Wagner presenta “La obra de arte total” (Gesamtkunstwerk) que comprende todas las clases de arte, con el fin de utilizar adecuadamente como medio cada una de sus maneras específicas, y aniquilar la propia individualidad de éstas en favor de la consecución de un objetivo común para todos. Es decir, la representación incondicional y directa de la naturaleza completa del hombre” (.17)

En el intento de reconstruir la idea de Wagner es necesario pensar en el desarrollo que debía producirse en el campo del arte del siglo XIX para llegar a abordar esa noción de totalidad artística.

Uno de los postulados propuestos por Azpiún Vilches es la creencia en la unidad de las artes, es decir que se necesita disolver las fronteras que dividen las disciplinas artísticas para generar un lenguaje que permita la confluencia de diferentes expresiones. Los románticos “creen que existen unos trasvases internos entre ellas



[las artes], que comulgan misteriosamente entre sí y así plantean que las artes esconden una unidad originaria” (Marchán-Fiz:1986) Esa unidad originaria permite postular la unidad de las artes y llamarla el Arte con mayúsculas.

El segundo postulado es la confrontación entre la poética clasicista y la romántica. El tercero la revisión de la teoría de los géneros artísticos y la posible interrelación entre las artes. Luego se trabaja la misma idea desde la perspectiva externa, atendiendo el efecto producido sobre el espectador que percibe un mayor impacto cuando varias artes se presentan juntas (Ibíd 2017: 4- 11)

Al mismo tiempo Bryant (1997) considera que “La visión de la "Gesamtkunstwerk" excede la pura y formal asociación o, la disolución de las fronteras de las distintas artes, incluso cualquier fusión, construcción o composición con sus elementos. La idea de la "Gesamtkunstwerk" respalda la fe en la fuerza transformadora del arte, que implica una "elevación", es decir una metamorfosis de los componentes individuales para situarlos en un plano más elevado; Así en la "Gesamtkunstwerk" se formula la exigencia de ejercer una influencia total sobre cualquiera de los aspectos de la vida” (.59)

Según Lajosi (2014) para Wagner, la tragedia griega antigua fue la precursora de esta obra de arte idealizada, del futuro. El compositor considera al teatro como medio ideal porque, por un lado, el concepto de Gesamtkunstwerk de Wagner puede ser entendido como una teoría sobre los medios de comunicación públicos, y por lo tanto no puede ser separado de sus ideas sociales y políticas (. 44)

En este sentido es que Lajosi afirma que Wagner creía que el arte tiene un impacto formativo en la sociedad, y uno de los propósitos del arte debe ser la creación y representación de los ideales de la humanidad universal. Ya que supone que los medios artísticos separados - la música, texto, danza, pintura, arquitectura - que representan los diferentes sentidos humanos - auditivos, visuales y kinestésicos

- solo pueden cumplir su función original si interactúan en perfecta armonía entre sí.

Además aclara que “el artista eligió la forma de arte no solo porque une las "artes separadas": poesía, danza, teatro y la (re) mediación del arte y la música - al servicio del drama. Sino también porque tiene un fuerte aspecto "gemeinsame" (comunal), colectivo. Esta idea es ejemplificada mencionando el desempeño de la tragedia como evento en sí, que debido a su papel social, ético y religioso, fue capaz de unir al pueblo ateniense creando un vínculo espiritual entre ellos, a través del arte. En este sentido, el término Gesamtkunstwerk también podría ser interpretado como "arte comunal o colectivo del futuro” (Ibíd. 2014: 46)

Asegura que “Para Wagner, que se oponía a su colega el arquitecto Semper, la construcción en sí es el fin de la creación, pero es solo un medio para la actuación. El énfasis en el caso de Wagner no está en la naturaleza estática del edificio del teatro, sino su dinámica más abstracta, potencial, en su capacidad para crear realmente una comunidad de los miembros: de la audiencia y de los actores. El teatro - que es la totalidad del edificio, la obra, la performance, los actores y el público - es un Medio a través del cual se puede alcanzar la perfección artística y social” (Ibíd. 2014: 50)

Además la naturaleza del Gesamtkunstwerk no se ve como una forma de arte estática, sino más bien como una acción estética, casi físicamente experimentada. Es una producción y re-producción al mismo tiempo (Ibíd. 2014: 51)

“Gesamtkunstwerk también tiene el aspecto de Gemeinsamwerk, cuya importancia Wagner destacó en “Arte y Revolución”, porque satisface su idea original sobre la forma artística definitiva, la estética teatral total. Es la experiencia - o Gesamtkunstwerk - en la que la (re) mediación toma lugar, no sólo entre las diferentes artes, sino también entre el pasado y presente” (Ibíd. 2014: 54)

Este concepto de la Gesamtkunstwerk afecta los roles tradicionales de creador y receptor, porque en lugar de experiencia estética pasiva, permite la participación activa en la creación de la obra de arte. “El acto artístico y su promulgación ya no tienen lugar en un espacio artístico herméticamente cerrado, sino en un contexto social y por ello las fronteras entre el arte y la realidad se vuelven borrosas” (Ibíd. 2014: 58)

En el diseño de Wagner, el Gesamtkunstwerk, se rescata como aporte futuro que trabaja con la noción de experiencia estética (Jauss: 2002) porque se reivindica el carácter comunicativo de las obras de arte y su relación con la praxis humana, mediante espectáculos en los que se experimenta el proceso de producción (poiesis), recepción (aisthesis) y comunicación (katharsis) Y el Gemeinsamwerk, que contempla la idea del trabajo conjunto o colaborativo entre las disciplinas artísticas y principalmente entre los actores y los espectadores. Desde el siglo XX estos aspectos caracterizan al arte multimedial y constituyen los fundamentos de la interacción entre arte y tecnología en cuanto a la experiencia sensorial inmersiva, la confluencia disciplinaria y principalmente la creación a través del trabajo colaborativo entre los artistas y los espectadores o usuarios.

La premisa de la Obra de Arte Total también fue trabajada en la década del 20 por El teatro del Bauhaus. En el Instituto del Bauhaus se promovía una formación con acceso a nuevas formas surgidas de la interacción entre tendencias artísticas y artesanales.

La escena teatral del Bauhaus buscaba nuevas posibilidades que lograran satisfacer la necesidad metafísica del hombre, es decir la creación de un mundo imaginario y trascendental establecido sobre bases racionales. Por ello en la búsqueda se limitaron al juego mudo de la danza y la pantomima. Aspiraron a desarrollar una acción directa en el espacio escénico que no permitió explorar el sonido de la palabra ni de los instrumentos musicales, y tampoco diseñar el vestuario ni el decorado.

Para el Bauhaus el arte escénico es un arte espacial, porque la escena es considerada un conjunto de arquitectura- espacio en el que todos los acontecimientos están en relación directa con él.

Con la intención de apartarse del teatro existente trabajaban el espectáculo escénico desde el estudio de distintos elementos como el espacio (con sus leyes, la planimetría y la estereometría) la forma (como cuerpo plástico con variables) el color y la luz (iluminación, transparencia y proyección audiovisual) Los temas abordados se referían a la mecánica como un fin en sí misma, la máquina independiente, el hombre como director del cuarto de mandos. Exploraron todos estos aspectos también desde la arquitectura teatral, proyectando un espacio construido con nuevos materiales y grandes innovaciones ópticas, acústicas y mecánicas.

Además, en esos años los directores teatrales buscaban nuevos medios técnicos y espaciales que hicieran participar al público en la escena. Por lo cual las formas arquitectónicas predominantes como el anfiteatro, la arena circular y la escena a la italiana no eran funcionales, porque no permitían la participación activa del espectador.

Partiendo de la necesidad de generar una nueva espacialidad teatral, Erwin Piscator solicitó a Walter Gropius (1970) que diseñe un nuevo edificio teatral, que propicie la mecanización y la innovación técnica de la escena para que funcione como pretexto de la acción del actor, que sigue siendo el elemento dominante del teatro. Gropius presentó el proyecto de diseño arquitectónico del Teatro total, donde tanto la escena como los espectadores pueden ser desplazados a voluntad del director. Al respecto Gropius explica: “El fin de este teatro no es acumular materialmente dispositivos y trucos técnicos refinados, sino los medios encaminados a conseguir que el espectador sea arrastrado al centro de la acción escénica” (. 143)

El diseño del Teatro total permite a cada director de escena trabajar durante la misma representación sobre una escena a la italiana, o sobre el proscenio delimitado por las primeras filas del público que lo encierra a la manera de tenaza, o sobre la escena circular. También puede trabajar sobre los tres espacios simultáneamente. Además la gran platea circular puede rotar a 180 grados y una pequeña superficie circular situada en la platea, queda en el centro del teatro como una arena circular. Este movimiento del escenario permite trabajar con distintos juegos de escena en el plano vertical, y ser completado por proyecciones luminosas.

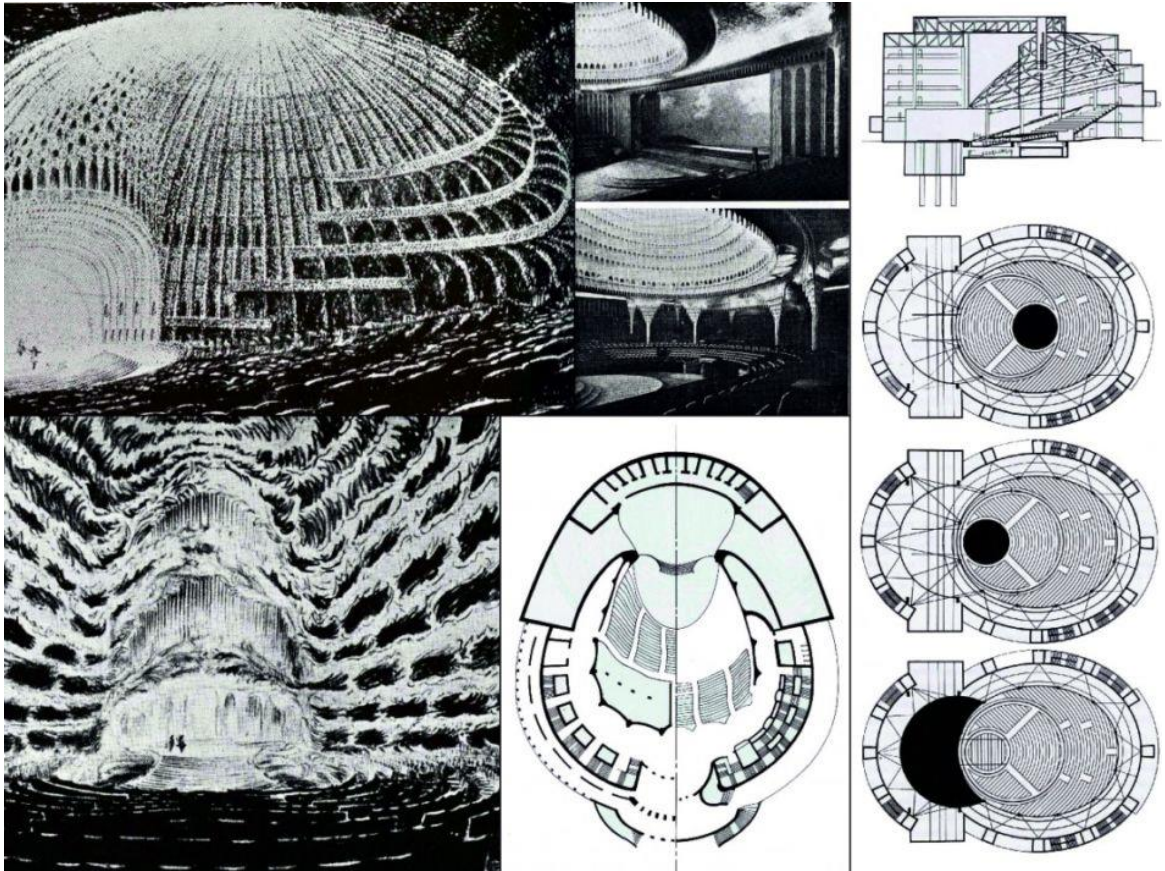


Figura 1: Walter Gropius. Plan y vista axonométrica de su Teatro total.

En este edificio Gropius contempló la posibilidad de proyectar videos sobre las tres escenas a la italiana, sobre el conjunto del horizonte circular y sobre toda la sala,

muros y techo. Para ello se colocaron pantallas sobre las doce columnas de la sala y doce proyectores, de forma que los espectadores se encontraran inmersos en medio de la situación que se proyectaba.

Tanto la idea de Gesamtkunstwerk formulada por Wagner y el diseño del Teatro total propuesto por Gropius conforman un cambio de paradigma en la concepción del espacio escénico, porque en ellos se ofrece al espectador participar activamente del movimiento escénico. No ya desde el lugar de sujeto que observa a la distancia y se conmueve o emociona por la acción que transcurre en la escena, sino que se pretende integrar al espectador en la escena misma, para interpelar la obra desde una pluralidad de estímulos envolventes.

El espacio envolvente a través de la experiencia sensorial modifica sustancialmente el estado emocional del sujeto y le permite generar un tipo de relación diferente con el medio. Este tipo de experiencia también había sido propuesta por el teatro de Antonin Artaud (1992):

“Suprimimos la escena y la sala y las reemplazamos por un lugar único, sin tabiques ni obstáculos de ninguna clase, y que será el teatro mismo de la acción. Se restablecerá una comunicación directa entre el actor y el espectador, ya que el espectador, situado en el centro mismo de la acción, se verá rodeado y atravesado por ella” (.109)

La composición el Teatro Total supone romper la barrera divisoria entre el espacio escénico y el espacio de espectadores. El espacio escénico es habitado entonces por los espectadores y también por la multiplicidad de discursos verbales y gestuales, gráficos y sonoros propios de la escena teatral.

Esta modificación provoca la reconfiguración del medio escénico conocido tradicionalmente con características físicas particulares. El diseño y creación de la escena teatral está atendida desde la dirección del espectáculo a través de la sincronización del aspecto escenográfico, lumínico y sonoro, elaborados de manera aislada y ensamblados en el montaje.

La propuesta de reconfigurar el espacio para crear el edificio del Teatro total requiere incorporar la acción del artista y la presencia del espectador en la dinámica creativa del espectáculo. Es decir que, modifica el punto de partida desde el cual se concibe el medio y la disposición de los elementos que interaccionan en la escena. Considera primordial la eventualidad que supone permitir la intervención del público, como un actor que necesariamente acciona de manera espontánea y obliga a la reacción improvisada del sistema escénico. (cfr. Gropius; 1970:143)

Cabe aclarar que dichas prácticas no constituyen el corpus de obras presentadas en el circuito comercial y/o el ámbito dominante, pero sí forman parte de movimientos de vanguardia que buscan generar un nuevo lenguaje en relación dialógica con los hechos del contexto social, político y cultural.

La información que brinda esta sección permite profundizar el conocimiento respecto del medio en el que se fueron desarrollando las diferentes experiencias de arte y tecnología, cuyo objetivo común es involucrar al espectador con un rol activo dentro de la escena.

### **1.1.2 Experimentaciones artísticas de los años sesenta.**

El propósito de éste apartado es visualizar la creación de grupos experimentales que, en la segunda mitad del siglo XX, inician y llevan a cabo proyectos que expanden el rol del artista en la sociedad de ese momento y ayudan a explorar la incorporación de diferentes recursos tecnológicos en el campo del arte.

Entre los grupos experimentales norteamericanos destacados se mencionan:

The Experiments in Art and Technology creado en 1967 por los ingenieros Billy Klüver y Fred Waldhauer y los artistas Robert Rauschenberg y Robert Whitman. En sus prácticas emplearon la proyección de video, la transmisión inalámbrica de sonido y el sonar Doppler, que nunca se habían visto en el arte de los años sesenta. Su objetivo fue promover las colaboraciones entre artistas e ingenieros y ampliar el papel del artista en los desarrollos sociales relacionados con las nuevas tecnologías. El pináculo de E.A.T. es el Pabellón Pepsi en la Expo '70 en Osaka, Japón, donde E.A.T. artistas e ingenieros colaboraron para diseñar y programar una cúpula inmersiva que incluía una escultura de niebla de Fujiko Nakaya.

The Living Theatre creado en 1947 como alternativa al teatro comercial por la actriz Judith Malina. El objetivo fue representar obras experimentales que cuestionaron el funcionamiento de la obra teatral dramática y el lugar del actor como creador de la obra. La necesidad de usar un texto escrito fue desplazada por la improvisación. El espacio teatral fue abriéndose hacia lugares no convencionales como la calle. El teatro de creación colectiva fue otro de sus aportes, reflejando su actitud antisistema e integrando la corriente de la contracultura. Además incorporaron al público en sus obras provocando diversas sensaciones y experiencias. (Mauro; 2011: 182)

The Open Theatre se formó como una rama del Living Theatre y fue fundado en la ciudad de Nueva York por un grupo de ex alumnos de la maestra de actuación Nola Chilton, Joseph Chaikin, Peter Feldman y Megan Terry. La intención del grupo era continuar la exploración por parte de Chilton sobre una técnica de actuación post-absurda, "post-método", a través de un proceso colaborativo que incluía la exploración de temas políticos, artísticos y sociales. El objetivo del trabajo de Chaikin era liberar al actor de las restricciones naturales del método de actuación.



Llamó a su técnica de "sonido y movimiento", donde interesaba la experiencia personal del actor y la relación con el resto de la comunidad.

Chaiklin opuesto al Método de Lee Strasberg, que era hegemónico en Estados Unidos, propone una indagación a partir del Método de las Acciones Físicas de Stanislavski para crear una metodología de Actuación adecuada al Nuevo Teatro, que liberara al actor de la dependencia de la palabra y el texto. Para ello propuso la modificación de la noción de personaje abandonando la dimensión psicológica unitaria y coherente, para tomarlo como un estímulo ante el cual reaccionar psicofísicamente. No se trataba de buscar la verdad profunda y originaria del sujeto, como lo propone Grotowski, sino de entrenar a un actor para que pueda pasar rápidamente de un estado emocional a otro (Ibíd.: 247) Esta nueva manera de crear mediante la improvisación colectiva se basaba en los principios de oposición, transformación continua y cambios bruscos, por lo cual se la ha emparentado con el concepto de montaje.

Los grupos mencionados constituyen la evidencia de un proceso desigual para los distintos países americanos, ya que la accesibilidad a la tecnología de punta guarda relación con las posiciones que las naciones ocupan en el plano internacional según su realidad política, social y económica, en el transcurso de la segunda mitad del siglo XX.

A partir de entonces se hace especial hincapié en el florecimiento artístico-cultural de Latinoamérica en los años sesenta con la creación de los Centros de Experimentación en arte como el Centro de Experimentación Audiovisual (CEA) el Centro de Artes Visuales (CAV) el Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales (CLAEM) del Instituto Torcuato Di Tella que propiciaron la renovación artística a nivel nacional y su posterior silenciamiento por parte de los gobiernos no constitucionales, generando así un desfase productivo respecto de las manifestaciones artísticas norteamericanas.

Al citar las prácticas experimentales de los años sesenta se mencionan los postulados de Romero (2004) particularmente en Argentina sobre el período conocido por el proyecto desarrollista impulsado por el presidente argentino Arturo Frondizi.

Durante el cual se propicia la fundación del Centro de Artes Visuales (En adelante CAV), Centro Experimental Audiovisual (En adelante CEA) Centro Latinoamericano de altos Estudios Musicales (En adelante CLAEM), que en 1963 se nuclean en un Instituto. Ellos constituyen una nueva sensibilidad que propicia la interdisciplinaria en las artes (Pellettieri; 1996: 73)

Así se promueve la inauguración del Instituto Torcuato Di Tella (En adelante ITDT), un centro de investigación cultural sin fines de lucro, que situado en la Calle Florida ocupa lo que se llamó La Manzana Loca. Contando con varias salas de exposición y un auditorio para más de doscientos espectadores. Allí trabajan artistas de renombre para la época realizando obras con recursos novedosos, como la incorporación de la imagen de vídeo en el teatro y la participación del público en las obras.

En el CEA, donde se concreta la actividad teatral y espectacular, se presenta en 1965 el primer espectáculo llamado *Lutero* de John Osborne, con dirección de Jorge Petraglia. Espectáculo cuya innovación se basa en la utilización de música electrónica y diapositivas; *Ultra Zum!!* y *Danse Bouquet*. En *Ultra Zum!!* Se combinan técnicas provenientes de diversas disciplinas artísticas: música, danza, artes plásticas, circo, ballet, music hall y cine. En el espectáculo se recrea una serie de mitos populares y se utilizan imágenes y sonidos provenientes de la radio, de historietas y comics, de anuncios publicitarios y de películas de aventuras. (Trastoy-Zayas de Lima, 1997: 29).

La creación de estos centros experimentales constituyen un precedente para la fundación del Centro de Arte y Comunicación (En adelante CAYC). La intención de

su director, Jorge Glusberg (1986) consiste en armar un espacio interdisciplinario que pueda generar un movimiento de arte experimental. Focalizando su atención en la articulación de una red de comunicación entre artistas y críticos latinoamericanos y argentinos, para generar la configuración de un nuevo arte regional de proyección internacional. El CAYC es citado por Claudia Kozak cuando se refiere a las experiencias experimentales en Argentina, durante los años sesenta:

“Siguiendo las experiencias del Di Tella en el terreno de los happenings y el arte de los medios, el CAYC (Centro de Arte y Comunicación) realiza en 1969 Argentina inter-medios. En su catálogo Jorge Glusberg señala: En Argentina inter-medios el uso de la música electrónica, films experimentales, poesía, proyecciones, danza, esculturas neumáticas y cinéticas constituyen un environment total donde los diferentes estímulos, en un intercambio dinámico ponen los medios al servicio de la percepción visual (...) en un intento de bucear soluciones para integrar eficazmente el arte, la tecnología y el entorno social que nos rodea” (Kozak; 2012: 181)

Las muestras realizadas en el ITDT tienen relevancia como precursoras e inspiradoras sobre el área de la experimentación, promovidas desde la dirección del Instituto que implementa una política adhiriendo a la visión internacionalista del arte. Además se dedican a organizar festivales internacionales con curadores legitimados por la elite dominante e intentan ubicar la producción de los artistas argentinos en ese circuito global.

Como personalidad representativa del arte experimental de Buenos Aires se menciona a Marta Minujin, por ser una artista de trayectoria internacional que, el 13 de Octubre de 1966 produjo el happening *Simultaneidad en simultaneidad*<sup>3</sup>, un conjunto de acciones que se dieron en forma simultánea en diferentes lugares del

---

<sup>3</sup> Ver entrevista en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

mundo: Buenos Aires con Marta Minujin, Berlín con Wolf Vostell y New York con Allan Krapow. El Happening consiste en sentar a sesenta espectadores rodeados de radios que transmiten mensajes y frente a televisores que reproducen imágenes. Los espectadores son filmados simultáneamente en los tres países observando y oyendo las producciones. Un mes más tarde vuelven a convocar a la audiencia para mostrarles en los mismos dispositivos la filmación anterior. Es decir que proyectan también de manera simultánea, la acción de observar y oír a través de los medios.



Figura 2: Marta Minujin. “Simultaneidad en simultaneidad”



Figura 2: Marta Minujin. “Simultaneidad en simultaneidad”

En palabras de Eliseo Verón (1969), en este happening, *Simultaneidad en simultaneidad*, se manifiesta la circularidad en la emisión-recepción ya que se experimenta la imposibilidad de distinguir el binario emisor y receptor, porque el receptor también es un emisor o productor y viceversa.

Además define el espectáculo como un “Happening de los medios masivos”, porque está compuesto por un conjunto de eventos que visualizan la acción manipuladora de los medios de comunicación y el comportamiento que provocan en las personas que realizan acciones aisladas. En el cual no existe un discurso porque no se establece un vínculo o conexión entre las acciones. Toda la acción se muestra siempre en tiempo presente, fugaz y efímero.

Marta Minujin discrepa con esa observación, ya que adhiere a la definición de Happening que elabora Masotta cuando distingue al “happening como un arte de lo inmediato”, porque su materia está más cerca de lo sensible y corresponde al campo de la percepción. Y el “arte de los medios de masas”, que sería un arte de las mediaciones, puesto que la información masiva supone distancia espacial entre quienes la reciben y el objeto. Es por ello que Minujin manifiesta que “los medios de información “ambientan” a las audiencias, y que en su propio trabajo ella no haría sino “señalar” a las audiencias el poder ambiental de los medios” (Masotta. En Longoni; 2017: 134)

En los movimientos producidos por la vanguardia argentina se desarrollan actividades a través de las cuales ya no puede concebirse el arte como una actividad separada de la praxis vital. En un sentido general, la obra de arte se establece como unidad de generalidades y particularidades. Así se concretan obras de arte orgánicas, donde la unidad de lo particular y lo general se da sin mediaciones. Y obras de arte inorgánicas que son las que se impulsan en la vanguardia de los años sesenta, donde la unidad de la obra es producida por el receptor.

El desarrollo del concepto de las obras de arte inorgánicas, surge a partir del concepto de alegoría de Benjamin (1990). Por ser apropiada para referirse tanto al aspecto de la producción como al del efecto estético de las obras de vanguardia. Lo alegórico arranca un elemento a la totalidad del contexto vital, es un fragmento en contraste con el símbolo orgánico, ya que es incapaz de irradiar sentido ni significado, sino que le corresponde el sentido que le conceda el alegórico. Asimismo, el concepto de alegoría de Benjamin puede ser apropiado para ocupar la categoría central de una teoría de las obras de arte.

El arte experimental, como categoría es una unidad compuesta por diversos elementos, entre ellos nos interesa mencionar dos aspectos que confluyen en la producción de lo estético: Uno concierne al tratamiento del material, es decir la metodología o técnica con la que se le da tratamiento a la materia prima. Mientras

que el otro se constituye en la interpretación de los procesos de producción y recepción de la obra, o sea la interacción del objeto u obra con el sujeto que la realiza o produce, y que la aprecia desde una idea estética particular.

Se ha visto que sobre el final de la década del setenta y de manera simultánea a las creaciones de grupos experimentales estadounidenses, en América Latina también se producen actividades artísticas experimentales que no están ajenas al cercenamiento y la prohibición sufrida por la sociedad en el aspecto cívico y político.

La implementación de planes de dominación y sometimiento a través del terrorismo de Estado provoca delitos de lesa humanidad y con ellos la censura sobre la producción artística, crítica y reflexiva, como forma revolucionaria y de acción política concreta. En la década posterior, que corresponde al decenio de los ochenta, con la culminación de la Guerra Fría y la dominación hegemónica de las políticas neoliberales, las democracias latinoamericanas se restituyen lentamente.

El campo del arte, víctima del vaciamiento, está contaminado con las expresiones internacionalistas que pretenden homogeneizar la producción con un sentido estético globalizado, e invisibilizar las particularidades que hacen a los rasgos culturales de los distintos regionalismos. Surge entonces, como primera necesidad, la recuperación de la expresión artística en consonancia con la situación cívica vivida en el contexto de reconstrucción de las democracias latinoamericanas, para luego dar espacio al desarrollo creativo de espacios experimentales.

Durante la década del noventa se retoma la propuesta de trabajar con una puesta en escena mediada tecnológicamente en diversos tipos de espectáculos. El discurso de los eventos artísticos es fragmentado, creado en parte a través de la proyección de animaciones sobre pantallas gigantes. Un ejemplo de ello es la propuesta de los VJing, artistas que realizaron un empleo estético de los medios electrónicos con la lógica aleatoria de las bases de datos computacionales y del montaje de imágenes

para manifestar su opinión. Las imágenes se proyectan e interactúan a tiempo real con los artistas y el público.

Una década más tarde, estas producciones visuales-tecnológicas se proyectan a gran escala en diferentes eventos, como los son los recitales de grupos musicales de renombre, los nuevos diseños de videojuegos y la difusión de arte de Internet. El siglo XXI forma las comunidades on line, que practican el net art, el arte electrónico y el motion graphics, o la animación gráfica multimedia en movimiento.

El campo teatral también incorpora la aplicación de los recursos tecnológicos de la información y comunicación en la puesta en escena. Los cuales forman parte de un nuevo lenguaje artístico sumado a la multidisciplina de la obra concertada.

Es decir que se distinguen como una disciplina en sí misma, y en ciertos casos opera de forma similar a las que ya conformaba la obra teatral, como la escenografía, el vestuario y la iluminación.

El recurso tecnológico de proyección de imagen audiovisual, brinda la posibilidad de trabajar con la proyección de imagen a escala ocupando todo el espacio arquitectónico de la sala teatral, de modo tal que se experimenta la idea del entorno inmersivo.

También la incorporación de internet permite agregar la realidad virtual al espacio de la acción escénica. El acceso al mundo virtual se da a través de las conexiones de interfaz, que significa superficie de contacto, y supone un punto de encuentro entre objetos y sistemas que permiten al usuario acceder a la estructura de base en forma no lineal, es decir, de manera no convencional. (Sosa; 2008:38)

En el caso de la puesta en escena teatral, la utilización del recurso tecnológico le permite al usuario percibir la escena habitando un espacio que se asemeja al de las operaciones mentales, es decir que es consciente de las características particulares



que tiene el espacio virtual desde el momento en que observa, en distintos espacios y diferentes pantallas, la imagen del cuerpo presente del actor. El objetivo de este tipo de propuestas es ubicar al espectador dentro de la escena, inmerso en un espacio que lo envuelve con distintos estímulos, como imágenes, diálogos, presencia y acción de los actores.

Las técnicas electrónicas mencionadas, se emplearon en el arte para aportar un cambio en la esencia y en la forma de presentación. Ellas crean nuevos códigos dentro de la cultura para satisfacer las apetencias del hombre formado en el acceso a la tecnología, la democratización de la información y la percepción del mundo globalizado.

### **1.1.3 El arte de lo inmaterial.**

Este apartado tiene como finalidad mostrar que el valor artístico de la obra de arte experimental trabaja desde el concepto y está basado en la acción, en el acto de provocación que se genera y que esa provocación se materializa en la interacción con las tecnologías.

En los años sesenta la polarización en el arte gira, por un lado, en torno a la recuperación del objeto artístico tradicional, que responde a la estética de la mimesis en relación a la representación de la naturaleza. Y por otro lado, la representación artística vira hacia la superación de la tradición a través de las manifestaciones objetuales, por ejemplo con las expresiones del arte povera, procesual, ecológico, land art y sobre todo sus desmaterializaciones, que ponen el acento en un arte de comportamiento y de acción, como el body art y el arte conceptual.

El arte objetual alcanza su plenitud en sus posibilidades imaginativas y asociativas. Las libres asociaciones se generan en el preciso momento en que los objetos desencadenan toda una gama de procesos de acción, con nuevos significados

y sentidos dentro de su aparente banalidad. La intención de restar valor al objeto a favor de la idea fue un gesto común en el arte conceptual, pero el objeto adopta valor de medio útil para diversas metodologías analíticas. Aunque todavía no estaba claro el predominio del medio estático, o medio dinámico dentro de los nuevos modos productivos de comunicación visual.

Lucio Fontana (1970) declara en el manifiesto espacial: “(...) el arte debe depender de nuevas técnicas, de nuevos medios y que el arte espacial es el arte de hoy: empleando luz de neón y televisión, como cuarta dimensión ideal de la arquitectura (...)” (.2) Siguiendo a Fontana, se sostiene que el artista debe utilizar las técnicas propias de su tiempo como una especie de llamada que se hace al hombre a través de sus ojos aspirando a promover un lenguaje de signos nuevos. Se apela a la existencia de espacios ilimitados en los que la materia se transforma en planos de luz con la estética de lo efímero e inmaterial.

Ahora el artista genera y materializa una realidad virtual a partir del uso de la proyección audiovisual, con la ayuda de los softwares que capturan y procesan la imagen de la realidad actual para reproducirla como imagen digital, proponiendo una alternativa artística coherente con su medio y su tiempo.

La implementación de software de imagen dentro del campo del arte requiere del manejo de las técnicas necesarias para conseguir la producción de efectos visuales que simulen imágenes y/o espacios reales. La simulación de espacios reales a través de medios intangibles supone un profundo alejamiento de la naturaleza. Si bien logra generar su mimesis, es el producto de un software de imagen y por lo tanto su composición es de otro carácter.

En todo caso, la imagen simulada presenta una dialéctica equilibrada entre las texturas de los materiales, que despiertan sensaciones visuales- táctiles y la expresión abstracta de la tecnología, que organiza los trazos para reflejar el carácter multidimensional de los espacios contemporáneos.

Estas experiencias exponen la intensión del artista que muestra la multidimensionalidad del espacio sorprendiendo al actor-espectador con la riqueza de las variaciones que pueden configurar la combinatoria de imágenes de luz. En el contexto tecnologizado es el actor-espectador quien experimenta un extrañamiento perceptivo del lenguaje, porque la construcción del sentido queda supeditada a su subjetividad.

Las producciones con intervención tecnológica representan para el actor-espectador una multiplicidad de enfoques, porque se oponen al significado unívoco del lenguaje teatral que hasta entonces solo representaba la cosmovisión del autor. Es decir que el medio tecnológico logra cierto protagonismo al expresar algo por sí mismo, en vez de ser el canal para que el mensaje sea expresado. Como bien lo ha expresado Marshall Mc Luhan (1967):

“(...) el medio es el mensaje, es decir que los efectos de un medio de comunicación sobre la sociedad dependen del cambio de escala que produce cada nueva tecnología, sin embargo la tecnología no tiene sus efectos en sentidos y modelos de percepción“(165)

Las posibilidades que brindan los nuevos medios tecnológicos de modificar la apariencia de una imagen son creadas mediante efectos técnicos como la proyección a gran escala, la transmisión a tiempo real y la simulación. Los efectos son interpretados por el actor de una manera nueva, puesto que los estímulos apuntan a que el sujeto se relacione consigo mismo de una manera no convencional.

También Eusebio Sempere trabaja con el propósito de capturar la luz y capturar la participación del espectador, así luz, movimiento y espacio se convierten en elementos físicamente reales con vinculaciones ópticas. Estos tres aspectos en su abstracción geométrica establecen una relación dialéctica que determina la forma a

componer en función de relaciones lumínicas, y desde donde el mismo movimiento autogenera otras formas que introducen el valor espacio- temporal en el núcleo del arte.

Se establece el empleo de la luz, como medio, porque la luz es el fundamento principal de la imagen, el componente que le otorga volumen y definición. Y en el arte es el medio principal sin el cual la ficción no sería posible:

En fotografía es un conductor. En arquitectura un elemento empleado de forma teatral o funcional. En pintura, el artificio que permite la tridimensionalidad. Y en teatro, posibilita la visibilidad en la escena dando lugar a la comprensión del espectáculo mediante un proceso complejo de estímulos y respuestas de aspectos físicos, fisiológicos y psicológicos de connotaciones culturales, que sufre el actor y el espectador para formular la interpretación de dicha escena.

Durante siglos la luz fue un componente básico de la obra de arte hasta que en el siglo XX, a partir de la invención de la fotografía, tuvo variaciones en su posición hasta convertirse en la obra de arte en sí misma.

Los estilos que produjeron creaciones dan cuenta de ello, como por ejemplo las obras del arte minimalista, movimiento a través del cual el elemento luz alcanzó el estatus principal de obra de arte. Con autores como Dan Flavin, que exploraron la percepción y la estética por medio de instalaciones donde componente principal está dado por la luz. Igualmente Schoffer, a partir de sus esculturas electrónicas y cibernéticas, dirigidas mediante células fotoeléctricas que activaban rayos luminosos de colores. Presentándolas en dos espectáculos experimentales, en el Festival de Arte de Marsella en 1956 y en el Museo de Artes Decorativas de Paris, en 1963. Las prácticas de estos artistas significaron un tránsito hacia la conceptualización.

Las experiencias mencionadas anteriormente dan cuenta de la presencia que los nuevos medios tecnológicos obtuvieron en las distintas sociedades, primero a través

de la posibilidad de concretar una comunicación veloz y eficiente, y luego incorporando diferentes aplicaciones que permitían capturar imágenes o efectuar diseños efímeros.

La incorporación de las mismas a la cotidianeidad es el reflejo de las circunstancias políticas, económicas y sociales que atravesaba cada sociedad. El resultado estético está compuesto por una yuxtaposición de disciplinas, tecnológicas y no, que crean una obra artística de carácter híbrido. Las mismas no responden solo a las características que hacen a una disciplina o especificidad artística, sino que en la interacción disciplinar permanecen las purezas como también surgen mixturas y formas nuevas.

Este enfoque transdisciplinario no solo propone la integración o diálogo entre las disciplinas, sino que lo transgrede, y ubica al sujeto en el centro de la escena, que ante la variedad de recursos y mensajes debe llevar a cabo la selección de la información y la integración del conocimiento. Este estado de conciencia trasdisciplinaria propone examinar los mecanismos de interconexión entre las disciplinas científicas y artísticas, a la vez que permite tender puentes que rompen la mirada compartimentada.

La relación ciencia-arte está plagada de una constante actividad que favorece al desarrollo de estilos nuevos, capaces de transgredir los sentidos perceptivos conocidos. Su propósito es generar una gran actividad mental para proporcionar nuevas maneras de interconectar la información que se recibe.

Desde la producción de la obra de arte de vanguardia y considerando lo expuesto hasta el momento, se afirma que el valor artístico de la obra experimental reside en el acto de provocación que genera la misma. Es decir que ya no es el objeto de arte, sino la acción de provocar la que toma la categoría de obra artística.

La estética de nuestro tiempo no puede ignorar las modificaciones trascendentales que los movimientos de vanguardia en los años sesenta han causado en el ámbito del arte. Y por ello el concepto de obra inorgánica presupone otro tipo de objeto artístico, objeto en términos de producto final de un proceso que se olvidamos. Aunque también lo propone como objeto de conocimiento que se constituye en condiciones sociales, técnicas, culturales y políticas determinadas, con y a través de los medios de comunicación que están en curso. En tanto el objeto y la provocación no existen nunca por separado del contexto en el que surgen y son producidos conjuntamente por el espectador que habita dicho contexto. (Kozak; 2012)

Los ciudadanos están habituados a construir su propia versión de la realidad, ya que la conocen por medio de distintos estímulos relacionados a la percepción de los sentidos. Actualmente la vida citadina se ve plagada de imágenes digitales que se materializan en distintas pantallas, algunas personales como el teléfono celular o una TV y otras grupales como las pantallas gigantes que emiten señales en las calles de las grandes capitales del mundo. Las mismas propician vistas parcializadas del contexto actual y obligan a los observadores a generar una conexión entre las mismas, cargándolas de significación.

#### **1.1.4 Arte y tecnología en la escena teatral.**

La finalidad de este apartado es comprender el desarrollo del trabajo actoral que desde principios del siglo XX se da en conjunción con otras disciplinas artísticas y en interacción con la tecnología.

Hacia 1920 Vsévolod Meyerhold (1971) define al arte del actor como una creación de formas plásticas en el espacio, generando la necesidad de que el actor aprenda y perfeccione la mecánica de su cuerpo. La nueva práctica promueve la

elaboración de la técnica *biomecánica* que se implementa en el Teatro Kaleidoscopio:

“En 1921 se publican los principios del Teatro Kaleidoscopico, en el que el actor abandona su protagonismo para integrarse al espectáculo en las mismas condiciones que los demás elementos de la escena, donde velocidad y ritmos serán los protagonistas” (Hormigón V. y García Tirado; 1970:121)

El actor occidental se posiciona frente a un gran desafío, considerando que su formación estaba basada en el método de la psicotecnia sobre la propuesta de Stanivlasky (1953).

En el método de la psicotecnia se emplean algunos procedimientos que activan la memoria emotiva y contribuyen a componer una actuación naturalista. Una manera de abordarlo, consiste en trabajar con las sensaciones que percibe el actor para generar emociones. El modo de crear dichas sensaciones es apelar a la memoria emocional. El actor busca los recuerdos que le permiten generar una emoción pertinente al desarrollo de la escena teatral, generalmente de estilo naturalista. De este modo Stanislavsky, mediante la utilización del aparato psicofísico del actor en las condiciones de la escena, es decir sin estímulos ni consecuencias reales, busca siempre lo que el llama la verdad escénica.

En sus primeros escritos describe una serie de pasos para abordar el trabajo escénico, que más tarde fueron difundidos como sistema, donde menciona que todo actor debe comenzar con el conocimiento profundo del texto elaborado durante los ensayos de mesa, buscando líneas de pensamiento y de acción de los personajes; luego comienzan los ensayos en las que se materializan las líneas definidas y entonces empiezan a surgir las emociones. (Serrano; 2004: 99)

En la experiencia que propone Meyerhold ese mismo artista debe abordar el aprendizaje de la biomecánica. Una técnica que le permite aprender y perfeccionar la mecánica de su cuerpo. Similar a una técnica de circo que brindaba al artista seguridad física.

La biomecánica es una técnica cercana a los principios del constructivismo, que surge durante la búsqueda de nuevas formas de expresión dinámica. La indagación genera el estudio de la motricidad del cuerpo del actor hasta conseguir la dominación del movimiento físico.

El método fue desarrollado en la propuesta del trabajo laboratorio de Vsévolod Meyerhold (1971):

“El Estudio laboratorio Experimental de Moscú nació por la necesidad de continuar buscando nuevas formas escénicas, independientemente de las representaciones del Teatro de Arte. Fue un laboratorio donde al mismo tiempo se formaron jóvenes actores que luego difundieron el método” (.15)

Meyerhold desarrolla en el Estudio laboratorio el método de la Biomecánica, cuyo fundamento es la racionalización de los movimientos del actor sobre la escena.

Inspirado en la propuesta de Gordon Craig, quien manifestaba que “el actor debía desaparecer y en su lugar tenía que aparecer la figura inanimada de la supermarioneta” para ser dominada de manera absoluta y externa por el director de escena; y estimulado por el Taylorismo, un sistema de organización del trabajo que permitía elaborar patrones de movimiento eficaces en términos de consumo de energía física.



La técnica de la biomecánica pretende terminar con las clasificaciones sociales al fundir el trabajo del actor con la producción industrial buscando la precisión de la motricidad del obrero en relación con el movimiento de la máquina, para encontrar una manera diferente de habitar el cuerpo y el mundo creada desde el hombre común, el obrero. Su característica principal es una codificación específica en el uso del cuerpo que determina un juego dramático donde la voz y las emociones se articulan al cuerpo del actor.

De las tres fases existentes en el desarrollo de la técnica Biomecánica: Otkaz, un impulso previo a la acción, ejecutado en dirección contraria que da fuerza y propulsión a la acción futura; Posyl, acción propiamente dicha; y Tormos, freno o Stoika, retención.

Puntualmente se presenta interesante la fragmentación que Meyerhold formula sobre la secuencia de movimientos que el actor efectúa al realizar una acción, distinguiendo cuatro momentos.

Ya Stanislavski había postulado la existencia de un momento previo a la acción, pero no lo definió como impulso físico sino contrariamente como fundamento intencional. Lo cual resalta el punto de partida antagónico desde donde se posiciona el actor en cada caso para abordar la actuación.

La Convención Consciente es un principio establecido por Meyerhold (1971) al considerar la creación escénica como una expresión plástica. Es decir como un espacio de relaciones entre los elementos que intervienen en la misma, donde prima la noción de armonía garantizada por el ritmo en la unidad y variedad de todos los elementos. En este sentido, el elemento se refiere a la pura forma producida por los trastos escenográficos, la iluminación y el cuerpo del actor en la escena. El actor posee un dominio preciso sobre el movimiento de su cuerpo ya que está formado como artista y se desempeña también como acróbata y bailarín.

Los principios de la interpretación biomecánica sostienen que el actor debe ser un elemento productivo, que elabora un juego convencional y se apoya en la utilización del cuerpo sobre una construcción tridimensional del escenario. Concibe al actor como un proletario que posee la técnica de su oficio, y con ello la productividad.

La técnica de la biomecánica es diseñada por Meyerhold en reacción al citado teatro naturalista conocido como el teatro de la inmovilidad, donde los actores permanecían sentados y hablaban sin descanso.

Los actores formados en la técnica de la biomecánica transformaron su manera de accionar en el entorno, aunque sin llegar al extremo de Gordon Craig (1995) cuya obra se apoya en bases idealistas, a partir de las cuales se desarrollaron los principios sobre la renovación formal del arte del teatro. Propone al teatro como una convención, como un espacio donde se contienen experiencias.

Craig en el artículo llamado *El actor y la Súper- Marioneta*, manifiesta que el actor no puede educar su cuerpo hasta el punto de tener una total sumisión al trabajo de la mente, sin la intervención de sus emociones. La idea que plantea con la Súper Marioneta es la de un súper-actor con una técnica cuidada, con movimientos físicos precisos y un código que regula la expresión. El objetivo de la Súper-Marioneta radica en desvincular al actor de toda expresión psicológica, ya que en la escena el actor y sus movimientos deben ser manipulados por el Director.

Sin adoptar la postura de Antonin Artaud (1992), quien apela al trabajo con las sensaciones y propone que el actor realice una acción extrema llevada al límite más violento, negando la posibilidad de generar una acción por iniciativa personal, racionalizada. Todos los movimientos físicos obedecen a un ritmo que compone también la estructura del espectáculo.

Tampoco la biomecánica se asemeja al caso de Etienne Decroux (2009), quien trabaja específicamente con la técnica del mimo corporal dramático, destacando la importancia de la corporeidad en la escena. El trabajo se concibe desde la toma de conciencia del cuerpo como elemento expresivo. El resultado está dado por una actuación no naturalista basada en gestos simbólicos, al estilo de la Súper- Marioneta de Craig.

Decroux manifiesta que el actor debe crear naturaleza y no imitarla. Para ello el actor se expresa siguiendo líneas de geometría, sin gesticular y desprendido del aspecto psicológico. Para Decroux, el actor debe adquirir las virtudes de la marioneta con una técnica adecuada.

Todos estos artistas del teatro deciden trabajar con la supresión total del texto y cualquier tipo de referencia escrita, porque tienen la necesidad de explorar con la forma generada por la expresión del cuerpo.

Mientras que otros creadores teatrales coinciden en limitar su contribución al complejo general del espectáculo para darle a los elementos plásticos el lugar predominante, entre los que se incluye la expresión física del cuerpo del actor.

Uno de los antecedentes más relevantes de la época sobre el entrecruzamiento arte-tecnología es la ya mencionada creación de Walter Gropius (1970) fundador de la Bauhaus. Una escuela para estudiar las posibilidades funcionales en las artes plásticas, en arquitectura, teatro, cine y el diseño gráfico durante 1919. Además promueve experimentaciones con la idea de crear espectáculos sin edificios teatrales, hasta que surgen proyectos arquitectónicos como Teatro en movimiento total del director Jacques Polieri, ubicando al público en plataformas móviles y dentro de una esfera, donde se desarrolla el espectáculo.

Todos los cambios dramáticos que acontecieron hasta 1950 sucedieron con la intención de abarcar una experiencia sensorial más completa para el espectador. En

tal sentido la incorporación de la multimedia a la escena teatral se concreta en espectáculos que trabajan la idea de generar un espacio de inmersión para el espectador.

Inspirado en el diseño de la Obra de Arte Total de Richard Wagner, Walter Gropius diseña el edificio del “Teatro total” donde se abandona la disposición de la sala tradicional llamada a la italiana que divide el espacio teatral entre espacio escénico y espacio de espectadores.

Con la proyección de filmes durante el espectáculo se integra un nuevo medio de expresión. El recurso fue empleado en “La Linterna Mágica de Praga” de Josep Svoboda con la colaboración de Alfred Radok. Quienes combinaron y sincronizaron el teatro y el cine creando la poli pantalla en 1946. En los espectáculos de la Linterna Mágica la imagen del actor filmada se logra proyectar en una pantalla de la escena teatral, de modo que el actor aparece accionando en varios planos del espacio. Es decir que al mismo tiempo que actúa en el escenario, se reproduce de una imagen de una actuación diferente, pre filmada.

Al respecto Walter Benjamin (1989) en “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” sostiene que toda obra de arte es susceptible a ser reproducida y afirma que la reproducción pierde su valor de auténtico y al multiplicarse cobra importancia lo masivo.

Además la reproducción queda desvinculada del contexto tradicional en el que surgió el original. Es por ello que la reproducción cobra cierta entidad que la independiza del original porque es una copia, en tanto reproduce la estética o fisonomía del original, en este intento de capturar la obra de arte se atrofia lo que Benjamin denominó el aura de los objetos naturales.

El aura, dice, es “la manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que pueda estar)” (.26) No representa otra cosa que la formulación del valor cultural de

la obra artística, es decir el valor de culto que remite al momento de creación, del aquí y ahora donde se gesta la obra. La obra, una vez “aparecida conserva su lejanía, a la cual en nada perjudica la cercanía que pueda lograrse de su materia” (.26)

Las producciones teatrales se caracterizan por conservar esta condición aurática porque en cada escenificación recrea y conserva su valor auténtico, cuya duración permanece durante el transcurso del aquí y ahora de la acción escénica. En cada escenificación la obra teatral genera un ritual que contempla las particularidades del medio y del público en dialogo con la acción del actor, es por ello que se afirma que la escena teatral recupera el valor cultural.

Respecto de estas afirmaciones Benjamin dice que “La escena teatral es de hecho la contrapartida más resuelta respecto de una obra de arte captada íntegramente por la reproducción técnica” (.35) Mientras que el valor de la reproducción se reduce a lo exhibitivo. Sumado a ello, los diversos métodos de reproducción técnica ampliaron de manera inconmensurable las posibilidades de exhibición de la obra de arte que, sufre distintas modificaciones de carácter cualitativo en su naturaleza, pierde su autenticidad y con ella el valor artístico. De este modo la reproductibilidad técnica convierte a la obra de arte en una reproducción, una copia siempre dispuesta a ser reproducida.

El empleo de la imagen filmada en las escenas teatrales forma parte de la vanguardia de la segunda posguerra, se ha vuelto corriente en el siglo XXI con el adicional de poder transmitir a tiempo real. Lo cual propicia la experimentación en el quehacer teatral, y genera la posibilidad de efectuar una proyección de la acción casi simultánea del actor en distintos puntos del espacio escénico.

La contribución de este apartado se visualiza en la descripción realizada sobre propuestas de actuación, como la biomecánica que da cuenta de la estrecha relación entre el teatro y la tecnología. Así mismo se destaca el carácter aurático de la obra de arte teatral frente al valor exhibitivo de la reproductibilidad técnica. Estos aportes

generan un cambio de perspectiva en relación al trabajo del actor, del director y a la composición de la puesta en escena, que a través de diferentes recursos integra al espectador en la obra.

### **1.1.5 Teatro, tecnología y las nociones del espacio y el tiempo.**

Este apartado tiene por objeto describir las ideas filosóficas en el abordaje de la representación del tiempo y el espacio que nutrieron el arte del siglo XX. En la escena teatral esas ideas se manifiestan mostrando la multiplicidad de temporalidades y espacialidades a través del accionar del actor y la proyección de imágenes sobre la escena.

A continuación se describe parte de la teoría filosófica de Gilles Deleuze (2005) que se ocupa de dichos conceptos:

- El espacio y el tiempo.

Primero se comienza pensando en el transcurrir de la cotidianidad formada por la existencia de sucesos, que han sido denominados acontecimientos. Los mismos son descritos por Deleuze (2005) como lo que “se remite a los estados de cosas, pero como el atributo lógico de estos estados, completamente diferente de sus cualidades físicas, aunque les sobrevenga a ellas, se encarne en ellas o se efectúe en ellas” (.121) Es decir que un acontecimiento se distingue por las características particulares que hacen a un estado particular de las cosas, en un tiempo y espacio definido, independientemente de las características naturales que hacen a la estructura morfológica de las cosas.

De este modo los acontecimientos pueden ser reales o potenciales, entendiendo lo potencial como una posibilidad del plano ideal. Para explicarlo se propone como ejemplo pensar en una puesta en escena teatral cualquiera, ya sea real, es decir que se ha consumado en un espacio y un tiempo presente actual porque ha sido

escenificada. O en un estado ideal, sea por ejemplo sobre la lectura de un texto dramático y la idealización en la producción de esa acción, estando en un tiempo y un espacio ideal, porque no se ha consumado como real y presente sino que permanece en el plano de la idea.

Cuando la idea de potencialidad es aplicada a las artes escénicas, pone de manifiesto que al concretarse el acto o hecho escénico ya estaba potencialmente su existencia, que luego se desarrolló hasta consumarse en obra.

La potencia incluye todo lo existente en el eterno devenir, compuesto por el flujo del futuro con el pasado y en coexistencia con el presente. Así mismo, la idea potencial forma parte del acontecimiento actual (aun siendo potencia) Cuando la idea de potencia se hace consciente forma parte de lo actual, y ello supone una breve pausa del devenir temporal entre el pasado y futuro. De este modo lo actual es una detención del movimiento en el tiempo presente que le da existencia, del cual se tiene plena conciencia.

La descripción del párrafo anterior hizo referencia al Cronos que en términos de Deleuze es una de las posibles lecturas de la temporalidad, donde “el presente se ve como lo limitado que mide la acción de los cuerpos como causas y el estado de sus mezclas en profundidad” (Ibíd.:50)

Considerando esta leyenda se entiende que una puesta en escena teatral es un acontecimiento actual, una detención del movimiento en un tiempo presente. En ella confluyen las generalidades de lo eterno y las singularidades de la identidad que permiten definirla como obra particular y única.

En este sentido es que se afirma que una obra teatral es una paradoja donde la generalidad teatral es destruida por la identidad de cada acción. La paradoja de este puro devenir, con su capacidad de esquivar el presente, es la identidad infinita: identidad infinita de los dos sentidos a la vez, del futuro y el pasado, de la víspera y

del día después, del más y del menos, de lo demasiado y lo insuficiente, de lo activo y lo pasivo, de la causa y el efecto (Deleuze; 2005: 8)

Para terminar de comprender esta idea es preciso mencionar la otra lectura que Deleuze propone sobre la temporalidad, a la que denomina *Aión*. La misma admite la existencia de un pasado y un futuro ilimitados, que se hacen a cada instante del presente y por tanto le garantizan una perpetuidad ilimitada.

*Aión* en un primer aspecto, es el tiempo entendido como ilimitado, “devenir que se deviene hasta el infinito entre pasado y futuro, esquivando siempre el presente” (Ibíd.:50) En un segundo aspecto el *Aión* no precisa ser infinito, sino que se subdivide infinitamente entre pasado y futuro. Si cada presente se divide en pasado y futuro hasta el infinito, pasado y futuro se complementan y constituyen la diferencia relativa entre dos presentes: “El *Aión* es la línea recta que traza el punto aleatorio; los puntos singulares de cada acontecimiento se distribuyen sobre esta línea, siempre en relación con el punto aleatorio que lo subdivide hasta el infinito” (Ibíd.:51) Y el tercer aspecto está compuesto por la acción de la palabra “en tanto que las series [o paradojas que conforman la teoría del sentido] comunican y resuenan y forman una historia embrolladora” (Ibíd.: 54)

Los tres aspectos del *Aión* que se mencionaron conforman la idea de generalidad de lo eterno como potencia de toda obra teatral, y que es destruida por la acción para generar identidad a una escenificación en particular.

Respecto de la relación espacio-movimiento, y en cuanto a la doble lectura del tiempo respectivamente *Cronos* y *Aion*, Deleuze afirma que “Uno es cíclico, mide el movimiento de los cuerpos, y depende de la materia que lo limita y lo llena; el otro es una pura línea recta en la superficie, incorporal, ilimitado, forma vacía del tiempo, independiente de toda materia” (Ibíd.:50)



La razón por la cual se prefiere continuar analizando estas dos lecturas sobre el tiempo respecto de las puestas en escena de las obras teatrales reside en el carácter de la teatralidad, que contempla la experiencia del actor que produce la acción y la experiencia del espectador que consume la obra. Además permite que se efectúe la doble lectura del tiempo en distintas instancias de la obra: entiéndase una como potencia en el plano de la imaginación, la otra como acto en tiempo actual y limitada por la materia del cuerpo físico.

Respecto de los supuestos científicos sobre la concepción del tiempo y el espacio que se han expuesto y específicamente para el campo teatral actual, se entiende que las nociones de espacio, tiempo absoluto y estático, son reemplazadas por la idea de múltiples espacios y tiempos contingentes que selecciona el espectador, dando lugar a la existencia de “entidades cuánticas entrelazadas y deslocalizadas que llevan consigo sus historias como organismos que van evolucionando” (Sosa; 2008: 67)

El Ing. Raúl Pérez (2006) explica que la Mecánica Cuántica nace ligada a un nuevo campo de investigación experimental; las que se inician con el estudio de las propiedades de la radiación de un cuerpo negro, realizadas por Max Planck.

Ese estudio se extiende rápidamente a la interacción entre los cuerpos materiales y la radiación electromagnética, dando lugar a los conceptos de la dualidad onda-partícula (Pérez; 2006:1) De modo tal que, un flujo constante de información que proviene de las funciones electrónicas a través de diversos dispositivos, nos interconecta transformando la relación entre conciencia y mundo material.

Es el artista el que concreta esa relación de ambigüedad, al considerar la virtualidad como un campo en sí mismo, donde la realidad conectada en red y la virtual telemática se entrelazan con los estados cuánticos y propician una conectividad universal no lineal.

En la mencionada puesta en escena creada por los movimientos de vanguardia, la modificación de la estructura o la narrativa no lineal, conforma el recurso discursivo para fragmentar la secuencialidad de la estructura semántica de la obra. Por lo cual los sucesos acontecen según la elección espontánea del actor y espectador, que a su vez destruyen la categoría sintáctica de la forma. La función de la forma ya no tiene vector direccional, sino que cada elemento se define en el devenir de la obra, por decisión del autor-actor y por elección del espectador.

Mientras que el trabajo elaborado sobre las imágenes proyectadas muestra otro punto de vista u otra vista parcial de los elementos presentes en la escena, como por ejemplo una imagen del mismo actor captada desde arriba, una imagen del espacio escénico visto desde el lateral y también espacios extra escénicos proyectados a gran escala.

- El movimiento

Se incluye en el estudio de la imagen actual y virtual la lectura al movimiento porque es la parte que involucra necesariamente al tiempo, desde el momento en que existe un desplazamiento de un punto hacia otro punto en el espacio.

Este desplazamiento puede ser dado tanto por el movimiento del todo o el movimiento del universo, como por la mínima expresión del movimiento o acción actual. Las posibilidades mencionadas respecto del tiempo y el movimiento son observadas en el desarrollo de la obra teatral con intervención tecnológica. La misma puede ser ejemplificada en la perdurabilidad de la acción producida por el actor en el momento actual, que realiza la mínima expresión de movimiento en un instante. Además existe la imagen virtual de la acción del actor, que es parte del todo y se materializa en movimiento y tiempo actual.

Atendiendo a la idea del cuerpo del actor en escena y la proyección de su imagen a tiempo real se dirá, en términos de Pavis (2005), que al “proyectar la imagen de su

personaje el actor está exteriorizando su espacio interior” (. 174) Se propone pensar en la existencia de un universo dentro del cuerpo del actor donde las relaciones entre los conceptos sobre el tiempo, el espacio y el movimiento expuestos en este trabajo podrían analizarse en la acción poética del actor. Como también en su espacio interior donde la imagen poética se materializa en un instante actual en el cuerpo del actor en escena, porque ésta habita el eterno devenir.

El sistema que permite concebir la composición de la imagen poética como un ente que habita el cuerpo del actor, es aquello que Jaques Lecoq (1997) denomina la reactuación, con la idea de reactuar en el propio cuerpo una realidad en perpetuo movimiento.

La divulgación de los medios de comunicación e información, generaron una nueva forma de simultaneidad temporal y espacial que permite ser analizada desde estos conceptos filosóficos. La misma es denominada telepresencia y se caracteriza por ser un medio que permite llevar la imagen del cuerpo a otro entorno.

En una puesta en escena donde se opera con telepresencia, el actor no tiene la necesidad de estar físicamente presente en un lugar para afectar la realidad en la que se lo percibe, porque la presencia virtual del cuerpo en el otro lugar es captada por la percepción que se manifiesta a través de la memoria.

La telepresencia es entendida como una presencia en dos planos: la realidad actual y la realidad virtual. En este sentido Olhagaray (2007) establece una analogía con el modo de comportamiento que supone la banda de Moebius, constituida por una estructura geométrica formada al dar medio giro a una cinta rectangular plana y luego uniendo los extremos. Una cinta de Moebius sólo tiene un extremo y un lado, es una superficie no orientable de dos dimensiones y con borde, que simboliza la naturaleza cíclica de muchos procesos, como el eterno retorno, el infinito.

De esta manera el proceso de la telepresencia se entiende como un pasaje de dimensión, porque el trayecto es propiciado mediante la torsión de la imagen corporal, que anula un adentro y un afuera para pasar de lo finito o actual - a lo infinito, o eterno devenir.

La relación del presente y la contigüidad de la presencia instantánea del actor en otros espacios, permiten la perdurabilidad de la imagen del cuerpo del actor en la escena actual y en el espacio virtual. La telepresencia puede considerarse como un efecto de simulación producido por la proyección de una imagen sintética, que a través del uso de la tecnológica, permite a los usuarios de otro lugar remoto efectuar una percepción sensorial y sentir como si lo experimentado estuviera en el mismo espacio físico.

- La imagen virtual

De la imagen virtual del cuerpo del actor se afirma, en términos de Deleuze, que la proyección de la imagen digital en tiempo actual es calificada como aliquid. Es decir que todo ente (en este caso la imagen digital) es otro necesariamente porque tiene una propiedad trascendental al admitir la posibilidad de lo otro, siendo único. Por lo cual la imagen digital del actor puede pensarse como un ente único, con propiedades diferentes al cuerpo del actor aunque similar a este en apariencia de la imagen.

La doble lectura del tiempo que propuso Deleuze (2005), donde “Cronos expresaba la acción de los cuerpos y la creación de cualidades corporales, Aión el lugar de los acontecimientos incorpóreos, y de los atributos distintos de las cualidades” (.120) se retoma para afirmar que la imagen digital no corresponde a la acción de los cuerpos y tampoco es un acontecimiento incorpóreo. Se dice más bien que tiene parte de ambos porque es un ente que posee la particularidad de manifestarse en la superficie, haciéndose presente en la obra teatral a través de la

proyección de luz (con características diferentes a la corporeidad del actor en escena).

Además permite en él, como ente, todo lo otro porque contiene una posibilidad ilimitada de presentarse en acto. Al ser constantemente potencia sus cualidades presentan una posibilidad ilimitada de ser. La imagen digital adquiere un contenido formal, presente, que puede ser variable respecto del constante devenir en cualquier momento de la escena.

El actor está presente y es limitado a esa temporalidad por la materia que lo contiene, es decir por su cuerpo. Sin embargo se observa que la proyección de imagen digital en la obra teatral admite la multiplicidad temporal, muestra ese constante devenir entre pasado y futuro en la superficie de lo actual.

La particularidad que presenta el ente, como proyección de la imagen digital, es para Deleuze la univocidad. Es un solo ser para todas las formas y las veces, es la pura forma del Aión “Es el mismo extra-ser, es decir, este mínimo de ser común a lo real, a lo posible y a lo imposible” (Deleuze; 2005: 131) De este modo, la acción del actor es considerada como presencia, mientras que su proyección en imagen digital sigue siendo definida como la imagen virtual de la actuación del actor, caracterizada por la potencia y la ausencia.

- El modelo del rizoma.

Un rizoma, según lo que proponen Deleuze- Guattari (1987), es un tipo de sistema que sustrae lo único de la multiplicidad a construir, es decir que simultáneamente con la formación de una multiplicidad el rizoma, o para este proyecto la imagen que surge en escena, conecta cualquier punto existente con otro punto cualquiera, cuyo propósito es lograr una variación descentrada. De esa manera no respeta como pivot un mismo gesto o figura que perdurará en las distintas representaciones manteniéndose como un “patrón”, sino que los toma como punto

de referencia indistintamente de la figura anterior inmediata. Es por ello que pertenece a la multiplicidad, porque se conectan todos los gestos o imágenes entre sí formando una red de diversidades.

La acción poética se observa como un sistema de rizoma donde los gestos, movimientos y la variación de temporalidad que efectúa el actor en la ejecución de esas acciones, son considerados como elementos que están en constante fluir y creándose instantáneamente. Para recuperar esos elementos, los actores se sirven de algunos puntos de la búsqueda anterior, sea el ensayo, la puesta en escena o algunos lineamientos de la trama, que constituyen una multiplicidad actoral dentro de la multiplicidad del espacio escénico.

Independientemente de la técnica empleada para la actuación se reflexiona sobre la inclusión de todos los actores dentro de la red rizomática. Ellos, a través de un esquema de puntos neuropsicológicos han hecho más conscientes algunos momentos en el transcurso del proceso creativo de la obra, a los cuales acuden en cada actuación.

Toda escenificación teatral es un acto único. Es una multiplicidad que no puede ser repetida aunque se reponga la obra en el mismo edificio teatral. La variable del tiempo ha modificado todos sus componentes, desde el actor, su imagen virtual, los elementos del espacio escénico y a los espectadores.

La contribución de este punto se refiere a la identificación de las distintas temporalidades que coexisten dentro de la puesta en escena con intervención tecnológica. El reconocimiento de los distintos espacios, considerando que el uso de la tecnología materializa el espacio virtual y las variables que ambos producen en los diferentes aspectos teatrales, principalmente en la producción de la acción escénica y su repetición.

## Conclusiones

Los movimientos de vanguardia del siglo XX incorporaron diferentes tipos de tecnologías en la producción y en el tema de la obra de arte, lo cual propició la integración de distintas disciplinas al proceso creativo. Estas experiencias interdisciplinarias estaban dirigidas a un espectador activo, apelaban a que participe de forma física o intelectual. Entre los numerosos aportes que generaron, se destaca el trabajo del “Experiments in Art and Technology (EAT)”, por ser el primer grupo que en los años sesenta se organizó institucionalmente, y propuso un trabajo de exploración y creación conjunta entre ingenieros y artistas. Su propósito fue generar algo inesperado y sorprender al ciudadano común para convertirlo en espectador. Mientras que en Argentina se destacaron las propuestas del Centro de Experimentación Audiovisual (CEA) y el Instituto Torcuato Di Tella (ITDT) donde el teatro, en interacción con los medios de comunicación e información, abandona los procedimientos de la acción dramática y se abre a descubrir nuevas formas de expresión como la performance y el happening.

En el campo del arte teatral también se realizaron experiencias transdisciplinarias desde principios del siglo XX. La nueva interacción condiciona las leyes que determinaban la escena como un sistema y, consecuentemente, modifica la figura y el trabajo del actor. Se puede citar como ejemplo la propuesta de Vsévolod Meyerhold sobre el Teatro Kaleidoscopio y el método de la Biomecánica; La Súper-Marioneta de Gordon Craig; el proyecto Teatro total de Walter Gropius; el Teatro de la crueldad de Antonin Artaud; la técnica del mimo corporal dramático de Etienne Decroux.

Todos estos cambios dramáticos y espaciales se generaron con la idea de abarcar una experiencia sensorial más completa para el espectador que, inspirados en el diseño de la Obra de Arte Total de Richard Wagner, intentan ubicarlo dentro de la escena, modificando la relación de proximidad entre la platea y el espacio escénico.

En cambio, las primeras filmaciones que se proyectan en el teatro son realizadas hacia los años cincuenta en “La Linterna Mágica de Praga” de Josep Svoboda. Las mismas tienen la finalidad de modificar la percepción del espectador incorporando otros puntos de vista de los espacios y elementos de la escena, es decir que modifica la noción de espacio euclidiano en el espectador.

Este trabajo interdisciplinario de mediados del siglo XX genera producciones que se caracterizan por un estilo de hibridez. Sumado al acceso de la tecnología de la comunicación y la información, que mediante un cambio en la apreciación sobre las nociones de realidad actual y virtual, instala a las personas en un nuevo estatus del saber.

El cambio de paradigma, referido a los principios de tiempo y espacio sustentado en la teoría filosófica de Gilles Deleuze, se materializa cuando las tecnologías de la información y la comunicación son incorporadas a la escena teatral, contribuyendo al cambio de esencia en la elaboración de la obra y a la renovación estética en la experiencia del espectador.

De este modo los cambios perceptivos y los desarrollos culturales se abordan desde nociones teóricas como la definición de Telenoia y Cibercepción. Ambas propuestas por Roy Ascott en relación al cambio cualitativo que las tecnologías digitales provocan en la percepción del ser humano, que propician la telepresencia y la creación de una conciencia universal.

Arlindo Machado adhiere al señalamiento que indica que las tecnologías condicionan la percepción del ser humano y enuncia que, en relación al campo del arte, se crea una nueva manera de producir la obra que es denominada arte de los medios o artemidia. Esta nueva expresión transmite el mensaje desde y sobre la sociedad mediatizada, poniendo en crisis los modelos tradicionales de producción, consumo y crítica del arte. Mientras que Pierre Lévy también se suma a estas



reflexiones, pero pone el foco sobre los usos que el sujeto hace de la virtualidad, sea fortaleciendo su subjetividad o participando de eventos colectivos.

Es en este sentido que se propone realizar en el siguiente capítulo, una recapitulación sobre los estudios de la puesta en escena desde la perspectiva semiótica y desde la teatralidad, que atienda al abandono de las formas dramáticas. Las nuevas puestas en escena que incluyen las tecnologías de la comunicación y la información, son un aporte a la configuración del teatro posdramático capaz de contener la diversidad de formatos producidos por dicha interdisciplinariedad.

# CAPITULO II: Estado del arte.

## 2.1 Obras Multimediales.

### 2.1.1 Teatro y multidimensionalidad.

El objetivo de esta sección es concebir al espectáculo teatral como una obra multidimensional para que pueda ser abordada desde diferentes disciplinas y entendida en todas sus dimensiones como una totalidad.

A través de los siglos la puesta en escena teatral ha emulado un espacio similar al observado en el entorno cotidiano, mediante la utilización de los recursos técnicos que le permiten acercarse a la noción de mimesis (Gómez: 1997). Esta característica provocó que la crítica, siguiendo a Aristóteles, tendiera a marginar la realidad material de la escena teatral. Es desde el siglo XX que el énfasis de la representación mimética se desplaza a medida que los teóricos han intentado definir lo que Artaud (1992) percibió como el lenguaje físico del escenario. Por lo cual los elementos dispuestos dentro del espacio escénico cobran un valor de signo, produciendo un sentido más allá de la relación de mimesis que se puede establecer con la realidad observable de la vida cotidiana. (McAuley: 2003)

El teatro ha sido estudiado por diferentes corrientes teóricas entre las cuales se atiende la perspectiva de la teatrología, propuesta que tiene sus orígenes en los estudios de la semiología. El (re)-nacer de la semiótica teatral como disciplina puede ser remitido a 1968, año en que se publica un ensayo del estudioso polaco Tadeusz Kowzan dedicado a “El signo en el teatro” y cuyo sub título es, significativamente “Introducción a la semiología del arte del espectáculo” (Kowzan, 1968).

La semiótica teatral considera que el teatro puede ser estudiado como obra literaria, es decir analizando el texto dramático (De Toro; 2008: 282) o como espectáculo, al que denomina texto espectacular. Esta categoría le permite distinguir niveles entre los signos de la escena, el actor, la escenografía, el reato, el texto hablado y escrito. Además pone especial atención al grado de familiaridad que el crítico manifieste en relación a la práctica teatral. De esta manera la semiología busca estudiar el espectáculo teatral como fenómeno de significación y comunicación desde la centralidad de la disciplina.

De Marinis (1997) explica que desde mediados de los años setenta la semiótica teatral sigue dos líneas de trabajo. Una de ellas es el análisis de performance que se basa en la descripción visual del espectáculo teatral aislado. Las cuestiones problemáticas que surgen se refieren a la dificultad que supone la documentación y la poca efectividad de la descripción de la puesta en escena. Mientras que la segunda línea de trabajo se dedica al desarrollo de modelos para el análisis textual del espectáculo: al principio el análisis fue estructuralista considerando al espectáculo un enunciado cerrado en sí mismo. Luego se propone un enfoque pragmático que estudia el texto espectacular en relación con el contexto cultural y puntualmente referenciando al espectador, por lo cual el objeto de análisis pasa a constituirse por “la relación teatral, es decir, el proceso productivo-receptivo completo que el espectáculo individualiza” (. 25)

Compartiendo la misma visión sobre la relación teatral, McAuley propone reconocer como factores imprescindibles la presencia del actor, el espectador y el espacio de interacción. Define cinco áreas que nos ayudan a comprender la multiplicidad que existe en el espacio escénico, ya que contiene lo real actual y lo imaginario o virtual. Entre ellas se menciona “la realidad social del evento teatral; la relación entre la realidad física de un escenario y los lugares ficticios evocados; la relación “dentro del escenario” y “fuera del escenario”; el “espacio temático” (Op.Cit.:72) Sobre el área de la relación entre el espacio físico y el ficticio distingue los siguientes conceptos:

- “El espacio del escenario”, formado por la realidad física del escenario o de cualquier sitio en el que los actores realizan su representación.
- “Espacio ficticio” para los lugares evocados, presentados o representados en el escenario.
- “Espacio de representación” compuesto por el medio escenográfico, la iluminación, las acciones físicas de los actores y demás elementos que crean la imagen de un lugar ficticio” (Ibíd.:73)

McAuley también explica que esta estructura tripartita es análoga a la noción que los especialistas en semiótica del Círculo de Lingüística de Praga<sup>4</sup> pensaron acerca del “actor/figura del escenario” (Bühnenfigur), entendida como aquella “estructura de personaje” que determina su construcción, es diseñada por el actor en su propio cuerpo y que habita un triple nivel de conciencia: presencia real/ representación/ ficción. La trilogía se mantiene durante el transcurso del espectáculo incluso si alguno de los niveles predomina. Además, pueden darse deslizamientos de conciencia de un nivel a otro.

La complejidad semiótica del teatro que incluye sistemas de signos visuales, auditivos, arquitectónicos, proxémicos, kinestésicos, se vuelve aún más difícil de describir debido a la superposición de los diversos encuadres desde dónde se aprecia la obra, pero el escenario siempre es un escenario, un espacio de acción y un espacio de ficción. El actor siempre es actor, figura del escenario. El tiempo siempre es real y ficticio o imaginario simultáneamente.

Paulatinamente la obra teatral fue entendida como un evento transdisciplinario donde el espacio escénico cobró otros sentidos correspondientes a una multiplicidad. Por lo cual, en la mencionada relación teatral se identifican dos aspectos que

---

4 El Círculo de la Lingüística de Praga (1930) creó particularmente los fundamentos de la semiología teatral desarrollada desde 1970 para estudiar el teatro como una actividad performativa, sobre la organización y el funcionamiento del signo en el escenario, distinguiendo las áreas del texto dramático y el texto espectacular, la recepción teatral y la semiósis teatral (De Toro; 2008:282)

modifican la perspectiva de los espectadores, ya que se enfrentan con un espacio real, que constituye simultáneamente un lugar ficticio o virtual, y un escenario. Es decir que la audiencia especta un arte que juega de manera intensa con el estatus de realidad/ irrealidad de lo que está pasando.

De Marinis (1997) sostiene que “resulta imposible captar [esta] bidimensionalidad característica y constitutiva del teatro, que nunca es tan solo ficción, representación, remisión a otra cosa, sino también y siempre, performance material, acontecimiento real, presentación autorreflexiva” (.20)

Pavis (2007, 2011) comenta que desde los años ochenta esa relación entre la puesta en escena (en adelante mise en scène) y la performance se agudiza y vuelve más productiva. Estos cambios en la práctica teatral, la influencia de otras narrativas artísticas y no artísticas, el surgimiento de la performance art favorecen la tendencia hacia una práctica más abierta como la performance.

En los comienzos de los años noventa, “la reorientación de la teoría de la recepción (...) hacia un enfoque fenomenológico del análisis teatral [permite] establecer la experiencia emocional y cognitiva que tiene el espectador y que sensaciones físicas son transmitidas por el actor al espectador” (Ibíd.: 79)

La performance se ha convertido en el nuevo paradigma del siglo XXI que, según Pavis genera una “convergencia epistemológica con la mise en scène” (Ibíd.:81) por lo cual propone regresar a los criterios de teatralidad y conservar los principios semiológico para realizar el análisis de la obra. De esta manera arriba a la conclusión de lograr una alianza entre las metodologías: “la semiología es un instrumento indispensable para la descripción estructural del espectáculo, mientras que la fenomenología incluye activamente al espectador en su dimensión corporal y emocional” (Ibid.:109) correlación que le permite acercarse a la noción de relación teatral que se mencionó anteriormente.

También Josette Féral (2004) considera que no existe un modelo único de análisis teatral porque la obra contemporánea no se puede comprender como un sistema cerrado, sino que es un evento que reclama ser deconstruido mediante la utilización de una pluralidad de teorías. Este enfoque permite efectuar distintos tipos de aproximaciones a la obra con el objetivo de obtener un conocimiento más profundo y completo de la misma (.37)

En este sentido es que se recupera el concepto de teatralidad porque contempla la figura del actor e incluye la mirada del espectador. La teatralidad es entendida como un proceso de producción que “crea un espacio otro que se vuelve espacio del otro- espacio virtual- y deja lugar a la alteridad de los sujetos y a la emergencia de la ficción” (Ibid.: 91) es decir que permite la identificación de un espacio de ficción, distinto al cotidiano. Y que este espacio de ficción o espacio otro es creado a su vez por la mirada del espectador, que cuando ejerce una postura activa establece una situación de teatralidad donde el otro se vuelve actor.

En ésta lectura la figura del actor puede ser entendida como un rol activo, porque toma la iniciativa de realizar una acción para ser espectada, o como un rol pasivo porque es puesto en el lugar de actor por el observador. Conforme a lo expuesto la teatralidad es un acto performativo que se puede establecer de parte del actor (productor y portador de teatralidad) y/o de parte del espectador, a través de una operación cognitiva que permita crear un espacio virtual del otro.

En este sentido, Féral afirma que la “teatralidad no es un dato empírico. Es una ubicación del sujeto con relación al mundo y con relación a su imaginario” (Ibid.: 92) que propicia la creación de un espacio diferente, es decir que produce la transformación del espacio real y cotidiano en otro espacio donde surge la ficción.

Oscar Cornago (2009) coincide con Féral al afirmar que la teatralidad es un hecho que se consuma en el momento en que existe una persona que observa un suceso y que esa teatralidad existe el mismo tiempo que dure esa observación:

“Esto nos ofrece la segunda clave del hecho teatral: se trata de algo procesual, que solo tiene realidad mientras está funcionando. No es posible pensarlo como un producto acabado o como un texto que espera paciente la llegada de un lector/receptor para ser interpretado.”(6)

Cornago también sostiene que la teatralidad es un fenómeno cultural que se da en diferentes ámbitos como el escénico, el social y el político. Además manifiesta que la potencialidad de los distintos niveles de la teatralidad está supeditada al auge de la sociedad de consumo, y la revolución electrónica de los medios de comunicación que potencializan los espacios de expectación, es decir que permiten que las acciones se propaguen en distintos formatos de pantallas. Esta mirada propone visualizar también la historia como un proceso de actividades, ceremonias y maneras de representar que están en un continuo hacerse.

El autor define la “teatralidad como la cualidad que una mirada otorga a una persona, que se exhibe consciente de ser mirado mientras está teniendo lugar un juego de engaño o fingimiento” (.7) Entonces la teatralidad supone una mirada particular sobre la representación, que admite graduaciones y visibiliza el funcionamiento de la teatralidad. Es decir que la mirada descubre el mecanismo que tiene lugar en el presente, durante el proceso de representación. El observador interpreta lo que se ve y establece una relación con lo que no es visible porque está oculto, creando un espacio de interacción que es donde sucede la teatralidad.

En lo que se refiere a las teatralidades del siglo XX, Cornago determina como rasgos característicos “aquello que se oculta” que funciona como interrogante de lo visible, y “el efecto de verosimilitud [que] ya no radica en el realismo de sus resultados, sino en la realidad de sus mecanismos” (.16) es decir, que al juego se lo muestra como un hecho de fingimientos y engaños.

Por su parte Ileana Diéguez Caballero (2007) propone estudiar la teatralidad desde el campo de la liminalidad, entendida como “alejamiento de las formas convencionales de representación y un acercamiento a la esfera cotidiana” (.2) reflexionar sobre las teatralidades liminales no sólo implica considerar su complejo hibridismo artístico, sino también considerar las articulaciones con el tejido social en el cual se insertan, es decir que las expresiones son condicionadas por las realidades del contexto particular en el que se crean.

Diéguez dice que el estudio de lo liminal puede abarcar situaciones de teatralidad y de performatividad ya que “entiende la teatralidad como noción que busca expresar la configuración escénica de imaginarios sociales, o la noción que busca resignificar las prácticas representacionales en el espacio cotidiano” (.5) Además la teatralidad apunta a un entramado que trasciende los límites disciplinares del teatro, propicia una expresión no jerarquizada por un lenguaje y genera un estado de hibridación.

La dimensión de la esfera cotidiana, que atiende los casos de performance y las prácticas sociales representacionales, toma relevancia sobre la noción de teatralidad. Desde que diferentes teóricos ampliaron la mirada en relación a las prácticas o acontecimientos que trascienden los límites del teatro y propician una experiencia escénica diferente, los estudios se abocan al tipo de relación que se establece entre el nuevo acto poético y la postura del espectador.

Con el mismo enfoque Dubatti (2016) en su estudio sobre el teatro matriz y teatro liminal, reflexiona sobre la teatralidad por ser uno de los conceptos que definen el teatro matriz y explica: “Desde una Antropología del Teatro la teatralidad es una condición de lo humano que consiste en la capacidad del hombre de organizar la mirada del otro, de producir una política de la mirada” (.9) por lo cual el autor agrega que la teatralidad está presente en todas las practicas humanas del sujeto que vive en sociedad.



También afirma que el teatro propone un “uso singular de la mirada” (. 10) porque exige la existencia del acontecimiento teatral, es decir la existencia conjunta y combinada de “convivio, poiesis corporal y expectación” (.13)

“El convivio o acontecimiento convivial es la reunión de cuerpos presentes, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) y cotidiana (una sala, en tiempo presente)” (.35)

En este sentido puede decirse que la coordinación entre el encuentro físico, en un espacio determinado y por un transcurso de tiempo común constituye una de las características esenciales para que el convivio del acontecimiento teatral suceda. Para que se genere una instancia ritual que remite a un orden ancestral.

El autor comenta que el convivio exige la presencia aurática de la obra de arte, es decir su originalidad, la esencia que la hace única y distingue de la reproducción. Es la que le otorga la formulación del valor cultural, el valor de culto que remite al momento de creación, del aquí y ahora donde se gesta la obra. Ella, una vez “aparecida conserva su lejanía, a la cual en nada perjudica la cercanía que pueda lograrse de su materia” (.26)

El convivio como espacio de encuentro constituye además, un factor de afectación en los participantes que integran la reunión, porque entre ellos se genera un vínculo particular que multiplica la “actividad de dar y recibir”, existe un contagio de estados, una conexión que permite transitar una experiencia grupal como parte del colectivo que integra la triada del acontecimiento teatral, es decir actores, técnicos y espectadores.

El convivio es un acontecimiento que pertenece a la “cultura viviente”, es una experiencia vital de carácter efímero y no puede ser conservado a través de un soporte in vitro” (.36)

Desde esta perspectiva propone analizar la historia del teatro universal con los conceptos de teatro matriz y teatro liminal. El teatro matriz es genérico y vale para pensar una estructura común, presente en el desarrollo histórico de la sociedad occidental. La matriz es, a la vez, inclusiva. Es decir que “el registro genérico del teatro matriz considera teatro a las formas convencionalizadas y (...) todas aquellas prácticas en las que se verifique, completa o fragmentaria, la matriz del acontecimiento” (.13)

Mientras que define como teatro liminal a todas las expresiones que no pueden ser conceptualizadas dentro del teatro convencional o drama moderno. Es por ello que se aclara que el teatro liminal posee características del teatro matriz, tales como convivio, poiesis corporal y expectación, pero a la vez incluye características que no corresponden a la clasificación teatral (.15) porque incorpora la presencia activa del espectador, la ruptura de la cuarta pared, el cruce con otras disciplinas, desdibuja los límites entre el teatro y la vida, y absorbe materiales no teatrales.

Para concluir se afirma que concebir la obra teatral como una producción multidimensional y entenderla desde la perspectiva de la teatralidad citada permite generar otras conceptualizaciones que dan cuenta de la nueva estructuración de los espectáculos posmodernos, atendiendo a la deconstrucción, la simulación, la rizomaticidad, la intertextualidad (De Toro, Op. Cit. :303; ) y principalmente a las variables que produce la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación, en los casos de teleperformance y teatro inmersivo, respecto del rol que necesita ocupar el espectador para garantizar que suceda la relación teatral.

### **2.1.2 Teatro posdramático**

Este apartado tiene como objetivo establecer las características del teatro posdramático en oposición al teatro dramático y en relación a las puestas en escena contemporáneas que incluyen el uso de la tecnología de la comunicación y la información en su propuesta.

La noción de teatro posdramático supone la transgresión de algunos aspectos del teatro dramático, porque “muestra una renuncia a tradiciones que refieren a la forma dramática” (Lhemann; 2013: 43).

El drama, según Aristóteles es un fenómeno paralógico porque existe un aspecto lógico en el arte de modo implícito, es decir un modo de organizar los elementos formativos de la materia que puede observarse en la definición que Aristóteles elabora de la tragedia como

“(...) imitación<sup>5</sup> de una acción elevada y también, por tener magnitud, completa en sí misma; enriquecida en el lenguaje, con adornos artísticos adecuados para las diversas partes de la obra, presentada en forma dramática, no como narración, sino con incidentes que excitan piedad y temor, mediante los cuales realizan la catarsis de tales emociones” (.VI)

Sobre el carácter lógico o esa manera de organizar los elementos, Lhemann piensa que la misma se puede encontrar en todas las discusiones cotidianas de la vida y considera que Aristóteles, en su definición de tragedia, empareja la imitación de esa cotidianeidad con la acción dramática. Es decir que el carácter de la acción queda supeditado a la naturaleza de la fábula que se imite: “hay en el orden general de las

---

<sup>5</sup> La palabra imitación, mimesis en griego, se debe entender como representación de la realidad.

cosas dos causas, el pensamiento y el carácter de sus acciones... Así, la acción se representa en el drama por la fábula” (.VI) En cambio, Lhemann sostiene que la mimesis como identificación psicológica con el personaje se desarrolló en la modernidad a través de los temas históricos y la acción de grandes hombres.

En su teoría Lhemann plantea que el desarrollo dramático en el teatro se da desde el siglo XVI al XX, porque el drama se apoya en un modo de teatro europeo y en un concepto que está en el límite de su funcionamiento, es decir que está estrechamente ligado a la noción de subjetividad. Mientras que el estudio del teatro posdramático se ocupa de la realidad escénica.

Considerando la definición del drama como la “relación reciproca que existe entre texto y escena” (Lhemann; 2013: 21) que se hace efectiva mediante la transducción que el director de la obra efectúa sobre el contenido de un lenguaje, en este caso el texto dramático, manifestado en la acción escénica. La misma es observada por el espectador que transita una experiencia estética de carácter efímero.

El drama de la época moderna, según Peter Szondi (2001) surgió en el Renacimiento para “presentar la audacia espiritual del hombre de construir la realidad de la obra en la cual se quiso reflejar”, es por ello que, como miembros de una comunidad tomaron como punto de partida la reproducción de las relaciones intersubjetivas. Las mismas existen a través del medio lingüístico que está dado por el diálogo y que constituye el único componente de la escritura dramática.

El dominio absoluto del diálogo en el drama demuestra que el drama consiste sólo en la reproducción de las relaciones intersubjetivas, como Szondi aclara, el drama es una dialéctica cerrada en sí misma, pero libre y redefinida en todo momento. Partiendo de esta cuestión es que Szondi dice que “O drama é absoluto. Para ser relação pura, isto é, dramática, ele deve ser desligado de tudo o que lhe é externo. Ele não conhece nada além de si” (Ibíd.: 30)

Desde entonces el drama moderno le da significación a un cosmos ficticio, la creación de un mundo a través de la imitación y una separación entre actor y espectador. Este último contempla la escena en una actitud pasiva. Se establece dentro de la escena una relación dialógica entre la forma y el contenido, y es allí donde reside la característica más importante del drama, su carácter absoluto.

Szondi (1965, 2001) afirma que el drama es absoluto, mediante el dominio del diálogo que se da en la comunicación intersubjetiva y en relación al trabajo del actor. En *Teoría del drama moderno* cuando se refiere al trabajo del actor queda explícito que éste debe unirse al papel o personaje, perdiendo toda posibilidad de ser visible como actor, y así poder construir el hombre dramático (Ibíd.: 30) Además el personaje debe apropiarse también del diálogo, que aunque fue creado por el dramaturgo, ya no pertenece a su expresión. De tal manera dramaturgo, actor y espectador son “invisibles” o están “ausentes” porque deben ceder todo a la necesidad del drama.

El mismo carácter absoluto del drama se demuestra en relación al espectador, porque el diálogo tampoco es una alocución dirigida al público, sino que el espectador se encuentra pasivo frente al drama, en identificación con el espectáculo.

La forma del escenario creada para el drama del Renacimiento también es adecuada al carácter absoluto del drama, porque se hace visible al comienzo y al final del acto escénico. Mientras que en el transcurso de la acción la apariencia de la escena parece funcionar como un todo en sí mismo, como un sistema absoluto. Szondi dice que “O entorno espacial deve (assim como os elementos temporais) ser eliminado da consciência do espectador. Só assim surge uma cena absoluta, isto é, dramática. Quanto mais frequentes são as mudanças de cena, tanto mais difícil é esse trabalho.” (.33)

Otro aspecto de lo absoluto es considerar que el drama es primario y su tiempo es siempre el presente, es decir que presenta una acción que se construye

absolutamente en el tiempo presente y, al instante, forma parte del pasado. Szondi afirma que “O caráter absoluto do drama pode ser formulado sob um outro aspecto: o drama é primário. Ele não é a representação (secundária) de algo (primário), mas se representa a si mesmo, é ele mesmo” (Ibíd: 31) En este sentido se plantea un tipo particular de discurso temporal en el drama, como una secuencia de presentes absolutos que visibiliza un tipo particular de transcurso temporal en el drama. El presente pasa produciendo un cambio que se materializa en el avance de la acción y el desarrollo cronológico de la trama. De esta manera, la discontinuidad temporal de las escenas va contra el principio de la secuencia de presentes absolutos (Ibíd.: 33)

Aristóteles propone para la unidad del tiempo tres aspectos: comienzo, medio y fin. Ese es el concepto de tiempo también en el drama, que constituye una unidad. El tiempo en el drama es el tiempo en el que los oponentes puedan encontrarse; el tiempo en común donde el conflicto se juega.

Lhemann (2013) expresa que Szondi en su texto *Teoría del drama moderno* expone “procesos de desintegración del drama a nivel textual, que se corresponden con el desarrollo de un teatro que ha dejado de basarse en el drama” (.56) Esa desintegración textual hace que constituya uno de los aspectos del teatro posdramático, porque transgrede la estructura que se asoció a la noción de drama. En ella existe “una trama, personajes y una historia contada mediante el diálogo” (Ibíd.: 58) De modo que, en las obras de forma dramática, el modelo del discurso preserva el orden cronológico característico del drama y los actores componen personajes, que son portadores de la intención del director de escena o del texto dramático.

Desde el siglo XV al IXX el drama se fundamentó en la representación de un modelo del mundo en un tiempo mensurable. “Al igual que la tragedia que sucede con un orden de inicio, conflicto, desenlace durante una jornada. Puede considerarse como una categoría lógica que domina la tradición aristotélica europea” (Ibíd.:70)

Para presentar una historia sobre la crisis del drama, Szondi parte de los modos en que se manifiesta la contradicción entre forma y contenido dentro del drama clásico. El estudio es elaborado en tres etapas consecutivas durante el transcurso del siglo XX, donde la teatralización, entendida como una dimensión artística independiente del texto dramático (Ibíd.:90) adquiere independencia y le permite al teatro liberarse de la “hegemonía del drama” (Ibíd.:45)

La primera etapa, del “drama puro e impuro”, está marcada por la hegemonía del drama que intenta mantener en la esencia un ideal en la práctica del drama puro. Pero al mismo tiempo existen desviaciones considerables respecto del modelo, llamadas drama impuro. Las mismas guardan relación con la unidad de tiempo y de espacio, donde la discontinuidad cronológica de las escenas va en contra del presente absoluto que requiere el drama. (Szondi; 2001: 33)

En este sentido Szondi define al drama sobre el eje de los tres principios fundamentales que ya se han mencionado: Uno de ellos es el drama considerado como un acontecimiento que se desarrolla en el presente, aquí la cuestión temporal constituye el segundo principio, mientras que el tercer principio está dado por el espacio de las relaciones intersubjetivas, explicitada mediante la presencia del diálogo. Estos principios permiten darle el carácter de absoluto como unidad en sí misma.

La forma semántica esencial se conforma de una serie de elementos que se mantienen en ambos casos, como la encarnación de un personaje, representaciones de conflictos, la representación de contenidos “políticos, morales y religiosos de la vida social a través de una dramatización, una acción progresiva y la representación de un mundo a través de una acción real mínima” (Lhemann; Op. Cit.:85)

Durante la transición entre el siglo XIX y el XX se produce una crisis a nivel cultural que afecta todos los campos, desde las ciencias hasta las artes. Este proceso coincide con la desintegración de una visión de mundo positivista y humanista, de

la ilustración y el dominio de la naturaleza que se conoce como la crisis del individuo y del mundo moderno. En el sentido estético se menciona la crisis del concepto de representación (Abirached: 1994) que cuestiona la noción de mimesis presente en las teorías de Aristóteles.

Al respecto Lavatelli (2009) dice que en la teoría de Abirached “el personaje es concebido como una entidad autónoma que acciona en un espacio concreto y ficcional, y que nace de la aplicación concreta de la noción de mimesis” (.76) la cual no puede hacer copia de lo real, pero tampoco “borrar sus rastros de la representación que elabora” (.77) en el sentido de imitar la acción exterior que realiza el personaje.

Linda Nochlin (2001) comenta que en este período comienza el Realismo, movimiento de compromiso social que surge en protesta a la sociedad burguesa, y que tiene por objeto “brindar una representación verídica, objetiva e imparcial del mundo real, basada en la observación meticulosa de la vida del momento” (.11) Es decir que es una corriente que buscaba abandonar la apariencia de la realidad única e inequívoca que reflejaba la mimesis, para mostrar una realidad verdadera, desde una percepción pura de “lo dado”(Deleuze: 1953), no contaminada con los preconceptos y saberes establecidos por las formas clásicas.

Desde una postura empírica, los artistas realistas encontraron pertinente la representación de los objetos y sujetos tangibles y visibles que les permitan mostrar el verdadero presente, cuya estética no siempre estaba dentro de los parámetros del ideal de belleza que conducía a la idealización y, por lo tanto dice Nochlin, a la falsificación de la realidad. Este movimiento estableció una nueva relación entre la forma y el contenido del arte en relación al contexto histórico que acontecía. Característica que con los años se agudizó en plasmar la experimentación del presente, entendido como momento efímero, transitorio, inmediato e inestable, y lo convirtió en un aspecto fundamental en la concepción sobre la “naturaleza del tiempo” (.24)



La necesidad de mostrar lo verosímil por parte de los artistas realistas generó la ruptura con los “modelos de representación que ocultaban lo real” (Sánchez; 2013:23) pero al mismo tiempo, esa reproducción de la naturaleza no será nunca una reproducción o imitación, sino “una interpretación, ya que existe una imposibilidad de captar la totalidad de la naturaleza a través de medios tan restringidos” (Nochlin: 2001) como los sistemas de representación de la pintura, la fotografía, la actuación porque permitieron que la interpretación del sujeto sobre lo real asuma un punto de vista, fragmentando esa totalidad que, simultáneamente, construye una realidad basada en esa experiencia concreta.

En el aspecto teatral la forma mimética se asimila a la forma dramática de carácter absoluto, la ruptura surge como resultado de la búsqueda de representar lo real que propuso Diderot (1773) en el siglo XVIII cuando pide que el actor encuentre el arte de imitarlo todo y Víctor Hugo (1827) que en el “Prefacio de Cromwell” enuncia que la poesía “obrará como la naturaleza”, buscando la armonía de los opuestos.

Sobre el estudio de la disgregación del drama Szondi explica que la crisis del drama en la primera mitad del siglo XIX es atribuida al aislamiento del personaje que pone en cuestionamiento el estilo dramático, porque abandona la relación intersubjetiva de los hombres. En estas obras se abandona la unidad de acción, que se “vuelve inesencial” porque es sustituida por la “unidad del yo” o psicología del personaje principal. De esta manera el personaje central de la obra es aislado e intensificado, cobra preponderancia y se convierte en el “yo central”, sobre el cual giran los demás personajes que aparecen en su camino. Este estilo resiste cuando algunos factores externos obligan a los hombres aislados por el silencio o por grandes monólogos, a volver al diálogo (.113)

La segunda etapa, denominada crisis del drama comienza en 1880 cuando se cuestionan ciertos elementos que lo componen y surge el escepticismo de compatibilidad del drama y el teatro. Es decir que, se distingue el teatro de la

literatura dramática porque ésta pertenece al plano de la imaginación. Lo cual permite que se desarrollen en escena nuevas formas textuales que plasman la realidad a través de fragmentos. Se incorpora al teatro la idea de la experimentación, principalmente en la búsqueda de la creación del texto como resultado de la expresión artística de los actores.

El cuestionamiento de la estructura del drama canónico permite disgregar el teatro en elementos individuales potenciando la actuación, la recepción, el sonido, la iluminación, considerados como entes individuales que puedan generar nuevas formas de representación. La escenificación de cada experiencia genera una estética particular que, en su continuidad, se identifica directamente con la figura del director, denominado teatro de director.

Así el drama moderno presenta una contradicción interna que consiste en la separación entre la forma y el contenido (Lhemann; Op. Cit.: 94) La misma se materializa en la confrontación sujeto-objeto que destruye el carácter absoluto de los tres principios fundamentales de la forma dramática: el presente, lo interpersonal y el suceso. Todos estos aspectos se desequilibran y se convierten en objeto y en sujeto de una relación.

En este período Szondi analiza elementos del naturalismo (cuando incluye en su tema al proletariado), el expresionismo (como forma dramática del individuo), el teatro político (que ingresa la esfera social en la escena), el teatro épico (en el modo pedagógico y científico en la obra de Brecht), el montaje (con la simultaneidad de espacios), el teatro de Luigi Pirandello (con la imposibilidad del drama), el monólogo interior (que propone un cambio en el significado del aparte), el yo épico del director de escena (que destruye la ilusión e incorpora la narrativa y la fragmentación del tiempo a la escena), el teatro de Arthur Miller (que a través de la reminiscencia conforma el tema épico dentro de la forma dramática) Todos ellos permiten visualizar el tipo de relación que se establece entre el sujeto y el objeto, entre la forma y el contenido, donde se puedan entender los elementos que rompen

y los elementos que garantizan la relación con el drama. A estas transformaciones fluctuantes las llama “movimientos de fuga” y distingue:

La fuga de la plenitud objetiva en lo intersubjetivo, que se manifiesta en el reemplazo de lo intersubjetivo por lo intrasubjetivo, es decir por la fuerza de lo íntimo que se ve reflejado en los personajes de las obras de Ibsen, Strindberg y O’Neill. Se manifiesta en la integración de lo social, que desborda el espacio personal por ejemplo en el teatro político planteado por Piscator, que es el drama del hombre enfrentado con su sociedad y los problemas sociales de su tiempo. Y se manifiesta en la fractura entre hablante y lenguaje, por ejemplo en el teatro de Samuel Beckett, donde el personaje sufre la imposición de un habla que se interpone entre su voluntad de silencio y el silencio.

La fuga de la identidad y unicidad del sujeto, aparece cuando se emplea el recurso del desdoblamiento que produce la pérdida de la unidad en el personaje, por ejemplo en las obras de Ibsen. Además la disgregación se da por la multiplicación del yo en los personajes de Strindberg y Pirandello. Como también sucede en el distanciamiento del personaje en Bertolt Brecht.

La Fuga de la autonomía de la obra de arte y del teatro de ilusión, surge en la necesidad de los dramaturgos de acompañar los textos dramáticos con un texto sobre la estética de la obra presentada. Cuyo objeto es aportarle al receptor una orientación en la construcción del hecho artístico. Para Szondi el agregado de este texto significa un cuestionamiento a la autonomía de la obra de arte, que no transmite un único sentido, sino que el mismo debe ser construido por el receptor. Porque en esta etapa el sentido se expresa a través de la relación que se establece con la realidad, en la transparencia de las formas y en el abandono del teatro de la ilusión.

La tercera etapa de la crisis del drama es llamada Neo vanguardia y tiene lugar en la década del sesenta, momento en que surge una nueva forma experimental que se caracteriza por la formación de comunidades artísticas. Ellas están compuestas

por representantes de las distintas disciplinas que tratan de transgredir las fronteras de cada una, y crean espectáculos donde el público tiene una participación directa y real con el trabajo que se da en la escena.

Lhemann dice que la neo vanguardia corresponde al tipo de teatro conocido como “teatro de proyecto” porque, generalmente, surge mediante la convocatoria de un director que tiene por objeto buscar nuevas maneras de interrelación y combinación entre los métodos de trabajo de cada lenguaje artístico. Razón por la cual no existe una idea previa que asegure un resultado, sino que es una propuesta de provocación y protesta que comienza en Europa en 1965 y se extiende hasta el Mayo del 68, mientras que en Estados Unidos tiene continuidad a través de la apertura hacia la experimentación con disciplinas de otros campos.

También se reconocen dentro de esta categoría las obras de “arte ambientalista”, que integran al concepto de la obra la presencia real del observador; el “acción painting” y el “happening” donde se retoma la acción del ritual y se incluye dentro de la ceremonia pictórica una reminiscencia teatral; y el “teatro documental” que dramatiza distintos tipos de documentos judiciales y, con una clara tendencia de formas oratorias, lleva a escena los interrogatorios de testigos.

Este nuevo teatro cita su propio discurso, se desdobra según Lhemann, para referenciar lo real. En este sentido se dice que problematiza la realidad “como realidad de los signos teatrales” que poseen un significado determinado. La neo vanguardia propone el abandono de ese significado único de los signos teatrales y obliga al espectador a tomar una postura respecto de la ausencia de significado, entre no pensar en nada o leer las formas tal como se presentan. (Ibíd.:98)

De esta manera las puestas en escena de la neo vanguardia, desvinculadas del texto dramático, se oponen a la lectura unificada que propone el drama al leer la puesta en escena como una totalidad coherente, es decir como una historia donde los elementos tienen una relación directa y los sucesos un orden cronológico. Adoptan

el fragmento y la parcialidad, difuminan la relación entre el texto de la acción y la representación, y también incorporan la “intermedialidad, la proyección de imágenes y las metanarraciones que disuelven las jerarquías del teatro dramático” (Ibíd.:99)

Estas puestas corresponden a la categoría de teatro posdramático, entendida como un nuevo tipo de teatro representacional que hace un nuevo uso de los signos teatrales. Las escenificaciones están compuestas de fragmentos de imágenes escénicas agrupadas a través de la técnica del montaje, funcionan como estímulos para el espectador. Los mismos no tienen la intención de narrar una historia, sino que apelan a la creatividad y capacidad asociativa de la audiencia. De este modo en el teatro posdramático “existe una tendencia al solipsismo” (Ibíd.:146) porque necesita de una recepción individualista donde prime la diferencia, y en el intento de crear comunidad se comparte y comunica algún punto de vista común con un grupo.

Con el propósito de estudiar las distintas experiencias circunscritas a la categoría de teatro posdramático, Lhemann diseñó conceptos y herramientas específicas para “operar sobre la percepción efímera de las obras cuya dimensión sensible resulta altamente significativa” (Ibíd.:22)

La percepción de lo efímero como temporalidad concreta de la acción es considerada en la interpretación de algún texto utilizado, el cual funciona como guion- disparador de la acción y, si es un texto dramático, se cuestiona el sentido que los parlamentos adquieren al ser pronunciados. Desde esta perspectiva, Oscar Cornago (2005), define al teatro posdramático como:

“(…) un tipo de práctica escénica cuyo resultado y proceso de construcción ya no está ni previsto, ni contenido en el texto dramático (...) el tipo de relación que la obra teatral establece con el texto dramático es de interrogación acerca de la verdad de esa palabra” (.122)

De esta manera, la escena posdramática neutraliza la centralidad que la palabra ocupó en el teatro dramático, debido a que el discurso es generado a través de los diferentes lenguajes que se relacionan mediante el contraste, la oposición, la coexistencia, hasta construir un microsistema funcional a la nueva estética. Este, dice Oscar Cornago:

“(…) tiene como resultado el efecto de fragmentación que cuestiona las ideas de unidad, totalidad, jerarquización o coherencia” (Ibíd.:125)

El teatro posdramático busca la verdad del acto in situ, en términos de acción y de palabra, que acontecen una única vez de manera efímera ante el espectador. Por este motivo la escenificación, que se asemeja a la performance art, no puede ser capturada. Es decir, no admite la preservación en formato de texto o video registro porque se caracteriza por ser un arte de acción, fugaz, que pone en valor la acción espontánea que se produce en escena.

Este teatro se circunscribe al proceso de creación de la puesta en escena y a la escenificación propiamente dicha. Cuyos mecanismos escénicos no pueden determinar un canon porque cada puesta en escena es única con su proceso de creación. De este modo la ausencia canónica impide analizar las obras posdramáticas desde el diseño de un sistema particular.

La puesta en escena posdramática realiza la cuestión fugaz, instantánea y convivial del hecho teatral. La atención recae en el punto que refiere a la escenificación como momento único en el que se concretiza la obra. Desde los años 90 el teatro posdramático y la performance hacen énfasis en este aspecto situacional del teatro. En su desarrollo se observaron cinco tópicos:

- El cambio entre un genio individual y el grupo, es decir que se trabaja sobre el espacio de ensayo con los actores sin un texto inicial y van desarrollando una dramaturgia de manera conjunta, es por ello que puede decirse que los actores son co-autores.
- La reapertura del dialogo con la sociedad generó nuevas expresiones teatrales, por ejemplo un teatro político, no por el tratamiento del tema como tal, sino porque se produjo una reelaboración de lo documental con la técnica de la performance explorando la vida cotidiana.
- El redescubrimiento del coro y su poder. En las propuestas los actores transforman el texto en una especie de concierto de palabras. Es la musicalización sobre los textos. Es un teatro de habladores basado en la teoría de los actos del habla que dice que hablar “consiste en realizar actos conforme a reglas” (Searle; 1994: 31) o sea que es en verdad hacer algo.
- La incorporación de la danza y el uso coreográfico en la escena.
- El interés por el teatro épico y la adopción de la narración del cine por parte de la gente de teatro. Con la presencia del actor que habla por sí mismo, del actor desnudo, metafóricamente hablando.

La presencia escénica del actor constituye el aspecto fundamental de la escena, lo cual permite mencionar que su presencia es exhibida como una figura y no como un personaje. De este modo la figura humana es integrada a la estructura espacial de la escena como un elemento más de los que componen el paisaje escénico, compuesto desde una relación no jerárquica, de fragmento y montaje.

El teatro posdramático determina el posicionamiento del cuerpo como figura, “al mismo nivel que los animales, las cosas y las líneas de energía como una única realidad” (Ibíd.:123), lo cual permite denominarlo como “teatro pos-antropocéntrico” porque hace imaginable otra realidad, diferente a la creada por la centralidad de los humanos.

Lhemann afirma que el teatro posdramático es un teatro de estados y de formas escénicas dinámicas, y al hacerlo habla de los estados a los que se referían los pintores cuando cristalizan las imágenes que captaban en sus telas. Plasma una sucesión de acontecimientos reales, instantáneos, sin recurrir a la ilusión (.120) Así mismo conserva un rasgo ceremonial, inherente a toda práctica teatral, valorando su cualidad estética y desligándola de toda referencia religiosa. Desde esta perspectiva recupera la ceremonia como “un conjunto de movimientos y procesos que son presentados con una elevada precisión formal” (Ibíd.: 123)

Entre los signos teatrales posdramáticos se encuentra el abandono de la síntesis; las imágenes oníricas; la sinestesia y el performance text. Es sobre este último concepto que nos interesa detenernos, porque se constituye en el acontecer escénico, como resultado de la interacción con el material lingüístico y la textura de la escenificación. A través de él, “el teatro deviene presencia más que representación, experiencia compartida más que comunicada, proceso más que resultado, manifestación más que significación” (Ibíd.: 149)

Dentro de los rasgos estilísticos del teatro posdramático se reconocen como características:

La parataxis, el uso de una estructura no jerárquica; la simultaneidad en el ordenamiento de los sucesos para captar el instante y la totalidad; Sobreabundancia, o reducción de los signos como protesta a la presencia de los signos en la vida cotidiana; Musicalización; Escenografía visual, que ocupan el lugar del texto; Calidez y frialdad, del cuerpo en un entramado visual; Teatro concreto, al exponer el teatro por sí mismo, como obra total.

Respecto de la corporeidad, es una de las características que nos interesa desarrollar por su grado de pertinencia con el objeto de estudio, el cuerpo del actor en la tecnoescena, en relación al concepto de presencia.



Al respecto Lhemann afirma que “el aura de la presencia corporal sigue siendo el punto del teatro en el cual ocurre rápidamente la desaparición de toda significación en favor de una *presencia* actoral, del carisma, de la *irradiación*” (.165) De modo que, la presencia del actor, como característica esencial del teatro cobra visibilidad en el teatro posdramático, porque en él, la corporalidad es expuesta directamente como centro de gesticulación y no ya como portadora de sentido.

Es un tipo de teatro que “se presenta a sí mismo como un teatro de la *corporalidad autosuficiente*, que se exhibe en su intensidad, en su potencial gestual, en su presencia aurática y sus tensiones transmitidas interiormente como hacia afuera” (Ibíd.:165) alejándose de la estructura mental e inteligible, el cuerpo se muestra a sí mismo, realizando gestos despojados de sentido.

El cuerpo ya no se lee como un texto, sino como una realidad autónoma que no narra ninguna emoción porque “se manifiesta como lugar de inscripción de la historia colectiva” (Ibíd.:168) El cuerpo se convierte así en el tema exclusivo del teatro posdramático.

La irrupción de lo real es otra característica del teatro posdramático que se explica en oposición a la idea tradicional de teatro, donde la actuación escénica se entiende como diégesis de una realidad absoluta (Szondi: 1985; 2001)

Aquí, el posdrama “convierte la realización escénica de lo real en co-autora del suceso” (Ibíd.: 173) es decir que esa irrupción de lo real, como acción cotidiana e imprevisible se convierte en objeto de la escena teatral. Lhemann cita el ejemplo de los actores grotowskianos que al hacer una pausa fuman un cigarrillo o barren la escena. Estas acciones, que tienen un sentido pragmático, se vuelven confusas porque no marcan una diferenciación clara entre la realidad y la ficción de la escena.

En estos casos es el público el que debe tomar una postura respecto de esa ambigüedad porque el teatro posdramático no se apoya en lo real en sí mismo, es

decir en la producción de interrupciones, visibilizadas cuando se produce en la escena algún contratiempo o fallo de los actores que dejan en evidencia esa acción imprevista.

Se refiere a lo real en la incertidumbre de no distinguir explícitamente la acción como real o ficcional. Lhemann da el ejemplo de la situación en la que el espectador se pregunta si debe reaccionar ante el acontecimiento escénico como ficción o como realidad social (Ibíd.: 178) Cabe aclarar que la presencia de lo real no significa que “suceda algo real como tal, sino su uso auto-reflexivo, auto-referencial” (Ibíd.: 177) donde la percepción se desarrolla en un vaivén entre la existencia de una estructura y lo real sensorial.

De esta manera, el teatro posdramático es portador de la ambivalencia porque es, a la vez, un proceso material y un signo, es decir que es de manera simultánea una práctica “completamente significativa y completamente real” (Ibíd.: 175) Este desdoblamiento entre lo real y lo ficticio en la escenificación se convirtió en el elemento central del teatro posdramático.

Otra característica del teatro posdramático es el Acontecimiento/situación que consiste en la realización de actos aquí y ahora, cuya relevancia aflora en el momento en que acontecen, sin necesidad de dejar un sentido. Este teatro tiene la intención de producir acontecimiento porque le permite mantener un estado de proceso y no de resultado, manteniendo una actividad continua de producción y acción (Ibíd.: 179)

Al igual que el arte de acción y el happening de los años sesenta el acontecimiento intenta combatir la percepción automatizada del público, por eso funciona como interrupción del cotidiano. Sin embargo ya no apela a la confrontación y provocación con la audiencia, sino que produce situaciones de *auto-cuestionamiento* (Ibíd.:181) a través de las cuales cada participante vive su propia experiencia, que no coincide con la de los demás.

Lhemann dice que el teatro posdramático se convierte en un acontecimiento social (.182) en el cual el espectador concluye en asumir que si bien su experiencia depende de sí mismo, está condicionada en relación a la experiencia de los otros sujetos presentes en el mismo acontecimiento.

Se concluye en afirmar que el teatro posdramático constituye una categoría que abandona las leyes del drama canónico, para hacer un nuevo uso de los signos teatrales que le permitan plasmar lo real, en términos de acción y de palabra, que acontecen una única vez de manera efímera ante el espectador. A través de esta búsqueda se concretan diferentes experiencias de arte y tecnología contemporáneas, ya que desde los años sesenta incorpora tanto la interdisciplina como la intermedialidad, la proyección de imágenes y las metanarraciones.

Además, trabaja principalmente con la percepción de lo efímero como temporalidad, con la acción e interacción in situ, con la experimentación y la construcción de la realidad, a través de la técnica del montaje. Donde la incorporación de la tecnología constituye un aporte significativo porque permite la profundización o ampliación de los recursos mencionados.

### **2.1.3 Experiencias laboratorio**

En este apartado nos proponemos conocer como los nuevos procedimientos artísticos generados a través de las tecnologías de la información y la comunicación, introducen nuevos modelos de pensamiento y formas de percepción generando cambios y transformaciones en las obras, en el modo de producirlas y de espectralas. Las primeras experiencias que se elaboraron con la incorporación de este tipo de tecnología, han sido determinadas por los espacios experimentales.

Por ello resulta importante comentar la experiencia de trabajo sobre la incorporación de imágenes virtuales en movimiento a la escena teatral, que se

efectuó en el laboratorio LANTISS de la Universidad Laval en Quebec, propuesto por Thenon (2010).

Thenon toma como punto de partida el origen de la proyección de una imagen visual en el teatro, la cual una larga data en la historia del teatro. Desde los inicios se ha utilizado la proyección de imágenes dentro de la puesta en escena, generando una estructura de relación híbrida con los elementos que conforman el espacio escénico.

Es decir que el tipo de relación establecida no es directo y genera una mezcla de estilos, por ejemplo el caso de los decorados como telón de fondo que recorta al actor del espacio pintado y provoca un distanciamiento en el espectador, porque el actor no se integra a dicha imagen estática.

Con una mayor posibilidad de acceso a los medios de producción videográfica en las tres últimas décadas del siglo XX se han incorporado las escenas fílmicas a la escena teatral, pero han sido utilizadas del mismo modo que la proyección de imágenes, es decir como telón de fondo.

El laboratorio LANTISS se propuso desarrollar investigaciones para integrar de una manera diferente la imagen filmada a la escena teatral. La labor que efectuó se describe en la cita de Thenon (2005):

“La investigación se basará, en los desafíos propuestos por la imagen en movimiento, la cual, con la ayuda de un Watchout display, permitirá el tratamiento simultáneo de imágenes independientes entre sí, que serán luego proyectadas sobre un DEPI (dispositivo escénico de proyección de imagen) con el cual se intentará crear un estado inmersivo tridimensional de los discursos visuales” (.26)

El tipo de trabajo que se propone desde la incorporación de las transparencias y la superposición de imágenes, tiene como finalidad generar un aspecto realista de las imágenes que se proyectan, porque las dota de un aspecto tridimensional que no es logrado a través de la ilusión que garantiza la utilización de la perspectiva lineal.

Entonces la noción de tridimensionalidad es elaborada desde la presencia de imágenes sin volumen (Thenon: 2005) El mismo se percibe en la profundidad del espacio escénico creado por la sumatoria de planos de imágenes en movimiento que, dispuestos en distintas direcciones, construyen ese espacio virtual tridimensional.

Las experiencias de creación dramática en estos espacios mediados por la tecnología dan cuenta del trabajo consciente sobre los planos de realidad e irrealdad, desarrollados en la práctica de laboratorio:

“En una primera versión experimental diseñada según los criterios propios de un trabajo de laboratorio dramático, el soldado, representado por un actor presencial, dialoga con el ángel, el cual es representado por una imagen tecnovisual producida a partir de la actuación pregrabada sobre el trabajo realizado por el mismo actor. Así, la dinámica dramática se abre a un juego permanente de realidad/irrealidad. Al mismo tiempo, el soldado interviene directamente sobre su propia voz pregrabada, por momentos en coro con ella, multiplicando el uso de varios idiomas” (Ibíd.:22)

A través de esta experiencia sistematizada por las múltiples proyecciones de imagen con variación en la textura, se transgrede el paradigma que hasta este momento definía al espacio teatral en relación al espectador y al actor. En dicha propuesta se hace necesario crear nuevos discursos dramáticos, donde las tecnologías emergentes se encuentran en el seno de los procesos creativos de los nuevos espectáculos teatrales.

Es por eso que el acento debe recaer sobre los elementos escénicos, porque ellos son el medio que condiciona el mensaje de una práctica artística. La misma es necesariamente interdisciplinaria, porque incluye el trabajo conjunto de los actores y de los técnicos de los mass media. Y también es intermedial, porque incorpora al espacio real nuevos medios que proponen otro tipo de discursos, por ejemplo la animación de los collages tecno-visuales.

La intermedialidad genera un espacio real y actual mediado por la proyección de imágenes virtuales. De esta manera el discurso virtual es condicionado por la acción del cuerpo del actor actual que interpela el espacio escénico.

Es la multiplicidad mediática la que provoca el replanteo de las escenas teatrales. Las imágenes o videos proyectados han sido diseñados y elaborados para integrar esa escena teatral y pasaron previamente por un proceso de preproducción, donde se elaboraron cambios de edición conforme a los nuevos requerimientos propios de la escena teatral mediada por las nuevas tecnologías.

“El conjunto de variantes que entran en juego en el espacio escénico se encuentra directamente determinado y condicionado por un estado intermedial, tanto en el proceso de producción como en el de la recepción. Las constantes configuraciones y reconfiguraciones de las relaciones mediáticas implican entonces la fusión del objeto y del sujeto” (Ibíd.:23)

El trabajo sobre las imágenes en movimiento muestra un amplio abanico, porque se utiliza desde la animación de imágenes estáticas en dos dimensiones, imágenes filmadas que reflejan la ilusión de la tercera dimensión, e imágenes producidas con hologramas que ocupan las tres dimensiones en el espacio actual. Todas estas variables tienen como objetivo permitir la indagación de los actores para generar vínculos que puedan garantizar la fusión del objeto con el sujeto.

Las puestas en escena del teatro dramático estaban concebidas como un conjunto de dispositivos llamado por Pavis (2005) Sistema Escénico, ya que reagrupaba el conjunto de signos que produce la iluminación, la escenografía, el vestuario, la gestualidad, etc. Es decir todos los elementos que componen la escena teatral para “formar un sistema semiológico; en el que se contemple a la vez la organización interna de uno de los sistemas como también las relaciones recíprocas entre los sistemas” (. 423)

En este sentido los paradigmas desde los que se concebía al teatro como un conjunto de sistemas que constituían el Sistema Escénico, continúan de manera similar para las obras dramáticas en cuanto a la estructura de funcionamiento. Es a través de la inclusión de las nuevas tecnologías y el aporte de la virtualidad que hacen que ese paradigma cambie, porque no es posible ver y analizar de la misma manera una obra que se organiza de manera performativa.

En principio se puede afirmar que la implementación de los medios tecnológicos destruye la noción de sistema dentro del conjunto antes mencionado, y modifican también cada uno de los elementos ya existente en la escena.

La utilización del recurso tecnológico dentro de la puesta en escena requiere la modificación y adaptación del resto de los elementos debido a cuestiones técnicas de visibilidad. Por ejemplo en la proyección de una imagen sobre un muro o un actor será necesario tener un tipo de iluminación general adecuada para garantizar la visualización de la imagen proyectada, como también la calidad de las texturas sobre las cuales se proyecte.

La nueva escena exige además redefiniciones de todos los campos de la reflexión, interpretación, contextualización y producción teatral.

Entre todas las características mencionadas se destaca la multimedialidad escénica que transforma la visión del director de la escena, quien tiene como desafío

trabajar de manera conjunta y experimental con el resto de los componentes teatrales durante la creación y realización del espectáculo. El empleo del recurso tecnológico provoca la variación del resto de los lenguajes escénicos como el diseño de vestuario, de escenografía, de iluminación. Aunque condiciona principalmente la actuación que deja de ser el centro a través del cual se desarrolla la acción, y pasa a formar parte de una composición de imagen que muestra estados.

Sin embargo, es Ceriani (2010) quien reflexiona acerca del papel del actor durante la creación del espectáculo dentro del espacio mediatizado y para ello rescata el estilo de actuación realista. Cabe aclarar que aquí se señala al realismo no solo como verdad exclusiva de la imagen representada, sino como una “actitud mental y cultural” (.2)

“(…) realismo, que se manifiesta como un valor establecido, un modo “natural” de representar en el arte, podemos ensayar múltiples acotaciones sobre cómo estos códigos no fluyen en sincronía espacio-temporales, enmascarando experiencias escénicas que están supeditadas a paradigmas con los cuales se entra en contradicción, dando como consecuencia, por ejemplo, obras performáticas con un exceso de artilugios tecnológicos totalmente insustanciales” (Ibíd: 2)

La apreciación se debe al punto de vista que está tomando el espectador cuando aún no ha modificado su manera de apreciar la performance con intervenciones virtuales, por tanto se prepara para espectar una obra de teatro convencional o dramático. Al no recibir lo esperado se frustra y denomina artilugios tecnológicos a lo que en realidad está fundando el espectáculo.

En síntesis, el espectador también debe transformar su visión respecto del espacio escénico mediatizado.



Según Lehmann “El teatro posdramático está esencialmente, aunque no de manera exclusiva, ligado al ámbito del teatro intencionadamente experimental y dispuesto artísticamente al riesgo” (Op. Cit.:48) El peligro se asume al abandonar las convenciones que supone el teatro dramático y a través de las cuales algunos espectadores intentarán consumir el hecho teatral.

Como aporte general a este trabajo, el análisis de las distintas experimentaciones refuerza la idea sobre el trabajo de cooperación entre el teatro y la tecnología de la comunicación. Su producción conjunta genera performance, la cual es efímera y por ello no admite ser analizada desde un método canónico. Las modificaciones que se producen en el nivel de la puesta en escena son también necesarias para su observación.

#### **2.1.4 Tecnoescena**

El propósito del presente apartado consiste en hacer explícita la relación entre las prácticas escénicas y la tecnología desde los inicios de la historia del teatro. A través de las distintas épocas y conforme a los avances tecnológicos que se incorporaban a la escena, se produjeron cambios a nivel semántico que ampliaron las posibilidades comunicativas de la escena.

La noción de tecnoescena (Kozak: 2012) responde a la conjunción de la tecnología y las artes escénicas. En este sentido puede decirse que la relación existe desde los comienzos del teatro con la implementación griega del recurso *deus ex machina*, que cumplía una función técnica y dramática al realizar la presencia del protagonista en la escena. Con el transcurrir de los siglos, se fueron implementando en la escena teatral los avances científicos que generaron desarrollo en los aspectos técnicos, con el propósito de completar la apariencia estética del escenario, generar efectos especiales y acompañar momentos puntuales de la situación dramática.

Uno de ellos es el desarrollo con las luminarias, que hasta el siglo XVIII utilizaba arañas sobre el escenario y velas en el proscenio con espejos metálicos, los cuales reflejaban la luz hacia la escena y evitaban que incidiera sobre el público. Durante el siglo XIX se provocó el primer giro con la incorporación de la luz de gas, creada por Philippe Lebon en 1804, y el segundo avance fue dado con el descubrimiento de la luz eléctrica que permitió el surgimiento de la luminotecnia.

La aparición de lámparas eléctricas hicieron posible la incorporación de elementos ópticos en la construcción de luminarias, dado que la teoría óptica se conocía por los estudios del físico francés Jean Agustín Fresnel (1788-1827) Se crearon grandes variedades de luminarias con las que se podía manipulan la luz eléctrica de diferentes maneras, para poder obtener variantes de difusión, color, intensidad y ángulo de apertura.

La posibilidad de manipular la iluminación escénica dio paso a que se puedan concretar las propuestas del escenógrafo suizo Adolphe Appia (1862-1928) Quien trabajo con la noción de carácter plástico de la luz en la escena, y su incidencia sobre la escenografía corpórea o tridimensional.

A mediados del siglo XX el desarrollo de la informática y la aparición de computadoras permitieron que se pueda disponer de un sistema de control con memoria. El mismo sistema fue aplicado a las consolas de control de luminarias; más tarde con la aplicación de sistemas cibernéticos, las luminarias también fueron móviles y pudieron variar su posición horizontal y vertical, su color, su ángulo de apertura y su difusión mediante mecanismos controlados desde la consola.

Los avances tecnológicos fueron aplicados con el mismo énfasis en el desarrollo de todos los lenguajes que componen la escena teatral, es decir vestuario, maquillaje, el sonido, montaje escénico o tramoya escenográfica (Gómez: 1997) para destacar la figura del actor y acompañar desde el campo visual el matiz expresivo que requiera la dramaturgia para la escena.

Además se deben mencionar los dos momentos experimentales que se corresponden con las vanguardias del siglo XX, cuando los teatristas se opusieron al teatro dramático y apostaron por un arte sinestésico e interdisciplinario.

En último lugar se hace hincapié en las creaciones de fines del siglo XX que, con el avance de las tecnologías digitales pudieron incorporar a la escena la manipulación de imágenes digitales, la presencia de robots, la captura de acciones mediante sensores de movimiento, el empleo de hologramas y la utilización de redes sociales. Todas las incorporaciones mencionadas generaron un cambio paradigmático en la escena respecto del teatro dramático, que se había instalado como modelo y le daba prioridad al texto dramático, no a la escenificación y mucho menos a los recursos tecnológicos involucrados.

Una puesta en escena que interacciona con recursos tecnológicos en la producción del espectáculo y su posterior escenificación es denominada tecnoescena y corresponde a la clasificación de Tecnoéticas. Kozak dice que “toda práctica artística que experimenta y problematiza el fenómeno tecnológico puede considerarse como poética tecnológica” (Op. Cit.:182)

Toda obra de teatro se enmarca dentro de la definición de la intermedialidad, porque está compuesta por una interacción de medios y lenguajes a través de los cuales se concretiza la puesta en escena en toda su complejidad. Se puede ejemplificar mencionando la acción conjunta entre la actuación y la iluminación escénica. Esta interacción permite generar más que una superposición de estímulos una fusión conceptual que le da forma a la obra.

Mientras que las tecnoéticas son consideradas generalmente como multimediales porque admiten el funcionamiento conjunto de diferentes medios técnicos y tecnológicos.

Las nuevas prácticas escénicas ponen el acento en el aspecto digital. Este medio digital permite capturar expresiones desde distintos soportes y trascodificarlos para integrarlos a su dominio. Como ejemplo se cita el caso de la proyección de imágenes fotográficas o escenas cinematográficas en la obra teatral.

Además la multimedialidad aumenta la posibilidad de cruce e interacción entre los lenguajes artísticos y los medios tecnológicos.

La tecnoescena admite igualmente la utilización de recursos telemáticos, redes de conexión de alta velocidad y programas informáticos de realidad aumentada, que facilitan la creación de espacios virtuales dentro de la escena teatral.

En un análisis más agudo sobre las variantes de la tecnoescena, Kozak estudia el grado de exploración artística respecto de los recursos informáticos empleados en el ámbito internacional, y determina tres campos: el de la creación de seres y entornos virtuales; el de la interacción de performers/ espectadores y el de lo post-orgánico y lo cyborg.

Uno de los campos es el de la creación de seres y entornos virtuales, que tienen como finalidad crear entornos inmersivos. El proceso de inmersión es generado a través de la interacción entre los actores del entorno real y la proyección de imágenes a gran escala y con un sonido envolvente.

Al segundo campo Kozak lo marca a través de la interacción performers/ espectadores. En las propuestas donde los espectadores pueden manipular algún aspecto de la puesta en escena o del actor mediante la utilización de un sistema informático; o contrariamente, es el actor el que manipula con su cuerpo elementos tecnológicos de la escena.

Así concluye en abordar el tema de lo post-orgánico y lo cyborg, a través de la noción de bioarte<sup>6</sup>; poniendo en escena “cuestiones éticas acerca de la pérdida de la presencia propiamente humana, así como los nuevos modos de abordar la subjetividad en el mundo altamente tecnologizado” (Ibíd.:204)

Son puestas en escena que muestran como la imagen virtual del ser humano sustituye el cuerpo físico, es decir que la ausencia de esa persona no es trascendental porque ha sido sustituida por su imagen virtual. Al mismo tiempo que el cibernauta o usuario de las redes sociales que a través la tecnología de la comunicación, experimenta la representación del “yo tecnologizado” (Kozak, 2012) como una extensión de su propia subjetividad.

Kozak determina tres variantes distintas para analizar tecnoescenas en el teatro argentino contemporáneo:

La primera variante se enfoca en la exploración de la tecnología y las mediaciones de la vida cotidiana. Presenta espacios cotidianos y generalmente privados intervenidos por la proyección de figuras digitales a través de la propuesta de Margarita Bali. Además de las experiencias del grupo cordobés BiNeural-MonoKultur con la audición de textos grabados que describen el recorrido de algún espacio urbano.

Otra aproximación fue la tematización y puesta en escena de la violencia y la subjetividad/corporalidad post- humana. En las obras el espectador necesita tomar un rol activo para que se generen las percepciones pertinentes y para elaborar una reflexión crítica. La violencia se materializa así en la interacción entre actor/espectador, en la proyección de escenas de violencia, reales, y en la utilización

---

<sup>6</sup> Bioarte: Prácticas artísticas que implican distintos niveles de incorporación entre tecnología y organismos vivientes, así como diferentes técnicas de experimentación, desde la intervención técnica del propio cuerpo hasta la creación de organismos transgénicos pasando por el cultivo de tejidos vivos, las transformaciones morfológicas o la creación de seres vivientes mediante técnicas combinadas. (Kozak;2012:22)

de elementos robóticos, principalmente en las propuestas del grupo Periférico de Objetos.

Finalmente, incluye el empleo de la tecnología como dispositivo intertextual de otras disciplinas artísticas. La incorporación más habitual es la proyección a gran escala de una escena del cine clásico que se intercala con las escenas teatrales, Kozak ejemplifica con el caso de *Fiore di merda* de Paco Giménez (2005) que proyecta fragmentos de *Mamma Roma* de Pier Paolo Pasolini.

La relación entre las artes escénicas y los recursos tecnológicos mencionados en el inicio de este apartado, las experimentaciones de las vanguardias, hasta la definición de los distintos campos descritos en el aspecto internacional y en el ámbito nacional, integran el corpus de prácticas artísticas definidas como tecnoescena. Puede observarse que la significación del término tecnoescena fue variando a través de los siglos, junto al desarrollo de la tecnología y a la modificación de los aspectos teatrales. A continuación se describen las producciones de tecnoescena que resultaron ser más influyentes para las artes escénicas.

## **2.2 Precedentes de la tecnoescena.**

### **Intertextualidad**

Etimológicamente la palabra Intertextualidad significa interacción entre diferentes textos o la relación de dependencia que se establece entre los procesos de producción y recepción de un texto determinado y, el conocimiento que tengan los participantes en la interacción comunicativa de otros textos anteriores relacionados con él. Este conocimiento intertextual se activa mediante un proceso de mediación entre la producción y el consumo del relato.

Ronald Barthes (1970) propone analizar el relato desde la perspectiva lingüística. Ya que, si bien la lingüística estudia las frases, el relato es entendido como una gran frase. Mientras que el discurso, es “un conjunto de frases, [que] está organizado en sus unidades, sus reglas, su gramática” (.12) Entonces “Estructuralmente el relato está en la frase, pero nunca puede reducirse a una sumatoria de frases” (Ibíd.:14)

Además la identidad del relato implica al lenguaje. Este lo acompaña y le permite expresar la idea que encarna perpetuando su propia estructura. De esta manera la lingüística apela a que la comprensión del relato no sea solo seguir una historia, sino reconocer estadios y niveles, “proyectar los encadenamientos horizontales del hilo narrativo sobre un eje implícitamente vertical” (Ibíd.: 15) Barthes menciona tres niveles que se interrelacionan en la acción narrativa: nivel de las funciones o unidad de contenido, dada por el sentido como criterio de unidad; nivel de la descripción, dada por la acción de los actores; y el nivel de la narración, generado por el discurso.

También menciona que el sistema del relato se compone por dos procesos fundamentales: Uno es la segmentación que produce unidades, es decir la forma que permite una mirada horizontal. Y otro es la integración que ensambla las unidades en un orden superior, y le da un sentido entendido en una lectura vertical. La combinación de ambas da dinamismo a la narración del relato.

Con estos supuestos Barthes se refiere a los textos de carácter lineal que hacen uso de un tiempo cronológico normal, tienen una secuencia lógica determinada por el ritmo de la narración, y no utilizan en su relato técnicas modernas de tiempo como el flash back o flash forward.

Rodríguez Barros (2009) comenta que para percibir al texto lineal, se implican ontológicamente tres factores vinculados: la lectura, la escritura y la estabilidad. Y que, en contraposición, el texto no lineal muestra una textualidad distinta en estos

tres factores porque es de naturaleza inestable, abierta, expansible e incompleta, lo que produce una predisposición natural hacia el cambio.

Los textos no lineales se enmarcan dentro de la literatura ergódica como hipertextos y cibertextos (juegos de rol, cine, realidad virtual) Dice Rodríguez Barros que constituyen “centros de producción de gran variedad de expresiones y sentidos, que propician el paso de la textualidad de la literatura lineal a la politextualidad de la narrativa no lineal” (.9)

Este discurso no lineal puede ser organizado a la manera de un código computacional, basado en el concepto de “base de datos”, cuyo modelo estructural se presenta de manera jerárquica, en red, relacional u orientado a objetos. Generalmente los modelos se presentan como productos infinitos que no cuentan historias de manera secuencial ni tienen necesariamente un principio, un desarrollo y un final. (Manovich; 2005: 218)

Los discursos no lineales son empleados mayoritariamente en la producción cinematográfica, porque ella permite la manipulación temporal de los sucesos en el momento anterior a la filmación o, una vez capturada la imagen, en el proceso de edición o posproducción.

A mediados del siglo XX distintas experiencias teatrales comienzan a incorporar proyecciones realizadas con la técnica del cine a sus diseños de escena, logrando así una puesta multimedia que permite la confluencia de disciplinas, de técnicas artísticas y de temporalidades.

El antecedente que sustenta la idea de incorporar proyección de imagen y/o video a la obra teatral data de 1958, cuando Josef Svoboda<sup>7</sup> y el director Alfred Radok

---

<sup>7</sup> Josef Svoboda (10 de mayo de 1920 en Caslav (Bohemia central)- 15 de abril de 2002 en Praga) Fue arquitecto y creador de más de 800 escenografías. Más de 300 de ellas destinadas a teatros y óperas de todo el mundo. Se graduó después de la II Guerra Mundial en la Academia de Artes de Praga. Sus primeros trabajos los realizó en la Ópera de esta capital, y desde la década de los años cincuenta fue



comenzaron a realizar estudios sobre la luz y sus efectos en la escena. Estos experimentos son considerados las coordenadas del diseño escénico moderno.

La escenografía de Svoboda guarda un evidente parentesco con la teoría y práctica del teatro de Appia, Craig y Piscator porque introdujo procedimientos modernos, basados en una novedosa percepción del espacio, tiempo, movimiento y luz como factores dramáticos. A través de distintas experiencias explota las posibilidades de la dramaturgia de la luz, para transmitir estados emocionales y dramáticos a través de distintas calidades y soluciones lumínicas.

En 1967 Svoboda crea la “cortina de luz blanca” con unos focos diseñados por él. Experimenta con la cinética, los espejos y con las nuevas tecnologías, usando rayos láser y holografía con el fin de potenciar la metáfora evocada en la obra. Por ello puede decirse que lleva el trabajo a un nivel más complejo porque combinando actor e imagen proyectada genera la creación de un nuevo medio híbrido.

Los primeros resultados sobre los estudios de la luz y el movimiento fueron presentados en la Expo de Bruselas en 1958 en el espectáculo “La Linterna Mágica de Praga”, basado en la interacción de la proyección de imágenes filmadas con la presencia real de actores en la escena.

El experimento patentó un tipo de representación conocida como polivisión o poliekrán que combina teatro, ballet y cine de manera simultánea.

Su origen estuvo relacionado con la respuesta de Svoboda al desarrollo de varias técnicas de pantalla ancha de la década de 1950; Estas técnicas intentaron disimular la impresión de una pantalla para dar al espectador la sensación de ser parte de la imagen. Sin embargo Polyekran enfatiza deliberadamente la presencia de las pantallas. Su principio es una proyección simultánea y sincrónica de diapositivas y

---

director de escenografía del Teatro Nacional de Praga. Durante más de 20 años se ocupó de la secretaría general de la Organización Internacional de Escenógrafos y Técnicos de Teatro.

películas sobre varias pantallas durante las cuales las imágenes pueden interactuar entre sí en la creación de una composición total.

Jarka Burian (1970:133) comenta que técnicamente, los elementos de la producción de Bruselas consistieron en siete Pantallas de diferente tamaño y forma suspendidas en diferentes ángulos desde la horizontal. Cables de acero frente a un telón de fondo de terciopelo negro. Ocho proyectores de diapositivas automáticos y siete proyectores de película, controlados sincrónicamente por cinta electrónica, lanzan Imágenes sobre estas pantallas. El collage visual está acompañado de sonido estereofónico. El espectáculo se unifica temáticamente.

Al describir la relación entre Polyekran y Laterna Magika, Svoboda dice:

“En comparación con Polyekran, que es totalmente un espectáculo cinematográfico y técnicamente una preocupación de Película, Laterna Magika es teatro con actores vivos, cantantes, bailarines, músicos. Donde utilizamos técnicas escenográficas familiares como diapositivas y proyección de películas. Se agregaron posibilidades expresivas mediante la película panorámica y la proyección con exposición múltiple en varias pantallas a la vez. Una segunda característica es el uso de pantallas móviles que están unidas a la actuación de un actor en vivo.” (Svoboda, 1958)

Al igual que Polyekran, Laterna Magika es creada para el Festival de Bruselas de 1958. Consiste en la proyección de tres películas y dos proyectores de diapositivas, controladas de forma síncrona, más una pantalla en movimiento que funciona con un dispositivo que proyecta en cualquier punto deseado. Jarca Burian describe que:

“En un espacio de escenario de aproximadamente 50 'x 24' x 20 'se dispusieron ocho Pantallas móviles con superficies especiales reflectantes altamente direccionales; elementos que podrían subir, caer, moverse hacia un lado, doblar hacia arriba, girar, aparecer y desaparecer con precisión al ritmo con los actores. Una de las pantallas, además, estaba equipada con un cortina de encuadre diafragmática que podría alterar tanto el tamaño como la forma de la pantalla” (.134)

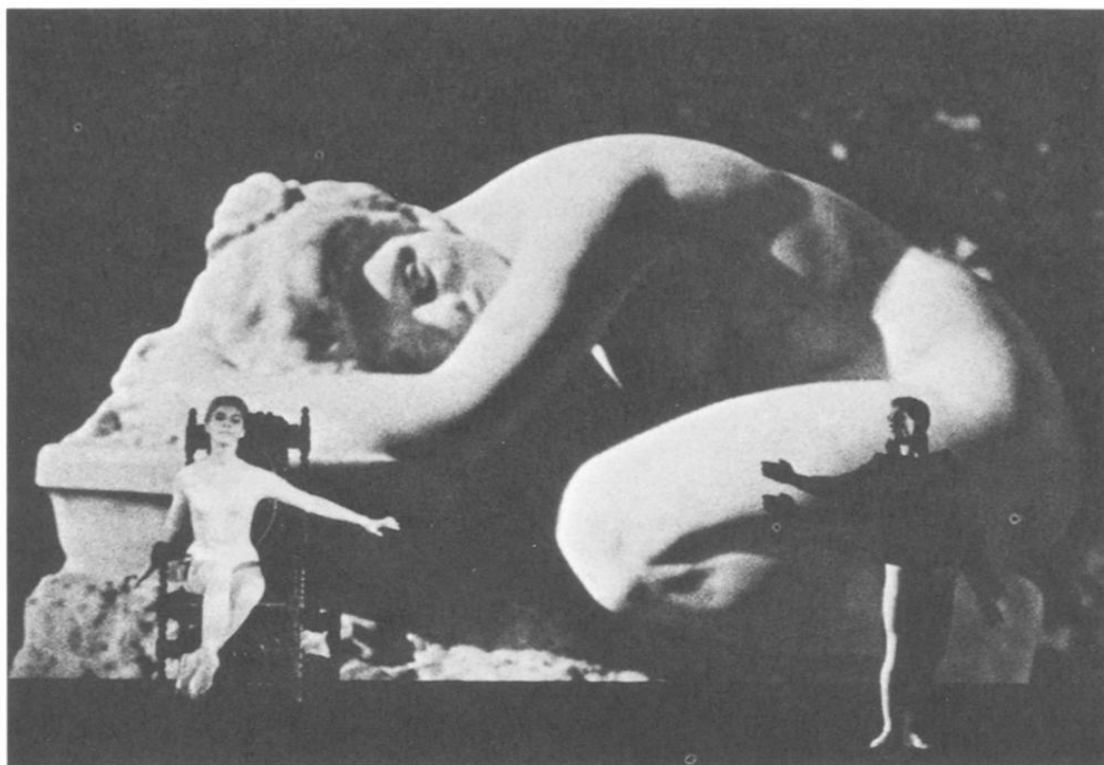




Figura 3: Josef Svoboda. “Laterna Magika”: una simple yuxtaposición que emplea solo la pantalla panorámica. Pocas fotografías Existen secuencias de imágenes más complejas y múltiples.

Otra variante notable y reciente de las técnicas de proyección de Svoboda es el sistema Diapolyekran, que tiene su primera exposición pública en la Expo 67 de Montreal donde también emplea una técnica de múltiples pantallas y múltiples proyecciones, pero solo de diapositivas que se inspira en el Polyekran.

El sistema Diapolyekran forma la pantalla de proyección un muro compuesto de ciento doce cubos. Cada cubo tiene dos Projectores deslizantes automáticos montados en su parte trasera, capaces de flashear cinco imágenes por segundo. Para crear la imagen se computariza la operación y se utilizan treinta mil diapositivas.

En la imagen proyectada cada cubo es capaz de deslizarse hacia adelante o hacia atrás aproximadamente doce pulgadas, proporcionando así una superficie en relieve cinético. La técnica utilizada es básicamente un collage o montaje que

permite una gran variedad de efectos visuales: toda la pared de cubos puede unirse para presentar una imagen convencionalmente coherente, o desintegrar esa imagen en fragmentos, o presentan un collage surrealista de imágenes dispares. Todos estos cambios ocurren en un flujo dinámico y rítmico (.138)

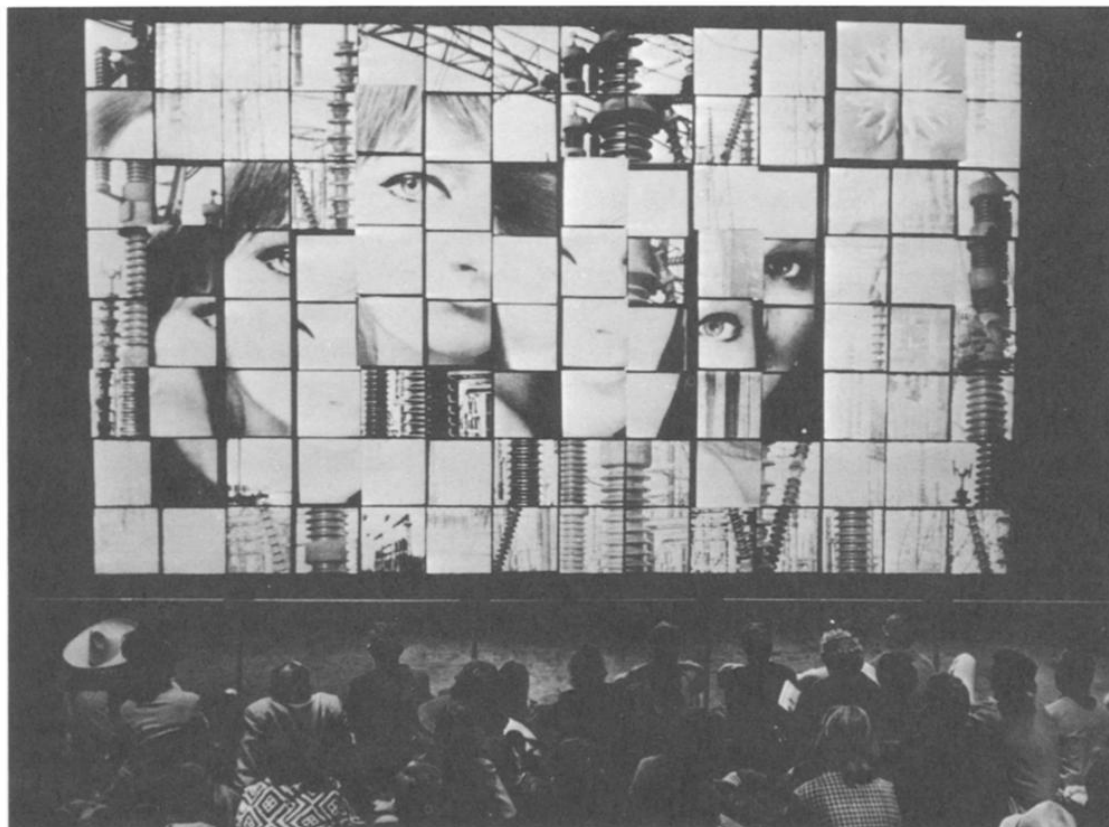


Figura 4: Josef Svoboda. Diapolyekran como se expone en la Expo 67, Montreal. La fotografía indica el tamaño de la pared de pantallas y proporciona un ejemplo de los complejos efectos de collage fácilmente alcanzables.

Un año después de la introducción de *Laterna Magika* y *Polyekran* en Bruselas, Svoboda comienza a aplicar sus técnicas al teatro convencional. (139) donde puede comprobar que la película esclaviza virtualmente al artista en vivo, porque

disminuye el margen de variabilidad en la acción. La película es un elemento prefabricado para el cual el artista debe adaptarse inflexiblemente.

En 1972, el escenógrafo argentino Guillermo de la Torre es invitado por la ministra de cultura Madame Sukopova a realizar un viaje de estudios a la escuela de Artes Visuales de Praga, dirigida por Svoboda. A su regreso De la Torre publica su experiencia en la revista *Huellas escénicas*, desde donde se extrae el fragmento que describe el mecanismo de acción escénica:

“(...) La linterna mágica se compone de múltiples elementos técnicos, que conforman un ensamble de enormes pantallas de proyecciones, de manera tal que las imágenes de las acciones de los actores y bailarines se superponen con las acciones que los actores y los bailarines realizan en el escenario”. (De la Torre; 2007: 301)

La Linterna Mágica es un género teatral específico en el cual se combina y sincroniza el teatro y el cine de forma interactiva.

Es decir que un actor puede estar físicamente presente en el escenario, pasar a la película donde aparece su imagen proyectada en la pantalla de la escena y viceversa. La coreografía y la actuación también se crean en plena interacción con la pantalla que está detrás del escenario, donde se proyectan imágenes que aportan a la trama de la obra en formato cinematográfico. La presencia de la película en estos espectáculos no funciona solo como un acompañamiento de imágenes, sino que constituye una parte integrante de la acción escénica.

El éxito obtenido en Bruselas genera la creación de la compañía de teatro Laterna Magika que ocupa distintos espacios físicos: en 1959 tiene sede en el cine Moscú, en el Palacio Adria, en Praga. Después ocupa las instalaciones del Palacio de Cultura.

Desde 1992 puede ser vista en la Nueva Escena del Teatro Nacional, cuyo edificio vanguardista finalizado en 1983 se recubre con bloques de vidrio soplado. Tiene la apariencia de un gran televisor con el objeto de poner de relieve el sentido de la era audiovisual.

A Svodoba también se le atribuye el haber introducido el desarrollo en la realización de proyectos escenográficos y materiales no usuales, como resultantes de la experimentación constante en la aplicación de la tecnología y la ciencia a los efectos visuales en la escena. Es por ello que la Pared Virtual forma parte de los dispositivos del Nuevo teatro. La misma es un elemento desmontable diseñado por Svoboda que permite proyectar imágenes del escenario, las cuales no son vistas por los artistas.

Los actores sólo pueden guiarse por la música y las señales en el suelo, mientras que la construcción del cristal semi opaco le otorga un aspecto tridimensional a la visual del espectáculo.

De esta manera se logra proyectar la imagen del artista actual sobre la misma escena teatral, para que el actor pueda manifestarse en varios planos del espacio y en diferentes momentos. La Linterna Mágica de Praga es tomada como la opera prima en relación a los estilos de tecnoescenas estudiados en el caso de la teleperformance y el teatro inmersivo.

### **Teleperformance**

La primera producción de teleperformance que se ha llevado a cabo en el plano internacional ocurrió el 20 de febrero de 2001. El espectáculo “The Technophobe y the Madman<sup>8</sup>” es una actuación musical colaborativa entre la Universidad de Nueva

---

8 Ver video en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

York y Rensselaer Polytechnic Institut. El trabajo experimental es encargado por Harvestworks, un consorcio de artistas dedicado al cultivo de talentos artísticos mediante el uso de tecnologías electrónicas, que estaba apoyado con fondos del Nuevo Consejo Estatal de York sobre las Artes. Dirigidos por Valeria Vasilevski, los artistas estaban separados por una distancia de 160 millas con actores, músicos, técnicos y audiencia en ambos lugares.

El musical es creado por un Equipo, incluidos los compositores Robert Rowe (NYU), Nick Didkovsky (NYU), y Neil Rolnick (RPI), video artista Don Knight, escritores Quimetta Perla y Tyrone Henderson, y director Valeria Vasilevski. El artista Tyrone Henderson, es el loco y el cantante en el escenario de NYU, mientras que Maya Azucena juega el papel de la technophobe en RPL explorando los temas de deseo, alienación y esperanza.

Los espacios están conectados con seis canales de full video y doce canales de audio con calidad de CD. Esto permite a los artistas en ambas etapas ser vistos y oídos por las audiencias en ambos sitios. Cada etapa tiene tres grandes proyecciones de video en pantallas que sirven como telones de fondo, al mismo tiempo que presentan a los intérpretes en el sitio lejano.





Figura 5: “The Technophobe y the Madman”. 2001. Performance colaborativa entre dos ciudades: Teatro Frederick Loewe de New York City y el iEAR Studio en Troy, EEUU.

El espectáculo es un primer paso dinámico en teleperformance y constituye la fuente de inspiración para el trabajo de investigación de la Universidad de Bradley, que se especializa en este tipo de escenificaciones y ha desarrollado “Reinventing the stage” (Reinventando el escenario) Dirigido por George H. Brown (2005)

Brown explora el impacto de la tecnología en el teatro poniendo énfasis en el efecto de la integración de la tecnología de transmisión por Internet a tiempo real. Para determinar el rendimiento y la eficacia de la colaboración entre distancias extremas, emplea la telecomunicación como fundamento de dos creaciones de teleperformance. Ambas producidas en parte desde la Universidad de Bradley como estudios de casos:

- “Antígona” de Sófocles junto con la Universidad de Florida Central.

En 2004 se realiza el experimento Antígona, una obra de teatro que trabajaba con un entorno altamente mediatizado por la tecnología de la comunicación y la información. Cuenta con la presencia física de ciertos actores yuxtapuestos en contraposición de la telepresencia de otros.

Para la experiencia se implementaron técnicas de actuación de cine y de teatro. Como objetivo se propusieron que la audiencia se inclinara a apoyar la posición del intérprete en vivo en su espacio actual.

Antígona de Sófocles es elegida para el proyecto debido a su fuerza dramática y su posición en el teatro clásico. El guion es adaptado para utilizar la tecnología como parte de la situación dramática. El contexto es ubicado en el conflicto militar como la guerra de Bosnia.

Creonte asume el liderazgo de Tebas tras la muerte de Eteocles y Polinices, hijos de Edipo, rivalizando entre sí en una guerra civil. Para comenzar el proceso de reconstrucción del país, Creonte llama rápidamente un consejo de líderes civiles a través de un video conferencia. A partir de esta premisa, la acción tradicional de Antígona se despliega. El sitio de rendimiento en Peoria representa la sede de Creonte de Tebas. Mientras que la ciudad de Orlando es establecida como un sitio de reunión de emergencia, situado en un aula universitaria cerca del lugar de la batalla.

Además, a través de la tecnología de imagen el proyecto también es capaz de utilizar la técnica del cine combinando tomas de cámara, al hacer zoom para primeros planos, travelling y tiros de pantalla dividida.

Los integrantes del elenco están separados por una distancia de 1.150 millas por ello durante 10 días se conectan para crear, ensayar y presentar el proyecto a audiencias en ambas ciudades simultáneamente.

- “Catástrofe” de Samuel Beckett en acuerdo con la Universidad de Waterloo en Canadá.

Gerhard Hauck de la Universidad de Waterloo en Ontario, Canadá había leído sobre el Proyecto de Antígona en el sitio web Educause y se puso en contacto con la Universidad de Bradley para asociarse en una serie de colaboraciones que utilizan el Internet2, con el objetivo de desarrollar una teleperformance y participar en el Foro Descubrimiento de Peoria 2005.

El proyecto se centra en demostrar las capacidades de la teleperformance a las diversas audiencias que se reunieron en el Foro de Peoria y en Waterloo. Debido a que la invitación a participar del el Foro Descubrimiento de Peoria 2005 llega con dos semanas de anticipación, los directores optaron por trabajar con la obra *Catástrofe* de Samuel Beckett como vehículo dramático. “Una obra minimalista para teatro o televisión”<sup>9</sup> (Cronin; 2012:582) con una estructura simple y mínimos requisitos. Samuel Beckett escribe *Catástrofe* para el Festival de Avignon de 1982, dentro del marco de *une nuit pour Vaclav Havel*, auspiciada por la organización *Artistes en défense d’autres artistes* (Cerrato; 2007: 146)

*Catástrofe* explora el acto de creación de un ambiente de represión política. Mientras que dura sólo nueve minutos, la obra dibuja una poderosa reacción de sus temas políticos. Centrado en las decisiones del Director, el proceso de creación

---

<sup>9</sup> Samuel Beckett desde la década del sesenta escribe obras cada vez más breves, de estilo minimalista. Anthony Cronin (2012) describe ese desarrollo: “Al despojar del todo las circunstancias materiales que mantienen en marcha casi todas las obras de ficción y al desmoronar los fingimientos que sostienen el grueso de las obras de creación imaginativa, había conseguido que un proceso creador de composición en prosa le resultara poco menos que imposible” (.574)

teatral se presentó como una metáfora para algunas autoridades políticas que intentaban someter a las artes.

Este evento utiliza un tipo de Internet comercial, porque no tiene conexión a Internet 2 disponible en el Centro Cívico, donde se realiza la teleperformance y aunque la Sala de Exposiciones es inadecuada por la presencia del ruido y el control inadecuado de la iluminación, el proyecto resulta exitoso porque permite la colaboración simultánea de artistas en distintos espacios geográficos. El intercambio se genera a través de una dirección IP por donde comparten la acción escénica y se conectan con otras audiencias.

El evento sucede en dos representaciones recíprocas de la obra, la primera Ryan Self como el Director en Peoria mientras que Brad Cook toma el rol del Protagonista y Jennifer Scullion el del Asistente en Waterloo. Para la segunda actuación, Brad y Ryan intercambiaron roles. Lauren Archambault se une al elenco en Peoria como el Asistente.

El término teleperformance se utiliza para definir un evento de artes escénicas creado, distribuido y visto, al menos parcialmente, mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación que conectan dos o más prestaciones juntas en tiempo real. Las mismas pueden llevarse a cabo por videoconferencia o mediante la conexión a Internet con alta velocidad de transferencia de datos.

El Teleperformance permite la colaboración entre artistas de manera simultánea en múltiples regiones del mundo. La interacción artística puede ocurrir mediante el intercambio de una dirección IP, a través de la cual los artistas comparten sus obras y se conectan con personas de otras culturas.

### 2.3 Antecedentes en el teatro argentino.

La reciente inclusión de los soportes electrónicos en el espacio escénico permite la expansión de la teatralidad dejando ver las transformaciones culturales que se perciben como hibridez. La presencia del medio tecnológico en la escena teatral genera un encuentro de diferentes metodologías de trabajo artístico, ya que dichas transformaciones escénicas se gestan mediante la yuxtaposición, fusión o mixtura de los estilos y las técnicas actorales ya trabajadas tradicionalmente.

En la escena teatral contemporánea la nueva realidad mediada tecnológicamente y denominada virtual se constituye por la transducción de los elementos codificados que componen el mundo actual.

En este nuevo universo el cuerpo del actor se ve interpelado de manera constante y modificado cualitativamente, porque dialoga con los distintos estímulos tecnológicos que hacen de la puesta en escena un “organismo heterogéneo, rizomático y en constante transformación, similar al proceso molecular que expande la representación tradicional” (Tosticarelli; 2008: 414) Se remarca la noción de proceso que se expande, porque se entiende como un suceso similar a la dinámica del proceso creativo que se lleva a cabo en el desarrollo de una puesta en escena.

Ciertamente, se manifiesta la variable constante en el transcurso del tiempo que modifican a los actores que accionan en la escena, como a la audiencia que los contempla. Como también la necesidad de afirmar que los recursos tecnológicos propician la expansión de la acción en una puesta en escena teatral, porque se tienen en consideración la transgresión de los límites tanto espaciales como temporales que ello supone.

La mediación tecnológica de la escena supone abrir, traspasar y ampliar los límites del tiempo y el espacio euclidiano, que se ordena en un intervalo constante y

a través del cual se hace factible marcar una direccionalidad hacia donde se tiene la sensación de avanzar.

Mientras que la simulación creada a través de la imagen sintética permite expandir el campo de realidad, modificando los parámetros de percepción sobre el tiempo y el espacio. Es decir que el recurso tecnológico incorpora a la puesta en escena la creación de mundos que contienen la multitemporalidad y la multiespacialidad.

Estas experiencias proponen al actor adquirir una metodología de trabajo diferente, porque la escena ha sido modificada por la intervención con los recursos tecnológicos mencionados, a través de los cuales el actor interactúa con otro actor, con su imagen virtual y con el espectador.

Entre las prácticas de arte experimental desarrolladas durante la década del sesenta en el ámbito del Instituto Di Tella, que se describieron en el capítulo anterior, se menciona específicamente el caso de la experiencia de telecomunicación: *Simultaneo en Simultáneo* de Marta Minujin.

Este happening significa un precedente para la posterior elaboración de las teleperformances, porque interconecta tres capitales de países ubicados a áreas geográficas distantes. Con lo cual se modifica el horario y se desarrolla una mayor coordinación de la acción artística que se produce también de manera simultánea.

Aunque se establecieron relaciones de contacto entre las distintas manifestaciones de arte y tecnología donde se hace presente la mediatización, no se han encontrado estudios de investigación específicos sobre la producción de teleperformance y teatro inmersivo en la historia del teatro argentino. Sin embargo si se han detectado algunos acercamientos a tales propuestas, entre los que se pueden destacar el estudio sobre dos casos:

- El trabajo de Margarita Bali

Margarita Bali es una artista multifacética reconocida en el campo del arte contemporáneo. Una de las primeras coreógrafas en incursionar en el mundo de la videodanza, que se caracteriza por ser una disciplina experimental que produce un lenguaje híbrido, en el cual se cruzan dos formas de arte: la danza y el audiovisual. De este encuentro surgen diversas formas de videodanza, como la danza multimedial, las películas de danza y la “Danza para pantalla” (Rosenberg, 1999:1)

Además Bali es bailarina y directora de la compañía Nucleodanza desde 1974, junto a Susana Tambutti. Ambas desarrollaron actividad en la danza probando diversas estéticas “(...) desde la pura danza como “Climas sónicos” en 1974, de Margarita Bali, el teatro-danza con “Living-room” en 1983, de Susana Tambutti y también la experimentación con la plástica en “Doblar mujer por línea de puntos” 1999, de Bali” (Tirri; 1997: 58)

Tirri comenta que en “Living room” de Susana Tambutti, el planteo focaliza un espacio ocupado por sillas de comedor, a través de las cuales la madre evoca distintas alternativas de la vida familiar, que se suceden con estampas de una galería (.58) Mientras que “Judith” de Margarita Bali que obtuvo una primera mención del jurado, es una obra concebida sobre una pintura de Guslav Klimt, donde se muestra un riguroso estudio de una pieza plástica trasladada al movimiento.” (Ibíd.: 59)

Durante todos los años de funcionamiento Nucleodanza ha cumplido un proceso de metamorfosis constante porque cada tres o cuatro años cambia sus rumbos estéticos, su público, sus modelos de trabajo y sus integrantes. Por lo cual, en el segundo bloque temporal, a partir de 1984, la compañía comienza a proyectarse hacia el exterior del País. Primero realizan giras en Europa, luego en Asia y finalmente en Estados Unidos.

De forma paralela, en la compañía Nucleodanza se desarrollaron dos corrientes internas. Una de ellas se desenvuelve en torno a la formación y la estética de Margarita Bali. Originalmente artista plástica del área de la escultura, Bali traslada los conceptos y módulos de esa disciplina a la danza. En ese sentido se la puede considerar una continuad de la corriente de la Bauhaus y Oscar Schlemmer.

Una de sus obras más elocuentes en esta línea es “Judith, Hombres en juego” que trata sobre Francis Bacon y es montada por el Ballet Contemporáneo del Teatro San Martín. Como también el solo “Doblar mujer por línea de puntos”, que en su acción incluye una escultura en forma de silla cubista realizada por Pájaro Gómez.

La obra "Dos solos" focaliza a una mujer en una suerte de alegoría de su condición de objeto manipulable. La bailarina se relaciona en escena con una silla-escultura que cambia su diseño según se la manipula. Tirri afirma que “En este sentido cobra importancia lo geométrico en movimiento. Al adquirir distintas configuraciones según el ángulo en el que se apoyen, silla y bailarina, van conformando una suerte de coreografía cubista de inusual proyección estética” (Ibíd.: 59)

Esta tendencia que inicia Bali al utilizar elementos de otras disciplinas artísticas se fue desarrollando, hasta que toma el Taller de Video Danza para Coreógrafos que Jorge Coscia dicta en 1993 en la Biblioteca Nacional. A partir de entonces su trabajo evoluciona hacia la incorporación del video como parte funcional de los espectáculos.

Además el grupo Nucleodanza genera un trabajo experimental desde la improvisación física de los bailarines, lo cual impone una nueva noción sobre la temporalidad, diferente al que se utiliza habitualmente desde la dirección o desde la composición musical para las obras de danza.



Su formación como científica, como coreógrafa y su interés en la aplicación de nuevas tecnologías le permite desarrollar puestas en escena que tienen como iniciativa llevar al bailarín a otros espacios.

El trabajo de Margarita Bali comienza con la filmación de la danza como obra, no como registro, lo cual significa que su posterior edición se considera una nueva manera de hacer coreografía al combinar los elementos filmados. Las obras de esta artista se destacan por su fuerte impronta visual donde las tecnologías le permiten desarrollar ese aspecto plástico creando espectáculos que combinan cuerpos en escena y cuerpos proyectados.

En sus espectáculos, los lenguajes del video y la danza se complementan, conviven, permiten generar propuestas con desafíos espaciales y temporales, que entran en diálogo con el entorno urbano, es decir que es la proyección de imagen la que interacciona con los distintos ámbitos de la arquitectura y de los espacios naturales que ya formaban parte de la ciudad.

En sus primeras instalaciones, como “Agua” y “Arena” se puede apreciar dicha interacción entre la imagen proyectada con el entorno y con los bailarines, porque a través de la manipulación temporal de las mismas, es decir con la aceleración, la ralentización y superposición de imágenes Bali crea un lenguaje particular que modifica el espacio urbano y la acción de los bailarines, que se proyectan también sobre estos espacios.

Por su parte, el bailarín e intérprete que participa de estas experiencias tiene conciencia durante el proceso creativo sobre la modificación que su propia imagen adquiere en el formato final. El artista conoce la manera en la que funciona esta nueva escena, porque mediante la utilización de los dispositivos interactivos puede accionar con el sonido, la imagen y el video, que expande su corporeidad a través de la proyección de su imagen. Por tal motivo los bailarines son considerados actores que dan respuestas artísticas en tiempo real, porque trabajan desde la acción

improvisada con la respuesta inmediata a los estímulos producidos por los recursos tecnológicos. Por los motivos expuestos se clasifica a estas producciones como obras de Danza Teatro.

Desde la primera década del siglo XXI la coreógrafa Bali realiza con la compañía Nucleodanza diferentes video instalaciones concebidas sobre superficies no convencionales. Donde utiliza programas informáticos interactivos que propician la participación del público sobre la proyección de las imágenes en tiempo real.

Algunas de estas instalaciones realizadas son “Tubo Oceánico” (CC. Borges), “La duna es Móvil” (CC Recoleta), “Los Flotantes”, “La Raja”, “Pirámide Arena” (Premio banco Ciudad en Museo Nac. Bellas Artes), “Pirámide la Isla” (Salón Nacional de Artes Visuales), “Pulmotor” (Salón Nacional de Artes Visuales), “Pizzurno Pixelado” (Universidad de Nottingham, Festival de la Luz, Festival de Videodanza de Bs As en 2005) y los 10 módulos de “El Acuario Electrónico<sup>10</sup>” (CC. Recoleta), “Almas en Salmuera” (Salón Nacional 2007) “Desde el Sofá<sup>11</sup>” (Salón Nacional 2008, Tecnoescena 2008). “Escrito en los Pies<sup>12</sup>” y “Hombre rebobinado” en 2011 y la video instalación “Homo Ludens<sup>13</sup>” para la cúpula del Planetario Galileo Galilei 2014.

En el programa de mano sobre la presentación de “Acuario electrónico” en el Centro Cultural Recoleta desde el 6 al 30 de Septiembre de 2007, se lee una descripción de la instalación realizada por la Lic. Valeria González:

“Al cruzar la puerta de la sala queda atrás el mundo y las coordenadas conocidas del tiempo y del espacio. Entramos a otro lado. Allí todo está puesto según las reglas comunes de una casa: sofá, alfombra, estantes con jarrones... pero ese ámbito que

---

10 Ver video en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

11 Ver video en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

12 Ver video en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

13 Ver video en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

nuestro hábito ha vuelto insensible ha sido invadido por la lógica viscosa y mágica del agua. Una zona de inmersión pausada que juega con el recóndito asombro infantil que nos provocan los acuarios, y tal vez con la memoria aún más recóndita de la latencia uterina. Medusas flotantes que parecen bailarinas, peces que se transforman en cuerpos humanos, ojos húmedos, algas pegajosas. Como si todas las partes de esa casa estuvieran conectadas por un fluido invisible pero palpable que las arrastra en su ritmo de metamorfosis lenta y maravillosa. Lo ordinario se vuelve extraño, inquietante, y en la penumbra de la sala, poco a poco, nuestros cuerpos también son absorbidos por ese movimiento ingravido y ondulante (...) Detrás de Vasos Comunicantes, la sala siguiente introduce actores en la escena doméstica. Actores que, a través de performances teatrales, recrean con humor los conflictos de la vida cotidiana (...) Al final del recorrido, un “espacio interactivo de inmersión sin límite” termina de confirmar la unidad de sentido donde el actor Hombre en vivo termina abandonando la escena para dejarnos frente a su imagen proyectada de Hombre en deslimitación y unidad con su medio”.

La video-instalación puede conceptualizarse dentro de los parámetros que definen la performance porque combina distintas disciplinas artísticas como el teatro, el video, la danza y la música de manera no convencional. Y fundamentalmente, porque es un evento que requiere de la participación del público. Por lo cual es una obra que sucede, que se experimenta a medida que transcurre y en ese sentido está dentro de la noción temporal del devenir. En la idea de una producción constante, que se parecía en cada materialización que es a su vez de carácter efímero.



Figura 6: Margarita Bali. “Acuario electrónico”.

Graciela Tarquini dice sobre “Acuario electrónico”, que “la muestra de Margarita Bali alude al estado de constante redefinición de las antiguas categorías cartesianas del espacio y del tiempo como referencia estable de las prácticas del hombre” (Extraído de programa de mano. Ficha de “El acuario electrónico” del CEDIP- 2007)

En una entrevista que Julia Elena Sagaseta hace a Margarita Bali, comenta sobre la evolución de su trabajo que “luego de la incorporación de video en simultaneo a la escena en vivo, como sucedió en “Dos en la Cornisa”, “Naufragio in Vitro”, “Ave de Ciudad”; seguido por al salto a los ámbitos de las artes plásticas y museos con las video instalaciones como “Acuario Electrónico”, “la Duna es móvil”, “Desde el

Sofá”, “Medusas” e incursionando también en el espacio arquitectónico a gran escala con “Pizzurno Pixelado” y “Escrito en los Pies”; para finalmente retornar en la obra “Hombre Rebobinado” al incorporar un actor en vivo a una propuesta que comienza como una obra de video instalación virtual y luego se convierte en una pieza más teatral.

“Hombre rebobinado” se presenta como una performance porque pone en relación a una serie de elementos provenientes del video, el teatro, la danza y la música, que interactúan entre sí trascendiendo los límites de sus disciplinas Eliana Aducci Spina describe las escenas sobre la experiencia participante:

“El hilo conductor de la obra es el actor Hombre, un artista que interactúa con las imágenes proyectadas que representan escenas de su vida cotidiana y que según la ocasión simbolizan recuerdos, proyecciones, sueños y fantasías.

La acción central se desarrolla en el centro de la escena con la proyección de lo que sucede sobre el sillón, escenario del diálogo entre Hombre con su joven esposa modelo Mujer 1 con quien discute acerca de la pareja, la familia, el arte y la forma de estar en el mundo.

Hombre tiene la necesidad de enmarcar todo: fotos, familia, su vida entera. Al comienzo, lo observamos, a través de las proyecciones, comprando y “probándose” marcos de cuadros de tipo tradicional pero a lo largo de la obra éste estará obsesionado en discutir con su esposa acerca de dónde colocarlos y de qué enmarcar. Mujer 1, alineada en el pensamiento del mercado, propone una vida burguesa que se auto-sostiene y enmarca en sus supuestos. Por el contrario, Hombre está ligado a lo vital y al mundo del arte, pero no por esto librado de una sociedad que se le presenta como hostil.

La obra cierra así con un final resuelto para el Hombre quien, desligado de los presupuestos encarnados por su esposa, se reencuentra con su familia y entabla una

nueva relación con Mujer 2 con quién danza en el agua emancipado ya de sus ataduras.

Escénicamente Hombre (en vivo) deja el espacio y nos quedamos con la proyección de su danza acuática, imágenes que nos retrotraen al comienzo. La obra comienza en donde termina: en el agua, pero si al principio estaba rebobinada y avanzaba hacia nuestros ojos, ahora está por rebobinar”.

(Aducci Spina, Elina. (Mayo 2013) Revista *Lindes* N°6. Pp 1-9.)

En esta experiencia la coreógrafa propone trabajar con la idea de la temporalidad y la simultaneidad, donde el protagonista Hombre materializa sus recuerdos e ilusiones mediante la proyección de escenas pregrabadas que muestran su imagen de manera digital. De este modo conviven en escena el presente y el pasado, mientras que en los casos donde se materializan sus ilusiones se superpone el presente y el futuro.

Cabe destacar que “Hombre Rebobinado” fue parte de la programación de tres festivales del gobierno de la Ciudad, FIBA 2011, Festival de Danza contemporánea 2010 y Festival Internacional de Video Danza 2010, presentado en el propio taller de montaje de la artista.

En su relato Bali explica que “Hombre Rebobinado” es una producción que surge de una obra anterior “Desde el Sofá”, estrenada como video instalación en Centro Cultural Recoleta y seleccionada por el Salón Nacional de Artes Visuales. Esta obra impacta fundamentalmente por el efecto trompe l’oeil que se produce en el sofá.

En el sitio web de Margarita Bali se indica en la sinopsis de la obra:

“La instalación hace énfasis en la proyección de video sobre objetos tridimensionales para lograr sacar partido de imágenes que se integran y juegan adrede con las

diferentes percepciones que la volumetría genera en el espectador. Se desarrolla una performance virtual de dos actores proyectados en un ámbito que contiene un sofá real y un ventanal con cortinas con vistas a la ciudad y a otros ámbitos de instalaciones vecinas, en donde estos intérpretes parecen efectivamente estar corpóreos y transitar entre el sofá y la ventana.”

(Disponible en [http://www.margaritabali.com/desde\\_el\\_sofa.html](http://www.margaritabali.com/desde_el_sofa.html))

Para “Hombre rebobinado” esa situación dramática se pudo ampliar a una obra con “historia clara” y con una temática más íntima que también hace hincapié en la vida del actor del teatro independiente.

Además se aprecia el trabajo interdisciplinario como recurso indispensable para esta producción, por el grado de dependencia y necesidad generado entre cada uno de ellos, por ejemplo las proyecciones se realizan sobre una superficie no convencional, en este caso los objetos que arman la instalación. Al mismo tiempo que para elaborar la filmación se necesita a los actores, y estos accionan dentro de la instalación e interactúan con las imágenes proyectadas.

La directora comenta parte del proceso creativo y deja apreciar como ese trabajo colaborativo se fue gestando:

“La obra funcionó originalmente como una película a ocho canales en un espacio real y luego de una temporada decidimos- con el intérprete Sandro Nunziata -jugar con la incorporación y confrontación de su actor en vivo. Estos intentos lúdicos llevaron a la planificación más concreta y prefijada de sus acciones y ahora lo virtual y lo real, las proyecciones y él en vivo son un todo que consideramos más potente”  
(Entrevista realizada por Julia Elena Sagasetta)



Figura 7: Margarita Bali. “Hombre Rebobinado”



Figura 8: Margarita Bali. “Desde el sofá”



Bali coincide con Rosemberg cunado dice que el lenguaje del cine permite participar de una obra desde múltiples puntos de vista, con una definición del tiempo y del espacio constantemente cambiante y fluida. Este género brinda la posibilidad de construir un relato de manera no lineal, adoptando diferentes ángulos, manipulando el tiempo de reproducción, variando la distancia entre el espectador y el intérprete a través de los planos detalle y del fundido de imágenes.

Bali afirma que es toda una novedad para ella trabajar con el recurso de la cámara y en un entorno interior, privado, tipo living, con proyecciones sobre objetos en una obra cinemática corporeizada en el espacio. También es nueva la incorporación de un texto, un guión dramático que se arma en base a una idea de biodrama sobre la vida entre real y ficcionalizada del propio intérprete. Quién, además emplea el recurso de utilizar citas de obras artísticas anteriores, improvisaciones de situaciones con los propios intérpretes “Sandro y Soledad Gutierrez”. Este trabajo se completa con el apoyo del guionista Gerardo Laffitte que colabora en el ordenamiento de la historia. Las composiciones de música original de Gabriel Gendin que dan lugar a interludios de climas oníricos donde la acción física puede darse en un mundo más fantasioso, como lo es en realidad la danza.

Los espectáculos que produce margarita Bali, bien pueden enmarcarse dentro de los conceptos de “Danza multimedia” (Rosemberg), “Performance” (Cornago) o “Espectáculo interdisciplinario” (Schechner) porque su arte se ha corrido de los límites que demarcan la disciplina de la danza. Esas fronteras se han flexibilizado para permitir el encuentro con otras disciplinas del arte como el cine o el teatro, y con disciplinas de otros campos, como el informático con la incorporación de las tecnologías de la comunicación y la información. Considerando el entrecruzamiento y la tendencia hacia una exploración entre las disciplinas, que busca indagar las posibilidades expresivas de la misma, se sostiene que la obra de Bali es experimental en el sentido conceptual de la danza y en el procedimental en la utilización de recursos de la imagen, con los que produce una estética de hibridación.



Figura 9: Margarita Bali. “Escrito en los pies”



Figura 10: Margarita Bali. “Homo ludens”

- La producción experimental del grupo El Periférico de Objetos.

Fundado en 1989 por Daniel Veronese, Ana Alvarado, Emilio García Wehbi. La idea inicial consiste en hacer del teatro clásico funciones de títeres con el objeto de ofrecer una expresión renovada sobre las problemáticas sociales del momento. Esta nueva estética se plantea porque todos los integrantes se formaron en el Grupo de Titiriteros del Teatro San Martín, con Adelaida Mangani y Ariel Bufano.

Al respecto Veronese dice en una entrevista "Sólo encontré el camino para expresar lo que me interesaba cuando llegué a los títeres. Allí estaba el mundo expresivo donde poder decir cosas que trascendieran el papel" (en Macón 1997: 48) Esta cita explica la necesidad de trabajar desde la corporeidad con lo artificioso y primitivo. La producción se caracteriza por ser un estilo de teatro posdramático, considerando que el motivo inicial del trabajo se basa en generar una ruptura con el modelo teatral dominante, por lo cual buscan restarle preponderancia al plano del discurso omitiendo la palabra.

El recorrido teatral del Periférico comienza en 1990 con el mítico "Ubú rey" en el Centro Parakultural, retomando lo que el texto de Alfred Jarry tiene de gesto iconoclasta opuesto al uso de las convenciones. Desde entonces presenta en 1991 en el Centro Cultural Recoleta "Variaciones sobre B..." En 1993 estrena "El hombre de arena" y, en 1994, "Cámara Gesell"; ambos en Babilonia. En 1995 "Máquina Hamlet" de Müller, en coproducción con el Teatro Municipal General San Martín, en el Espacio Callejón. Luego llegan "Circonegro" (1996) en el Teatro Nacional Cervantes, "Zooedipous" (1988) en el Kunsten Arts Festival de Bruselas y el espectáculo de teatro musical "M. M. B. Monteverdi Método Bélico" (2000) estrenado en Bélgica. Los espectáculos son dirigidos alternativamente por Daniel Veronese (PK), Emilio García Wehbi y Ana Alvarado. Sus últimos espectáculos son "Suicidio Apócrifo 1" (2002), "La última noche de la humanidad" (2002) y "Manifiesto de niños" (2006, en la Ciudad Cultural Konex), todos estrenados en Europa y Buenos Aires.

El Periférico de Objetos se disolvió en 2007.

El grupo teatral Periférico de objetos centra su trabajo en la relación entre la manipulación de objetos y la palabra. El actor que da vida al objeto inanimado, es un evocador de mundos desconocidos. Allí manipulador y partener a la vez, se percibe como actor de cuerpo presente y como un cuerpo fragmentado, ya que en las distintas producciones se ven piezas corpóreas intercambiables que completan al objeto manipulado.

La figura del actor manipulador implica la transferencia de una acción poética. Ya que es el objeto manipulado el que transmite la expresión, en un espacio-cuerpo y con una temporalidad diferida respecto del cuerpo y el ritmo del actor. De este modo el actor modifica su accionar y lo pone al servicio del objeto.

Al transferirle su expresividad el actor realiza una acción poniendo el foco de atención en la consecuencia de la misma, porque en dicha reacción del objeto se evidencia la emoción generada por el actor.

En este sentido Oscar Cornago (2006) manifiesta que “(...) [en] Ubú rey, todavía la presencia de los manipuladores se disimulaba con caretas, guantes y batas negras (...) sus siguientes obras sorprenden al público con un original mundo, explícitamente escénico, protagonizado por las inquietantes relaciones entre los manipuladores, convertidos en actores, ya con las manos a la vista y una indumentaria específica, y los muñecos (...) A partir del juego entre uno y otro plano se construye un complejo universo que no se deja reducir a una única trama o lógica narrativa. Repeticiones de la misma acción y actores desdoblados en el rol de muñeco y actor, cuando no multiplicados a lo largo de la obra, van minando las expectativas que el público pudiera tener por su conocimiento previo de los mitos, temas y tramas que han ido pasando por la mirada periférica”.

El recurso que genera mayor impacto y que constituye un rasgo característico de la identidad del grupo es esa relación que se comienza a mostrar entre el manipulador de los objetos y los títeres. Como también el hecho de hacer visible y partícipe al manipulador, cambiando su rol al de actor. Cornago dice además que:

“El actor se hace visible en su condición esencial de manipulador que le define; este, antes que nada, revela su verdadero rostro como un manipulador de la realidad. A través de esa función central de manipulador que adopta en las primeras obras de El Periférico queda convertido en actor de sí mismo, es decir: el manipulador, no solo como una función escénica, sino también como un extraño rol dentro de la obra” (Ibíd.)

El Periférico trabaja con una propuesta estética dirigida a la percepción sensorial del espectador, que tiene como finalidad captar la atención de las personas mediante situaciones de emoción violenta y directa. En las obras se suceden las escenas mudas, cargadas de acciones inesperadas que no dejan margen a que la audiencia reflexione sobre la secuencia que observa.

Desde el grupo se plantea una mirada sesgada, desde el borde, como lo indica su nombre que apela a lo marginal. En este tipo de teatro, afirma Cornago “todo debe ser mirado desde muy cerca; todo debe estar movido por una atención obsesiva e incluso compulsiva, rayano en lo perverso, que busca descubrir la verdadera alma de las cosas, su ser último, su lado más siniestro” (Ibíd.)

Generalmente en las obras el escenario se muestra como un medio oscuro, extraño y ajeno. El sentimiento de no pertenencia, de alienación y extrañamiento, es llevado al nivel de la subjetividad individual, especialmente en el trabajo de Veronese. Por ejemplo en la producción de “Cámara Gesell” donde:

“(…) el texto se incorpora a la obra a través de una voz en off. Esta voz grave, pausada y a un ritmo constante remite al espectador a un plano narrativo proveniente de alguna conciencia oscura de alguno de sus personajes. Sin embargo, entre lo que el espectador oye y lo que ve se abre pronto una nueva distancia, que añade mayor complejidad a ese juego de distancias puesto en funcionamiento a través de las relaciones entre actores y muñecos. Mediante la voz narrativa, lírica o reflexiva, las imágenes, que aparecerán en obras posteriores, los actores y los muñecos se construyen planos con cierta autonomía, pero en continua interacción, de modo que ninguno de ellos se deja reducir como mera ilustración o lenguaje de apoyo. Se articula así un sistema de tensiones entre niveles expresivos diversos” (Ibíd.)

El grupo trabaja sobre un proceso de creación basado en la destrucción de los lenguajes convencionales, lo cual los lleva a un resultado abierto, explica Veronese:

"Pensamos poco en el público. En los momentos en que hemos tratado de hacer algo entendible, luego lo hemos desechado. En nuestros espectáculos hay una estructura que se construye sobre los elementos que se van destruyendo, hasta que en un punto el público no puede seguir una línea de pensamiento lineal" (en Zeiger 1998).



Figura 11: El periférico de objetos. “Cámara Gesell”

Con el espectáculo “Máquina Hamlet” sobre el texto de Heiner Müller, El Periférico obtiene pleno reconocimiento internacional y se consolida en el panorama porteño como una de las formaciones fundamentales de la década. La obra es coproducida por el teatro San Martín, y así el grupo sale del circuito marginal donde se había iniciado, en salas como Babilonia o El Callejón de los Deseos. La obra permanece cinco años en la cartelera de esta ciudad.



Figura 12: El Periférico de objetos. “Máquina Hamblet”

Por otra parte “Monteverdi Método Bélico” (M.M.B.) puede ser la obra considerada como un punto de llegada del recorrido que El Periférico de Objetos describe a lo largo de los años noventa. El proyecto central de la obra consiste en la puesta en escena de *Il Combattimento di Tancredi e Clorinda*, compuesto por Monteverdi sobre el texto de Torcuato Tasso.





Figura 13: El Periférico de objetos. “Monteverdi Método Bélico”

Alejandro Cruz describe M.M.B. mencionando que “En escena se sitúan tanto los actores como los cantantes, sin renunciar a la presencia de varios muñecos, algunos de proporciones gigantescas, provistos de mecanismos que permitían moverlos a distancia; esto acentúa su condición de autómatas, independizados de los que en otras obras fueron sus manipuladores. Como marco de las extrañas escenas que se van sucediendo, además de los madrigales barrocos que envuelven toda la atmósfera, se añade un plano audiovisual con proyecciones en primer plano de la operación quirúrgica de un muñeco, que está teniendo lugar en escena, a través de un circuito cerrado de vídeo. El mundo oscuro de El Periférico y su reflexión sobre la crueldad humana queda potenciado por la belleza de los acordes de Monteverdi, que irrumpen en un juego de contrastes con las acciones e imágenes que se desarrollan en escena. El conjunto se convierte en una reflexión poética y desoladora sobre las guerras. La obra se divide en una obertura musical, "Concierto Barroco", seguida de "Teatro de Sangre" y "Ópera Quirúrgica"; los títulos de las dos últimas

hacen alusión a ese componente violento como objeto de una teatralidad que transforma el espacio en un lugar para diseccionar la realidad, mostrar las tripas de lo teatral y de lo humano al mismo tiempo” (Alejandro Cruz. (22 Agosto) La periferia de Monteverdi. Diario *La Nación*. 2000)

Mientras que “Manifiesto de niños<sup>14</sup>” es estrenada en 2005 en un formato de instalación. La obra encara el difícil tema de los diversos modos del abuso a los que el mundo adulto somete a la infancia, busca un modo de mostrar lo que no se puede decir.

Tres actores dentro de una habitación cerrada en una actividad constante. Cantan, leen, transmiten, filman, juegan, representan, proclaman. También descargan su furia impotente sobre los adultos. Se defienden de ser exterminados. Manifiestan cosas que aún ellos no pueden entender. Circunstancias todas que padece el niño contemporáneo: Todos los niños están en una caja, ninguno está suelto, en libertad.

---

14 Ver entrevista en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>



Figura 14: El Periférico de objetos. “Manifiesto de niños”

Sobre esta obra Julia Elena Sagaseta (2007) describe la experiencia en el artículo “Instalación teatral: Experimentación y denuncia en Manifiesto de niños:

“El espectador penetra en un gran espacio en el medio del cual hay una construcción de forma cúbica. Rodeándola, contra la pared, hay filas de asientos. Queda mucho espacio libre alrededor de la construcción. Nadie indica al espectador qué tiene que hacer o dónde se tiene que ubicar (...) Puede distraerse, puede decidir observar todo el tiempo lo que ocurre en la construcción (en adelante *la caja* como la llaman los directores) o puede optar por ser un espectador convencional que mira desde su asiento. O bien se puede recorrer el espacio. Detenerse en los videos y las fotos que se proyectan en una parte del cubo; o mirar los dibujos victorianos de otro lugar o seguir la lista de nombres que dicen la actriz y que aparece en uno de los paneles. (...) Las acciones de los actores/niños destruyen cualquier secuencialidad, cualquier intento de totalidad (como la que pretende instaurar la actriz con la lectura de la lista de niños muertos o maltratados y es constantemente molestada, trabada, castigada

por uno de los actores/niños; o bien la dejan y los otros dos inician acciones paralelas). El espectáculo se construye entre todos (artistas, actores, espectadores) constantemente distinto, desplazándose y confluyendo” (Revista digital Territorio Teatral N°1 Dossier 02)

Al reflexionar sobre la obra-instalación, Sagasetta remite a las distintas definiciones que algunos críticos de arte elaboran al respecto. En general todas las definiciones coinciden en entenderla como un evento donde el espectador debe participar activamente, y como una propuesta interdisciplinaria que expande las líneas de separación entre las distintas disciplinas artísticas. Así mismo, se destaca la apreciación de Mónica Sánchez Argilés que remite para su caracterización a “*The Oxford Dictionary of Art*” según el cual “la instalación construye una escenografía, un decorado, una arquitectura que quiere ser habitada y experimentada por el espectador”. En consecuencia Sagasetta establece que:

“(…) la instalación teatral es una de las formas con las que los artistas tensan la teatralidad, expanden sus límites y sus posibilidades, la sacan de los lugares conocidos para ampliar las posibilidades de creatividad, de modo que determina un teatro performático. Desde los años 90 muchos artistas de la escena de Buenos Aires han acudido a esta expresión plástica” (Ibíd)

“Manifiesto de niños” es conformada por una construcción donde se acciona de manera simultánea y yuxtapuesta, se trabaja desde la lógica lúdica infantil que privilegia el salto imprevisto de una situación a otra. Por ello la propuesta es percibida como caótica.

“El Periférico de Objetos rompe con todas las premisas del teatro argentino conocido. Nadie, en nuestra escena, llega tan lejos en sus búsquedas, trabaja desde una imaginación tan abundante y productiva. El Periférico tensa los límites del teatro, expande sus posibilidades, lo cruza libremente con otras artes” (Ibíd.)



Figura 15: El Periférico de objetos. “Manifiesto de niños”

En este espectáculo la puesta incluye algunos elementos en vivo y otros proyectados, aspectos documentales, cámaras que permiten ver y escuchar desde afuera lo que ocurre dentro de la caja cerrada, que contiene a los actores y que está dispuesta en el centro de la escena. La incorporación de recursos tecnológicos y la manipulación de objetos de manera simultánea requieren una coordinación precisa entre los distintos elementos que accionaban en la escena.

Desde la dirección de la puesta en escena es necesario adoptar la noción del montaje, que genera una partitura organizadora de las acciones escénicas tanto por parte de los actores y los objetos manipulados, como de la proyección de imágenes y audiovisuales.

Además se propone que cada espectador elabore un recorrido de carácter rizomático porque la escena no traza ninguna dirección a tener en cuenta. Considerando que el espacio escénico es transformado y ocupa la totalidad del espacio teatral, recorrido por el espectador y los actores; Teniendo en cuenta la simultaneidad de estímulos de presencia actual y virtual que captan la atención del espectador desde distintos soportes; Y atendiendo al carácter colectivo en la construcción de la obra, por parte de los actores, los estímulos y la participación de los espectadores, se concluye en afirmar que puede ser considerada una obra de teatro inmersivo.

Así mismo, sobre la propuesta del Periférico de objetos existe más de un aspecto que nos interesa resaltar porque se consideran relevantes para la elaboración de las prácticas de tecnoescenas. Uno de ellos, que ya ha sido mencionado, tiene que ver con la visibilidad del manipulador de marionetas que se muestra en esa acción desde donde va a crear el artificio.

Otro aspecto es ese mismo actor/manipulador que no compone personaje pero actúa, hace de “sí mismo” mientras controla la acción de los objetos y muñecos. García Wehbi manifiesta en una entrevista que “En mí "Máquina Hamlet" funciona a niveles de catarsis. Si estoy deprimido o vengo mal, termino el espectáculo y ya no estoy deprimido. Genero un espacio donde puedo volcar mi propia mierda en el espectáculo, que es lo que propone el autor mismo. A mí al menos me sirve a cierto nivel terapéutico”

También se rescatan como iniciáticos todos los recursos empleados en función de apelar a la subjetividad del público, donde el espectador queda inmerso en esa

escena perversa, ya que es capturado desde distintos niveles expresivos que no permiten que el suceso o la acción sean racionalizadas, porque busca que el espectador cambie su percepción sobre sucesos de la realidad a partir de ver lo inesperado sobre aspectos de la condición humana.

Y por último se destaca la elaboración del montaje escénico donde los estímulos y discursos presentan una aparente desconexión, porque están desfasados temporalmente o porque se oponen conceptualmente. Dichos estímulos son interpretados por cada espectador y reelaborados para encontrar una posterior comunicación que le permita identificar un discurso.

En palabras de Emilio García Wehbi: “Nuestra búsqueda estética tiene que ver con la creación de un campo tenso dramático escénico que permita al actor y al objeto interpretar y generar un vínculo entre ellos y el espectador. Y así provocar diferentes corrientes de lectura y apreciación por parte del público. Que conformen una totalidad el objeto y el actor y al mismo tiempo tengan identidades separadas. Esto se logra generando un campo específico de tensión entre el objeto y el manipulador”.

Todas las características que distinguen al Grupo permiten verlo también como un espacio de experimentación que, si bien comienzan indagando la relación del manipulador con el títere u objeto, luego exploran espacios relacionados con el rol del público y la puesta en discusión de problemáticas sociales contemporáneas. Wehbi comenta sobre la exploración “Nuestra forma de construir espectáculos es muy inconsciente y muy lúdica. Tenemos un período de prueba, de experimento, de jugar con lo que se nos ocurre, lo que encontramos en la calle, lo que compramos. Todo este tipo de cosas se van juntando y van armando un rompecabezas que después se ordena. Pero el trabajo siempre es muy libre, el ordenamiento siempre se empieza a hacer sobre el final”.

Una diferencia clara entre su trabajo experimental y el de otras compañías se da en que el público nunca quiebra la distancia entre su cuerpo y la escena, no se mezcla

en la acción teatral. Si bien se invita al espectador a que sea activo, nunca se lo convoca a que participe entre los actores. Para Veronese “Es una forma de involucrarlo físicamente, pero sin tocarlo, sin que deje de ser espectador”. Además reducir el espacio entre el espectador y los actores favorece al clima de intimidad que se genera en las distintas situaciones, y permite lograr un mayor impacto de las emociones transmitidas.

## **Conclusiones**

La obra de arte teatral contemporánea, influenciada por las experiencias de vanguardia del siglo XX, genera un tipo de producción que la distancia significativamente de las obras de teatro dramático y de los métodos de análisis que se emplearon desde la perspectiva semiológica. Por su parte, la semiótica continúa su desarrollo hacia la teatralidad que, según Marco De Marinis, estudia la performance al describir el espectáculo y analiza el texto espectacular en relación con el contexto cultural y el espectador.

Entonces la obra teatral es entendida como un evento transdisciplinario donde el espacio escénico es constituido por la multiplicidad, ya que está compuesto por un espacio real actual, que es el escenario y un espacio virtual, que es el ficcional. En el espacio escénico coexiste un nivel de realidad/ irrealidad de lo que está pasando.

El enfoque de la teatralidad da preponderancia a la experiencia emocional y cognitiva del espectador y del actor, que es variable en cada escenificación. Tal como Josette Féral comenta, la puesta en escena es un evento que reclama ser deconstruido mediante la utilización de una pluralidad de teorías, entre las que se destaca el Teatro posdramático y las experiencias de interacción con las tecnologías de la comunicación y la información, en las prácticas de Teatro laboratorio y Tecnoescena.



El teatro posdramático, definido por Hans Thies Lhemann, se ocupa de la realidad escénica que renuncia a las formas que refieren al drama: la creación de un mundo ficticio a través de la imitación, la representación del texto dramático, la presentación del discurso en orden cronológico, la distancia entre el actor y el espectador que adopta en un rol pasivo de identificación con el espectáculo. Se resaltan dos cuestiones sobre las apreciaciones de lo posdramático: una es la tercera ruptura con el drama, porque incorpora la intermedialidad a la escena con proyecciones de imágenes pregrabadas y digitales. Y otra es la necesidad de analizar la escenificación, la acción escénica in situ, efímera, irreplicable e incapturable que le da el status de performativa. Lo cual reafirma la postura de Féral sobre la imposibilidad de generar un canon que permita diseñar un sistema de análisis para estas obras.

Las prácticas de Teatro laboratorio constituyen las primeras aproximaciones entre las prácticas teatrales y el uso de las tecnologías de la comunicación y la información. Las cuales, en un principio, fueron utilizadas para suplir recursos escénicos efectuados por la escenografía, hasta que a finales del siglo XX en las inmediaciones del LANTISS, las imágenes en movimiento se pudieron manipular de manera independiente y proyectar en todo el espacio escénico, creando un estado inmersivo tridimensional de los discursos visuales.

Estas experiencias sobre la escena exigen redefiniciones de todos los campos de la reflexión, interpretación, contextualización y producción teatral. Destacando la multimedialidad escénica, que transforma la visión del director al trabajar de manera conjunta y experimental con el equipo informático durante la creación y realización del espectáculo. El actor ya no constituye la centralidad de la escena porque pasa a formar parte de una composición de imagen que muestra estados, sumando la transformación del rol del espectador, que abandona las convenciones dramáticas para entrar en el código del espacio escénico mediatizado o en el código de la tecnoescena.

La Tecnoescena, que corresponde a la clasificación de Tecnopoéticas elaborada por Claudia Kozak, se refiere a las prácticas que experimentan y problematizan el fenómeno tecnológico que, en sus distintos niveles de análisis le permitieron determinar la existencia de tres campos: la creación de seres y entornos virtuales, la interacción performers/ espectadores, lo post- orgánico y lo cyborg. Mientras que dentro de la producción del teatro argentino, Kozak menciona tres variables: la tecnología y las mediaciones de la vida cotidiana, la tematización y puesta en escena de la violencia y la subjetividad/corporalidad post- humana, la tecnología como dispositivo intertextual de otras disciplinas artísticas.

Sobre estas tres variables, donde se presentan espacios intervenidos por la proyección de figuras digitales, se propone desarrollar los casos que involucren distintos tipos de mediaciones en la escena teatral, atendiendo a las modificaciones que se manifiesten en la figura del actor.

# CAPITULO III: Marco Teórico

## 3.1 Interacción inteligente.

El propósito de este apartado es demostrar que la incorporación de los recursos tecnológicos en la escena teatral permite materializar la realidad virtual dentro de la escena. La incorporación de la tecnología también propicia la experimentación de la interconectividad entre realidades actuales distantes y entre disciplinas ajenas al campo del arte.

Es importante el aspecto de la contaminación positiva que propone Pavis (2015) cuando se refiere al proceso de creación de obras interdisciplinarias. En ellas se le otorga relevancia al entrecruzamiento entre los diferentes lenguajes artísticos, y de estos, con algunos aspectos de las ciencias cuyos resultados garantizan un producto innovador.

El cruce o intercambio entre las disciplinas, por ejemplo del arte teatral con la telecomunicación y la telepresencia producen una contaminación en ambas áreas, porque el resultado no puede ser catalogado como ninguna de ellas. De este modo la nueva obra está compuesta por un lado por elementos inherentes a las dos disciplinas y, por otra parte, por elementos que nacieron desde esa interacción. En este último sentido se observa a la contaminación como un suceso positivo, porque suma, adhiere elementos con los que se construye la puesta en escena posdramática que simboliza el mundo aparente. Warwick Coen (1986) se refiere a una obra de arte como “una analogía de todo el mundo” (.204)

Al contemplar el cruce de lenguajes artísticos, la puesta en escena teatral ya no sigue siendo concebida como una unidad completa y cerrada, como un sistema que posee su propia lógica. Sino que son las áreas de entrecruzamiento entre el teatro y

la tecnología las que se han seleccionado para realizar la experiencia, y quienes reclaman una metodología de funcionamiento específico, que en cada caso particular acerca las disciplinas de distintas maneras.

La relación y el grado de proximidad entre las áreas mencionadas siempre se establecen por medio de la Interacción Inteligente. La cual funciona a través de la conexión que propician las interfaces para permitir una nueva relación entre los objetos y los entornos.

Uno de los modos de acercamiento que se estudia es denominado Experiencias de Red: a través de las cuales se crean y experimentan realidades mixtas, donde conviven el objeto real y el objeto virtual.

Sobre el estudio de las experiencias de red que propician las experiencias de realidades mixtas, se indagan los conceptos de telepresencia, teleperformance y teatro inmersivo. Los dos últimos incorporan en la realidad virtual en la realidad actual del espectáculo teatral.

La telepresencia es un modelo de la Interacción Inteligente porque permite que un sujeto esté presente en un espacio geográfico distante. Es decir que el sujeto puede accionar en un espacio distante de su cuerpo actual. Se cita como ejemplo de telepresencia el caso de una persona que, a través de un comando remoto, puede dirigir desde un espacio cualquiera uno de los movimientos de un robot u objeto presente en otro espacio.

El arte de la telepresencia comienza a desarrollarse en la década de 1990 considerado como el sucesor del arte de la telemática. El cual está fuertemente

influenciado por dos artistas en particular: Eduardo Kac<sup>15</sup> de Brasil y Ken Goldberg<sup>16</sup> de California, ambos tienen menos que ver con los entornos inmersivos y más con aspectos de las telecomunicaciones porque emplean la teleacción, utilizando operadores y robots (Grau; 2003: 271)

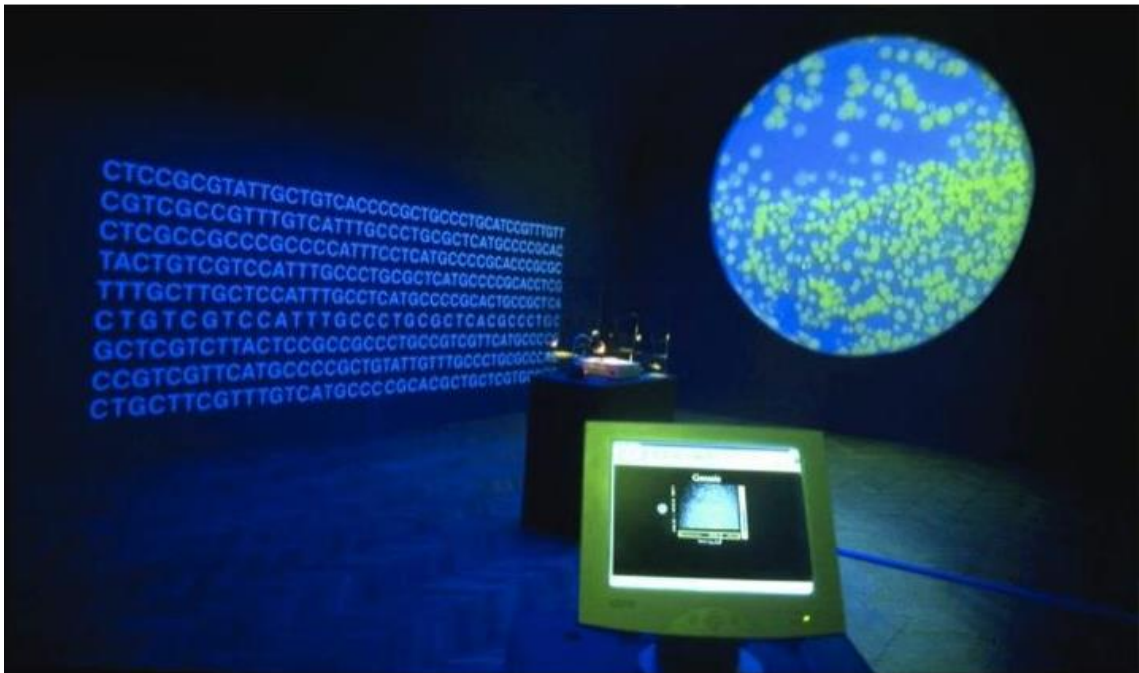


Figura 16: Eduardo Kac. “Proyecto IDIS”

---

15 Eduardo Kac: (Rio de Janeiro, Brasil. 1962) Artista contemporáneo con una visión poética y filosófica de la vida, Kac es sin duda uno de los mayores y más significativos representantes del arte de los nuevos medios. Reconocido internacionalmente por sus instalaciones interactivas y por sus trabajos de bio arte, Eduardo Kac explora la fluidez de la posición del sujeto en el mundo postdigital, cuestionando la evolución, la memoria y hasta la condición de la creación. Sus inquietantes obras de arte hacen hincapié en la naturaleza dialógica del arte. Ver entrevista en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

16 Kenneth Goldberg (Ibadán, Nigeria. 1961) Artista, escritor e investigador estadounidense en el campo de la robótica y la automatización. Profesor y director en el departamento de ingeniería industrial en la Universidad de California, Berkeley.

Se destaca su trabajo “The telegarden”. Ver video en: <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>



Figura 17: Ken Goldberg. “Telegarden”

Para citar otra experiencia se menciona a Paul Sermon<sup>17</sup>, un artista británico de la escuela de Roy Ascott cuyo trabajo integra aspectos de inmersión en el marco del arte de la telemática:

---

17 Paul Sermon: (Oxford, Inglaterra. 1966) Profesor de Comunicación Visual en la Facultad de Artes de la Universidad de Brighton. Desde los años noventa trabaja en el campo de las artes telemáticas y explora el surgimiento de narrativas determinadas por el usuario entre participantes remotos que se reúnen en entornos de telepresencia compartidos. Se destaca “Dreaming Telemática” Ver en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

“En Dreaming Telemática (1992) una instalación telemática de transmisión en vivo que fue presentada en la Exposición Koti en Kajaani, Finlandia, exhibió por primera vez imágenes de una pareja en estrecha proximidad sobre una cama, aunque ambos estaban a muchos kilómetros de distancia. La calidad de la proyección nítida permite apreciar a la persona, que reacciona casi a tiempo real a los movimientos del otro en la cama, es tan sugerente el contacto con la imagen del cuerpo proyectado que se percibe como un acto íntimo”. (Ascott; 2003: 275)



Figura 18: Paul Sermon. “Dreaming Telemática”

En los casos mencionados puede observarse como característica común el concepto de desterritorialización. Aquí, el accionar del artista repercute en otro

espacio al mismo tiempo, generando tanto reacciones del teleperformer como efectos sensoriales en la percepción del observador.

La noción de desterritorialización supone el abandono de la referencia encadenada a una idea de espacio cartesiano, de mediciones y posiciones dentro de una concepción geográfica del universo habitable, que abarca desde el conocimiento del entorno hasta el conocimiento del propio cuerpo. Y por ello, el usuario de la telepresencia trasgrede la limitación territorial de su cuerpo. No porque pueda prescindir de él, sino porque sus acciones modifican de manera simultánea, un entorno distante. Según Grau la Telepresencia comprende tres áreas que son vinculadas a la proyección de visiones:

- La vida artificial, que genera automatización en el humano.
- La fusión de visiones con imágenes virtuales de mundos infinitos, que dan realidad a la ilusión humana.
- La transformación del yo en datos digitales, su envío a través del espacio y la reconfiguración en una forma diferente a la original. Es decir que se ofrece una vista no-física del sujeto.

Estas áreas convergen en el concepto de la telepresencia porque permiten que el usuario esté presente en tres lugares al mismo tiempo:

“(…) a) En la ubicación espacio-temporal determinada por la posición del cuerpo del usuario; b) En el espacio imagen virtual simulado por medio de telepercepción; y c) En el lugar en el que el avatar está situado por medio de teleacción”. (Grau; 2003: 285)

El tema de la teleacción requiere de parte del usuario un estado mental disociado, porque es quien vivencia la doble experiencia de manipular su cuerpo actual y su avatar al mismo tiempo. Esta simultaneidad también puede pensarse en términos de



causalidad. La focalización recae en la acción física actual que repercute en el espacio físico donde se realiza la acción y, simultáneamente considerando a la imagen proyectada como una extensión del cuerpo del usuario actual, que es quien modifica también la realidad virtual.

Desde una postura más polémica, Philippe Quéau, considera que la expresión telepresencia es ambigua. Su significado determina la existencia de una presencia a la distancia, es decir que se le da el carácter de presente a un ente que, en términos físicos, no lo está. La contradicción que se muestra se funda en la oposición de las ideas a las que se hace referencia: la presencia y la ausencia. Quéau manifiesta que la presencia es contraria a la ausencia y a la distancia, y la distancia sólo transporta representaciones.

En los mundos virtuales compartidos por todo el mundo, “las imágenes teletransportadas [generalmente] son producto de simulaciones numéricas de realidades nuevas” (Quéau; 1995:19) Las simulaciones se caracterizan por ser imágenes creadas a partir de una serie de algoritmos, por lo cual son imágenes simbólicas y se las puede considerar como ventanas de acceso a un mundo intermediado, artificial, que conforma una “realidad intermedia”, no sustancial (Ibíd.:20)

Sin embargo, la telepresencia también transporta imágenes o representaciones analógicas de una realidad ya existente, que ha sido capturada mediante una filmación o que es transmitida a tiempo real. En estos casos la presencia del usuario se encuentra en el espacio actual, y la representación analógica que se transporta es la imagen de la persona que está siendo o ha sido filmada. La imagen analógica corresponde a la categoría de imagen real de un tiempo pasado y descarta la posibilidad de ser una simulación, que genera una realidad artificial.

Hasta el momento ha quedado expuesto que las telecomunicaciones producen la superación de las distancias territoriales entre individuos separados

geográficamente. Diversas experiencias transforman los medios de comunicación en medios participativos. Por ejemplo se menciona el caso de la interconexión que propicia la difusión de internet, la cual se transforma en un vehículo de información y un dispositivo técnico. Internet genera nuevas relaciones comunicacionales entre espacios distantes y remotos del planeta. De la misma manera lo expone Machado (2003):

“(...) La informática nos impone el desafío de aprender a construir el pensamiento y expresarlo socialmente mediante un conjunto integrado de medios, a través de un discurso audio-táctil-verbo-moto-visual, sin jerarquías y sin la hegemonía de un código sobre los demás” (.4)

La inclusión de los soportes electrónicos en el espacio artístico permite crear y presentar un espectáculo que abarca una amplia zona geográfica porque conecta puntos distantes. En las experiencias sobre teleperformances y en los proyectos de performances mediatizadas, la tecnología interactiva en tiempo real genera, en particular, nuevas prácticas y comprensiones de la actualidad, dando lugar a la creación de nuevos contenidos culturales.

El campo artístico se abre a la reflexión y el debate sobre ciertas cuestiones teóricas, a raíz de la complejidad que introduce el empleo de los medios tecnológicos a la relación entre el dispositivo, la obra y el espectador.

Cabe destacar que en el momento de efectuar una experiencia donde se desarrolla una teleperformance o performance mediatizada, se debe tener precaución sobre la tecnología de proyección, con el fin de impedir su limitación a la representación de la forma humana en todas las posibilidades dinámicas. En segundo lugar se requiere una tecnología capaz de soportar una teleperformance, entendida en términos de capacidad de banda para transmitir la imagen y el audio a tiempo real.

Y por último, los artistas que esperan trabajar con estas tecnologías precisan estar inmersos en los lenguajes especializados que hacen a esta práctica específica, para sentirse efectivamente comunicados con los técnicos que propician la interacción y que utilizan los softwares desarrollados para la experiencia.

Este estilo de teatro contemporáneo es concebido como un conjunto de elementos dinámicos, que manifiestan el sentido profundo buscado en una obra teatral y que es mediada por la tecnología de la información y comunicación.

Consecuentemente durante la primera década del siglo XXI se ha observado la incrementación de la producción de espectáculos europeos que, incorporan recursos tecnológicos e incluyen una dimensión completamente distinta a la obra teatral dramática. Pavis (2005) dice:

“(...) todos los media disponibles- tecnología de la imagen pueden cada uno participar en un evento teatral (...) donde el cuerpo humano del actor tan pronto es tomado en directo, en tiempo y lugar real, es percibido como una sombra por los medias electrónicos, de este modo su soporte material cambia constantemente y hace que la distinción entre real y virtual aparezca como problemática (...) la imagen virtual es un acto de síntesis” (.305)

La propuesta del objeto de estudio es consecuente con los supuestos de Pavis porque se pretende analizar el teatro multimedia desde los conceptos tiempo y espacio, y se concibe a la imagen virtual como una síntesis del cuerpo del actor. Si bien la imagen virtual capta un aspecto del actor en un determinado fragmento de tiempo logra reconstituirse como imagen y completarse a través de la manipulación técnica que permiten los medios digitales, generando así distintas significaciones con las cuales modifica al actor real y con ese accionar aporta a la construcción del espacio escénico. Los recursos informáticos captan una síntesis de las acciones

actuales o de la imagen del cuerpo del actor actual, que luego se completa como imagen y se transforma para interactuar en la escena teatral.

A continuación se describen los dos tipos de interacción inteligente, entornos en los que se estudia la figura del actor y sus variaciones.

### **3.1.1 Teleperformance.**

Las tecnologías de la comunicación y de la información se integran a la sociedad y alientan la utilización del prefijo *tele*, basado en la palabra griega que significa a distancia, para expresar aspectos específicos de la interactividad entre personas conectadas a través de un dispositivo tecnológico. De este modo forman parte del cotidiano los términos como telemática, que es la transmisión de información a larga distancia; telepresencia, como una experiencia mediada que crea una fuerte sensación de presencia para el usuario; y tele inmersión, constituida por la combinación de realidad virtual y videoconferencia para que las personas con ubicaciones geográficamente dispersas puedan colaborar en un entorno simulado a tiempo real, donde cada uno tiene acceso a los mismos medios, aplicaciones informáticas, imágenes, audio y simulaciones. (Ascott: 2003)

Mientras que en el campo del arte, se emplea el término teleperformance (Brown: 2005) para definir un evento de artes escénicas creado, distribuido y visto, al menos parcialmente, a través de videoconferencia por Internet, en dos o más prestaciones que se interconectan a tiempo real.

La teleperformance puede considerarse una poética teatral que pertenece (Dubatti; 2014: 33) a la contemporaneidad, porque sucede debido a la proliferación de las telecomunicaciones y la multiplicidad de prácticas que ocupan y conectan los distintos espacios remotos del planeta, generando en el hombre, sujeto activo del sistema capitalista, un estado de desreferencialización y alienación (Machado: 2009)

La telepresencia suma a la puesta en escena teatral un espacio de acción poética que se caracteriza por ser de apariencia intangible y se abre tanto al actor como al espectador, transgrediendo los límites físicos del espacio escénico. Además permite efectuar la manipulación de los artilugios visuales en la imagen virtual que se tele proyecta, fomentando infinitas posibilidades de combinación y reacción en los actores.

Las obras teatrales que incorporan la telepresencia incitan a los espectadores a experimentar la sensación de estar ante una multiplicidad temporal. Si bien existe en la escena el tiempo actual y el tiempo de ficción, al que se le suma el tiempo de la imagen virtual, también real y ficcional. La simultaneidad temporal de la escena se observa también en el actor, contenida a través de gestos que delimitan su territorio individual, y que, parafraseando a Matoso (2004), conforma el área mínima de actuación. A través de la acción que está contenida en la superficie del cuerpo, se establece una dinámica de constante construcción en el espacio interior del actor, que es pensada como una multiplicidad en sí misma.

Junto a esta dinámica, que constituye la puesta en escena actual, se manifiesta la imagen virtual de la acción del actor actual, cuyas relaciones métricas difieren con la imagen de la acción actual. Como resultado, la imagen virtual es la materialización de la imagen de la acción actual que se teletransporta desde otro espacio geográfico. Dicha imagen virtual es provista de su pasado inmediato y de su variación cualitativa ilimitada. De manera tal que el actor ubicado en un espacio escénico cualquiera, puede dirigir los movimientos de un objeto virtual, o de su imagen tele proyectada en otro espacio escénico, a través de la conexión de interfaz. Este objeto virtual, tele proyectado, está dotado de la identidad del actor al que representa en la imagen digital y es llamado avatar.

El actor efectúa un movimiento o una acción en la escena que es captada por una cámara, incorporada a un ordenador y transmitida, a tiempo real a través de

internet, en otro espacio físico donde sucede la otra parte de la performance. En ese segundo espacio escénico se materializa el avatar del actor.

La simultaneidad en el desarrollo de la acción del actor y la reacción del avatar, contribuye a crear la ilusión de presencia de una manera ambivalente, porque el avatar parece estar vivo y tener conciencia de las acciones del contexto al reaccionar con una aparente autonomía, pero al mismo tiempo el actor acciona sabiendo que su conducta modifica, a través de la imagen del avatar, el otro entorno escénico y virtual.

Por consiguiente, en una teleperformance el actor experimenta mentalmente la sensación de estar presente en su cuerpo y en la espacialidad que ocupa el avatar. Warwick Coen afirma que el objetivo de la telepresencia es abordar los sentidos de una manera particular para crear el “entorno ilusorio del usuario, sea actor o espectador, porque la imagen está constituida como un efecto espacial sólo al llegar a la corteza cerebral” (Op. Cit.:167, 206)

El efecto que logran los entornos virtuales consiste en reducir a los espectadores a un estado incorpóreo, que dentro de un espacio cartesiano puede experimentar la sensación de presencia a kilómetros de distancia.

El objeto virtual con cualidades y características diferentes, se manifiesta según la voluntad que el actor/espectador muestra a través de su movimiento corporal en un espacio actual y distante. Se establece así una relación de dependencia entre los cuerpos ocupados en ambos espacios, y puede decirse que esa interconexión contribuye a desdibujar las fronteras de la corporeidad individual.

Reflexionar sobre la transgresión de las fronteras del cuerpo permite profundizar en la idea de establecer una relación de extensión entre el propio cuerpo y el objeto manipulado, que lo representa e identifica en la realidad virtual y que se ha denominado avatar.

Para que el actor pueda manipular su avatar necesita mantener un estado de conciencia diferida sobre su corporeidad, porque tiene que realizar acciones que funcionen de manera coherente con la apariencia del avatar.

Este proceso de reconversión entre el cuerpo actual y el virtual es denominado “descarnamiento de la subjetividad” (Santaella; 2007: 225) porque el cuerpo virtual es en parte dominado por el sujeto actual pero de una manera diferente. Es decir que el avatar no puede ser habitado como el cuerpo físico y actual, sino que al ser considerado una extensión que reproduce los signos generados por el cuerpo material, es el propio sujeto el que lo incorpora a su imaginario.

El descarnamiento de la subjetividad es lo que le permite al actor estar inmerso en un nivel imaginario que lo trascienda a los límites de su cuerpo. El actor que logra estar presente de manera consciente en su cuerpo y en su proyección puede modificar además la percepción de ambos espacios escénicos.

El actor de la teleperformance atraviesa una nueva experiencia subjetiva respecto de un espacio de confluencia entre lo virtual y lo actual, que desdibuja los límites entre lo externo e interno y es percibido como envolvente. Las características que se mencionaron sobre la teleperformance, especialmente la noción de presencia actual o virtual, y la posibilidad de conectar espacios geográficamente distantes, son consideradas fundamentales en el momento de efectuar un análisis sobre este tipo de prácticas.

Es en este sentido que se propone establecer algunas analogías con los estudios sobre el Teatro Universal que propone Jorge Dubatti (2012) cuando diseña la disciplina de Teatro Comparado, en cuya segunda etapa de teorización superadora: territorialidad, supraterritorialidad y cartografía, se menciona que la “Territorialidad considera al teatro en contextos geográficos- históricos-culturales de relación y diferencia cuando se los contrasta con otros contextos” (.111) Mientras que “se llama

supraterritorialidad a la condición de aquellos fenómenos o conceptos que no pueden ser pensados en términos territoriales porque los superan o exceden” (Ibíd.:112)

La telecomunicación permite encuadrar a la teleperformance dentro del concepto de Supraterritorialidad que propone Dubatti porque su existencia excede el límite de la territorialidad, entendida como un espacio circunscripto al interior de un edificio arquitectónico que ocupa un punto en el espacio geográfico.

Al igual que el teatro comparado que estudia los fenómenos teatrales desde el punto de vista de la territorialidad, la teleperformance puede estudiarse desde esta visión geográfica constituyendo su mapa específico, sin que guarde relación con los mapas de geografía política. Más aún, sin que se repita necesariamente el mismo mapa en cada escenificación de la performance, porque como tal, de carácter efímero, admite la recombinación y adecuación de los diferentes parámetros que la componen, entre ellos los espacios entre los que se desarrolla.

Tal vez sea esta característica fundamental de la teleperformance, la noción efímera y fugaz como expresión artística que no admite una repetición, la que la exime como parte integral de la elaboración de una “cartografía teatral, [entendida como] síntesis del pensamiento territorial sobre el teatro” (Ibíd.:112)

La teleperformance plantea un problema a la noción de territorialidad, porque la excede en términos de límites geográficos y en este sentido resiste a su análisis. Por ejemplo no puede ajustarse a la caracterización de territorialidad topográfica que localiza el evento teatral desde su contexto geográfico-cultural-histórico, genera una secuencia clasificatoria y efectúa una comparación con la secuencia de otra obra de teatro; porque la teleperformance se localiza en al menos dos espacios geográficos distantes.

Sobre la territorialidad diacrónica que efectúa estudios sobre la estabilidad y los cambios del teatro en el tiempo, tampoco se ajusta al caso de la teleperformance



porque la acción es simultánea en los distintos espacios. Finalmente se considera la territorialidad sincrónica, que compara todas las puestas en escena de un autor que suceden al mismo tiempo en distintos espacios geográficos, es decir que el análisis se da entre la comparación de distintas versiones de una misma obra; si bien la teleperformance sucede al mismo tiempo en distintos espacios geográficos, la obra se completa con la sumatoria de las acciones que ocurren simultáneamente en todos los espacios, no constituyen versiones de la misma acción y por lo tanto no se puede establecer una comparación.

Generalmente la obra teatral está circunscrita al espacio del edificio teatral donde se desarrollaba toda la acción. En la teleperformance esos límites se transgreden expandiendo las fronteras de la acción escénica hasta el espacio geográfico que ocupa cada actor en la escena actual.

Por las razones expuestas, este tipo de teatralidad no puede estar contenida en el concepto de territorialidad, ni en el espacio arquitectónico teatral, sino que transgrede el territorio y puede decirse que responde al espacio escénico expandido, que abarca una zona geográfica unida por diversos espacios a través de los puntos geográficos que han sido interconectados por un sistema en red.

Es en este sentido que se enmarca la telepresencia dentro de la definición de “supraterritorialidad” que implica a los fenómenos que superan las encrucijadas geográfico- histórico-culturales (Ibíd:115) Respecto de los aspectos histórico y cultural puede decirse que se transgreden por ser una creación contemporánea, contenida en la dinámica de la hibridación, como producto de una sociedad “capitalista, posindustrial y globalizada que en el plano de la cultura potencia la intersección de lo global con lo local, con el nivel de las identidades y su evolución” (Margulis; 2007: 4)

Según Grau (2003) la manera de manifestarse en los tres espacios a la vez puede diferenciarse:

- a) “En la ubicación espacio-temporal determinada por la posición del cuerpo del usuario.
- b) En el espacio de la imagen virtual simulado distinguido de la telepercepción.
- c) En el lugar en el que el avatar está situado por medio de la teleacción” (.285)

Como aporte al trabajo realizado se dice que la telepresencia genera, además, la sensación de desterritorialización del cuerpo del actor, en el sentido de percibir la eventualidad de transgredir las fronteras del propio cuerpo presente y cohabitar un espacio distinto. Es por ello que se afirma que la acción poética del actor de la telepresencia también se expande hacia los espacios escénicos distantes.

### **3.1.2 Teatro inmersivo.**

El teatro inmersivo es una variante del espectáculo teatral mediado tecnológicamente, que necesariamente tiene que ser de carácter performativo y complementarse con los recursos tecnológicos de alta definición. Se requiere la proyección de imagen virtual sobre distintos soportes y formatos, cuyo contenido pueda estar formado por escenas pre filmadas o por imágenes producidas por la cámara abierta que capta lo que acontece en la escena actual. Cabe recordar que la intervención de dichos recursos tecnológicos es integrada desde el inicio de la creación de la obra y constituyen una parte estructural de la misma, no funcionan como parte del decorado, de hecho en ellas no existe un decorado.

El estudio de los antecedentes sobre la existencia de la inmersión en el campo del arte se ha encontrado la producción que data del 1787, cuando Robert Barker patenta un proceso de dibujo bajo el nombre de la naturaleza un 'coup d'oeil'. La misma está compuesta por una vista panorámica de un paisaje que puede ser representado en un lienzo completamente circular que, con la perspectiva correcta, permite al observador tener una amplia imagen a escala de ese paisaje.

Mediante el uso de métodos científicos desarrolla una nueva perspectiva: un sistema de curvas en la superficie cóncava de una imagen. Su aplicación permite que el paisaje visto desde una plataforma central a una cierta altura parezca ser verdadero y no distorsionado.

La aplicación de esta invención se conoce unos años más tarde como Panorama.

En el sentido de una ilusión óptica el trompe l'oeil, o panorama, es la forma más sofisticada de realizar una imagen creada en un espacio de ilusión de 360° con los medios de la pintura académica. Dichos espacios rodean al observador herméticamente y crean la impresión de estar en otro espacio, formulando un mundo artificial.

El panorama constituye también una influencia para el desarrollo contemporáneo del arte intermedial, porque se manifiesta tanto en la imagen de video como en la fotografía y el cine.

Todos estos medios establecieron un sistema de figuración que, a través de medios ópticos, registran la huella luminosa que deja el objeto. Ese registro es percibido como la imagen del objeto. El método de captura de imagen antes mencionado plantea un espacio continuo y finito, y en este sentido propone la acción inversa del plano del cuadro utilizado en el sistema de perspectiva artificial definido por Alberti. Es decir, que mientras el sistema de perspectiva artificial capta un plano estático del objeto, tomado por la percepción humana en un espacio tiempo finito que es expuesto constantemente de manera visual, la captura de imagen a través de las cámaras fotográficas y de video propone captar un segmento de tiempo, que inmortaliza al objeto porque este vuelve a hacerse presente en cada reproducción.

El panorama además colabora con la creación de espacios virtuales de simulación asistidos por computadoras, mediante la aplicación de la técnica de

construcción de software de captura, procesamiento y reproducción de la imagen. Los informáticos son capaces de materializar un espacio similar al panorama, envolvente, compuesto de diferentes imágenes llenas de datos matemáticos abstractos y en constante metamorfosis, que en su conjunto inducen a la creatividad del actor/ espectador para producir el desarrollo del espectáculo.

Por consiguiente las nuevas tecnologías de la imagen son capaces de modificar la escena abriendo trampas virtuales que materializan el paradigma desde donde se proyectaron escenas del mundo exterior, copias seriadas de sus protagonistas, realidades aumentadas, mundos fractales que irrumpían la continuidad del espacio ficcional. Cuyo propósito consiste en conocer la metodología a través de la cual se organiza el sistema de relaciones entre los diferentes niveles de pensamiento, para luego poder identificarse con ellos.

Desde una perspectiva histórica del arte se ha hecho referencia a la existencia de los espacios inmersivos. Con la mención de pintura mural, los cicloramas y panoramas a través de los cuales se consolida una manera de relacionar la inclusión paulatina de los recursos tecnológicos y adelantos provistos por la ciencia en el mundo del arte de imagen.

En el siglo XXI se ha arribado al diseño y construcción de espacios arquitectónicos en función de la tecnología con el fin de hacerlos funcionar cual dispositivo para la creación y el desarrollo de un arte teatral inmersivo, dinámico e interactivo.

El caso extremo del teatro inmersivo puede ser comprobado gracias al informe que la Soci  t   des arts et de la technologie (En adelante SAT) de Canad   divulga a trav  s de su sitio web:

“La SAT puso en marcha el Satosphere en octubre de 2011: el primer teatro modular inmersivo, dedicado a las actividades de creación y visualización artística. Es una cúpula de 18 metros de diámetro y 11,5 a 13 m de altura, que forma una pantalla de proyección esférica de 360° y puede acomodar hasta 350 visitantes. El Satosphere es un nuevo instrumento para la creación de experiencias tangibles, inclusivas y de inmersión, garantizando la colocación de la audiencia en el corazón mismo de la experiencia audiovisual”. (Recuperado de <http://sat.qc.ca/>)

Los espacios arquitectónicos construidos con forma de cúpula abandonan la disposición de la sala del Teatro a la italiana, que ha sido la distribución más utilizada tradicionalmente en todo el continente americano. Dicho cambio de disposición espacial entre el espacio escénico y el espacio de espectadores supone un nuevo espacio escénico envolvente, que contiene a público y actores en un mismo espacio físico actual.

La propuesta de la Satosphere ha cambiado el paradigma de creación escénica para el actor, que se encuentra inmerso en un espacio diferente, mediado por la imagen y el audio digital que lo invaden y contienen a la vez.

Atendiendo a los diferentes niveles de inmersión que pueden darse en una escena, existe desde la conexión a una interfaz hasta la interactividad con un entorno envolvente de realidad virtual. El primer nivel es denominado por Santaella (2003, 2010) Inmersión por conexión:

“Neste subtipo, o corpo fica plugado no computador, enquanto, através do acionamiento dos sentidos, a mente vavega através de conexões hipertextuais e hipermediáticas, tanto nos interiores dos CD-Roms quanto nas redes” (. 203)

Desde el estímulo que proponen las mediaciones tecnológicas es el actor quien reacciona, para interactuar con ellos y con el público presente en el espacio escénico.

La nueva forma de reproducción inmersiva transforma la conciencia del usuario, porque el sujeto inmerso en un espacio con elementos actuales y virtuales debe situarse en una conciencia-presencia diferida, con el fin de establecer y distinguir entre los elementos del medio escénico la relación original-reproducción. Aunque con respecto a la propia reproducción mental del espectador, es decir su interioridad, la transformación de la conciencia es inmediata porque es una acción espontánea producida por los neurotransmisores y receptados por las neuronas corticales del cerebro.

El espectador y el actor como sujetos corrientes viven en un mundo que todavía se basaba en la percepción de las cosas, es decir que a través de un proceso cognitivo construye el conocimiento del entorno físico que lo circunda en su presencia directa, en su contacto singular y en la primacía del concepto que asegura una distribución ordenada en objetos, ideas y categorías. Se toma el concepto de percepción desde la perspectiva de la neurociencia (Munar *et al*; 2008), que mantiene una tesis realista donde admite la existencia de una realidad física externa a la mente. Este realismo puede ser directo, cuando el perceptor capta los objetos y sus cualidades; o indirecto cuando los mediadores producen la representación de la realidad en la mente.

Jonh Searle (2001) considera que el conocimiento humano, que parte desde una idea hasta la experiencia sensorial, es producido por y desde el cerebro, por lo que este órgano es el que genera y percibe a la vez una sensación. Es el que acciona y reacciona manifestándose a través de gestos y movimientos corporales:

“Todo el sistema nervioso central como parte del cerebro: todos nuestros pensamientos y sensaciones están causados por procesos que ocurren dentro del cerebro. Por lo que respecta a la causa de los estados mentales, el paso crucial es el

que tiene lugar dentro de la cabeza, no el estímulo externo o periférico (...) Si ocurriesen las cosas correctas en el cerebro, incluso si no hubiese estímulos externos, los eventos mentales ocurrirían (...) Los fenómenos mentales son causados por procesos neurofisiológicos que se desarrollan en el tálamo y en el córtex sensorial” (.28)

Para Searle “la solución al problema de la mente-cuerpo está en la neurofisiología y en el conocimiento de la naturaleza de los estados mentales” (Ibíd.:18) como lo anticipaba en la cita, existe una relación entre los procesos fisiológicos, con estímulos en el plano corporal que son interpretados por la mente, al mismo tiempo la actividad cerebral causa movimientos corporales por medio de los procesos fisiológicos. Este mecanismo de retroalimentación entre la mente y el cuerpo genera distintos estados mentales. Dichos estados mentales son estudiados por Searle como un caso particular, porque los rasgos que distingue en ellos no son medibles, palpables o manipulables, razones suficientes para estar fuera de la concepción científica del mundo como compuestos de cosas materiales. Este aspecto lo acerca, lo hace similar a los rasgos estudiados en nuestro campo de investigación.

El estudio sobre los estados mentales se considera importante al trabajar con el actor en interacción con la imagen digital, donde se contempla la implementación de una conciencia diferida que permite trabajar sobre la búsqueda de nuevas posibilidades de actuación.

Es interesante reflexionar sobre algunas teorías del campo de la neurociencia como base para el trabajo con experiencias de teatro inmersivo, dentro de las cuales se observa La estructura de la acción humana que propone Searle cuando enuncia los principios que explican los aspectos físicos y mentales.

El autor dice que la acción humana es generada por un estado mental con una intencionalidad particular, porque tiene un contenido (que lo hace ser sobre algo) y un modo (de carácter psicológico).

Además estas intenciones son causales porque hacen que las cosas sucedan. A este tipo de acontecimiento se lo denomina causación intencional y en el caso del trabajo del actor coincide con la elaboración del método de las acciones físicas desarrollado a partir del trabajo de Stanislavski, cuando describe que la intención genera la acción física y propicia la interacción en la escena, es decir, que produce la acción-reacción.

Por su parte Roy Ascott (1999) también explica que cada individuo construye la realidad según su manera particular de percibir el mundo, de compartir esa comprensión del espacio que lo rodea. La percepción de cada sujeto corresponde al plano de la imaginación, es una idea que habita el espacio virtual. El uso del recurso tecnológico permite que esa idea se materialice a través de la utilización de diferentes softwares de sintetización de imagen y la proyección de la imagen de luz en el espacio actual.

Paul Virilio (1997) analiza la existencia en el plano actual de la idea materializada como imagen de luz. Es entonces que propone introducir de forma paralela a los intervalos tradicionales de espacio y tiempo, un intervalo nuevo al que denomina del género luz.

La luz establece una nueva concepción del tiempo que se presenta como un tiempo de exposición cronoscópica de los acontecimientos (Tosticarelli; 2008: 414) es decir que muestra un fragmento de un acontecimiento que contiene la mínima porción de una temporalidad anterior.



Mientras que se elige abordar el aspecto de la percepción que corresponde al plano de la imaginación, se cita a Sartre (1976) cuando expresa al respecto de lo imaginario:

“(…) cuando se pasa a la actitud imaginera la base intuitiva de mi imagen no es nada que haya aparecido previamente en mi percepción. Por consiguiente acabamos nosotros mismos realizando la unión entre los datos reales de la percepción y la espontaneidad creadora de nuestro movimiento” (.IV)

La unión que menciona Sartre entre el dato real y la percepción es la acción que efectúa el espectador, pero también es parte del proceso activo que atraviesa el actor.

El artista al mismo tiempo que acciona creativamente emite respuestas al significado resultante de su percepción sobre los datos manifestados en la escenificación. Vale decir que el actor evoca a modelos de pensamiento con carácter asociativo, para reaccionar conforme a su imaginario y contribuir al desarrollo de la obra inmersiva.

Actualmente es factible establecer un espacio que propicie la inmersión en tiempo real gracias al desarrollo artístico y científico que se viene gestando. La ayuda de los software diseñados para capturar, convertir y reproducir imágenes, permiten que el actor pueda experimentar con el espacio y la imagen digital de manera interactiva.

El nivel de profundidad que alcance la relación de interactividad entre el actor y la imagen digital, está supeditado a las posibilidades del sistema cognitivo de dicho actor porque a través del mismo tiene la capacidad de percibir y observar, para luego reaccionar. Warwick Coen (1986) explica:

“La labor de la percepción consiste en obtener conocimientos a partir de los mensajes sensoriales, receptados por las neuronas corticales que tienen una forma de plasticidad para ajustar el significado de los símbolos que transportan la representación; lo que da unidad a estas percepciones son los mapas neuroanatómicos que implican el establecimiento de una serie de conexiones regulares desde una alineación de las células nerviosas a otras, distribuidas de tal forma que las relaciones de orden de la primera alineación se mantienen en la segunda” (.12)

El espectador y el actor perciben las imágenes a través del desarrollo del sistema cognitivo y las cargan de un significado que perdura dando unidad coherente al conjunto de percepciones recibido. Este conocimiento genera el diseño virtual y posterior desarrollo de algunas simulaciones producidas en un ordenador. Las simulaciones han demostrado poseer el poder de una nueva herramienta, dado que pueden proporcionar la creación de una estructura que se grafica como similar a un almacén, dentro del cual los resultados neurofísicos (según Gibson) los resultados psicofísicos y los conceptos cualitativos (de Shannon) pueden combinarse entre sí e interaccionar. Al respecto, Warwik Coen explica:

“La inmersión puede ser un proceso intelectualmente estimulante, sin embargo, en el presente como en el pasado, en la mayoría de los casos de inmersión está absorbiendo mentalmente un proceso, un cambio, un paso de un estado mental a otro” (Ibíd.:13)

Warwik Coen se refiere puntualmente a los estados mentales que experimenta cada sujeto. En este caso se piensa tanto en el actor como en cada integrante de la audiencia, porque aunque todos ellos están inmersos en el mismo espacio escénico no constituyen una unidad. Es decir que su individualidad les permite pasar de un

estado mental a otro de manera no sincronizada, ni simultánea. Cada uno de ellos elabora procesos cognitivos individuales, cuya velocidad de variación depende del dinamismo con el que se generen las conexiones regulares, compuestas por los mapas neuroanatómicos.

Para concluir se dice que la inmersión es generada porque a través del uso de la interacción inteligente se crean entornos envolventes que atrapan al sujeto en un medio colmado de estímulos perceptivos, pero fundamentalmente la inmersión se concreta con la predisposición del usuario- espectador mediante la elaboración de los procesos cognitivos individuales.

### **3.2 El Actor.**

El objetivo de este apartado es definir al actor en toda su complejidad, contemplando su condición civil y la historicidad del aspecto profesional, a través de las cuales ha obtenido libertades que promovieron el uso de nuevas terminologías para definirlo en su quehacer, como en la interacción con distintos entornos.

La historia del teatro occidental muestra que durante siglos la figura del actor no fue considerada como un profesional del arte porque la actuación era percibida como una actividad técnica, lo cual le daba un posicionamiento poco privilegiado en comparación con otros artistas, por ejemplo con los pintores o los músicos. (Boiadzjiev y Dzhivelegov. 1963) Una de las causas que se infiere radica en la característica efímera del arte de la actuación, que generalmente surgía de manera espontánea e improvisada por los actores en distintos ámbitos urbanos y carecía de registro escrito, se puede mencionar como ejemplo el accionar de los juglares, los mimos y los actores de la comedia dell arte. Sin embargo, de manera simultánea el texto dramático funcionó como documento de preservación y difusión de las distintas poéticas y algunos rasgos de la acción que el actor debía realizar durante la escenificación.

Patrice Pavis (2005) menciona que “hasta principios del siglo XVII, el término actor designaba al personaje de la obra; más tarde designó a quien interpreta un papel [...]” (.33) o representa un personaje que ha sido diseñado por el dramaturgo y es orientado en su interpretación por el director de escena. La definición supone un actor pasivo que opera como intermediario entre la creación del dramaturgo y la adaptación del director para mostrar un rol a los espectadores. El actor queda así despojado de la posibilidad de creación individual y espontánea durante la composición de un rol y en la representación del mismo. Al respecto Pavis dice: “[...] el actor es una presencia física en el escenario [...] el actor esta como “habitado” por otra persona” (Ibíd.:33)

Desde esta concepción moderna se presume que el actor tiene la capacidad técnica y sensitiva de encarnar un personaje, es decir de interpretarlo o representarlo dándole significación al texto dramático preexistente. El trabajo del actor implica comenzar por el análisis del texto dramático para extraer las características físicas y psicológicas del personaje, modificar su postura corporal y su conducta hasta lograr la composición del mismo. Es una labor que se realiza de manera analítica sobre todo el proceso de creación, donde los hallazgos que surgen en los ensayos son seleccionados para ser fijados en la acción que acontecerá en cada interpretación; es por ello que se dice que el actor se ha dejado habitar por el personaje, que ha sido poseído por él. La idea se refuerza porque a través de la acción mimética, el comediante simula inventar la palabra que enuncia con el fin de otorgarle verosimilitud a la representación.

La noción de veracidad en la actuación es mencionada por Denis Diderot (1773) cuando escribe “La paradoja del comediante” donde sostiene que el comediante debe ser un observador atento del entorno para extraer la información que le permita imitar la naturaleza en la que vive:

“[...] Yo reclamo de él mucho discernimiento, que sea un espectador frío y sereno, le exijo mucha penetración y ninguna sensibilidad, esto es, el arte de imitarlo todo, o sea una aptitud semejante para todo género de caracteres y para toda clase de papeles” (.39)

No obstante la tesis que Diderot desarrolla en el texto se sustenta en la idea de un comediante que sepa simular un sentimiento sin sentir absolutamente nada, capaz de dominar no solo su cuerpo sino su genio, su expresión. Entonces se sostiene que “ [...] el actor es sujeto y objeto al mismo tiempo, causa y finalidad, materia e instrumento” , como dice Copeau (1971) reflexionando sobre “La paradoja” de Diderot, “[...] actuar sobre sí mismo y ser el actuante, hombre común y marioneta” (.13) haciendo explícita la noción de dualidad en el actor al interpretar el papel, ya que por un lado se reconoce como artista y por otro, siguiendo las indicaciones del director, crea la apariencia que necesita presentar. Lo cual supone renunciar a la espontaneidad para asumir un desdoblamiento que le permita accionar sobre sí mismo como un instrumento, distanciándose para poner el propio cuerpo a merced del papel que desarrolla y respetar las marcaciones del director de escena.

Atendiendo a la ruptura que se dio en el campo del arte durante los años sesenta y las corrientes de renovación de los años ochenta, influenciadas ambas por los creadores de las vanguardias del siglo XX y las ideas filosóficas de la posmodernidad; en el aspecto teatral se discute la estructura dramática que respeta el modelo clásico, se cuestiona la vigencia de los usos modernos en la acción del actor que representa un personaje desde una construcción psicológica, el desarrollo progresivo de conflictos y la construcción de una trama de causalidad lineal, para provocar la alteración temporal de la trama, generar la fragmentación de la puesta en escena, promover un actor-creador y abandonar la noción de mimesis propuesta en la Poética de Aristóteles (1449 b) donde argumenta que la tragedia es en esencia una imitación no de las personas, sino de la acción y la vida, de la felicidad y la desdicha. En un drama los personajes no actúan para representar los caracteres; incluyen los caracteres en favor de la acción. De modo que es la acción en ella, es

decir, su fábula o trama la que constituye el fin o propósito de la tragedia, y el fin es en todas partes lo principal. Mientras que Pavis dice que es la imitación o representación de una cosa a través de la acción humana. (2005:290)

Desde la perspectiva posmoderna Guillermo Heras (2015) define al actor como “la pieza clave del complejo entramado teatral, es un creador fundamental a la hora de plantear la decodificación precisa de una lectura escénica coherente” (.14) capaz de desenvolverse en un espectáculo que no se codifica bajo los moldes habituales de los sistemas clásicos de representación, sino que atiende a la complejidad de la escena contemporánea de carácter multidisciplinar. Heras reflexiona sobre la idea de crear un “Teatro Dialectico entre la palabra y la imagen” (Ibíd.:22) para lo cual menciona la necesidad de trabajar con un actor que conozca y ejecute múltiples técnicas teatrales.

Además de la mirada que se ha esbozado sobre el abordaje del arte de la actuación durante la modernidad y posmodernidad, resulta interesante considerar la propuesta de Karina Mauro cuando reflexiona sobre la actuación como una profesión que asume el sujeto y que forma parte de su identidad.

Mauro (2014) piensa al actor como sujeto que crea nuevos universos y lo define como una identidad narrativa compartida entre el sujeto que actúa y construye un relato para el espectador, quien a su vez identifica a ese sujeto en el relato construido por sus actos y asegura que posee una identidad que lo define como tal. Actor:

“(…) la situación de actuación se define por la coexistencia de dos sujetos en relación: el espectador presta su mirada para que el actor se posicione como tal y, merced a ello, pueda accionar en escena (...) Esta condición actoral constituye una identidad, por cuanto es una instancia del orden de lo imaginario que tiene por función constituir la imagen que el sujeto tiene de sí, aceptada por los otros, por lo

que está cargada de aprobación” (Mauro; 2014. El “Yo actor”: identidad, relato y estereotipos. *Aura. Revista de Historia y Teoría del Arte* N°2, pp 104)

La situación de actuación está constituida por instantes en los que el artista se asume como actor, en los que toma la decisión de ocupar esa identidad, denominada “Yo Actor” (Mauro: 2014) y accionar conforme al rol que le compete en el espacio escénico. Mientras que el resto del tiempo se identifica como individuo dentro del grupo social en el que se desenvuelve, con un nombre específico a través del cual genera distintos tipos de vinculaciones con los otros sujetos sociales, pero que a la vez puede enriquecer la acción del actor:

“El Yo Actor es, por lo tanto, un relato que proporciona una posición entre todo lo que está presente en la situación de actuación y en el desempeño actoral fuera de la misma, permitiendo el diálogo del sujeto con las acciones escénicas, pero también con todo aquello que, de no ser resuelto, pondría en peligro la actuación” (Ibíd.:107)

Para completar la idea, Mauro también asegura que el concepto del Yo Actor brinda la posibilidad de identificar a cada intérprete. Vale decir que esta identidad lo acompañará siempre independientemente del papel que desarrolle en escena de manera fugaz, efímera. El actor aborda una situación durante un fragmento de tiempo para llevar adelante una acción escénica particular y con ella crear un mundo poético.

La idea que trabaja Mauro es similar a lo que la Filosofía del Teatro llama naturaleza metafórica del ente poético (Dubatti; 2014: 46) es decir, la capacidad del ente de producir un salto ontológico para crear un mundo paralelo al mundo. Ese salto ontológico está formado por los rasgos que caracterizan al actor en una situación escénica particular, que han sido compuestos por un actor y que puede recuperarlos en múltiples oportunidades alternadas en el tiempo. Mientras que el Yo

Actor perdura en las distintas metodologías aplicadas por el actor al accionar en diversas situaciones escénicas.

En un sentido general y contemporáneo se dice que el actor es el creador y protagonista de su acción en la escena, quien interactúa y reacciona con los estímulos del medio escénico generando poiesis para ser recepcionada por un espectador que pueda completar la obra de manera asociativa. (Dubatti; 2010:58) En la actualidad el actor dialoga con los distintos estímulos tecnológicos que hacen de la puesta en escena un “organismo heterogéneo, rizomático y en constante transformación, similar al proceso molecular dentro del cual la representación tradicional ya no tiene cabida” (Tosticarelli; 2008: 414) que además contribuye a la relativa y polifacética identidad que el artista elabora en cada actuación.

Schmutz y Wagner-Lyppok (2009) imaginaron que la relación fugaz entre el observador y las imágenes producidas tecnológicamente serían reemplazadas por una simbiosis física de la imagen humana y la imagen producida por el equipo técnico. Este vínculo es similar al proceso de equilibrio generado por osmosis, conocido en el ámbito académico como relación de performatividad que significa a través.

La performatividad permite que una cosa pase por el interior de la forma. En una relación de performatividad el público es atravesado por la obra y viceversa. Por lo cual se genera un tipo de diálogo donde “(...) se traspasan las fronteras entre escenario y espectadores, individuo y colectividad, arte y vida, se traspasan como nuevas vías de transformación para experimentar nuevos enfoques” (Schmutz. Wagner-Lyppok; 2009: 293) El actor-creador del siglo XXI acciona desde su singularidad con el objeto de generar un dialogo con los estímulos del medio y lograr el propósito de crear la escena. El actor se deja interpelar y expande su accionar desdibujando las fronteras disciplinares marcadas por la tradición clásica, como la dirección, la dramaturgia, la escenografía, la iluminación, la actuación y así devenir en performer.



Cuando Pavis (2005) se refiere a la figura del performer explica que puede entenderse en dos sentidos, por un lado remite al “término inglés utilizado para señalar la diferencia con el actor [...] es todo aquello que el artista es capaz de hacer en un escenario destinado al espectáculo” (.333) Incluye distintas habilidades que el actor realiza en escena como por ejemplo cantar, bailar o tocar un instrumento. En el segundo sentido, define como performer al actor que “habla y actúa en nombre propio [...] efectúa una puesta en escena de su propio yo” (Ibíd.:334) es decir que indica la realización de una acción en el mismo momento de su presentación, es un acto realizándose conforme a los transformaciones del medio escénico y el devenir de los hechos cada vez que sucede la interacción.

Richard Schechner habla de la acción del performer como un acto de “conducta restaurada” entendida como “yo comportándome como si fuera alguien más o como si no fuera yo mismo, como en el trance; pero este alguien más podría ser también yo en otro estado de ser o de existir, como si hubiera múltiples yo en cada persona” (Schechner. En Taylor; 2011: 38) Y sostiene que la diferencia entre actuarse a uno mismo y otras formas de presentación del yo son determinadas por una distinción de grado y no de tipo.

Peggy Phelan (En Taylor y Fuentes: 2011) considera que el performer muestra una acción que no admite la representación, ni la reproducción o documentación porque ellos captan el acontecimiento de manera parcial. “El performance obstruye la delicada maquinaria de la representación reproductiva necesaria para la circulación del capital” (.99) En este sentido el performer es la presencia de un cuerpo vivo que produce una acción única. El encadenamiento de estas acciones conforma la obra de carácter efímero, que se inventa cada vez. La labor del performer está ligada al presente por ser un momento único, fugaz e irrepetible, como lo afirma la autora en sus estudios de performance:

“(...) el performance plantea el valor del ahora; aunque se repita, se trata de un nuevo performance que debe ser considerado en su singularidad y no como reproducción del anterior. La característica fundamental que define al performance, dentro de esta teoría, es que llega a ser lo que es a través de la desaparición [de la acción ejecutada]” (.93)

La desaparición de la presentación que ejecutó el performer propone valorar lo que se perdió y no puede reproducirse, ni verse de nuevo. Phelan dice que “el performer marca al cuerpo mismo como perdido, como testimonio del transcurrir temporal que no se recupera” (Ibíd.:106) Puede pensarse que las percepciones y sensaciones que se reciben también tienen carácter de efímeras, es decir que una vez que se reciben queda un residuo parcial de ellas, un recuerdo de esa percepción, porque ella como tal desaparece. De igual manera cualquier tipo de documentación que se realice sobre la performance, no será una performance sino el registro del suceso, que servirá para estimular la memoria de los participantes.

En la cita Phelan menciona que el performer expone su cuerpo como materia que se degrada con el transcurrir del tiempo, pero también como medio desde donde se experimenta el mundo circundante. Es decir que la noción de cuerpo queda reducida a un medio para conseguir otro fin, como lo enuncia cuando afirma que:

“El performance emplea el cuerpo del performer para plantear una pregunta sobre la incapacidad de asegurar la relación entre subjetividad y el cuerpo per se (...) usa el cuerpo para poner de manifiesto la carencia de Ser que se promete mediante el cuerpo y a través de él, aquello que no puede ser visto sin un complemento” (.103)

Phelan explica al respecto que la presencia del cuerpo niega la representación del mismo para significar otra cosa o hacer alusión de algo ausente, y cree que “esta negación puede generar una nueva forma de representación” (.116)

Sobre la perspectiva propuesta por la autora, se adopta el postulado que refiere a la presencia del cuerpo vivo que participa de una experiencia acotada en un espacio-tiempo específico. En cuanto a la idea de “desaparición” se considera por el carácter efímero de la acción espontánea, pero se disiente con la función que se le otorga al cuerpo entendido como un medio para producir otra cosa, ya que el presente trabajo no atiende la noción de cuerpo como instrumento y herramienta del actor para generar algo por fuera de la acción.

Por su parte Claudia Kozak (2012) en su definición sobre la segunda perspectiva de la performance art, dice que es expresión que tiene un punto de encuentro de diversas disciplinas en una amplia gama de experiencias, donde prima la idea de evento y acción.

Es decir que la performance art se compone por la producción efímera de un suceso multidisciplinar donde el artista devenido performer ostenta no solo su presencia física, sino también la propia experiencia biográfica interpelando de forma directa al espectador con su propia experiencia de vida. En este sentido, el procedimiento de la actuación performativa consiste en explorar la interpelación del espectador en forma directa. Parafraseando a Dubatti (2014: 53) puede decirse que en toda forma teatral existe la performatividad porque el significado del término es *acción- hacer*. Por lo cual un performer es un sujeto que hace, que acciona físicamente en el espacio en un tiempo actual y que al ser espectralizado genera un acontecimiento poético.

De igual manera, para Lhemann, la performance art es un evento artístico que aspira a una experiencia de lo real, es decir que no ofrece una representación, sino que muestran una acción intencionadamente inmediata de lo real (Op. Cit.:237) El

teatro como arte de acción también se caracteriza por ofrecer una experiencia conjunta entre los artistas y el público, pero fue a partir de la década del ochenta que deja de orientar la acción al desarrollo psicológico de los personajes. Es decir que el artista abandona la tradición de representación escénica para presentar los acontecimientos con su presencia escénica.

Lhemann aclara expresamente que la presencia, la intensidad de una comunicación cara a cara (Ibíd.:242) es la característica fundamental que la performance comparte con el teatro. Contrariamente, en el momento de la escenificación el teatro muestra resultados de un proceso creativo y la performance exhibe ese proceso temporal de la elaboración de la obra de arte. El público del teatro dramático es de carácter pasivo, contemplativo y la audiencia de la performance es considerada “un compañero implicado en el teatro y es quien decide sobre el éxito de la comunicación” (Ibíd.:243)

Otra distinción, y tal vez la más pertinente para este trabajo, reside en la descripción que Lhemann elabora sobre el trabajo del actor. La misma puede oscilar entre la representación teatral donde se quiere transformar una situación, y la presentación performática como acción real que emerge forzosamente en el aquí y ahora (Ibíd.:248) Sobre estos dos aspectos puede darse una gradación que muestra diferentes maneras de abordar la acción escénica.

Lhemann trabaja sobre la propuesta de Michael Kirby (1987), que con un enfoque opuesto a la literatura dramática intenta examinar y analizar la naturaleza del rendimiento escénico en sí.

En su estudio sobre la actuación acuña el término acting y Not- acting para graficar una escala de comportamiento sobre las diferencias entre actuar y no actuar. Comenzando desde el extremo del not- acting. Menciona que existen varias causas para propiciar la simplificación de la actuación hasta llegar a la no actuación, entre ellas se destaca la participación activa del público, el abandono de la literatura

dramática en preferencia por la creación colectiva y la influencia del Happening. Este último aporta la idea de suceso como un evento efímero y espontáneo, y contribuye a valorar lo concreto como opuesto a lo simulado o representado (Ibíd.:18)

Kirby aclara en primer lugar, que a medida que se mueve en la gradación de la no actuación hacia la actuación aumenta el nivel de representación. De modo tal que la persona que no actúa es considerada un ejecutante que presenta ciertas acciones desde sí mismo. El siguiente grado hacia la actuación lo define a través de las representaciones que emergen del vestuario utilizado por el ejecutante, y lo llama “matriz simbolizada”. Luego, con el aumento de la cantidad de simulación o representación establece un grado más, para los ejecutantes que incorporan elementos o accesorios a su cuerpo con el propósito de modificar su conducta física, a este tipo de acciones las denomina “actuación recibida” (Ibíd.:6)

Concluye en el extremo de la actuación, explicando que una situación de actuación sucede cuando el hablante significa, es decir que proyecta un elemento de caracterización a la audiencia (Ibíd.:8) El ejecutante tiene la intención de comunicar y a ello le suma un compromiso emocional.

En este extremo distingue la “actuación simple” de la “actuación compleja”. La evolución que implica el paso de un tipo de actuación a otro, es decir del simple al complejo tienen como fundamento la idea de que “actuar se vuelve complejo a medida que se incorporan más y más elementos en el pretexto” (Ibíd.:10) y vuelven las acciones de carácter ficcional, porque son fundadas en circunstancias ficcionales. Cabe destacar que el nivel de “actuación compleja” pertenece al actor, como profesional, mientras que el performer transita entre la no actuación y la “actuación simple”. Tales distinciones no incluyen el juicio de valor sobre estilos de actuación.

Este apartado contribuye a entender el trabajo del actor y diferenciar los procedimientos que utiliza en relación al carácter de la obra que realiza, y en relación a la libertad de acción que adquiere su función dentro del elenco y en la escena.

### **3.2.1 El cuerpo del actor.**

Esta sección se propone caracterizar el cuerpo del actor, como objeto central de la escena teatral, tanto en el aspecto físico como en el plano imaginario.

En la sociedad occidental el cuerpo es imagen, afirma Elina Matoso, ya que desde la modernidad se considera al cuerpo como una construcción simbólica generada por el individuo en interacción con el grupo social al que pertenece. A su vez las distintas sociedades construyen modelos de la imagen corporal que conforman parte de la identidad del sujeto; son modelos mentales impuestos por la cultura con el fin de crear sentido de pertenencia a diferentes grupos que generan códigos, lenguajes, gestualidades con las que se identifican o diferencian del mismo.

La difusión de la imagen ideal a alcanzar se efectúa a través de su reproducción en los medios masivos de comunicación. De éste modo, si la imagen del cuerpo físico no se ajusta al modelo social el sujeto queda excluido del grupo, porque se distingue con mayor fuerza su identidad individual y por lo tanto queda fuera de los parámetros de homogenización que el sistema capitalista necesita mantener.

Según Matoso (2004) el modelo impuesto responde a la conceptualización del “cuerpo-objeto que se populariza en la era industrial como estructura fundamental del pensamiento moderno y se acopla a la construcción posmoderna: uno “es” si se ve proyectado” (.17)

La idea de construir una imagen del propio cuerpo desde la influencia externa de los medios de comunicación lleva a afirmar que para comprender la relación entre

cuerpo y sociedad se necesita construir una imagen corporal que no se apoye en la imagen de los medios y que incluya la propia corporeidad<sup>18</sup>, es decir que el sujeto se exprese a partir de su propio cuerpo.

La noción de corporeidad es análoga a una de las definiciones que Pavis (2005) elabora sobre el cuerpo en relación al trabajo del actor y a la utilización teatral. “El cuerpo es una materia referencial: no remite a nada que este fuera de sí mismo [...] el dualismo de idea y expresión es sustituido por un monismo de la producción corporal” (.107)

Parafraseando a Matoso se dice que el actor habita su cuerpo como las sociedades lo hacen en un territorio y elabora un mapa fantasmático corporal que abarca el cuerpo de la realidad biológica y el imaginario, con todas las idealizaciones que pueda crear sobre el propio cuerpo. Esta relación entre lo imaginario y lo real le permite crear una imagen corporal desde donde reconoce un patrón postural ligado a su historia personal, y con el que mide todas las percepciones del mundo circundante.

En el teatro posdramático la presencia escénica del actor recupera la acción espontánea, vívida, que garantiza la sensación de “realidad inmediata y previa a los procesos de intelectualización, y abstracción que tratarán de conferirle un significado predeterminado” (Cornago; 2005: 133) a la acción efectuada.

En el texto Teatro posdramático del apartado que se refiere al cuerpo, Lhemann (2013) dice que la acción es dejada de lado cuando se la considera como descripción narrativa del mundo mediante la mimesis. En ese aspecto confirma el posicionamiento opuesto a la representación canónica y da a entender que la acción es más que un movimiento de imitación.

---

18 Término utilizado por Elina Matoso para definir con mayor ambigüedad y abstracción la noción de cuerpo, desestimando las polaridades y los binarismos (2004:21)

Lehmann propone además, pensar la acción de mostrar los fragmentos del mismo cuerpo a través de la proyección en pantallas ubicadas en distintos puntos del espacio escénico (.347) desde la idea de fragmentación del cuerpo en la representación. Entendiendo que la propuesta estética lograda a través de la utilización de las pantallas virtuales genera la disgregación del cuerpo físico, que se percibe fragmentado en los distintos puntos del espacio escénico.

De manera simultánea, la fragmentación expone la falta de inserción en el propio cuerpo provocando un efecto de disminución de la percepción sensorial individual. Cuando el actor habita el cuerpo fragmentado experimenta la sensación de dispersión y expansión de la propia conciencia sobre su presencia física.

Lo expuesto permite visualizar las modificaciones que sufre el cuerpo del actor y su representación imaginaria al accionar en distintos entornos, donde los estímulos transforman la manera de auto percibirse.

### **3.2.2 Cuerpo y virtualidad.**

El objetivo de este apartado se funda en la necesidad de conocer el tipo de relación que se establece entre el medio tecnológico, el cuerpo actual y la posibilidad de dominar la espacialidad corporal en las dos realidades (actual y virtual), lo cual supone adoptar un nuevo lenguaje que integre la realidad social, corporal e imaginativa. Al respecto afirma Haraway (1984: 20) “Mente, cuerpo y herramienta se encuentran en términos muy íntimos”.

Las herramientas que permiten materializar los elementos imaginativos y fusionarlos con lo corpóreo, son las tecnologías desarrolladas para generar mayor velocidad en las redes de comunicación y las tecnologías desarrolladas para producir mayor información sobre el campo biológico. Ambas intentan traducir las



características de los elementos existentes, sea el tiempo- el espacio- el cuerpo en un sistema de código binario.

En la explicación que Blázquez (2005) elabora sobre la concepción matemática del espacio se remonta a la implementación de la perspectiva lineal, donde el 0 representaba la ausencia; mientras que en este sistema de código binario “(...) el 0 ya no representa nada sino que es la contrapartida de 1” (.4); de este modo propone imaginar una nueva manera de representar el complejo mundo circundante, sin desechar la visión cartesiana que caracteriza a la realidad actual en la que habita el cuerpo carnal del hombre.

La afirmación sobre el punto de conexión con el mundo codificado de la virtualidad está garantizado por la “Interfaz, entendida como la simbiosis hombre-máquina, es el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza” (Cilleruelo Gutiérrez; 2000:165) porque uno ha sido creado por el hombre como un elemento artificial y el otro ha evolucionado y es orgánico.

Desde la perspectiva antropológica se contemplan distintas teorías sobre la vinculación hombre-máquina en relación a la experiencia de la vida diaria, que se ve alterada por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Una de las teorías está formada por los postulados de Katherine Hayles (1999) al describir los supuestos que definen al posthumano.

La perspectiva posthumana propuesta por Hayles considera que la tecnología está transformando lo humano en lo posthumano, que está creando un ser ontológicamente indiscreto e híbrido: un cyborg humano-tecnológico.

Hayles presenta al posthumano como un sujeto constituido por una colección de componentes heterogéneos, una entidad de material- información cuyos límites se someten a una construcción y reconstrucción continuas. Y aclara que dicha

construcción del posthumano requiere un nuevo modelo de subjetividad y no solo la presencia de componentes no biológicos.

El posthumano es tan complejo que involucra una gama cultural y técnica, incluyendo nanotecnología, microbiología, realidad virtual, vida artificial, neurofisiología, inteligencia artificial y ciencia cognitiva, entre otros; es por ello que para la mayoría de los investigadores convertirse en posthumano es mucho más que tener una prótesis injertada en el cuerpo. Significa imaginar a los humanos como máquinas de procesamiento de información, con similitudes fundamentales con otros tipos de máquinas de procesamiento de información, especialmente las computadoras inteligentes.

El mundo artificial está constituido por códigos binarios que mediante funciones específicas propicia la interconexión entre algunos espacios, el real y el virtual. Los códigos binarios tienen la capacidad de figurar imágenes digitales que simulan la corporeidad de distintos elementos, entornos y seres que tienen existencia concreta en la realidad actual. El accionar del sujeto con este tipo de entornos artificiales permite observar una extensión mental que propicia una nueva forma de comunicación entre el sujeto y el sistema.

Donna Haraway (1984) comenta que en la realidad virtual el proceso de codificación es como “un lenguaje común en el que toda resistencia a un control instrumental desaparece y toda heterogeneidad puede ser desmontada, montada de nuevo, invertida o intercambiada” (.19) En el medio virtual todo lo existente, ser u objeto, puede ser completamente controlado. Dicha manipulación permite modificar las cualidades externas de los objetos de la realidad artificial en términos de apariencia, como también su ubicación y durabilidad en un espacio determinado.

El ejemplo para esta metodología es la autopsiéis o autoconstrucción cuando genera un sistema viviente que se caracteriza por la circularidad de su organización, y que construye así su entorno a través del dominio de interacciones generadas por

su estructura auto poética. Cabe aclarar que lo que se encuentra fuera de ese dominio no existe para ese sistema.

Inspirada en la teoría de Hayles (1999) en la que propone dos maneras de ser posthumano: una de ellas es la que considera que el posthumano opera dualísticamente, es decir que está formado por un patrón informativo que reemplaza a la mente o el alma y un cuerpo que es considerado una prótesis; la otra manera piensa al posthumano como un ser de materialismo ontológico que está encarnado en la conciencia, y que actualmente se materializa en el sistema de distribución cognitiva.

Louise Lepage (2008) adopta la denominación de posthumano y, al igual que Haraway (1995), describe al cyborg. Lepage adhiere a la segunda propuesta ya que considera que el cyborg sigue siendo un ser encarnado, de materialismo ontológico, que contiene los conceptos de corporeidad, de idealismo, de sujeto individual y sujeto colectivo. A través de los cuales habita los sistemas informáticos que le permiten establecer relaciones en el plano cognitivo.

Ese mundo virtual, creado a través de los sistemas informáticos, puede generar la desunificación de la realización humana en partes separadas, disgregando la imagen del cuerpo, la voz, la calidad de movimiento y combinarla con la información de otros cuerpos. De tal manera que la comprensión de la subjetividad cambia y estas piezas cruzan fronteras de lo orgánico a lo tecnológico. En el mundo virtual la forma humana pierde sus fronteras y se abre a la hibridación, el humano se convierte en un cyborg posthumano.

Así mismo rechaza la idea de afirmar que los cuerpos están constituidos únicamente de información y mente, porque la información no se puede dividir de la materia. De hecho, cuando se refiere a la existencia de un entorno considera que el observador es una parte integral de la imagen, porque su implicación define esa

materialidad. Lo cual demuestra que la conciencia es una cualidad específica de las experiencias de encarnación, porque no hay realidad fuera del cuerpo.

Mientras que Haraway dice que un cyborg es un ser humano concreto que habita la realidad actual y la realidad virtual, que materialmente es un híbrido, dado que su pensamiento, su percepción y su existencia son el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza, la realidad actual, orgánica y la realidad virtual, de puro código.

Haraway dice que los cyborgs son a la vez entidades y metáforas, seres vivos y construcciones narrativas. Ya que si el cyborg solo fuera un producto del discurso, tal vez podría ser relegado a la ciencia ficción, y si fuera solo un objeto tecnológico participaría del poder de la imaginación. Cyborg en el sentido técnico incluye a las personas con marcapasos electrónicos, articulaciones artificiales, sistemas de implantes de drogas, lentes corneales implantadas y piel artificial. Y los cyborgs metafóricos, circunscriben al operador de la computadora unido en un circuito cibernético a través de una pantalla, por ejemplo los casos del neurocirujano que realiza una operación guiado por una imagen microscópica generada a través de la conexión con fibra óptica, hasta la interacción con los videojuegos.

De este modo Haraway propone concebir la tecnología como una extensión del ser humano, sea porque con su accionar puede modificar la realidad virtual o porque la tecnología se materializa en el cuerpo del sujeto, por ejemplo con la utilización de una prótesis; Ambas posibilidades han sido creadas por el humano y en esta particularidad Haraway sustenta la idea mencionada y afirma “Todos somos unos cyborgs u organismos cibernéticos” (Ibíd.: 125) Un cyborg, para Haraway (1984:3), “es un ser no atado a ninguna dependencia, un hombre en el espacio” que no tiene una historia de origen sino que ha sido creado por el ser humano.

Se entiende que el cyborg es un sujeto que puede habitar el mundo físico-social de la realidad actual, como también el mundo virtual que se materializa a través de

las redes digitales y se proyecta en las pantallas, en este último sentido hace hincapié en la existencia del cyborg como ser transgresor, asexuado y sin ideas existencialistas, que pertenece a la realidad de puro código.

En consecuencia puede decirse que un cyborg es “una criatura en un mundo posgenérico [que] al no estar estructurado por la polaridad de lo público y lo privado, define una polis tecnológica basada parcialmente en una revolución de las relaciones sociales” (Haraway; 1991, 2018:13) Desde este fundamento se redefine la noción de naturaleza, cultura y la relación que se produce entre ambas.

Una de las cuestiones que Haraway propone pensar en este nuevo modo de relaciones consiste en observar que el cyborg transgrede la frontera entre lo animal y lo humano, ya que señala “apretados acoplamientos inquietantes y placenteros entre los humanos y otros seres vivos” (Ibíd: 15)

Esta cuestión lleva a reflexionar en otro aspecto, como lo es la interacción entre lo animal- humano y máquina, que “hace ambigua la diferencia entre natural y artificial” (Ibíd: 15) y en este sentido también desdibuja el límite entre lo físico y lo no físico. Así, propone un cyborg que “transgrede las fronteras, que promueve fusiones poderosas y posibilidades para una perspectiva política diferente” (Ibid: 19)

“El cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción, ya que se lo reconoce como materia de ficción y experiencia viva (...) simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambigualmente naturales y artificiales” (Haraway; 1995: 2)

Cuando el ser humano requiera habitar la realidad virtual, la imagen que lo identifica o la imagen virtual de su cuerpo es denominada avatar.

El avatar existe cuando el cuerpo sufre un desdoblamiento entre el cuerpo físico y el cuerpo virtual conectados a través de la interfaz que da lugar a la relación entre el mundo actual y el mundo digital.

El traspaso o la osmosis entre la realidad actual y virtual que se mencionó anteriormente se efectúan mediante el uso de las tecnologías de la comunicación, que a través de la simulación computacional crean la ilusión de poder trascender las fronteras del cuerpo carnal en el proceso de Corporificación, Descorporificación y Recorporificación.

La Corporificación supone interpretar el cuerpo del actor en la realidad actual como una imagen tridimensional que responde a un cumulo de características que permiten distinguirla del resto de los objetos que conforman el medio actual; al mismo tiempo que dichos rasgos brindan la posibilidad de identificar la imagen del cuerpo dentro de una cultura, perteneciente a un grupo social particular y diferenciarla de manera individual, caracterizando a un sujeto que en este caso es el actor.

El proceso continúa con la Descorporificación cuando la imagen del actor atraviesa la interfaz modificando su composición y estructura. El cambio comienza cuando la imagen actual es captada para ser interpretada, pues para ingresar a un espacio regido por un sistema diferente se requiere su descomposición, es decir la desintegración de la estructura que la identifica en la realidad actual para permitir la transducción de los distintos datos a un lenguaje plausible de ser interpretado en el código que maneje el espacio virtual.

Mientras que la Recorporificación implica la reinterpretación de los datos transducidos que permitan ser organizados en nuevas estructuras y propicien el reconocimiento de la imagen del cuerpo del actor de la realidad actual como parte del mundo digital, según lo permita el nivel imaginario de cada observador.

Respecto de este desdoblamiento del cuerpo físico y la imagen del cuerpo virtual, Cilleruelo Gutiérrez (2000) afirma que el cuerpo en el ciberespacio carece de identidad, porque es compuesto por códigos genéricos que permiten la construcción y deconstrucción sobre el cuerpo.

Desde una perspectiva psicológica y cultural Lucia Santaella (2007) piensa que la espectacularización del cuerpo es provocada por la intervención tecnológica, porque la proliferación de imágenes del cuerpo en los medios de comunicación estimula su postura omnipresente en la cultura actual.

Expresa que la postura de omnipresencia se adquiere cuando el sujeto experimenta que su cuerpo se desdobra en extensiones virtuales, y emerge en un mundo en el cual se pueden adquirir experiencias mediadas desde dentro o fuera del mismo sujeto. Entonces, valiéndose de la presencia del cuerpo tecnologizado, Santaella realiza una clasificación sobre el concepto de nuevo antropomorfismo, que define la existencia de los distintos estadios del cuerpo en entornos artístico-tecnológicos:

El Cuerpo conectado en las redes, incluye toda relación que conecte el cuerpo con una computadora por mas ínfima y/o mecánica que sea.

Los Cuerpos de los avatares, compuestos por las figuras gráficas que habitan el ciberespacio, cuya circulación en los mundos virtuales es manipulada por los movimientos corporales del sujeto.

El cuerpo de la inmersión híbrida, sumergido permanentemente en un entorno virtual volátil que cambia de acuerdo a los movimientos de sus cuerpos.

El cuerpo en la telepresencia, generado por la aplicación de la tecnología que permite que los cuerpos situados remotamente puedan recibir un feedback, sensorial como si estuviesen realmente en la locación remota.

El aporte que produce este apartado tiene que ver con el conocimiento puntual sobre las distintos tipos de vinculación hombre-máquina, que se dan en la experiencia de la vida diaria de la sociedad contemporánea. Este conocimiento identifica y distingue al posthumano, como un sujeto que se constituye de material e información y está en una constante reconstrucción; y al cyborg, un híbrido o criatura que convive en mundos de la realidad y la ficción, cuya existencia es el punto de encuentro entre la realidad actual y la realidad virtual. Al mismo tiempo que visualiza el proceso a través del cual se produce el traspaso de la imagen del actor desde la realidad actual a la realidad virtual.

### **3.2.3 Cuerpo del actor y virtualidad.**

La filosofía del teatro comenta que de toda poética que se trate, incluso en la escena neo tecnológica más sofisticada, la presencia de un cuerpo viviente opera como catalizador de las series tecnológicas convocadas (Dubatti; 2014: 188).

La acción del actor es la que le da sentido y construye el discurso general de la obra. Mientras que las nuevas tecnologías necesariamente están en la escena en función de la acción que es creada por el actor al desarrollar la obra.

En algunos casos la presencia del recurso tecnológico ocupa un lugar principal porque funciona como partener del actor presente en escena, o bien, su presencia aporta significado en términos discursivos a la construcción de la obra, pero siempre se hace presente en función a la acción poética del actor.

La experiencia es entonces transitada por el actor cuando su imagen se proyecta en otro espacio de la escena o bien cuando interactúa con otro actor que está presente de manera virtual. Es decir que el tipo de relación que se establece entre el cuerpo físico de un actor en interacción con el cuerpo virtual de otro actor, demuestra que



ambos actores experimentan diferentes estados individuales causados por la reacción física ante el estímulo externo, porque no existe una interacción directa entre los cuerpos físicos.

Según Santaella (2007) la experiencia antes mencionada por la que transcurre el actor en la actuación mediada tecnológicamente supone una “nueva antropomorfia” (.4) en el sentido individual, ya que se genera una nueva experimentación sobre la noción de cuerpo en tanto espacio a ser habitado y, desde el cual, se puede operar y/o modificar el entorno a través de las acciones que proponen los estados mentales.

El actor que se expresa con su corporeidad en la escena tecnologizada sufre una metamorfosis al atravesar el canal de la interfaz que permite proyectar su imagen corporal en distintas pantallas al mismo tiempo. El actor se identifica con una imagen del cuerpo tridimensional y volumétrico, que ahora se transforma en una imagen bidimensional, compuesta de luz, proyectada sobre distintos soportes y en diferentes escalas, que es percibida y significada por la visión del que la especta.

Dicha imagen del cuerpo del actor en el plano virtual es considerada un ente, porque es producto de la extensión de la imagen del cuerpo del actor que ocupa la escena teatral. Por consiguiente el ente no puede existir sin la presencia del cuerpo actual del actor, es el reflejo, la extensión que se refleja en la realidad virtual.

Sin embargo, si se prescinde de la imagen del actor, la figura percibida sería producto de una simulación 3D generada por un software, cuyos movimientos responderían a distintos circuitos de programación. Tal elaboración de imagen digital escapa a los estudios de este trabajo, que intenta reflexionar sobre la imagen virtual que produce el cuerpo del actor en la escena teatral de la realidad actual.

Retomando la idea del ente o imagen virtual del actor, se deja en claro que requiere una conexión directa con el sujeto actual que le proporciona existencia, o bien una manipulación del actor mediante la conexión de sensores de movimiento.

Los mismos le permiten copiar de manera instantánea la gestualidad que el sujeto actual realiza en la escena. La posibilidad de manipulación y por lo tanto el grado de dependencia que la imagen tiene con el cuerpo actual, provoca que se la defina como avatar, aun cuando la manipulación de la imagen digital está dada por parte del equipo técnico y/o la dirección del espectáculo.

Ese cuerpo del actor en el espacio actual que se proyecta en el mundo digital adquiere una identidad virtual de puro código, en términos de Santaella se dice que es conocida como el avatar. Este avatar es una imagen digital dominada por un actor, que a través de su accionar logra interactuar con los entornos de los mundos virtuales previamente diseñados.

Por lo expuesto, se afirma que un avatar es un ente manipulado con carácter de objeto y que carece de autonomía: es decir que ese cuerpo informático que se proyecta y que habita el espacio virtual no tiene conciencia. Por lo tanto este avatar carece de la habilidad para crear emociones, aunque reproduzca la reacción de una emoción que ha sido producida por el actor que acciona en la escena de la realidad actual.

De este modo la presencia del actor se hace imprescindible para que el avatar esté presente. Donde el empleo del recurso tecnológico está supeditado a su accionar, porque reproduce una copia de la acción-reacción que manifiesta el actor actual en tiempo real. También las copias pueden multiplicarse y reproducirse al mismo tiempo, en distintos lugares de un espacio escénico, como en diferentes espacios geográficos; además cada copia puede modificarse morfológicamente en tamaño y velocidad.

En este caso el actor presente en la escena accede a ver su propia imagen que se proyecta sobre la escena a tiempo real, y se confronta con la imagen corporal que el actor había elaborado sobre su cuerpo. Es decir aquella que conjuga la realidad biológica y la imaginaria. La visualización de su imagen en otro espacio le permite

reconocerse en la imagen biológica, pero provoca un impacto distanciador al diferenciar los rasgos imaginarios que ya había elaborado sobre su corporeidad. Aunque como sugiere Žižek, esta imagen proyectada difícilmente le devuelva la mirada al actor/espectador:

“Cuando nos vemos desde afuera la característica traumática no es que uno quede objetivado, reducido a un objeto exterior para la mirada, sino, antes bien, que es mi propia mirada la que es objetivada, la que me observa desde afuera, lo que, precisamente, quiere decir que mi mirada ya no es mía, que he sido despojado de ella” (Žižek; 2006)

La percepción del actor sobre su propia mirada lo distancia y le hace comprender que está despojado de ella. En apariencia se cree ver que la imagen del actor proyectada mira y acciona de manera independiente, habitando el medio en el que se reproduce su imagen. Sin embargo el actor, que es el que produce la acción, no percibe una devolución de esa mirada, no descubre la escena desde el punto de vista que ocupa su imagen proyectada, no puede acceder a esa visualidad porque su imagen ha sido objetivada.

Siguiendo la teoría de la autopoiesis expuesta por Hayles sobre la interacción del sujeto y la virtualidad, se dice que el actor proyectado en la misma escena es presencia en la corporeidad escénica y ausencia como objeto virtual. Sin embargo, este actor que observa la imagen de su cuerpo proyectado en otro punto del espacio y acotado a las dimensiones de una pantalla, necesita habitar los dos lugares de manera consciente. Es decir que, tiene que dominar las acciones que manifiesta en la realidad actual teniendo conciencia del espacio teatral en el que acciona, y de los parámetros del espacio de la pantalla en el que se proyecta simultáneamente su imagen corporal.

El primer nivel de análisis sobre el cuerpo real del actor, que se proyecta en imagen lumínica producida por la tecnología es considerado como apariencia. Es decir que se piensa a la imagen proyectada del cuerpo del actor como un reflejo de las proyecciones imaginarias.

Zizek considera la imagen del actor proyectada como un nuevo sujeto que pasa de habitar lugares a habitar una multiplicidad de redes superpuestas que conforman el espacio virtual. Espacio que se observa en la pantalla de la interfaz y es entendido como un simulacro diseñado a semejanza de la realidad.

La imagen virtual del cuerpo del actor, por ser transmitida en vivo y casi al instante (dependiendo de la calidad del equipo tecnológico con el que se esté trabajando) es percibida con algunas cualidades que se observan en el espacio actual, es decir que se aprecia con una ilusión de tridimensionalidad que da la apariencia de volumen. También está dotada de cualquier posibilidad de movimiento y emoción que el actor produce durante la acción escénica.

Es por eso que la virtualidad corporal funciona como una prolongación del cuerpo físico, a causa de ser similar en apariencia e imitar los movimientos expresivos, que se corresponden tanto con las señales individuales como con el mecanismo de comportamiento (Movimiento y emoción) que le otorgan una identidad.

El avatar es concebido como similar al cuerpo del actor. Para ejemplificar este fragmento se menciona a la imagen virtual, que se percibe con la misma apariencia de una imagen que se refleja en un espejo, con la diferencia de no necesitar que el actor esté permanentemente frente a él, sino que la imagen es capturada por una cámara. Aunque el actor se mueva libremente por el espacio, su imagen es capturada por el encuadre de la cámara filmadora, brindado la posibilidad de observar distintos ángulos del actor y desde diferentes distancias.

La individualidad que caracteriza a la imagen del actor virtual y del actor actual, produce una rápida identificación de ambas como entidades en sí mismas, de carácter autónomo, alejando de este modo la idea de reflejo desde la que se había partido.

Se identifica de manera similar la figuración del cuerpo del actor con su imagen virtual, pero se observa que en esencia tienen una conformación diferente porque ocupan espacios con particularidades incompatibles. Por ejemplo, el caso de la delimitación del cuerpo actual demarcado por los límites del cuerpo físico y la imagen del cuerpo virtual, constituida de líneas susceptibles a ser modificadas por el equipo técnico mediante la manipulación del software de imagen.

El límite o frontera de la imagen corporal es uno de los rasgos que propicia la identificación y diferenciación entre la imagen del cuerpo actual del actor y su avatar.

En la actualidad el cuerpo del actor posee un volumen que ocupa un determinado lugar en el espacio, medible y manipulable en cuanto a espesor, altura y ancho, que tiene un peso calculable en kilos y que se mantiene erguido sobre el suelo gracias a la ley de gravitación universal definida por Isaac Newton.

Por consiguiente el cuerpo actual, al ser decodificado y vuelto a codificar para formar parte de la realidad virtual pierde su límite físico. Su frontera, que es conformada por la piel cuando se la identifica en la realidad actual, se desdibuja difuminando los bordes conocidos. La imagen de ese cuerpo pasa a formar parte de otro espacio donde prima la particularidad de ser constantemente codificado porque se encuentra en permanente renovación.

“Cada vez menos considerado como una propriedade imutável, no decorrer do último século, o corpo foi se transformando em um território sem fronteiras, continuamente renovável, infinitamente interpretável e crescentemente presente, não

mais como uma totalidade homogênea, mas como um mosaico flexível e permeável, cujas formas e estruturas se tornaram voláteis” (Santaella; 2007:2)

La imagen del cuerpo virtual es identificada porque se percibe visualmente con algunas características similares al cuerpo actual. Posee la capacidad de ser flexible a cambios de apariencia y a traslaciones repentinas que, son humanamente imposibles de efectuar en el espacio actual.

En términos técnicos, la imagen del cuerpo del actor es reconocida como un código más dentro la red que compone el espacio virtual. En la realidad actual su estructura le permite distinguir entre la parte ósea y su muscular que a la vez le da una apariencia particular. Pero en la realidad virtual estos componentes de la estructura constitutiva del actor no son distinguibles, porque se compone de puro código. Cabe aclarar que ese código, recompone, crea y contiene todos los elementos que se pueden percibir visualmente del cuerpo actual. Esta codificación de los cuerpos permite que los elementos tengan la capacidad de generar acciones y cambios en el entorno virtual.

Otra cualidad por las que se diferencia la identidad corporal del actor en la realidad virtual, es la relación que mantiene con la máquina. Porque permite que el cuerpo actual cambie de estado para ingresar al ciberespacio o a la realidad virtual, donde la corporeidad tal como la conocemos en la actualidad sufre una simbiosis. La transformación se da a través de la interfaz necesaria para ingresar en una virtualidad perceptible para el ser humano.

Entonces el cuerpo tridimensional de la realidad actual, se decodifica cuando es captado por la interfaz y vuelto a codificar al manifestarse como imagen digital.

Las lecturas de Haraway (1995) son tomadas como inspiración para reflexionar sobre esta cuestión, porque se habla de la Interfaz entendida como la simbiosis

hombre-máquina, como el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza, la biológica y el código matemático. Al hablar de distinción de naturalezas, es posible también mencionar lo material- biológico e inmaterial- imaginario.

En la escena teatral se percibe al avatar como una imagen de luz que está compuesta por códigos matemáticos o algoritmos que definen cada punto que ocupa en el espacio.

Al mismo tiempo la imagen virtual es entendida como la extensión del cuerpo del actor en la realidad actual.

El estado que se genera en el cuerpo digital, como extensión del cuerpo real, está dado por los códigos que componen la virtualidad definidos por Kroker (1996) como “xeroxing bodies o carne digital, es decir que para este autor son cuerpos de datos mitad códigos, mitad carne” (.195) dado que sin el cuerpo de carne (cuerpo físico) que habita la realidad actual, no se puede obtener su imagen virtual, ni la creación de la imagen digital de un cuerpo por medio de un software de imagen digital. La última es una invención artificial carente de identidad.

La simulación de un cuerpo creado con la técnica de animación no tiene existencia previa ni autonomía, mientras que la imagen virtual del cuerpo del actor contiene toda la historicidad y la cultura que posee el cuerpo del actor en la actualidad. Sin olvidar que sufre variaciones en las cualidades físicas causadas por la naturaleza de su composición.

La imagen virtual del actor requiere de un cuerpo de actor en tiempo y espacio actual que le de existencia mediante la codificación de su imagen corporal, en tanto que se produce una descorporización al codificar dicha imagen del cuerpo, para luego ser recorporizado en el espacio virtual y percibido como la extensión de ese cuerpo real.

Siguiendo estos fundamentos se concluye en denominar a la imagen virtual del cuerpo del actor como avatar, una imagen que depende del accionar del actor sobre ella y que a su vez modifica el mundo virtual.

### **3.2.4 Identificación del actor y la realidad virtual.**

Este punto tiene como objetivo establecer parámetros que dan identidad al actor en la realidad actual y las características que permiten identificar a su avatar, en la realidad virtual.

El Avatar posee una identidad de carácter diferente a la identidad del actor actual en sentido colectivo, ya que lo define como entidad. Y en sentido individual como extensión de un actor particular, difiere de su identidad cualitativa. Al explorar este concepto de identidad cualitativa Tugendhat (1996) destaca el carácter subjetivo de las cualidades que constituyen la identidad y la posibilidad de cambio.

Tugendhat afirma que las cualidades que constituyen la identidad son lo que Aristóteles llama disposiciones, que consisten en la capacidad para actuar de una manera particular.

La concepción filosófica moderna de identidad está basada en la creencia de la existencia de un sí mismo, que emerge con el nacimiento y permanece fundamentalmente igual durante toda la vida.

Desde Marx en adelante muchos sociólogos y psicólogos sociales han desarrollado una concepción alternativa, de acuerdo con la cual las expectativas sociales de los otros juegan un rol fundamental en el proceso de identificación con algunas cualidades.



La importancia de este pensamiento permite comprender a la identidad como una verdadera interacción en la cual la identidad del sujeto se construye, no sólo como una expresión del reconocimiento libre de los otros, sino también como resultado de una lucha por ser reconocido por esos otros.

“En términos interaccionistas diríamos que nuestra identidad es una identidad de espejo es decir, que ella resulta de cómo nos vemos y cómo nos ven los demás. Este proceso no es estático sino dinámico y cambiante” (Giménez: 2011)

El interés es puesto en la focalización del concepto de identidad que propone Mead, tomando como punto de partida su análisis del gesto que incluye un tipo de comunicación: se trata de un símbolo que va a tener significado cuando el individuo es capaz de tomar el rol del otro, al compartir la misma comunidad de significados.

En el ámbito teatral el actor se comunica con su partenaire y con el público a través de gestos físicos o verbales, conformando una red gestual que constituye un lenguaje particular de la obra. Cada actor crea una imagen de sí mismo que se confronta en escena con su imagen virtual o avatar. Se trata de la creación de una imagen de uno mismo. Que debe ser susceptible de transformarse en objeto al ser proyectada en otro punto del espacio, y factible de que permuten las cualidades que posee la entidad actual. Es decir que los caracteres que componen la imagen actual del actor necesariamente sufren cambios para conformar la imagen digital.

Además tanto la imagen de uno mismo como la identidad son elementos procesuales sometidos a una constante reelaboración y redefinición individual y social. Mead (1999) ha llamado Self a la identificación de uno mismo, que está dado por el reconocimiento individual dentro del colectivo cultural al que se pertenece.

“Mead identifica dos aspectos o fases del Self, que llama el YO y el MI, que no deben considerarse como cosas sino como parte integrante del proceso que supone el Self” (Giner S. Lamo de Espinoza E. y Torres C., 2006)

La imagen virtual del cuerpo del actor no corresponde a un yo pero tampoco a un “mí”, porque Mead entiende al mí como el conjunto de actitudes de los otros que cada persona interioriza como propias. Lo que sucede es que el actor que está en el espacio actual, en su propio reconocimiento reafirma su Self. La misma idea es adoptada por Reaymaeker (1986) “Donde quiera que me encuentre mi conciencia atestigua la presencia persistente de un mismo yo; al cambiar de lugar, no cambio de identidad” (.14)

En el caso del avatar, entendido como la imagen del cuerpo del actor en la realidad virtual, no es posible afirmar que posee conciencia. Sino que se lo concibe más bien como una extensión del cuerpo actual provisto de conciencia.

Es importante tener en cuenta que la identidad del sujeto se supone siempre acompañando al cuerpo o más bien, se sitúa idéntica y de manera conjunta a la conciencia.

Se reflexiona sobre el carácter que conforma la identidad de la imagen virtual del actor, que ha sido considerada un ente, y que a su vez es entendida como la extensión de la imagen del cuerpo actual del actor.

Al discurrir la posibilidad de afirmar que el mundo circundante forma parte de la experiencia que se extiende, que es el no-yo, surge el siguiente interrogante ¿Percibe el cuerpo del actor en la realidad virtual el no-yo o es una parte más de su composición?

En tanto que el actor en escena y el espectador le atribuyen la idea de ser al avatar, es decir a esa proyección del cuerpo del actor en la realidad virtual, la idea permanecerá idéntica aun cuando su aspecto varíe en forma y tamaño o se focalice solo algún sector de dicho cuerpo.

“(…) es el conocimiento objetivo el que nos permite distinguir el no-yo situado fuera del sujeto. El ser particular se compromete más allá de sus límites, rompe los límites de su propia realidad finita, para captar lo infinito puesto que todo lo demás, lo entero, es lo que el reduce a sí y se asimila, y sin embargo no pierde de ningún modo su identidad” (Ibíd.: 234)

Siguiendo este mecanismo de funcionamiento y atendiendo a la mencionada definición de identidad, es que puede pensarse al actor como individuo al que se lo identifica como trabajador de la cultura desde el momento que efectúa tareas específicas para crear obras teatrales y performances. En coincidencia con la propuesta que define Mauro (2011) sobre:

“(…) la existencia de condición actoral [que] constituye una identidad, por cuanto es una instancia del orden de lo imaginario que tiene por función constituir la imagen que el sujeto tiene de sí, aceptada por los otros, por lo que está cargada de aprobación” (.2)

En el reconocimiento del actor, de su cuerpo como un cuerpo humano y de su cuerpo actual como particular, es que se lo identifica dentro de un colectivo de personas y se lo distingue a través de su imagen física- actual.

Al mismo tiempo este actor es identificado en la realidad virtual por la aparición de su avatar. El cual es entendido como su extensión, que contiene las mismas características de apariencia física que el cuerpo en el que se funda.

Como resultado y contribución de este apartado se dice que la nueva realidad mediada tecnológicamente y denominada virtual está compuesta por la transducción de los elementos codificados que componen el mundo actual. En este nuevo universo el cuerpo del actor se modifica cualitativamente hasta convertirse en un ente antes inexistente, que le permite ser identificado en ese espacio virtual.

El avatar es un ente universal con un carácter inmaterial y atemporal, pero que está sujeto a la identidad del cuerpo actual del actor en escena.

### **3.2.5 El abordaje actoral y la realidad virtual.**

La finalidad del presente apartado es reflexionar sobre el trabajo actoral, su formación profesional y el desempeño en la creación de una escena tecnologizada.

“Un personaje escénico es el resultado de una capsula brutalmente comprimida, tomada en el interior del tiempo imaginariamente completo de su vida” (Thenon; 2005:135) Afirma Thenon al referirse exclusivamente al personaje que es interpretado por un actor presente en la escena del teatro dramático.

El actor existe y acciona en un tiempo presente que le es imposible de manipular por los medios humanos. Es decir que debe aceptar el devenir del tiempo que transcurre y le impide retroceder o avanzar en su accionar. Y a la vez materializa otra temporalidad al crear un fragmento de vida ficcional, que también transcurre inevitablemente.

Actualmente este actor se desenvuelve en los escenarios mediados por la tecnología y la informática, lo cual propicia una modificación respecto de la relación e interacción del artista con el entorno y con la noción de tiempo lineal.

Se puede mencionar el caso de los actores formados en la Facultad de Arte de la UNICEN (exceptuando su posible formación en trayectos no formales), que hasta los inicios del siglo XXI fueron formados actoralmente según los cánones del modelo dramático. Es decir que generalmente estos actores utilizan las técnicas de actuación impartidas en la mencionada academia de arte, que aún no había considerado la inclusión del modelo posdramático, ni del medio informático en la creación escénica del espectáculo.

Pasada la primera década del nuevo siglo distintas cátedras de dicha Facultad han incorporado las propuestas posdramáticas que, en palabras de Thenon, invitan a desarrollar una interpretación mediada por “formas artísticas diversas en un espacio condicionado, modulado por ellas y en el contexto impuesto por la nueva realidad perceptiva del espectador” (Ibíd.:131).

El artista está inmerso en un universo diferente, desconocido, que condiciona permanentemente el contexto y modifica la percepción del actor. Ambos, actor y medio informático, interactúan de forma constante o establecen una relación dialógica que requiere nuevas maneras de reacción de parte del artista. Estas experiencias dejan en evidencia la necesidad a la que se refiere Thenon, cuando propone experimentar en dicho medio hasta alcanzar el conocimiento sobre las técnicas de actuación, que permitan abordar el trabajo performativo del actor mediado por imagen-sonido tecnológico y por tecnologías de la información.

Sin embargo, desde la perspectiva del actor dramático, el que aún encarna el personaje, no se contempla la posibilidad de modificar su metodología para abordar la interacción del actor con su imagen virtual, porque en la nueva escena o tecnoescena se transgreden los principios que fundan la actuación dramática. Por

ello se cree pertinente mencionar la existencia de estudios que revelan la implementación de un tipo de teatro específico en Argentina, que data desde los años sesenta y que se ha desarrollado hasta la actualidad, implementándose durante el siglo XXI en experiencias con mediación tecnológica. El mismo es llamado teatro de estados o de intensidades.

Si bien han sido estudiados y practicados distintos métodos de actuación en Argentina, incluso desde las Instituciones académicas, en este trabajo se pone énfasis en las prácticas escénicas que fundamentan este teatro de estados abocado al trabajo del actor. Y que articule con experiencias concretas de presencias virtuales o simbólicamente mediadas, donde el cuerpo del actor actual se vincula con la imagen especular de su propio cuerpo proyectada en otro punto del espacio escénico.

Zizek (2006) considera la imagen del actor proyectada como un nuevo sujeto que pasa de habitar lugares a habitar una multiplicidad de redes superpuestas que hacen al espacio virtual.

Dicho espacio se observa en la pantalla de la interfaz y es entendido como un simulacro diseñado a semejanza de la realidad. De esta manera la imagen virtual del actor se configura como un nuevo sujeto virtual que es visto como la prolongación del cuerpo del actor, y que ha sido territorio de experimentación durante las representaciones del yo tecnologizado. La mirada desde la realidad virtual constituye un nuevo modo de percibir el espacio, el tiempo y la subjetividad para el individuo.

Este apartado establece que las técnicas de actuación dramática utilizadas por el actor no son productivas en la creación de teleperformances o teatro inmersivo. Mientras que en los años sesenta se ha desarrollado en Argentina un estilo de actuación denominado teatro de estados o intensidades, que se utiliza en la actualidad en diferentes producciones posdramáticas, entre ellas las tecnoescenas mencionadas.

### 3.3 Teorías de actuación.

#### **3.3.1 Influencia de la vanguardia europea en las prácticas escénicas de los '60.**

La finalidad de este apartado es describir brevemente el contexto argentino de los 60 en el que se realizan las primeras experimentaciones entre arte y tecnología, inspiradas en la vanguardia europea, fundamentalmente en la teoría de Artaud y Grotowski.

La influencia de las vanguardias europeas en el quehacer teatral argentino propició el período conocido como el momento de la “segunda modernización” donde, según Pelletieri (2003: 233) se produjo una ruptura con el estilo del microsistema teatral anterior. Además divide la segunda modernización en dos fases consecutivas: una, “de ruptura y polémica” con el teatro anterior reflejada en las propuestas de los jóvenes emergentes que incursionan en el realismo reflexivo y la neovanguardia, y otra fase de “intercambio de procedimientos” entre las dos tendencias mencionadas.

La ruptura que menciona Pelletieri se refiere al nuevo posicionamiento del artista respecto de la producción de la obra, de la relación que forjó con el consumidor de arte y el impacto que intentó generar en la sociedad. Los vanguardistas se opusieron a la forma burguesa del arte, asociado a la idea de belleza y entendido como mero entretenimiento. Por lo cual pretendían influir en la percepción del espectador para que modifique la visión sobre la realidad cotidiana y se produzca un cambio social que, desde la acción de artistas e intelectuales renueve profundamente el arte y la cultura. “El rasgo novedoso era que (...) los artistas llegaron a entender sus prácticas no como una expresión de la revolución, sino como un detonante, como un motor más de la misma” (Giunta; 2008: 264)

De esta manera el actor se convierte en artista e intelectual y compromete su práctica específica con la realidad política, por lo cual se genera un debate entre los artistas de distintas disciplinas, referido a los temas y las formas de las nuevas producciones. Esto da lugar a la polémica ya establecida en otros espacios sociales sobre el “revisiónismo histórico”, concebido a partir del planteo sobre la formación de la conciencia nacional de Hernández Arregui (En Piñeiro Iñiguez: 2007) que propicia el debate sobre la identidad y el “ser nacional”, y recupera las corrientes de libre pensamiento latinoamericano promovidas durante el siglo XIX y manifestadas en oposición a la visión eurocéntrica<sup>19</sup> de la cultura latinoamericana.

Es en este contexto que Silvina Díaz (2007) advierte que desde mediados de los 60, algunos sectores del público y de la crítica teatral, demandaban una dramaturgia nacional y un modelo espectacular que diera cuenta de la problemática de nuestro país, así como “la necesidad de una formación sistemática del actor, basada en una férrea disciplina y un entrenamiento cotidiano, tal como lo preconizaran Stanislavski, Artaud y Grotowski” (. 128)

Al mismo tiempo otros sectores del arte, especialmente el Instituto Di Tella, los artistas bregaban por la participación en el circuito internacional con el objeto de conectarse con los distintos movimientos de neovanguardia que estaban activados en diferentes países, cuya premisa era luchar contra los clichés y las representaciones miméticas de algunos estilos, además de reflexionar sobre la propia actividad creadora en pos de estar en una constante producción y actualización de la nueva práctica, sin dejar que su cristalización permita establecer nuevas convenciones en el campo teatral. Giunta (2008) comenta:

---

19 Eurocentrismo: Racionalidad específica del poder mundial instaurado desde el proceso de globalización que comenzó con la constitución de América y la del capitalismo colonial/ moderno y eurocentrado como un nuevo patrón de poder mundial. Uno de los ejes fundamentales de ese patrón de poder es la clasificación social de la población mundial sobre la idea de raza, una construcción mental que expresa la experiencia básica de la dominación colonial. El eurocentrismo implica un elemento de colonialidad en el patrón de poder hoy mundialmente hegemónico. (Quijano; 2000: 201)



“En 1964 el medio artístico de Buenos Aires se sentía muy cerca de concretar el ambicioso proyecto en el que varios artistas, instituciones y críticos habían invertido extraordinarias energías: hacer de Buenos Aires un centro mundial de arte y obtener, el reconocimiento internacional para el nuevo arte argentino” (. 17)

A propósito de esto, los realistas reflexivos manifestaban explícitamente su desprecio por “las actividades realizadas en el Di Tella y acusaban a los representantes de la neovanguardia de extranjerizantes y, por lo tanto, de permanecer ajenos a los intereses de un teatro nacional” (Díaz; 2002: 130) Este enunciado permite visibilizar la tensión entre dos modelos del campo teatral, los que perpetúan la concepción clásica de la puesta en escena y dan primacía al texto como elemento fundante de la obra, y los que revalorizan el aspecto experimental y performático (Pinta; 2013: 74) Dentro del segundo modelo se ubica el Di Tella, Institución que hacía visible las manifestaciones de neovanguardia Argentina y que adhería a la “desautomatización de la percepción y del régimen de experiencia de lo cotidiano” (Díaz; 2007: 154) razón por la cual apostaron a la experimentación sobre nuevas maneras de creación escénica poniendo énfasis en la labor del actor que, por ejemplo, incursionaba en la creación colectiva. Mientras que la liberación del cuerpo constituyó un objetivo común para los espectáculos de danza y de teatro conocidos como los espectáculos “artaudianos” y “grotowskianos”, los cuales se ubicaban dentro de la tendencia de creación colectiva del Di Tella y en el aspecto teatral se mencionan *Libertad y otras intoxicaciones* (Mario Trejo, 1967); *Tiempo Lobo* (Carlos Traffic, 1968); *Tiempo de fregar* (Roberto Villanueva, 1969) (Pellettieri, 1997: 157)

Al respecto Pinta (2013) distingue dos tipos de prácticas teatrales dentro de las propuestas realizadas en el Di Tella, una de ellas es la que integraba tecnologías audiovisuales y daban una forma más visual al espectáculo. Las otras resistían y volvían a las raíces del teatro ritual y sagrado, siguiendo la línea del Teatro de la crueldad de Antonin Artaud y del Teatro Laboratorio de Jerzy Grotowski.

De esta manera, el cuerpo aparece como el instrumento de trabajo que permite materializar la expresividad del actor, mediante sus movimientos y gestos. Además se recupera el rechazo a la superioridad del texto y la palabra para, en su lugar, revalorizar la expresión corporal. A partir de la revisión de teóricos como Meyerhold, Craig y Artaud “se considera al cuerpo del actor la clave de la teatralidad, el verdadero eje del discurso escénico” (Trastoy, 2002: 67)

En resumen puede decirse que entre las teorías de actuación que arribaron al país en los años 60 se menciona principalmente la corriente de Artaud y Grotowski, implementadas en las experiencias del Instituto Torcuato Di Tella, que funcionaron como el primer antecedente de ruptura en el campo teatral, en abierta oposición al drama canónico. En ese sentido es preciso recordar la propuesta de Artaud y Grotowski para entender su productividad en el teatro argentino de los 60 y su posterior desarrollo. Sobre las teorías de actuación mencionadas se citan a continuación sólo dos aspectos pertinentes al desarrollo del presente trabajo.

### **3.3.2 El Teatro de la crueldad.**

En esta sección se pone de manifiesto el aporte realizado por la teoría de Artaud al quehacer teatral, y en especial al teatro argentino.

En Francia, luego de la Primera Guerra Mundial, se experimentaron dramáticos cambios sociales y políticos, por lo cual la mayoría de la gente quería volver a la despreocupación de los años anteriores a la guerra. Fue la generación más joven la que rechazó la guerra y se refugió en un deseo de evasión que manifestaba en diversas formas:

Estaban los que adherían a la forma de la salida política que optaron por los movimientos nuevos como el comunismo y el fascismo. Los que eligieron el escape

geográfico con experiencias en lugares exóticos. Y los artistas que encontraron un escape en el viaje surrealista en el subconsciente. El acontecimiento decisivo de la crisis de 1929 y la depresión mundial siguiente llevó a los franceses a una situación de crisis total (Hobsbawm, 1995)

En ese contexto francés Antonin Artaud<sup>20</sup> (1986) escribe el manifiesto Teatro de la crueldad donde le asigna al teatro la función de destruir los valores culturales impuestos por siglos de dogmatismo racionalista, y propone volver al ritual primitivo para reflejar la verdadera realidad del alma humana. Por esta razón afirma la necesidad de producir “un teatro que no sea superado por los acontecimientos cotidianos, que tenga en nosotros un eco profundo, y que domine la inestabilidad de la época” (.95)

Uno de los aspectos que nos interesa destacar radica en pensar que el verdadero principio del teatro es metafísico. Para Artaud el objeto del teatro es el de crear mitos, traducir la vida en su aspecto universal y extraer de la vida las imágenes con las se necesita reencontrar.

Un teatro que libere al hombre del sistema social en el que está inmerso y le permita proyectarse en un mito basado en el lenguaje de los signos. Por ello renuncia al hombre psicológico, al carácter y a los sentimientos. El teatro de la crueldad apela a la sensibilidad para llegar al hombre total.

En el teatro de la crueldad se les da un lugar primordial al actor y al público para que sea interpelado por la escena. Artaud propone que la sala sea un lugar único que ubique en el centro al espectador para que el espectáculo lo atraviese. Trabaja sobre la idea de un teatro que movilice al espectador porque le revela pensamientos

---

20 Antoine Marie Joseph Artaud, comúnmente llamado Antonin Artaud (Marsella 1896- París 1948) fue poeta, dramaturgo, novelista, actor y director teatral. En 1932 escribió el manifiesto Teatro de la crueldad, publicado por la Nouvelle Revue Française en su número 229, donde presentó las bases de lo que posteriormente sería su principal obra crítica, El teatro y su doble (1938), la cual representa la síntesis del drama vanguardista del siglo XX.

inconscientes, lo saca de su estado de reposo para que se vuelva activo y reflexione sobre lo que acontece en su interior y en relación a la escena (Ibíd.: 97)

Otro aspecto importante para el posterior desarrollo del arte teatral tiene que ver con la figura del actor. Artaud asegura que el actor es igual que el apestado porque es penetrado por “sentimientos que no lo benefician ni guardan relación con su condición verdadera” (Ibíd.:27) en tanto muestra en el aspecto físico cambios que en realidad no existen, es decir que sitúa a la acción del actor en el mismo plano de verdad que la existencia de una epidemia, porque ambas exteriorizan un fondo de crueldad latente.

Sobre la acción del actor, Artaud dice que posee una fuerza espiritual que puede equipararse con la furia porque a medida que toma una forma, se niega a sí misma en tanto se libera (Ibíd.:29) En este sentido es preciso destacar la idea de inmediatez que propone Artaud para caracterizar la acción del actor como hecho efímero y fugaz, que rápidamente es sustituida por otra acción y presenta al gesto creado, que no existe naturalmente, como producto de una reacción a sucesos reales. “El teatro toma gestos y los lleva a su paroxismo. Como la peste rehace la cadena entre lo que es y lo que no es, entre la virtualidad de lo posible y lo que ya existe en la naturaleza materializada” (Ibíd.:31)

El último aspecto que se enfatiza está referido al pensamiento de Artaud sobre la puesta en escena. Al respecto considera que ella constituye la obra teatral antes que la pieza escrita y hablada y propone un espectáculo de teatro total, donde todo se integre: la plástica, los sentidos, el cuerpo, los gestos, los objetos, los signos y que todos sean utilizados con un nuevo sentido.

Artaud fue el primero en oponerse al teatro clásico y la representación mimética de la realidad porque consideró que se convertía al espectador en un voyeur. Por el contrario, se manifestó a favor de recuperar el “sentido del teatro” (Ibíd.: 95) una

práctica con intensiones claras que se manifiesta a través de acciones violentas. No en el sentido material que habitualmente se le da a éste término:

“Queremos transformar al teatro en una realidad verosímil (...) Así como nos afectan los sueños y la realidad afecta los sueños, creemos que las imágenes del pensamiento pueden identificarse con un sueño que será eficaz si se lo proyecta con la violencia precisa. Y el público creará los sueños del teatro, si los acepta realmente como sueño y no como copia servil de la realidad” (Ibíd.: 96)

Según Silvina Díaz la apropiación de las ideas y de la poética de Artaud en la Argentina, durante la década del '60 “fue mayormente de carácter reproductivo”, porque se caracterizó por utilizar algunos principios teóricos mediante la imitación de estereotipos. De esta manera el acercamiento a la poética de Artaud se produjo de modo superficial (2007: 161) La práctica de esta poética produjo que se re-estructure la relación actor- personaje acortando la distancia entre ambos. “El actor llega a trascender la instancia ficcional del personaje para hacer teatro con sí mismo y de sí mismo. El actor "actúa" o, mejor dicho, se desempeña, se presenta en primera persona” (Ibíd.:181)

### **3.3.3 El actor santo.**

Este apartado explica la teoría de actuación que propuso Grotowski y el tipo de influencia que ejerció sobre el teatro de Buenos Aires en los años 60.

Hobsbawm (1998) explica que el Acuerdo de Potsdam de 1945 permitió que Polonia se convirtiera en un Estado nación . El nuevo gobierno comunista formaba parte del bloque soviético de la posguerra. Para mediados de los años 1960 la guerra fría había congelado la situación internacional y, al hacerlo, había estabilizado lo

que era un estado provisorio de las cosas. Polonia comenzó a experimentar crecientes dificultades tanto económicas como políticas, formaba parte de los países del socialismo real de la URSS; un “término ambiguo que implicaba que podía haber otras clases distintas y mejores de socialismo, pero que en la práctica era la única que funcionaba” (.399) porque lograron formar un universo autónomo y autosuficiente que les permitía tener escasas relaciones con el resto de la economía mundial dominada por el capitalismo.

Durante este proceso socialista en Polonia, Jerzy Grotowski<sup>21</sup> genero la creación de un teatro pobre, despojado de toda necesidad estética y agregada al actor, ya que consideraba que con la sola presencia del actor puede existir el teatro, pues el hecho se consuma en el encuentro del actor con el público.

Al teatro completo, total, que incluye el decorado, maquillaje, vestuario, iluminación, etc. lo denomina “teatro rico” y alude con ello a que sea rico en defectos pues genera al público una distracción con todo lo que Grotowski ve como agregado. Cuando se refiere al teatro pobre, es decir un teatro despojado de artificios, habla de un trabajo exclusivo con la actuación del actor y su sola presencia en la escena, incluye la necesidad consciente o inconsciente de emplear los conocimientos legados de las tradiciones artísticas, científicas y culturales propias de la civilización occidental.

Es así que se produce un tipo de teatro nuevo, donde nos interesa focalizar la atención sobre la propuesta grotowskiana que conjuga el comportamiento físico y social del momento con los modos más tradicionalistas de interactuar en sociedad,

---

21 Jerzy Grotowski (Rzeszow, 1933 - Pontedera, 1999) (Rzeszow, 1933 - Pontedera, Italia, 1999) Director teatral graduado en el Instituto del Teatro de Moscú. En 1953 fue profesor de la escuela superior de teatro de Cracovia. En 1959 funda el Teatro-Laboratorio en Rzedow. Como teórico, incorporó un profundo tratamiento físico al psicologismo del método de Stanislavski. Influido por Artaud y el teatro oriental, practicó un teatro ritual centrado en el actor y la relación actor-espectador. En 1985 se instaló definitivamente en Italia en donde dictó talleres de teatro.

explorados y criticados desde un lenguaje de signos y sonidos generados desde el trabajo escénico.

Jerzy Grotowski se inspira en Antonin Artaud, quien propone concebir el trabajo del actor desde la completitud del organismo humano. Es decir que incita al actor a llevar a cabo la acción con toda la existencia, ser espiritual y cuerpo físico, para poder lograr un acto total en vez de ilustrar con el espíritu un gesto físico preestablecido.

Basado en estas consideraciones, Grotowski crea la “técnica del actor santificado” donde manifiesta una concepción del teatro y de la actuación que reafirman la idea de convivio. Parafraseando a Dubatti (2012) se dice que el convivio es un acontecimiento que se asienta en un tiempo y espacio específico como “manifestación de la cultura viviente que exige presencia aurática, de cuerpo presente, de artistas en reunión con técnicos y espectadores” (.35) “El acontecimiento teatral establece vínculos que multiplican la afectación grupal y genera un campo subjetivo [que] se constituye en y durante la zona de experiencia” (.37)

Grotowski propone para el actor un trabajo sobre sí mismo donde, mediante la técnica inductiva, penetra en su interior y revela “la parte más íntima de su ser” (Grotowski; 1970: 29) Es decir que el actor necesita trabajar con su cuerpo y consigo mismo, entendido en términos de interioridad.

El propósito es superar las construcciones sociales que identifican a cada individuo y que es denominada “máscara social”, pues se considera una manera de encubrir la verdadera esencia del sujeto con el fin de amoldarse a los parámetros socioculturales de la época. La máscara social reprime las reacciones y actitudes que no son bien vistas por el conjunto de dicha sociedad. Una vez que el actor logra la identificación con sus máscaras sociales, se hace necesario despojarlas de

significado, o apartarlas para hallar el aspecto más impulsivo de su ser, que será el menos contaminado por las convenciones sociales.

La parte íntima del sujeto en cada actor es considerada como algo sagrado, incorruptible, puro en el sentido religioso. Se da cuando el actor genera una reacción de su parte que le permite revelar una a una las distintas facetas de su personalidad. La reacción proviene desde las fuentes biológicas e instintivas hasta el canal de la conciencia y el pensamiento, para alcanzar la unidad. Brook le llama a esto un acto total. En ésta técnica se santifica al actor, pues su trabajo es diferenciar y extraer una parte de su interior que es especial. Tal afirmación se sustenta en el significado del término Santificar como “poner aparte para el uso o propósito especial” y que deriva de los verbos latinos “sanctus”, que significa diferenciado, distinguido y “facere”, referido al hacer. Es en este sentido que se considera que santificar es la acción de distinguir una cosa o suceso por considerarla de mayor trascendencia espiritual.

“La técnica del actor santificado es una técnica inductiva (es decir, una técnica de eliminación) El actor que trata de llegar a un estado de auto penetración, el actor que se revela a sí mismo, que sacrifica la parte más íntima de su ser, la más penosa, aquella que no debe ser exhibida a los ojos del mundo, debe ser capaz de manifestar su más íntimo impulso (...)” (Grotowski, Op. Cit.: 29)

La técnica del actor santificado se trabaja sobre el conocimiento de los métodos que han sido desarrollados hasta el momento por los avances científicos y artísticos, agregando algunas variables que permitieron la elaboración de un nuevo método de actuación. Es decir que este oxímoron dado por la conjunción entre lo sagrado, íntimo y lo superficial del gesto teatral, dan fundamento a la idea de un actor santificado, que propicia la exteriorización de lo santo al extraer lo más puro de su ser, y mostrarlo a los espectadores. Puede decirse que Grotowski sacralizó al actor, pues lo indujo a profanar lo que a sabiendas consideraba sagrado.



Respecto de la exploración metodológica en la propuesta que se elabora para abordar la técnica del actor santificado, Grotowski dice:

“El actor debe saber lo que no tiene que hacer, lo que lo obstaculiza. Tiene que adaptarse personalmente a los ejercicios para hallar una solución que elimine los obstáculos que en cada actor son distintos. Esto es lo que significa la expresión vía negativa: un proceso de eliminación” (Ibíd.: 94)

Luego de superar la máscara social, el actor puede accionar desde un acto que comprometa todo su ser. Un acto solemne y creativo a la vez, que sobrepasa los límites cotidianos porque muestra la verdad interior del actor.

Grotowski dice que el secreto total de la actuación está en los estímulos, los impulsos y las reacciones. Tanto en “EL DISCURSO DE SKARA” (Ibíd.: 185) como en el apartado “ENCUENTRO EN LOS ESTADOS UNIDOS” (Ibíd.:200) durante la entrevista con Schechner, Grotowski describe la relación del actor con el texto dramático y dice que cuando el actor acciona con sentimiento o hace algo personal necesita “detener el fraude para encontrar los impulsos auténticos” (Ibíd.:207) encontrar el proceso de pensamiento que se revela en la palabra. Como ejercicio propone trabajar con la partitura silenciosa (recitando el texto para sus adentros) que desenmascara esta carencia de acción y reacción personales. Por ejemplo en el caso de *El Príncipe constante* de Wyspianski, dirigido por Grotowski, el proceso creativo del actor se aleja del referente del personaje y del texto stanislavskiano y se concentra en su propia experimentación con la acción física en términos de transformación energética.

Díaz “comenta que también en muchas producciones del Di Tella el personaje constituía únicamente un estímulo creativo, una suerte de "trampolín" (Grotowski, 1986: 38) “que contribuía a poner en primer plano el trabajo del actor” (Díaz, Op.

cit.:181), con lo cual demuestra la influencia de la poética grotowskiana sobre las experimentaciones de la neovanguardia del '60.

### **3.3.4 Teatro de estados.**

El objetivo de este punto es describir el surgimiento del Teatro de Estados o Intensidades a través de los testimonios de distintos actores/directores que lo practicaron y los que aún lo utilizan agregándole rasgos necesarios en cada época.

El Teatro de estados es un tipo de teatro específico en Argentina, que data desde los años sesenta y que se ha desarrollado hasta la actualidad. El mismo es llamado teatro de estados o de intensidades. Natacha Koss (2014) explica que este tipo de teatro tiene su origen en el teatro de la crueldad de Artaud (1992) y en el teatro pobre de Grotowski (1970) quienes ponen todo el foco de atención en el trabajo del actor (.341)

El teatro de estados desecha la noción de representación o ilustración mimético discursiva e impulsa el fin del realismo como forma de reconocimiento específico del lenguaje teatral (Dubatti; 2014: 98)

Al mismo tiempo, Karina Mauro (2011) analiza el desarrollo y las características del Teatro de Intensidades o Teatro de Estados, donde confluyen las prácticas de actuación de los años 55, 60 y 70, época de la modernización iniciada por el gobierno de Frondizi, que evidencia una polarización en el arte entre los artistas que adhieren a la experimentación formal y los que prefieren la politización del arte. Así como también los artistas que, en el aspecto teatral, no incluyen la corriente de Stanislavsky y Strasberg.

En la década del 50, el Teatro de Intensidades se inicia en la práctica de Alberto Ure<sup>22</sup> que incorpora elementos de la actuación popular en la trama de la obra. Esta experimentación formal genera una fragmentación en la trama y una hibridación en el estilo realista, que ejercía la hegemonía del campo teatral hasta el momento, y conjuga elementos cultos y populares de la cultura argentina. A través de las irrupciones mencionadas busca crear un dinamismo propio de la discontinuidad en la trama porque se opone a la continuidad del estilo realista, “lo cual es obtenido mediante la socavación constante de los parámetros estéticos, formales y éticos del realismo” (Mauro, Op. Cit.: 325)

A finales de los años 60 Ure presenta su propuesta estética mediante la dirección de “Palos y piedras” de su autoría. La misma reivindica la flexibilidad de la representación como dimensión política que fundamentalmente se opone al realismo “Es por ello que su poética se basa en el mantenimiento de una posición de confrontación y oposición permanentes” (Ibíd.: 361)

Mauro menciona que pese al contacto con los grupos del Nuevo Teatro, Ure se apoya en la escena de teatro nacional y se sirve de los recursos expresivos de la actuación popular, como la pantomima y la declamación, para alterar la trama y modificar el ritmo de la escena realista e interpretación transitiva. Propone como ejemplo el trabajo desarrollado por Norman Brinski en la película “La fiaca” de Fernando Ayala, basada en la obra teatral “La fiaca” de Ricardo Talesnik:

“Si bien la caracterización inicial del personaje formaba parte del estereotipo del argentino de clase media, sustentado tanto por el realismo reflexivo como por el cine de la época, con el correr de la obra su comportamiento lúdico presentaba elementos

---

22 Alberto Ure nació en 1940. Su padre era un comisario que murió cuando el director tenía nueve años. Trabajó en publicidad junto con Paco Urondo y Norman Briski, fue boxeador, pintor de brocha gorda y periodista. Durante la década del 60, y aunque reconoce que le interesaban más algunas experiencias de la vanguardia, Ure mantuvo vínculos con "los nacionales" (en referencia a los dramaturgos y directores realistas). Entre 1966 y 1967 fue alumno de Carlos Gandolfo, de quien llegó a ser su asistente 280, y tomó algunas clases con Augusto Fernández, experimentando así el Método Strasberg.

disruptivos. Por lo tanto, posiblemente una Actuación ortodoxamente realista no hubiera logrado un efecto tan acabado como el producido por la exacerbación de Briski” (Ibíd.:349)

Ure formula un teatro de vanguardia que, contrariamente a las propuestas del ITDT no se inspira en los modelos extranjeros, norteamericanos o europeos, sino que busca la renovación teatral a través de la hibridación generada por la mezcla de expresiones populares argentinas.

“El Teatro de Intensidades apelaría a la reunión entre experimentación formal y procedimientos de la Actuación popular, en la búsqueda de un teatro original, que desestructurara posiciones cristalizadas en nuestro campo cultural y teatral” (Ibíd.:370)

Según Mauro la postura de Ure adhiere a la corriente del revisionismo histórico y la revalorización de los aspectos nacionales y populares de nuestro campo cultural que emergieron luego del derrocamiento del peronismo, y a los cuestionamientos de Oscar Masotta, que era el referente de la modernización en el campo cultural argentino. Dicha influencia se reflejaba en la “provocación, la polémica, la ruptura constante, los cruces inesperados y la exaltación de la categoría de lo discontinuo, como formas de "intervención" en la cultura” (Ibíd.: 377)

Ure aborda los temas que le interesaban a Masotta al poner en relación la cultura argentina contemporánea con el psicoanálisis y la política. Entre ellos, la noción de discontinuidad como categoría estética, y propone pensar al happening como una combinación de elementos que sustituyen la clásica composición artística (Masotta; 1967: 187)

En sus testimonios Ure explica que su intensión sobre crear una vanguardia también se fundamentaba en la situación del campo teatral respecto de una postura política liberal al interior del mismo. “La intelligenza teatral tenía concepciones ingenuamente liberales sobre el poder político y sobre el lugar que ocupaba el teatro en la cultura argentina, y no consideraba a ésta un campo en permanente conflicto” (Ure; 2003: 352)

Además se basaba en una relación de desventaja con otras disciplinas que atendían aspectos sociales vinculados a las corrientes políticas en boga. “Era la época en que el estructuralismo y la lingüística atacaban la crítica literaria, las ciencias sociales, el psicoanálisis y hasta el pensamiento político, pero del teatro ni noticias” (Ibíd.: 350).

En este sentido Ure advierte la invisibilidad de la cultura propia que es negada en las creaciones del Teatro Independiente de corte político y por el Teatro realista, al reproducir ambos los modelos extranjeros de actuación y puesta en escena, mediante la implementación de los métodos de Konstantin Stanislavski y Lee Strasberg. Ante este panorama inicia una búsqueda en sentido contrario a estas propuestas.

La búsqueda de Ure está relacionada al tema de la discontinuidad propuesto por Masotta y también extraído de una experiencia que el propio artista vivenció en Nueva York. En el viaje que efectuó en 1969, “toma contacto con agrupaciones y figuras del Nuevo Teatro, como Enrique Vargas, Bread and Puppet, el Performance Group y el Open Theatre” (Mauro, Op. Cit.: 383) que constituyen su mayor influencia para el trabajo actoral, porque trabajaban desde la oposición y el cambio no gradual de estados, es decir que rompían con la noción de transito impuesta por el estilo realista. Y fundamentalmente porque reivindicaban las costumbres propias. Reforzando los comentarios antes mencionados citamos las palabras de Ure (2012):

“La influencia más importante fue la del teatro del ridículo, que en ese momento alcanzaba cierto prestigio en los medios intelectuales y que también era practicado con rigor y belleza pero poco interés por el Open Theatre. Cuando asistí a la larguísima representación de *Turde in Hell* (...) Era la actuación exacerbada de las perversiones más estereotipadas y el intento torpe por encadenar entre ellas alguna narración absolutamente primitiva y convencional. Era un asalto despiadado a los valores norteamericanos y occidentales como ciudad de las sadomasoquistas y destructivas, actuado por quienes se exhibían como sus resultados y desechos, por quienes levantaban un orgulloso y degradado destino de víctimas para transformar su vida en un insulto deliberado: alcanzaba así una belleza casi religiosa, sacrificial, monstruosa. Inflamados por los restos que aún quedaban encendidos de lo que alguna vez había sido Andy Warhol, eran el negativo del “American dream” y su negativo tan simétrico que de allí solo se podía salir rumbo a la publicidad, a la moda o al suicidio” (.243)

Entonces Ure comienza la búsqueda de la vanguardia propia, que genere obras donde prevalezca la acción y se transmita una mirada crítica –reflexiva sobre la realidad y el propio contexto, a través de la recuperación del ensayismo nacional de las décadas del 60 y 70, y de la tradición de la actuación popular en Argentina, postura que lo diferencia de las elecciones del teatro experimental de corte más elitista que se daba en el Di Tella (Mauro, Op. Cit.: 385)

Según Karina Mauro, los procedimientos del actor nacional que Ure recupera no tienen que ver con la conocida producción de “tipos” referidos a la exageración de rasgos, sino con la alteración del ritmo y la continuidad de los gestos y las acciones que, con alto grado de contraste entre ellos, propician la interrupción del orden representativo del estilo realista. Así mismo los procedimientos del actor nacional que se utilizan corresponden a la expresión del cuerpo grotesco, la exageración de la mueca, la declamación, la parodia, el balbuceo, el humor, la imitación de las características de un actor nacional consagrado como Luis Sandrini, Francisco

Petrone, Enrique Muiño o Alberto Olmedo, gestos que identifiquen al circo criollo, la gauchesca y el sainete como recuperación de estilos propios.

Ure logra una estética teatral caracterizada por la irreverencia. Inspirado en el legado de Arlt y Jauretche evidencia su constante polémica con los intelectuales utilizando la provocación, la apelación a un léxico callejero, porteño y directo. Emplea como recurso el relato de recuerdos, episodios y anécdotas; la comparación, la imagen y la analogía. Interviene la estructura temporal de los textos que utiliza, generalmente del teatro nacional y narrativas del ámbito marginal (Ibíd.: 386)

Mauro define al trabajo de Ure dentro de la poética del descentramiento, es decir de una producción que está en un movimiento continuo, imposible de centrar o puntualizar, y por ello dice que “se distingue por su constante posicionamiento en los márgenes” (Ibíd.: 390)

Ure desarrolla una metodología de formación y de dirección de actores, que le permite también identificarlo con un modo de caracterización de los roles que se presentan en escena. El primer objetivo para conseguir la discontinuidad del tránsito realista es propiciar que el actor “arribe al gesto personal en su actuación” (Ibíd.) El mismo es conseguido mediante la intervención del director que, con indicaciones evita que la actuación se instale en la lógica del realismo, es decir que toda acción responda a una causa de la escena para construir una narrativa lineal.

Con las intervenciones el director logra la exacerbación del estado, la flexibilidad al cambio de estado por parte del actor y la inestabilidad en la duración de ese estado logrado, ya que tiene por objeto conseguir el mencionado descentramiento. Cabe aclarar que la metodología se aplica durante el periodo de creación del espectáculo, y en este sentido, el trabajo que se produce durante los ensayos busca crear un material que pueda reproducirse durante las escenificaciones.

Los actores construyen roles a partir de la noción de caracterizaciones aberrantes, que supone el alejamiento de las caracterizaciones a las que el público está habituado en el teatro contemporáneo: “(...) el actor construye su rol como una red de relaciones con su propia personalidad y con la misma construcción de otros actores, con la unión imaginaria que tiene con el director y con lo que supone que apreciará el público” (Ure; Op. Cit.: 355)

Con estos procedimientos Ure desestabiliza toda posible cristalización de sentido para fomentar en los actores y espectadores un estado deseante.

Inspirado en el *Happening*, el director propone que los ensayos sean espacios de creación para el grupo de actores donde cada uno, desde su oficio de actor, exponga su imaginario y proponga acciones que potencien la búsqueda del espectáculo. Para Ure los ensayos son hechos reales, donde se vivenciaban las acciones de manera subjetivo- reflexiva y se comienza con improvisaciones. También considera importante la formación del actor y el entrenamiento para gestar y crear el espectáculo. Esta dinámica supone el abandono de la metodología anterior, donde era el actor el que tenía que conseguir la dominación de un modelo actoral.

El director afirma que “un ensayo no es una representación, por mucho que se le parezca. Es un simulacro de un simulacro todavía desconocido (...) debe ser planteado como uno de los temas centrales de la actuación y la dirección” (Ure, Op. Cit.: 67) Además afirma que es un espacio donde confluye todo el bagaje de información que domina cada actor, que constituye un cumulo de materiales diversos referidos a los más variados aspectos del teatro, como por ejemplo las características del capocómico, el teatro independiente, la revista, el café concert, la performance, los métodos de actuación extranjeros como el de Stanislavski y Grotowski, que en yuxtaposición generan un estilo de hibridez.

Ure piensa que el teatro es una actividad de grupo y el trabajo del director consiste en conducir el imaginario grupal para construir un lenguaje. Uno de sus



intereses ha sido el “laboratorio experimental de conductas y situaciones, donde se especula con modelos” (Ure, Op. Cit.:40) Al respecto la actriz Cristina Banegas comenta:

“Ure intervenía, como luego vimos dirigir a Tadeusz Kantor, acompañando a los actores, hablándonos al oído, asociando con nosotros. Una técnica de improvisación que Ure fue desarrollando a partir de su experiencia en psicodrama y en teatro, donde el director, como un yo auxiliar del actor, construye un tándem desde su imaginario con el del actor y lo dirige íntima, personalmente, desarrollando una relación transferencial que sostiene y marca la construcción de la actuación y del imaginario que el grupo compone sobre el imaginario de la obra” (Cristina Banegas. Prologo. En Ure; Op. Cit.:12)

Banegas con su testimonio da cuenta de la participación activa del director en los ensayos, que ocupa el espacio de otro actor y al mismo tiempo denota el grado de importancia que adquiere el espacio de ensayo, un lugar y tiempo compartido para la creación conjunta. Hay que considerar además que la metodología utilizada no está basada en el texto dramático, sino que este funciona como disparador para generar la acción en los ensayos que, sumado a la creatividad de los actores, crean el espectáculo a sostener ante el público.

Ure reflexiona sobre la existencia de estilos de actuación existentes en Buenos Aires considerando, por un lado los espectáculos que tiene que ver con la idea de producción artística de calidad, distinguiendo el teatro culto y por ende literario, del teatro comercial; y por otro los que tienen relación con la utilización de las corrientes europeas o estadounidenses y el desarrollo de métodos como por ejemplo la teoría de Grotowski, Barba, Stanislavski, Strasberg.

Además reflexiona sobre la realidad cotidiana del actor que se ha formado con distintos directores, que ha tomado cursos de actuación con distintos maestros, que trabaja en más de una producción y cree que los métodos que ha aprendido son versiones o interpretaciones de los maestros que los dictan y que con ese “amontonamiento de información” (Ibíd.:62) no puede ser más que el mismo, y dice “es el actor que no actúa” (Ibíd.: 62)

Ure adjudica esta amalgama de influencias a la débil identidad del actor, es decir que hace evidente la necesidad de que los actores argentinos fortalezcan su identidad como tales, contemplando los rasgos propios de la cultura a la que pertenecen. Propone para ello recuperar la tradición nacional de la actuación poniendo en valor los rasgos típicos de la expresividad que los actores transmiten entre ellos, para que puedan posicionarse de una manera crítica frente a las tendencias que llegan desde el extranjero, como por ejemplo la propuesta de Barba y Brook (Ibíd.:116)

En el apartado *Escritos sobre Ure* el director hace referencia al trabajo del actor y aclara que lo denomina actor en sentido genérico donde también está comprendida la figura de la actriz. Para Ure el actor ofrece al público la emoción, a través de la acción e interacción con otros actores generan un entramado de sentimientos que originan el universo poético. Es el actor el que entrega sus sentimientos exponiendo su carne y es la audiencia la que los recibe y se emociona:

“3. – La actuación se dispersa en la memoria del cuerpo social, se filtra en las napas más profundas y, una vez que se produce, sigue existiendo mucho más allá de su manifestación evidente. El sacrificio de la carne la hace existir y la coloca en los archivos humanos, en reserva” (Ure; 2009: 22)

El actor y el director comparten sus imaginarios, o al menos lo intentan. Cuando ellos logran estar sincronizados se consigue una actuación íntima, sin recurrir a

fragmentos de distintos personajes y convenciones. Ure dice “hay que crear otra zona” (Ibíd.: 44) Es decir, el ensayo tiene que generar un espacio donde el actor utilice los saberes previos que tiene, tanto como su pensamiento en relación al contexto y la actualidad para crear una representación que transmita emoción y separe al espectador de la realidad cotidiana. De esta manera Ure propone “una técnica de conducta que se extiende más allá del ensayo” (Ibíd.: 56) porque involucra todo lo que *rodea* esa creación que se materializa en el momento de ensayo. La propuesta requiere que el trabajo del actor no finalice cuando concluye un ensayo sino que continúa el resto de la jornada, que modifica al actor y también su acción-reacción en los ensayos y perdura hasta que la obra se baja de cartel.

Ricardo Bartís<sup>23</sup> (2003, 2014) también considera que el teatro permite conocer otros mundos posibles, porque a través de la utilización de “los procedimientos teatrales construyen una poética que genera verdad proveedora de formas: el lenguaje” (.9)

Al igual que Alberto Ure, Bartís es un actor -director activo, de intervención física, que actúa junto a los actores durante los ensayos, a los cuales les da mucha importancia porque constituyen el espacio de creación teatral, y además porque Bartís cuando trabaja con textos previos los utiliza como punto de partida para elaborar una nueva creación. Y en ese sentido necesita el espacio de encuentro y creación, afirma que “Uno debe creer en el ensayo (...) aunque a veces se te va

---

23 Ricardo Bartís Nace en Buenos Aires en 1949 A mediados de los 80 funda el Sportivo Teatral. Espacio de formación y entrenamiento de actores y directores. Entre sus espectáculos más destacados se mencionan “Postales argentinas” (1989) “Hamlet” (1991), “Muñeca” (1994), “El corte” (1996), “El pecado que no se puede nombrar” (1999), “La última cinta magnética” (2000), “Teatro proletario de cámara” (2001), “Textos por asalto” (2002), “Donde más duele” (2003), “ De mal en peor” (2006), “La pesca” (2008), “El box” (2010), “La máquina idiota” (2013), “Hambre y amor” (2016). Ha recibido innumerables premios y distinciones destacando el María Guerrero (1990), Pablo Podestá (1994), UBA Facultad de Filosofía y Letras (1999), Trinidad Guevara (2000), “ACE” Asociación Cronistas Espectáculos (2000 – 2007 – 2010)

Teatro del Mundo (2005–2007).

En 2015 el Premio a la Trayectoria del Fondo Nacional de las Artes, en el 2016 el gran Premio Nacional de Dramaturgia por su obra la Maquina Idiota y el mismo año el Premio GTEA – UBA a la trayectoria. La Bienal de Venecia realiza en el año 2011 lo reconoce como uno de los 7 directores teatrales más importantes del mundo.

abriendo y abriendo y abriendo y hay momentos en los que estas muy perdido” (Ibíd.: 10)

La decisión de no respetar y seguir rigurosamente un texto dramático, sino emplearlo como referencia o como punto de partida de una nueva creación, se sustenta en la postura ideológica del director que no acepta el dominio de la dramaturgia. (Ibíd.: 14) Bartis apela a la liberación del actor y a la creación en conjunto, escapando del sometimiento que el texto les impone al director y al actor, que debe interpretar ese texto. Como tampoco admite la sumisión del artista a la mirada de un Director teatral, porque reduce su potencial y lo hace olvidar que “él es el elemento central del acontecimiento teatral” (Ibíd.: 29)

Respecto del oficio del actor Bartis reflexiona sobre la labor de la persona que se dedica a la actuación y la piensa desde una concepción filosófica. Se refiere a la idea de existencia. Por lo cual admite la existencia del actor como persona que acciona y, al mismo tiempo no admite la existencia de un personaje. Sino que asume desde la mirada del espectador la existencia del rol presentado, porque es lo que se percibe en el momento de escenificación y no el reconocimiento de la persona, es decir el actor.

La composición de un rol supone entonces una “descomposición de la persona” (Ibíd.: 25) que se corre o anula para crear al otro, esto es lo que Bartis define como “movimiento sacrificial” (Ibíd.: 26) Es por ello que el Director asocia la actuación con la idea de la muerte, porque la persona deja de existir mientras se produce la acción escénica hasta el punto de no ser reconocida por el público como tal, sino como el rol que ha presentado. Trabaja la idea de la muerte como una ejecución del propio yo: “La tarea sería justamente la ejecución, como yo, desde ese que soy, produzco un movimiento que me hace desaparecer para que aparezca el otro” (Ibíd.: 27)

Bartis dice además que el actor no ejecuta, sino que “se ejecuta” (Ibíd.: 25) porque él es el sujeto y objeto de la actuación y en ese sentido crea a partir de su imaginario compuesto por las particularidades del entorno en su pasado y su presente. Al mismo tiempo la actuación promueve la reflexión sobre la existencia entendida como acontecimiento artificial. Y propone pensar que “lo singular de la actuación es que, desde la mentira se genera un nivel de realidad que la realidad no tiene” (Ibíd.: 88) es decir que permite crear otro discurso sobre la realidad para criticarla, reflexionar y formular cambios.

El director se manifiesta en contra de lo que denomina “el teatro dominante” entendido como un conjunto de estilos como el teatro representativo y el teatro psicológico donde los personajes representan una historia preexistente. Porque adhiere a un teatro del actor, es decir a la pura actuación del cuerpo en escena, de carácter efímero y sin indicaciones previas, como las del texto dramático que ejercen control sobre el actor.

Cuando el Sportivo teatral crea la obra *Postales argentinas* Bartis comenta que plantean la “necesidad de recuperar la capacidad de juego en el escenario, sin componer personajes desde una formulación psicológica” (Ibíd.: 39) Desde la dirección el trabajo se abordó proponiendo varios núcleos temáticos que servían como líneas de improvisación, Bartis “rescataba situaciones y textos a los que iba agregando otros formando un guion pensando como sucesión de pequeñas escenas” (Ibíd.: 65)

Sobre la metodología de trabajo en los ensayos Bartis comenta que el tema funciona como una referencia y la acción es pura intensidad, por lo cual graba audios de las improvisaciones que surgen en los ensayos y que luego escucha para definir el estilo del lenguaje deseado. En su testimonio puede observarse que “lo que se rescata es la intensidad de algunos momentos” (Ibíd.: 67)

Ana Cosentino (IUNA), que realizó una investigación sobre la propuesta actoral de Ricardo Bartís, ha realizado observaciones de sus clases durante el transcurso de Agosto de 2005 a Julio de 2006. Tales apreciaciones le permitieron describir la técnica en acción y dar cuenta de la ruptura con los modelos canónicos:

“Durante el entrenamiento, Bartís propone una dramaturgia que rompa con lo cotidiano instaurando un “campo poético” (R. Bartís: clase del 29 de marzo de 2006). Construye un mundo dramático desde el comienzo de lo ficcional, y sugiere que los actores ejerciten su propia autonomía. Simultáneamente formula crear un “campo de opinión” (R. Bartís: clase del 17 de mayo de 2006) el actor improvisa sobre su parecer, en una situación determinada, es decir la actúa, le da forma teatral, e intenta plasmar en los mismos, seres pensantes capaces de crear formas de expresión. Así define un “campo de improvisación” (R. Bartís: clase del 17 de mayo de 2006) donde posibilita la construcción de movimientos en el espacio, la desorganización de lo cotidiano, instaurando un orden nuevo, es decir, “una manera de estar” (R. Bartís: clase del 24 de agosto de 2006), para lo cual el actor elige deliberadamente determinadas zonas de representación” (Cosentino; 2005-2006:2)

La manera de componer la escena e ir construyendo la obra con el grupo de teatro hace que Bartís se corra de esa postura clásica del director de escena, que tiene la verdad y sabe que se debe hacer para interpretar un texto. En el teatro de intensidades ese paradigma ha cambiado. El grupo de teatro parte de ideas y temas generales que les permiten interactuar en improvisaciones durante los ensayos donde el director, como se ha manifestado, acciona a la par de los actores para ayudarlos a profundizar la intensidad de la acción poética que realizan y juntos construyen un lenguaje particular.

Bartís entiende al ensayo como un “campo de batalla” (2003: 68) donde prima la materialidad de los cuerpos que se expresan generando un discurso desde la lógica

del sentido y no desde lo escénico. Esta idea que se trabaja del ensayo tiene su origen en la noción que Bartis tiene del teatro, cuando dice que “el teatro es una performance volátil, es algo que se hace en el mismo momento en que se realiza, no queda nada de él, y está bien que eso suceda, porque lo emparenta profundamente con la vida, no con la idea realista de una copia de la vida, sino la percepción de la vida como elemento efímero, discontinuo” (Ibíd.:116)

Bartis piensa que el actor crea un instante con el que produce un acontecimiento y en este sentido lo compara con la idea del rizoma que propone Deleuze pensada desde el teatro, donde el actor con su máxima expresión compone teatralidad (Ibíd.: 120) En este sentido el actor es concebido como la pura potencia que acciona en el instante de manera libre, teniendo como disparador un texto o un tema, nada esta prefijado ni constituirá una marca y por ello cada vez que el actor accione devenirá una forma nueva, sorprendiendo en cada función porque está siempre creando acontecimiento. No existe un vínculo o relación entre los actores, sino una conexión, como en un rizoma.

“Pavlovsky [1998: (...) Bartis es el director de los devenires dramáticos- del teatro de estados donde los actores experimentan con el texto- desviando la historia y extraviando el tiempo cronológico por tiempo de intensidades... los cuerpos de los actores son pura potencia de actuar” (Ibíd.: 122)

En este sentido, siguiendo la idea de potencia, que Pavlovsky menciona en la cita, se emplea como recurso la técnica de improvisación porque permite ver lo espontáneo, lo latente del aquí y ahora del actor. Al emplear la improvisación como recurso, la acción espontánea se muestra como materia escénica, es decir “el tiempo y el espacio narrado en el cuerpo de los actores” (Ibíd.: 177) una acción impredecible y efímera a la vez. Es por ello que Bartis elabora en su trabajo una actuación sin representación, o con una representación que funda a cada momento su texto. “El

texto es devorado por la actuación” (Ibíd.: 227) porque en esta propuesta el texto es trabajado como “articulación de palabras” (Ibíd.: 228) que no generan una narración, sino que componen un cuerpo que acciona en conjunto con los otros signos que hacen la escena.

“(…) si el texto surge de los sucesivos ensayos y de los juegos actorales preparatorios, no se trata tampoco de un texto colectivo sino de una suerte de masa plástica que adquiere la misma disposición de los cuerpos actorales, de los desplazamientos escénicos y del conjunto de signos retóricos que se perciben en el curso de la acción dramática” (Ibíd.: 227)

Como ha quedado explicitado el texto no mantiene la supremacía que le había sido otorgada por el teatro clásico y de estilo realista, sino que adquiere la misma importancia que el resto de los signos producidos para componer la escena teatral. Y ni siquiera es reconocido como documento escrito porque Bartís sostiene que, de esta manera, produce un estancamiento en el desarrollo creativo de la presentación, sino que lo asimila a la noción de “masa plástica” que tiene la cualidad de ser modelada para resignificarse ante cada variable del contexto.

El aporte que se realiza desde este apartado recae en la caracterización del teatro de estados o intensidades que, generó un quiebre con el teatro anterior, realista y canónico. Ya que tiene como base la experimentación, se basa en las teorías de Artaud y Grotowski e incorpora a la escena elementos nacionalistas como por ejemplo algunos rasgos de la actuación nacional. Este tipo de teatro es de carácter performativo porque subraya la importancia del presente del evento teatral, efímero e irrepetible.



## Conclusiones

La Interacción Inteligente funciona a través de la conexión que propician las interfaces para permitir una nueva relación entre los objetos y los entornos, entre las que se mencionan las experiencias de red y las telecomunicaciones.

La característica común que aúna estas experiencias es el concepto de desterritorialización, que supone el abandono de la referencia a una idea de espacio cartesiano, y abarca desde el conocimiento del entorno hasta el conocimiento del propio cuerpo. En este último sentido el actor, que ejerce la teleacción, manipula a tiempo real su cuerpo actual y su avatar (o imagen virtual como síntesis del cuerpo del actor) y experimenta un espacio de confluencia entre lo virtual y lo actual, donde transita un estado incorpóreo que le permite tener la sensación de estar presente, aunque se encuentre a varios kilómetros de distancia.

La sensación de presencia que se manifiesta en relación a un espacio alejado está dada por la telepresencia. En este sentido se dice que la telepresencia excede el límite de la territorialidad.

De igual manera, la teleperformance excede el límite territorial y por ello es enmarcada dentro del concepto de Supraterritorialidad que propone Dubatti. El mismo permite conceptualizar la teleperformance como un espacio escénico expandido, que abarca una zona geográfica unida por diversos espacios interconectados por un sistema en red, donde la acción poética del actor también se expande hacia los espacios escénicos distantes.

Otro tipo de relación entre los objetos y los entornos es visibilizado por el teatro inmersivo, un espectáculo de carácter performativo que provee una vista panorámica y envolvente hacia el actor y el espectador. Esta sensación de inmersión se genera porque, según John Searle (1994) la mente del sujeto, a través de la interpretación de los estímulos corporales, compone distintos estados mentales.

Ambas prácticas escénicas están sostenidas por la performance, que según Lhemann (2013) comparte con el teatro la presencia, la intensidad de una comunicación cara a cara, que exhibe el proceso de elaboración de la obra. Mientras que el artista, devenido performer, abandona la representación escénica para presentar los acontecimientos con su presencia escénica. Ejecuta una acción espontánea, que no puede ser prefijada por un texto y por ello esta librada a la improvisación.

Richard Schechner (En Taylor 2011) habla de la acción del performer como un acto de “conducta restaurada”, y sostiene que la diferencia entre actuarse a uno mismo y otras formas de presentación del yo, son determinadas por una distinción de grado y no de tipo. Recuperando la “distinción de grado” Michael Kirby (1987) propone estudiar la naturaleza del rendimiento escénico que, a través de una gradación en el nivel de representación que valora lo concreto como opuesto a lo simulado, genera una escala de comportamiento sobre las diferencias entre actuar y no actuar.

Independientemente del tipo de actuación que concrete, el actor elabora un mapa fantasmático corporal que, según Elina Matoso (2004) abarca el cuerpo de la realidad biológica y el imaginario. Es decir que crea una imagen corporal desde donde se reconoce y con la que mide todas las percepciones del entorno. De este modo, el actor posdramático acciona desde su lógica corporal construyendo una forma estética, al mismo tiempo que, la extensión de su percepción en el espacio virtual le permite identificarse y ser identificado con el avatar.

Sobre la noción de corporeidad vinculada a la relación hombre-máquina, Katherine Hayles (1999) define al posthumano, como una entidad de material-información cuyos límites se someten a una construcción y reconstrucción continuas, que requiere un nuevo modelo de subjetividad. Dentro de la categoría de posthumano, Haraway (1995) describe al cyborg. Un ser humano concreto que habita

la realidad actual y la realidad virtual, que materialmente es un híbrido, dado que su pensamiento, su percepción y su existencia son el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza, la realidad actual, orgánica y la realidad virtual, de puro código.

El cyborg en un sentido metafórico, se circunscribe al operador de la computadora unido en un circuito cibernético a través de una pantalla, de este modo propone concebir la tecnología como una extensión del ser humano, sea porque con su accionar puede modificar la realidad virtual o porque la tecnología se materializa en el cuerpo del sujeto.

En consecuencia el cyborg es un sujeto que puede habitar el mundo físico-social de la realidad actual, como también el mundo virtual que se materializa a través de las redes digitales y se proyecta en las pantallas, en este último sentido Haraway hace hincapié en la existencia del cyborg como ser transgresor, asexuado y sin ideas existencialistas, que pertenece a la realidad de puro código.

El actor que acciona en escenas expandidas hacia la realidad virtual es definido como cyborg y la imagen que lo identifica en la realidad virtual, o la imagen virtual de su cuerpo, es denominada avatar.

Lucia Santaella (2007) en la clasificación del concepto de nuevo antropomorfismo define la existencia de cuerpos conectados a las redes, y entre ellos, los cuerpos de los avatares, que están compuestos por las figuras gráficas que habitan el ciberespacio, cuya circulación en los mundos virtuales es manipulada por los movimientos corporales del sujeto.

Un avatar es un ente manipulado con carácter de objeto y que carece de autonomía: es decir que no tiene conciencia y por lo tanto carece de la habilidad para crear emociones. De este modo la presencia del actor se hace imprescindible para

que el avatar esté presente y es entendida como la extensión del cuerpo del actor en la realidad actual.

Mientras que su trabajo performativo es abordado desde el teatro de estados o de intensidades. El mismo tiene su origen en la segunda modernización de los años sesenta, cuando las prácticas teatrales argentinas influenciadas por la teoría de Grotowski y Artaud provocan que el artista asuma un nuevo posicionamiento respecto de la producción de la obra, de la relación con el consumidor y con el medio social. Algunos creadores vinculados al Instituto Di Tella visibilizaron dichas manifestaciones basadas en la labor del actor y la creación colectiva, con propuestas que integraban tecnologías audiovisuales y daban una forma visual al espectáculo, y otras que volvían a las raíces del teatro ritual y sagrado, revalorizando la expresividad corporal.

En referencia al teatro de la crueldad se recupera la noción de teatro metafísico, la acción del actor como una epidemia que exterioriza un fondo de crueldad latente, y la recuperación del trabajo actoral desde la completitud del organismo humano (ser espiritual y cuerpo físico) para lograr un acto total. Respecto de la técnica del actor santo se rescata la identificación y superación de la máscara social, y el empleo de la partitura silenciosa (o recitado del texto para sus adentros) que permite encontrar los impulsos auténticos de acción y reacción.

Durante los años 80 es Alberto Ure quien presenta el teatro de estados como propuesta estética. Apoyado en la reivindicación del teatro nacional, se sirve de la actuación popular (con la pantomima y la declamación) para alterar la trama y modificar el ritmo de la escena realista e interpretación transitiva. Con estas mezclas de expresiones populares y la noción de discontinuidad, genera un teatro híbrido donde prevalece la acción, y la mirada crítica –reflexiva sobre la realidad del propio contexto. Por ello en los ensayos se trabaja desde la lógica de la creación colectiva y la improvisación, donde confluye todo el bagaje de información que domina cada actor.

El teatro de intensidades también es una técnica de conducta que trabaja con la intervención del director para lograr la exacerbación del estado, la flexibilidad al cambio de estado por parte del actor, y la inestabilidad en la duración de ese estado logrado.

Hacia los años 90 Ricardo Bartis trabaja con el teatro de intensidades y abandona completamente el texto dramático, poniendo la figura del actor como centro y creador de la escena. Quien realiza un movimiento sacrificial o una descomposición de la persona, cuando se corre o anula para crear al otro que presenta la escena.

Bartis piensa que el actor crea un instante con el que produce un acontecimiento, y en este sentido lo compara con la idea del rizoma que propone Deleuze pensada desde el teatro, donde el actor con su máxima expresión compone teatralidad. Aquí el actor es concebido como la pura potencia que acciona en el instante de manera libre y cada vez deviene en una forma nueva. Por esta razón no existe un vínculo o relación entre los actores, sino una conexión, como en un rizoma.

Para finalizar se observa que, al igual que la interacción inteligente, el arte de la actuación intentó generar un nuevo tipo de relación con el entorno. Lo cual puede demostrarse citando las diferentes técnicas de actuación que se crearon para permitirle al actor crear una acción poética. En este capítulo se han citado las influencias del teatro europeo con los aportes de Artaud y Grotowski, que proponen volver a un encuentro ancestral con el medio para que se libere la naturaleza del actor y accione en consecuencia. Además de mencionar la influencia sobre la ferviente ola de experimentación artística con recursos cibernéticos y telemáticos. Finalmente se establecieron los parámetros a través de los cuales se resignificaron esas influencias europeas en relación a las prácticas teatrales del contexto argentino, que dieron como fruto el teatro de estados o intensidades.

En adelante, se propone analizar las experiencias de tecnoescenas realizadas en argentina, estudiando algunas prácticas teatrales realizadas en el marco del Teatro

de Provincia, sobre la producción del Teatro Universitario de la ciudad de Tandil, que incluyan dispositivos utilizados por las tecnologías de la comunicación y la información para materializar la realidad virtual en la escena teatral. Además se estudia un caso puntual de teatro inmersivo y otro de teleperformance, atendiendo a las variaciones que se producen en la escena teatral, al abordaje desde la actuación y la redefinición del actor en interacción con el espacio virtual.

# CAPITULO IV: Estudio de los casos

## 4.1 Tecnoescena en el teatro universitario.

En el presente apartado se analizan las producciones teatrales con algún tipo de intervención tecnológica realizadas en el marco del teatro universitario de la Facultad de Arte de la UNCPBA, que es el espacio de trabajo de la autora. Los propósitos que se persiguen consisten en generar un relevamiento que dé cuenta del estado de situación actual sobre la existencia de obras teatrales con intervención tecnológica. Crear un acervo documental para ser utilizado en ésta investigación. Analizar la producción documentada en pos de identificar el tipo de recurso tecnológico y la metodología empleada. Identificar los casos que se ajustan a la noción de tecnoescena.

La conjunción telemática y teatral conforma obras que incorporan en su dinámica creativa la interactividad entre los actores y los medios cibernéticos que existen en la escena. Por esa razón cada puesta en escena busca la manera particular de establecer la interactividad, siempre en función de la acción poética.

Con la intención de analizar la existencia de tecnoescenas, se estudian las prácticas artísticas del aspecto teatral en las que algún recurso tecnológico fue incluido. En una primera instancia constituyen el corpus del presente estudio espectáculos presentados en la ciudad de Tandil, en la Sala Teatral La Fábrica de la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires destacando que los técnicos especialistas, el equipamiento técnico y tecnológico pertenece a dicha institución.

Es preciso mencionar los aspectos que hacen a la problemática en este campo de estudio que se entrecruza con el Teatro en las Provincias. Se pone en consideración

la disparidad entre la producción de la Ciudad de Buenos Aires, el Conurbano Bonaerense y el interior de la Provincia de Buenos Aires, en este caso la ciudad de Tandil.

Respecto de la producción específica del Teatro universitario, existen en el ámbito provincial dos Universidades Públicas con carreras de Teatro: Universidad Nacional de Artes (En adelante UNA) Artes Dramáticas, que brinda las carreras de Licenciatura en Actuación y Licenciatura en Dirección Escénica y la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (En adelante UNCPBA) Facultad de Arte con las carreras de Profesor Superior de Teatro y Licenciado en Teatro. Aunque entre ellas existe una escasa vinculación, la dependencia estética ha sido una constante hacia las producciones de la Capital Federal.

UNA ha provocado una centralización de la producción teatral desde donde se legitiman las innovaciones estéticas en este aspecto del Arte.

En los últimos veinte años las políticas de estado implementadas en Argentina han hecho propicias las condiciones de producción industrial y distribución tecnológica que garantizaron su acceso en las distintas regiones de la provincia de Buenos Aires y específicamente en las Instituciones de Educación pública. Lo cual permite visionar la heterogeneidad de las producciones teatrales tanto extranjeras como nacionales.

A la vez que favorece la experimentación sobre las posibilidades de utilizar los medios tecnológicos en el espacio escénico, conservando y reafirmando un estilo propio de la región. Generando una estética fundada en los elementos constitutivos de una realidad vinculada a un lugar y tiempo histórico particular.

El Teatro universitario de la Facultad de Arte de la UNCPBA no está circunscripto a tendencias marcadas por los sectores que conducen la Institución. Sino que las producciones responden a trabajos de cátedras, donde se genera la



acción pedagógica a través de la práctica artística específica dejando de lado los gustos estéticos del público masivo de la sociedad tandilense.

Por esta razón se considera que es un arte-intelectual con tendencias estilísticas cerradas a los estudios específicos sobre los aspectos formales del arte teatral, que se excusa en la innovación pero se aleja de la noción de “las preocupaciones básicas de la vanguardia y la neo vanguardia, la de generar un arte nuevo para una sociedad alternativa” (Pelletieri; 1998: 22)

Con el propósito de indagar los aspectos que caracterizan el campo teatral universitario en el que se inscriben las propuestas de la Facultad de Arte de la UNCPBA en la ciudad de Tandil, se efectúa una clasificación general de las ofertas vigentes en dicha ciudad. Las cuales dan espacio a la generación de polos dominantes: uno cercano a la remanencia tradicional y conservadora del estilo realismo reflexivo y grotesco criollo a través de las producciones de los diferentes grupos de teatro independientes formados por estudiantes, ex alumnos y docentes de la Casa de Altos Estudios.

A esto se suma un Elenco Estable denominado “Comedia Universitaria” dirigida por el Dr. Carlos Catalano, que luego de treinta años de trayectoria en el teatro independiente ha sido reconocido y subvencionado en 2011 por la de la UNCPBA.

La institucionalización de la “Comedia Universitaria” le otorgó el grado de Elenco Estable del área de Cultura de la Secretaria de Extensión junto al Coro Universitario, el Ballet de Danzas Argentinas, el Conjunto Juvenil de Guitarras y el Trío de Cámara.

También están los grupos de teatro infantil, la mayoría de los cuales son agrupaciones poco sólidas que producen en ocasiones hasta dos o tres espectáculos

y se disuelven generalmente reagrupándose con otros artistas, debido a la carencia de una estratificación del trabajo artístico y de nuevas tendencias de investigación.

Otro polo dominante es el cercano a la emergencia e innovación del sistema teatral formado por la existencia de elencos sin subvención estatal, ni patrocinio. Compuestos por los grupos de experimentación teatral y las compañías de teatro multidisciplinario y alternativo que se desarrollan en el ámbito del teatro universitario.

Es posible dilucidar un cambio en la situación artística de las artes escénicas tandilenses en el marco de las producciones del teatro universitario, ya que desde el año 2006 los grupos produjeron distintas obras teatrales apostando al trabajo con la presencia tecnológica. Las cuales no han sido empleadas como parte fundamental en la creación del espectáculo específicamente en el aspecto que se refiere a la actuación<sup>24</sup>.

La ausencia de experimentación con el recurso tecnológico está dado generalmente por la metodología de trabajo empleada por los grupos. Porque incluye durante las últimas semanas del plan de producción de la obra la incorporación de recursos técnicos y tecnológicos.

Puede decirse entonces, que en esta región la tecnología está supeditada a la propuesta estética de la puesta en escena y suple generalmente elementos del campo escenográfico tales como el telón de fondo, a partir de la proyección de fotografías y de la proyección de video imagen.

---

<sup>24</sup> En Proyecto de investigación (2012b) “Investigación y Activación del Patrimonio teatral en Provincia.” Ponencia presentada a las III Jornadas Nacionales de Historia, Arte y Política en la Argentina reciente. Facultad de Arte, UNICEN.

En otros casos también se ha modificado la estructura de la trama de la obra al proyectar una escena filmada previamente en un espacio distinto.

La situación mencionada en el estilo teatral realista podría funcionar bajo el procedimiento que lleva el nombre de *extra escena*, porque se conoce lo sucedido a través de los parlamentos o mediante indicios sonoros externos que permiten imaginar dicha situación.

#### **4.1.1 Análisis de las experiencias.**

Sobre las puestas en escena con intervención tecnológica en el marco de la producción teatral de la Facultad de Arte de la UNICEN se puede mencionar la existencia de los siguientes casos:

*Sueño, Carmelinda* de Alejandro Finzi.

Dirigida por Daniela Ferrari en el 2006 en el Teatro Anfitrión de la ciudad de Bs. As.

Es un trabajo de formación profesional de la Docente a cargo de la cátedra Práctica Integrada de Teatro II de la carrera de Profesor Superior de Teatro de la Facultad de Arte. El elenco compuesto por María Rosa Pfeiffer, Diseño de luces: Silvio Torres.

Musicalización: Horacio Wainhauss, Walter Walker, Artistas plásticos: Nilda Marsili, Raquel Minetti, Emiliano Quintana, Ernesto Javier Santiago Rojas, Edicita Sarragoicochea, Alberto Vincennau, Horacio Wainhaus, Asistente de producción: Javier Domench, Asistencia de dirección: Laura Santos.

Según la crítica de Clara Irbazabal (2006)

“La puesta de *Sueño, Carmelinda* nos invita inicialmente a concentrar la mirada sobre una galería de trabajos plásticos realizados por un grupo de artistas a partir de la obra completa de Edward Kienholz, importante representante del pop-art californiano de los años sesenta. En el fondo, se proyecta la imagen de “La espera”, instalación de la que Finzi extrae una obra que tiene vida propia.

La escenografía repite en espejo los mismos objetos de la obra plástica con ligeras variantes. Con una cuidada estética, el espectáculo logra una muy interesante conjunción entre el punto de partida y lo teatral, porque la proyección permanece como fondo y comentario de la acción, en donde se le confiere voz e historia a esa mujer de Kienholz cuya cabeza es una foto en una bola de cristal y cuyos miembros no son más que huesos de vaca”. (Disponible en <http://ensinapsis.blogspot.com.ar>)

La obra de Alejandro Finzi se crea a partir de una imagen digital existente en una instalación de Kienholz.

La puesta se pensó para construir una escenografía a escala que coincidiera con la fotografía de dicha instalación, de modo que con la proyección frontal de la fotografía se lograra una iluminación sutil y a la vez un extrañamiento visual para los espectadores que se alejaran del lugar de espectador ideal.

La propuesta de Ferrari es sin duda creativa, original y audaz pero no se ajusta a los casos que se estudian porque en la puesta no existe interacción entre la actriz y los elementos visuales que colmaron el foro del espacio escénico.



Figura 19: “Sueño Carmelinda” de Alejandro Finzi. Dirección Daniela Ferrari.

***Luzazul*** de Rakhal Herrero.

Dirigida por Sebastián Huber el 17/11/2007 en la Sala La Fabrica como trabajo final de la cátedra Practica Integrada de Teatro II, de la carrera de Profesor Superior de Teatro de la Facultad de Arte.

La obra trata sobre dos hermanas sospechadas de darle muerte a su padre. Son mellizas, nacieron en un día capicúa y juegan con la confusión. Enredan. La historia comienza con la lectura de la crónica policial de la muerte del padre. Van construyendo entre ellas la historia mediante monólogos. Se inculpan una a la otra hasta terminar absueltas por falta de mérito propio.

En esta manera de construir la historia existe una intervención tecnológica en el momento de la retrospectiva. La escena comienza cuando las actrices se quitan una peluca rubia y se esconden debajo de una mesa redonda, siendo este el único

mobiliario que se encuentra en la escena. Bajan todas las luces de la escena y se proyecta sobre la pared de fondo negro una escena pre filmada, donde las hermanas sin peluca dialogan sobre sus deseos mientras están abrazadas en una cama con ropas blancas.

En otro momento de la puesta se muestra un primer plano del rostro de cada actriz, luego sus manos enlazadas y prosigue con plano medio de ambas recostadas. Cabe mencionar que el recurso de la proyección de una película no aparece como indispensable porque no existe interacción de parte de las actrices con su imagen proyectada. La escena tratada es considerada como una experiencia cinematográfica.

Así mismo se podría haber visto en la acción presente, en el momento en que se da la obra sobre el escenario. Por ejemplo, sobre la mesa o recortando un espacio con el recurso de iluminación escénica.



Figura 20: “Luzazul” de Rakhal Herrero. Dirección Sebastián Huber.

*Disparate* de Guillermo Yanicola.

Dirigida por Alejandro Páez el 17/11/2007 en la Sala La Fabrica como trabajo final de la cátedra Practica Integrada de Teatro II de la carrera de Profesor Superior de Teatro de la Facultad de Arte. El elenco compuesto por los actores Gina Biagioli y Emiliano Fernández. La realización audiovisual fue de Carlos Dieuzeide y José Lacambra.

La historia presenta un matrimonio sentado a la mesa hablando permanentemente.

La pareja dialoga de todo, todo el tiempo y en verdad no dicen nada. Una reflexión acerca de la incomunicación a pesar de la utilización permanente de la palabra. Paradójicamente la palabra es utilizada para no comunicar, para establecer la falta de comunicación. Una vida hecha de frases hechas. Un todo de hablar de nada. Un universo de lugares comunes. Una melange de sentimientos escondidos detrás de las palabras: apuntes para un tratado acerca de la normalidad.

En el espectáculo se propone como recurso tecnológico la proyección de un video pregrabado proyectado sobre una tela que se encuentra en el centro del foro de la escena. Donde se puede apreciar al estilo del cine mudo, la imagen en movimiento y un cuadro de texto que anticipa lo que se va a esperar: el tiempo y espacio en el que la pareja se conoce, aparece una escena a color en una plaza pública. Esta situación se repite alternando cuadro de texto y escena filmada a color.

Antecede a esta secuencia la atenuación de las luces hasta su desaparición. Razón por lo cual se genera la sensación de estar en una sala de cine y no en una sala teatral. Al bajar las luces y privar al público de la visual que contextualiza la proyección del video se pierde la referencialidad y se posiciona en otro espacio propuesto por la filmación.

Además, se evidencia la falta de interacción por parte de los actores presentes en la sala teatral con las imágenes y sucesos que se muestran en la pantalla.

Luego de la presentación de la escena filmada la acción regresa al espacio teatral porque la pantalla queda en negro y aumenta la potencia de la iluminación teatral. La escena continúa su acción haciendo caso omiso a esta elipsis temporal.

Hacia el final de la obra los actores se ubican de espaldas al público y observan la pantalla del foro, vuelven a bajar lentamente la intensidad de las luces y aparece la proyección de un cuadro de texto seguido por una escena filmada.

La secuencia se repite con saltos temporales más espaciados que proponen una proyección hacia un posible futuro del matrimonio.

En esta obra teatral las proyecciones de imagen y video tampoco son imprescindibles para el desarrollo y la comprensión de la obra.

Puede decirse que más que sumar una experiencia diferente al espectador, la incorporación del recurso tecnológico produce la fragmentación la trama. Considerando que interrumpe la acción escénica de los actores que interpretan dos personajes en convivencia marital, para mostrar escenas en retrospectiva y prospectiva de su relación amorosa, que no guarda una relación directa con los sucesos específicos que acontecen en la escena. Es decir que la incorporación de las escenas filmadas rompe ese encuentro de comunión y unidad subjetiva entre los actores y los espectadores, y con ello provocan la parcialización de la historia que transmiten.





Figura 21: “Disparate” de Guillermo Yanicola. Dirección Alejandro Páez.

### ***HD Alta definición***

Una creación colectiva dirigida por Leonardo Moulleron durante el 2010, estrenada en la Sala La Fábrica de la Facultad de Arte. Esta obra presenta una característica muy interesante por utilizar en escena todos los medios de almacenamiento y proyección de imagen.

Se cita como ejemplo la reproducción de una filmación del fragmento de la misma obra. La escena sucede detrás de un sillón ubicado de espaldas para que el espectador solo vea el respaldo e imagine lo que está sucediendo. Sin embargo esa acción es mostrada en proyección a gran escala, al igual que los primerísimos planos a gran escala de una pecera con agua y peces color naranja que se encuentran en el espacio escénico.

Se utiliza como recurso tecnológico un retroproyector que proyecta una foto antigua a gran escala, y una carta que intervienen con dactilo pintura. Un proyector de diapositivas con imágenes de reproducciones pictóricas que se proyecta en un fondo y sobre los cuerpos de los actores que están en pose de maniquí. También se utiliza la lectura de un mensaje de texto de un celular. Además muestran la proyección de un videoclip sin audio sobre la ciudad de Miami.

Esta propuesta emplea distintos tipos de medios de proyección de imagen que conviven en un mismo espacio tiempo y que son utilizados para producir diferentes mensajes.

Cada medio en particular tiene la capacidad de almacenar distintos documentos para reproducirlos de manera variada. Las reproducciones más significativas son las que incluyen el movimiento generadas a través de la filmación y el medio digital, que está incluido en el videoclip y en el mensaje de texto al celular.

Desde la creación escénica existe una conexión entre el discurso hablado y los distintos registros que se muestran gracias al empleo de los medios. Porque en el análisis de la calidad y otras especificidades técnicas se deja ver la época de la que data el material exhibido.

Este recurso no puede ser suplido por un procedimiento teatral convencional, como en los casos que citamos anteriormente, porque la intervención de las proyecciones en distintos formatos y a través de diferentes tecnologías proyectuales cobra una importancia tan relevante como la actuación de los actores. En este sentido puede decirse que por momentos la proyección de las imágenes virtuales funciona como soporte de la actuación y completando la escena.

Así como en otros momentos intervienen completando la situación dramática. Los recursos tecnológicos aportan mayor información sobre el contenido de la escena y mantienen una interacción con el actor.

Los casos que se pueden mencionar incluyen la proyección de video a gran escala con el movimiento propio del formato audiovisual, donde se visualizan las calles de Miami o modelos posando en la costa de la misma ciudad. Este video interactúa con el diseñador audiovisual que pretende crear una performance en HD.

El diseñador se acerca a la pantalla y va marcando determinadas imágenes y/o líneas direccionales de la estructura visual de la composición proyectada en la pared del foro de la escena.

En el mismo sentido un retroproyector plasma en la pantalla gigante del foro la imagen fotográfica de un marinero en un submarino y una carta suya, que es intervenida por el artista diseñador con pintura removida por sus dedos.

En otro sentido, cuando la proyección completa la atmosfera de la escena teatral se la utiliza como un telón de fondo pero agregando el movimiento. La imagen utilizada en la escena del monólogo que efectúa la actriz que practica ser buzo acuático.

La escena se completa con la teleproyección a escala y en tiempo real de una pecera con peces que se encuentra en el escenario sobre un cubo de luz. Este recurso es estimulante para el espectador porque incluye el movimiento en todas sus direcciones como también los cambios de tonalidades que la luz genera en el agua en movimiento.

También parece proyectarse a tiempo real o a cámara abierta una imagen amplificadas de fragmentos del cuerpo de la actriz en el diván, pero en realidad es producto de la coordinación de los actores con el equipo técnico que hacen una suerte de play back de la filmación, un *como si* fuera en vivo y directo casi imperceptible.



Figura 22: “HD Alta definición” Creación colectiva. Dirección Leonardo Moulleron.

### ***Mutar y Transmutar***

Creación colectiva dirigida por Ivana Eyheramonho el 07/06/14 en la Sala La Fábrica como trabajo de la carrera Maestría en Teatro- Dirección Teatral de la Facultad de Arte. El elenco está conformado por Brenda Di Spalatro, Adriana Soler, Ornella Di Spalatro, música en vivo de Antonia Minnucci, iluminación y video de Silvio Torres, asistencia de dirección de Gina Biagioli.

La directora compartió en el Congreso de Tendencias Escénicas de la Universidad de Palermo, Argentina, en el Espacio Escena Sin Fronteras:

“La tinaja es un grupo que se conformó con la idea de sostener un laboratorio de trabajo teatral, experimentando con diferentes artes en la escena. En este primer proyecto indagamos en la idea de identidad y origen, así surgió la conexión con el

animal, la mujer salvaje, las relaciones de poder y un vínculo con Latinoamérica. En un primer momento la exploración es muy física, luego dejamos aparecer la palabra, los materiales en la indagación y, dejamos surgir lo que va tomando forma con el trabajo. El espectáculo acontece. En este momento ha tomado forma de performance, los materiales utilizados fueron pintura, papel film, dentro de una gran caja construida con silo bolsa, y el medio audiovisual también como un modo de experimentación y búsqueda. Trabajamos con la edición en vivo de las imágenes de las actrices tomadas en otro contexto, con un pequeño guion narrativo, que luego se reconstruye en la escena de un modo nuevo” (Eyheramonho; 2015)

La obra *Mutar y transmutar* se caracteriza por ser una performance creada a partir de un trabajo de indagación física y auto referencial por parte de las actrices del elenco. Puede apreciarse una estructura segmentada durante todo el espectáculo con bloques que muestran una cuestión de género feminista en sus distintas facetas. Entiéndase la noción feminista desde la aceptación, la opresión histórica, la violencia, la pérdida de la inocencia, la búsqueda de la identidad como mujer y ser humano.

Respecto de la incorporación tecnológica la performance se presenta en una disposición tradicionalista del espacio escénico con un público enfrentado a la escena que está delimitada por un biombo en forma semicircular. La estructura hace a la vez de pantalla donde se proyectan videos pregrabados y editados a gran escala de las actrices y dibujos infantiles que grafican las vivencias que las actrices comparten con el público.

Además de esta conexión que efectúa el espectador no se establece ningún tipo de interacción entre las actrices y las imágenes proyectadas.

Cabe aclarar que dicha proyección es realizada desde el proscenio. Motivo por el cual la imagen es recortada con la silueta de las actrices generando una sombra

sobre la pantalla que, si bien resulta extrañamente atractiva distrae la atención del espectador y desvaloriza la acción poética de las actrices.



Figura 23: “Mutar y transmutar” Creación colectiva. Dirección Ivana Eyheramonho.

A modo de cierre se dice que estas nuevas perspectivas artísticas que se mencionaron están siendo favorecidas por la utilización de los medios tecnológicos en la vida cotidiana de los teatristas universitarios tandilenses. Los cuales se han incorporado en las recientes producciones culturales a través del trabajo interdisciplinario y la fragmentación de los discursos creados.

## 4.2 Análisis de Tecnoescena.

### **4.2.1 Latido-Sentido de Belén Errendasoro y Darío Gunset.**

La reciente creación del espectáculo *Latido-Sentido*<sup>25</sup> de Belén Errendasoro y Darío Gunset, donde la Lic. Errendasoro motivada por el deseo de recuperar el primer momento de existencia, se sirve del latido primario que es producido por el corazón e intenta volver al origen de todo ser humano a través del arte ritual. Se concibe la producción individual e innata del ritmo cardíaco como el sonido identitario de la existencia humana trascendental a toda clasificación científica y social.

El latido cardíaco se hace consciente y se amplifica durante la vivencia producida por los artistas Errendasoro y Gunset para crear la comunión con el otro ser humano presente en la performance. Cito:

“El acto de trocar esa suerte de “ostracismo” del espacio interior del cuerpo para volverlo audible en el afuera fue una experiencia más que significativa. En este sentido, el performer al compartir su latido, lo “presentaba en sociedad” trayendo a la conciencia el interior que nos habita, nos mueve, nos suena, nos late a cada uno de nosotros en tanto individuos pero también reconociéndolo en los demás” (Errendasoro-Gunset; 2014: 5)

La producción de la obra en cuestión está enmarcada en el Proyecto de Investigación “Formas de la escucha corporal: los estudios del movimiento y las problemáticas del registro y documentación del hecho vivo” dirigido por Lic. María Gabriela González (Mag.) Facultad de Arte. Es la Lic. María Belén Errandasoro

---

25 Ver video en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

realizadora de la obra *Latido sentido* que adquiere una dimensión ritual y performativa a la vez.

La cuestión ritual ha sido evocada desde los inicios del teatro, porque es este acto de comunión el que dio existencia al arte teatral.

La noción de ritual fue recuperada por Grotowski (1970) uno de los grandes artistas reconocidos en el ámbito teatral internacional, para trabajarlo en experiencias de laboratorio, según lo afirma Eugenio Barba:

“Grotowsky quería crear un ritual secular moderno, a sabiendas de que los rituales primitivos son la primera forma del drama, los chamanes eran los maestros de estas ceremonias sagradas (...) Algunos de los elementos del ritual primitivo son la fascinación, la estimulación psíquica, las palabras, los signos mágicos, lo que compromete al cuerpo ir más allá de sus limitaciones biológicas naturales” (Grotowsky; 1970:101)

En este caso, la protagonista toma la figura de Chaman antes de iniciar la acción cuando oficia de maestra de ceremonias y explica las etapas del ritual.

En primera instancia realiza la experiencia ella vestida de blanco, este valor constituye un elemento que favorece a la proyección de la imagen digital y tiene también una significación de purificación. En la segunda parte del ritual cuando se genera la producción colectiva, los espectadores ahora actores transgreden el estado de aparente pasividad característico de la contemporaneidad y comprometen su movimiento corporal, para generar sonidos en el espacio total y construir con el otro el ritual mediado por la tecnología.



Además esta tendencia ritualista ha sido caracterizada por Peter Brook (1969) debido a la importancia que se le concede a lo interno, al material inconsciente tanto en el aspecto individual como en el aspecto colectivo (.102)

Mientras que la acción performativa se caracteriza por la capacidad para dar respuestas espontáneas durante el acto. La actriz, al amplificar el latido de su corazón está exponiendo su intimidad, en palabras de Grotowski (1970) se diría que pierde la máscara social, al desnudarse el cuerpo y afirma que “lo sacrifica” con el fin de empatizar con el público. El tema del sacrificio también está relacionado con el ritual primitivo chamánico.

La manera en que se dispone a los espectadores, al técnico, los equipos tecnológicos, la actriz y el círculo donde se acciona físicamente conforman el espacio ritual que da carácter al rito y permite que se desarrolle en etapas temporales.

En cada una de las etapas los performers entran al espacio y lo conquistan libremente mientras transcurre el encuentro de exteriorización sonora y expresión colectiva, como se había pactado previamente al inicio del encuentro. En este sentido, Peter Brook enuncia:

“(...) necesitamos una multitud tanto dentro del escenario como en el público, y dentro de esa multitud, individuos que trabajen en la escena y ofrezcan su verdad más íntima a los individuos que forman el público, para compartir una experiencia colectiva con ellos” (En Grotowski; 1970: 7)

La experiencia más íntima expuesta con la mayor verdad supone el acto de despojarse de los patrones sociales y culturales para dejar surgir lo esencial, lo ancestral. Ese impulso interior que provoca la reacción externa del actor, es decir el impulso cardíaco que genera el movimiento físico.

En *Latido-sentido* la actriz se desnuda y expone el sonido de su latido con autenticidad, como su más mínimo impulso de vida. Percibe el latido y a la vez lo comparte inundando el espacio escénico, para luego accionar desde ese impulso siguiendo a la vez ese ritmo. Puede decirse que se genera así una retroalimentación entre el ritmo del latir y la conciencia en la acción de la actriz.



Figura 24: “Latido-Sentido” Momento grupal.

Sobre la segunda parte del espectáculo se mantiene la perdurabilidad de este doble sentido del rito y lo performativo, coincidiendo con la explicación que esboza Schechner (2000) sobre la versatilidad y amplitud del estilo de la performance cuando forma parte de un espacio escénico. El espacio puede incluir ceremonias sociales y relaciones del cuerpo con los medios electrónico. En este caso desdibuja

las fronteras entre el espacio escénico y el espacio del espectador, como también integra las distintas artes en el espacio total que es convertido en ritual.

El caso de *Latido- Sentido* se ajusta a la postura de Jorge Glusberg (1986), para quien la performance es fundamentalmente un acto expresivo más que una interpretación, porque el papel o personaje a caracterizar no existe. Sino que es el mismo actor desnudo que se entrega al rito de la escena con total espontaneidad expresiva y aporta al campo teatral nuevos saberes corporizados.

El sonido cardiaco es captado por un micrófono inalámbrico, en cuyo extremo en lugar del corbatero se encuentra un instrumento auscultador duplo de un estetoscopio de uso médico.

Sistema que permite la transmisión de las vibraciones que generan los latidos para ser amplificadas en sonido, a la vez que se transducen en imágenes en movimiento.

Las imágenes han sido diseñadas previamente por el técnico Gusnet, quien diseñó dos tipos de imágenes según el momento ritual de la performance:

Existe la imagen para la actriz que es nombrada como “arteria” y está formada por delgadas líneas verticales de color rojo. Ellas centellean longitudinalmente siguiendo el ritmo marcado por el pulso cardiaco. Esta imagen que se ha mencionado, la arteria, se proyecta en una pantalla que está en el fondo de la escena manchando también el vestido blanco que cubre el cuerpo de la actriz.

Tanto la elección del recurso tecnológico como la disposición escénica de los mismos son el resultado de una búsqueda reflexiva del equipo de trabajo, reflejada en:

“A nivel de desarrollo de imagen específicamente, se han probado gráficos más bien estáticos con cambios sutiles de luz dados por el latir y se han realizado las adaptaciones pertinentes y nuevas creaciones hasta lograr *Art.eria*, una imagen que desde un manajo central gira sobre su propio eje mientras irradia hilos rojizos. Dicho eje se va acentuado, engrosando y alargando con cada sonido que emite el corazón y que es captado en tiempo real por un micrófono inalámbrico adaptado” (Errendasoro-Gunset; 2014:7)

El segundo momento que propone el espectáculo supone la invitación al público presente a generar distintos ritmos a partir del movimiento de su cuerpo. Los cuales son captados por un micrófono ambiental que se encuentra direccionado al piso del espacio escénico.

En este caso la imagen está compuesta por un conjunto de formas básicas y de colores primarios.

Las formas básicas se modifican en tamaño, según la intensidad y el tono del sonido que realiza cada espectador en la escena. El mismo es captado por los golpes que cada cuerpo descarga sobre el piso.

La descripción del proceso de creación de este tipo de obras de arte da cuenta del papel que le es otorgado a la audiencia porque ha sido integrada al desarrollo de la misma. Los espectadores no solo son invitados a participar de la segunda parte de la performance que aquí se cita *Latido-Sentido*, sino también porque producen las imágenes que representan el ritmo cardíaco y en ese sentido el rol del protagonista es habitado de manera colectiva.

En el teatro experimental actual las imágenes proyectadas en una pantalla son creadas tanto por la actriz como por la participación de los espectadores en el momento mismo del acto, en el aquí y ahora de la acción. Las imágenes que se

materializan a través de la proyección de la luz se constituyen como un intérprete más. Debido a la importancia significativa que adquieren al corporizar el flujo del movimiento físico de la actriz, que genera a la vez el sonido del latido cardíaco.

Debido a la incorporación del recurso tecnológico y sobre el análisis de la experiencia *Latido-sentido* se comienza la indagación sobre estas creaciones teatrales contemporáneas.

La intención sobre la cual se edifica este estudio consiste en verificar la hipótesis que sugiere Taquini (2011) cuando afirma:

“El uso de lo digital produce arte que no podría haber sido creado ni recepcionado con los medios anteriores” (.16)

Sin la amplificación del sonido producido por el latido, sin la proyección visual de las imágenes digitales que transducen dicho sonido la obra *Latido-sentido* sería otra obra.

Aunque la actriz pueda indagar sobre la relación sonido interno- calidad de movimiento, arribando a la exploración del equilibrio y a la contradicción acción-quietud. Su trabajo quedaría limitado a una experiencia personal sin generar el ritual colectivo, que concretiza el encuentro desde el latir de cada uno de los presentes.

Es por estas razones que la obra depende de la existencia de una estructura tecnológica que le permite volver a recrear la performance.

La descripción del ritual y la múltiple representación del latido cardíaco dan cuenta del solapamiento que existe en la propuesta de trabajo. Porque los supuestos se envuelven unos a otros, movimiento y sonido están íntimamente relacionados

tanto en el nivel interno de la actriz como en el nivel de la estructura general de la performance:

El ritmo interno de la actriz se exterioriza en sonido y genera una imagen de luz proyectada en la pantalla, a la vez que la imagen cuerpo de la misma actriz se mueve por y para generar ese ritmo cardíaco.

Es importante reflexionar sobre el movimiento corporal de la actriz en relación a la generación de ritmos internos que se exteriorizan, porque ellos crean congruencias y disociaciones entre las imágenes generadas del cuerpo y de la proyección de luz.

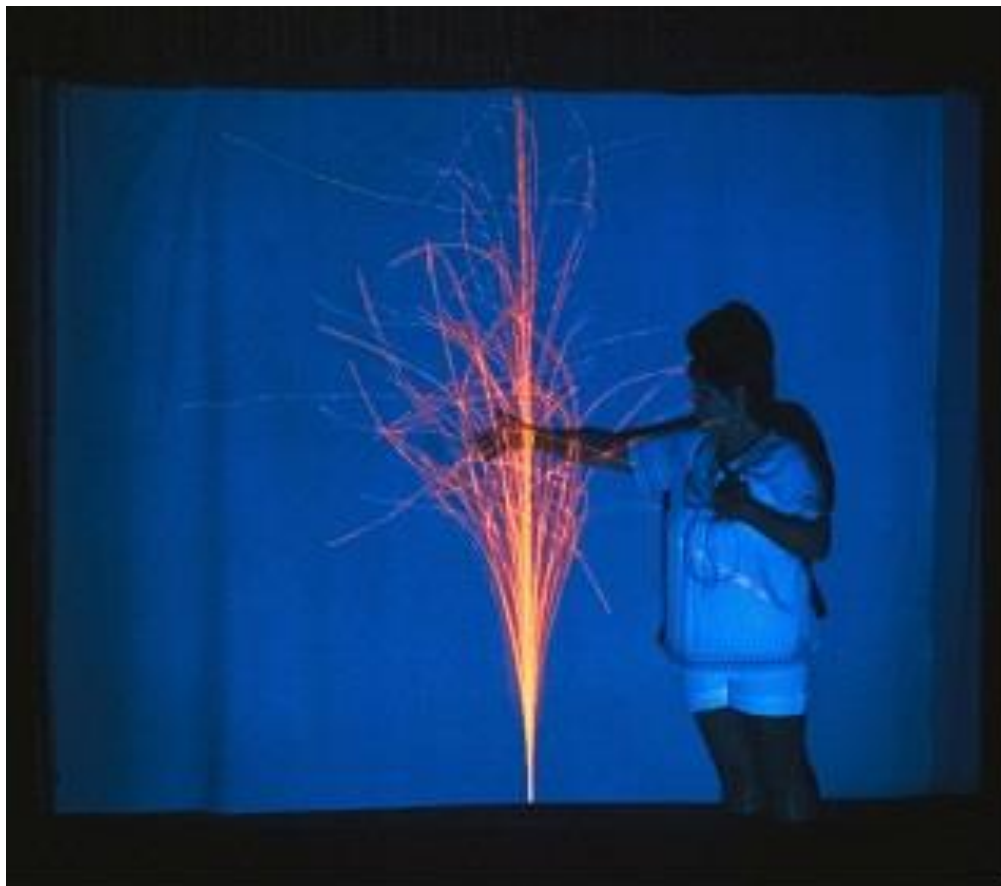


Figura 25: “Latido-Sentido”. Performer Belén Errendasoro.

La actriz decide trabajar desde la noción de actriz, es decir que no existe una composición de personaje sino que es ella misma como artista que habita la escena. Decide sostener con su mano izquierda el auscultador sobre su pecho, para que no se generen ruidos con el roce de la piel o la vestimenta.

El ritmo que se genera presenta una musicalidad propia del latido particular del corazón de Errendasoro, el cual fue hecho consciente y exaltado en las indagaciones previas a la amplificación del sonido. Es este sonido interno el que cobra protagonismo y el que prevalece en la puesta.

La finalidad que tiene el ritual es “hacer consciente el ritmo del corazón, por ser el primer ritmo que se genera con el primer músculo creado durante la gestación del ser humano” (Errendasoro y Ruiz; 2012) Premisa que condicionó el trabajo de la actriz al dejar su intervención corporal en un segundo plano.

El cuerpo aun presente en la escena se desmaterializa junto con la imagen proyectada que llega a ser más sugerente e invita a dejarse inundar por el sonido de los latidos, generando una situación de ritual.

La actriz tiene que ser consciente todo el tiempo de la ubicación del auscultador en el pecho en relación a la calidad del sonido que se amplifica, porque este constituye además el ritmo que genera su movimiento.

Al mismo tiempo que los movimientos surgen de manera improvisada. Se mantiene como criterio que las acciones sean acotadas para que la imagen generada por el cuerpo en movimiento no tenga preponderancia en la escena. La actriz utiliza para ello la oposición con el uso de tensiones físicas generadas por la extensión de la articulación en diagonal y la torsión leve del tórax.

Todos los movimientos se componen manteniendo un eje de equilibrio, aunque no un eje de simetría, logrando así la mayor tensión y con ello la aceleración del ritmo cardiaco que provoca también una elevación del sonido amplificado.

La actriz ha conocido a través de la lectura de textos de medicina y con la comprobación en los ensayos, que el movimiento de las extremidades en la posición más alejada del cuerpo al moverse acelera el ritmo cardiaco, porque el corazón necesita bombear más sangre y se acelera entre los músculos contraídos.

En el transcurso de todas las escenificaciones existen dos momentos puntuales en los que la actriz determinó una secuencia de acciones: la entrada al espacio escénico que da comienzo al espectáculo, realizado a modo de presentación como actriz que explica la presencia del latido e invita a dar inicio al ritual. Y el momento de torsión de tórax, con una torsión de columna hacia el foro de la escena.

A través de estas pautas y con la indagación previa los efectos que se consiguen son exitosos, porque se concretiza la desmaterialización del cuerpo e incluso de la imagen luz.

Durante la performance se logra la oposición acción-inacción ya que el cuerpo presenta una aparente quietud, mientras que el sonido interno que es amplificado mantiene un ritmo acelerado. Es un trabajo corporal en un espacio acotado, con gran manejo de energía, equilibrio y fragmentación del cuerpo efectuada en recorridos breves pero seguros, cual instrumento que genera la musicalidad protagónica del espectáculo.

Así cada momento de la obra es controlado por la actriz, quien responde sensiblemente a la reacción de la audiencia respecto de su actuación. Y que a la vez está condicionada por la interpelación de dicha audiencia, generando un proceso de creación colectiva en cada actuación, única y performática.



El ritmo es el elemento trascendental porque se exterioriza y reconstruye colectivamente en cada función. Además de funcionar como punto de apoyo a partir del cual la actriz improvisa en cada oportunidad. El ritmo generado por todos en ese presente, al volverse identificable cobra una cierta independencia que lo vuelve el protagonista.

Aunque el ritual *Latido-Sentido* responde a la estética de los nuevos medios que trasciende la visión usual sobre las artes y sobre la idea de pensar la tecnología como una herramienta de creación, el recurso tecnológico es incorporado como un aspecto fundamental para el desarrollo del mismo.

*Latido-Sentido* sigue siendo considerada una obra teatral, porque supone la participación de un artista en el aquí y ahora, con la presencia y participación de los espectadores compartiendo y modificando la acción desde ese encuentro, y fundamentalmente porque el desarrollo de la obra requiere de esencia aurática.

Cuando Walter Benjamin (1989) se refiere al concepto de aura de los “objetos naturales” habla de la “manifestación irrepetible de una lejanía (por más cercana que pueda estar)” (24) y en este sentido la manifestación material de la obra artística, que es irrepetible, evoca el aspecto esencial de la obra, es decir el “ritual en el que tuvo su primer y original valor útil” (.25) Toda aura se pierde en el momento que transcurre y es por lo tanto inaprensible. Como lo afirma Benjamin:

“Es de decisiva importancia que el modo aurático de existencia de la obra de arte jamás se desligue de la función ritual” (Punto 7)

También se puede decir que en *Latido-Sentido* se problematiza la conciencia del cuerpo en la contemporaneidad. Trabajando con la noción de oxímoron en el momento que el sonido interno del cuerpo, el sonido primario y visceral que da

impulso de vida, es exteriorizado por medios tecnológicos, mecánicos, electrónicos e inertes que funcionan mediante la manipulación humana.

Al mismo tiempo que el sonido exteriorizado, audible, evoca ese latir interior de cada ser. El accionar conjunto de dichos opuestos provee los elementos indispensables de este ritual, que pretende generar en los participantes nuevos interrogantes que propicien la elaboración de otros discursos.

El estudio de *Latido-Sentido* demuestra que a través del trabajo experimental se logra arribar a la construcción de tecnoescenas que manifiestan una ruptura radical con el teatro dramático, que apela formas rituales como lo proponía Artaud y Grotowski, y que propone al recurso tecnológico como parte fundamental del evento, porque supera al ser humano en la materialización de imágenes a escala y tiempo real.

### **4.3 Análisis de Teatro Inmersivo.**

#### **4.3.1 Spam de Rafael Spregelburd.**

El primer caso que se presenta para estudiar de manera práctica el concepto de Teatro Inmersivo es la puesta en escena de la obra *Spam* de Rafael Spregelburd<sup>26</sup>.

---

26 Rafael Spregelburd nace en Buenos Aires en 1970. Comienza sus estudios de teatro como actor, pero al poco tiempo se dedica también a la dramaturgia. Sus obras le han valido numerosos premios locales e internacionales, entre los que cabe destacar el Tirso de Molina (España), el Casa de las Américas (Cuba), el Premio Nacional de Dramaturgia (Argentina), el Municipal (Buenos Aires), y en varias ocasiones los premios Argentores, María Guerrero, Trinidad Guevara, Clarín, Konex y Florencio Sánchez. Entre sus maestros figuran el dramaturgo Mauricio Kartun y el director Ricardo Bartis. A partir de 1995 se dedica también a la dirección. Fundador de la compañía "El Patrón Vázquez", sus montajes han viajado por numerosos festivales y teatros internacionales. En cine, protagoniza y codirige el telefilm "Floresta" junto a Javier Olivera (2007), y actúa en las películas "El hombre de al lado" (Gastón Duprat-Mariano Cohn, 2009), "Las mujeres llegan tarde" (Marcela Balza, 2010), "Matrimonio" (Marcelo Jaureguialzo, 2011), "Agua y sal" (Alejo Taube, 2009), "La Ronda" (Inés Braun, 2008), "Música de espera" (Hernán Goldfrid, 2008), "Animalada" (Sergio Bizzio, 2001), "Historias extraordinarias" (Mariano Llinás, 2008), "Si sos brujo" (Caroline Neal, 2006), y los cortometrajes "Muñeco" (Marcelo Chaparro, 2004) y "Dígame" (Josephine Frydetski, 2010). Sus obras han sido editadas en Argentina, Reino Unido, EEUU, Francia, México, Italia, Alemania, Chile, Colombia,

El análisis de esta performance está centrada en pos de la potencialidad que se cree que posee para reflexionar sobre algunos aspectos de la problemática enunciada.

“*Spam*, es una producción de Spregelburd/Zypce junto al CETC (Centro Experimental del Teatro Colón) y el Festival Internacional de Buenos Aires 2013. Con el apoyo del INT. En la obra (...) el argumento es presentado en absoluto desorden, tal como ocurre en la conciencia caótica del protagonista. Se trata de 31 escenas breves cuyo orden y cantidad son sorteados antes de cada función. (...) Se estrenó en castellano y con formato de ópera hablada, la música en vivo de Zypce y sus estrafalarias invenciones sonoras y escénicas proveen el paisaje donde el relato vagamente apocalíptico se desarrolla con humor y sin solemnidades” (Alternativa teatral. Lunes, 14 de diciembre de 2015. Recuperado de <http://www.alternivateatral.com>)

Rafael Spregelburd decide en esta oportunidad crear una ópera hablada. Si bien la ópera es definida generalmente como una composición dramática o musical en la que el argumento se representa y canta con acompañamiento orquestal. En la ópera hablada el argumento es dicho, narrado, presentado por el protagonista con un acompañamiento musical y sonoro efectuado en escena por el músico Zypce.

*Spam* es un espectáculo narrado en primera persona que permite entender una historia donde un profesor italiano llamado Mario Monti se niega a dirigir la tesis de una excelente estudiante, con la que mantiene una relación confusa. El profesor responde a un correo spam, o correo basura, de una chica malaya que solicita le abran una cuenta bancaria.

---

Uruguay, España, República Checa, Suecia, Suiza, Croacia y traducidas al inglés, francés, alemán, checo, sueco, eslovaco, catalán, neerlandés, italiano, polaco, croata, ruso, griego y portugués. ([www.alternivateatral.com](http://www.alternivateatral.com))

Este suceso desata una trama compleja que mezcla dinero virtual, con mafias internacionales, textos de investigación universitaria sobre lenguas muertas y compras virtuales de productos seriados.

Dichos acontecimientos generan ansiedad y paranoia en el profesor hasta que decide exiliarse utilizando el dinero virtual que la chica malaya ha depositado en su cuenta. Entonces, Mario Monti busca el vuelo más próximo y viaja a Malta, una isla del mar Mediterráneo. Allí, en la isla, el profesor sufre un accidente menor que le provoca una amnesia transitoria. Mario Monti despierta solo en la isla de Malta vestido con un smoking de James Bond, pero no recuerda nada porque, como se anticipó, padece amnesia transitoria.

El actor busca durante todo el espectáculo encontrar su identidad, a partir de indicios que va recuperando de su correo electrónico, en la casilla de basura y en los escasos e incongruentes elementos que lo acompañan en la escena.

Spam es una performance, con formato de opera hablada, que se ajusta a las características requeridas por el teatro inmersivo porque es un proceso intelectualmente estimulante, ya que consiste en el paso de un estado mental a otro. Supone la predisposición e intensión del observador de entrar en la convención propuesta por la escenificación.

Es creada en interacción con distintos dispositivos tecnológicos y cibernéticos que se encuentran dispuestos en la escena y, mediante proyecciones de filmaciones pregrabadas o con la conexión a una cámara abierta, que materializan el avatar del actor en la escena teatral. En la obra puede observarse un tipo de organización de la información y de los elementos que fue diseñada para involucrar al espectador en la búsqueda personal del profesor, quien, mediante una serie de sucesos inconexos, intenta reconstruir parte de su historia.

Además la puesta en escena, que propone un espacio ambiguo para poner en primer plano la acción del actor y los dispositivos de producción teatral, esta intervenida con estímulos audiovisuales, producidos con recursos tecnológicos que permiten visualizar algunas formas de interacción entre ellos y el performer.

A ellos se le suma la actitud del actor que, desesperado narra lo sucedido, lo que sucede y lo que está pensando. El actor narra hechos y pronuncia parte de sus pensamientos, los cuales se presentan desvinculados o no contextualizados. La práctica actoral en esta escena mediada por la tecnología difiere considerablemente de los procedimientos que se emplean en la escena dramática, evidenciando así una narrativa no lineal que rompe el orden del tiempo y abandona de forma absoluta del drama.

Por ello las imágenes y narraciones aparecen de manera fragmentada y constante, obligando al espectador a estar inmerso en dicha situación. Parafraseando a Santaella (2010:203) cuando explica que el sistema que es capaz de cautivar los sentidos del usuario y bloquear los estímulos del mundo exterior, se considera inmersivo, ya que la inmersión es una postura interna que toma el individuo cuando experimenta un lugar.

Esta experiencia inmersiva sucede en toda la duración de la performance. La primera cuestión que se discute está centrada en la elección del lugar de escenificación. Es una sala teatral, un espacio particular al cual se asiste a experimentar un hecho artístico que desconecta a la audiencia de la individualidad de la vida cotidiana. En ese sentido se supone que los espectadores tienen una predisposición a dejarse cautivar sensorialmente por los estímulos del medio teatral.

En segundo término, puede decirse que la particularidad del estado mental de los espectadores es fuertemente requerida desde la creación de la performance *Spam*, porque invita a los concurrentes a participar de los diferentes mecanismos cognitivos, a través de los cuales, el profesor Monti procesa los diferentes tipos de

información que van apareciendo con el objeto de reconstruir el último mes de su vida.

Atendiendo a los diferentes niveles de inmersión denominado por Santaella se distingue el primer nivel: “Inmersión por conexión” (Ibíd.: 203) cuando se experimenta la conexión a través de estímulos sensoriales que le permiten a la mente navegar en medios virtuales. Este primer nivel de inmersión es conocido por toda la audiencia que tiene la oportunidad de experimentarlo en la cotidianidad, ya que cuenta con el acceso a la conexión en red y a internet que propicia la comunicación de manera hipertextual y multimedia.

Las escenas que lo ejemplifican en *Spam* son las que muestran la imagen virtual de Casandra cuando se comunica con el Profesor Monti a través de una conexión multimedia, que le permite ser visualizada y oída por el actor y los espectadores. Este hecho supone un estado mental que permite accionar los sentidos y navegar a través de dichas conexiones, tanto por parte del performer que presenta a Monti, de la presencia virtual de Casandra, como por parte de la audiencia.

Según Santaella, Casandra debe considerarse conceptualmente dentro del quinto nivel del cuerpo cibernético, conocido como “cuerpo simulado” (Ibíd.: 204), porque está compuesto por algoritmos y constituye la versión virtual-tridimensional del cuerpo carnal que se conecta a la red. Mientras que la imagen virtual de Casandra no puede ser considerada una simulación porque los movimientos de la actriz fueron grabados a tiempo real y almacenados en un archivo fílmico.

Aunque el fragmento de imagen-movimiento prefilmado pertenece al tiempo pasado fue creado en completa dependencia del cuerpo actual de la actriz. En tanto que la conexión a través de la cámara web por parte de la actriz se materializa en una proyección visual a gran escala en la escena teatral. Su composición es numérica porque a través de algoritmos se recrea la representación gráfica de la imagen del cuerpo actual de la actriz.

La imagen numérica estuvo conectada a través de una interfaz para mantener una interacción con el actor presente en la escena, en este caso el Profesor Monti. Cabe recordar que el ciberespacio es una realidad que complejiza la actualidad, porque suprime el espacio físico entre los cuerpos de ambos actores en la realidad actual.

El cuerpo presente del actor es reconocido porque posee límites estables. Mientras que en el ciberespacio los límites del cuerpo se difuminan, se deconstruye la representación que el cuerpo tiene en la realidad actual. Entonces, la imagen virtual de Casandra se denomina como el avatar de la actriz porque depende de un cuerpo actual conformado por materia.



Figura 26: “Spam” de Rafael Spregelburd.

En otro nivel de análisis se observa que *Spam* problematiza la noción de temporalidad en varios aspectos. Si se toma la cuestión general y global de la obra

se puede ver el modo en que encuentra una lógica en el ordenamiento de las escenas que no es cronológica.

Aunque el autor propone que esa lógica sea aleatoria, existen declaraciones donde Spregelburd explicita que algunas escenas están elegidas intencionalmente por el actor, para ser dichas en un momento determinado o después de una escena particular.

“(…) Nuestra idea es hacer rotar las escenas comodín, de manera que si alguien viera la obra dos veces vería el relato principal más o menos en el mismo orden, pero los ‘comentarios’ o escenas periféricas pueden ir rotando de una función a otra” (Varela A. 29 de Mayo. ¿Quieres ser Mario Monti? Revista DEBATE)

Cuando comienza el espectáculo se ven todos los dispositivos técnicos y elementos escénicos ubicados sobre el foro y los laterales del escenario. Zypce y Spregelburd ingresan a la escena por el lateral izquierdo. El primero canta, siguiendo la pista de un Karaoke mientras que el actor Rafael Spregelburd avanza con una sopladora (de las que se utilizan para limpiar las hojas secas de los parques o espacios verdes) y se ubica detrás de un tablero que contiene planchas de metal ordenadas desde el número uno al treintauno, graficando un mes del calendario gregoriano.

Pasados unos instantes Spregelburd enciende la sopladora y hace volar todas las tablas de metal al suelo, para luego levantarlas azarosamente de a una e interpretar el número de escena que indique la tablita. En el momento en que esto sucede el público ya sabe cuántas escenas son y por lo tanto va viendo cuantas faltan. Además en el programa de mano las escenas están enumeradas cronológicamente y tituladas cada una de ellas.



Con esta primera acción al volar el calendario Spregelburd presenta la modificación del concepto sobre el tiempo cronológico citado, porque hace explícita la caducidad del Cronos para invitar a los espectadores a participar de manera consciente en una experiencia temporal diferente, relacionada con la capacidad de crear sentido a partir de la relación aleatoria de los sucesos.

El estallido de la cuadrícula mensual dispersa por todo el suelo del espacio escénico propicia la inmersión al Aion. Es decir que permite al espectador sumergirse en una noción de temporalidad donde la existencia del pasado y futuro son ilimitados, están latentes y se hacen a cada instante del presente.

En este caso cada escena está cerrada, es contenida y existe en la tabla que indica su número. La audiencia es consciente de su existencia porque las observa desplegadas en el piso de la escena, latentes y futuras, esperando ser alzadas azarosamente para hacerse presentes mediante la oralidad del actor, que luego las ubicará en el caballete en el orden de aparición donde son parte del pasado.

Así el nuevo calendario formado por la numeración discontinua grafica una de las infinitas posibilidades de re pensar la organización- administración del tiempo. La cual se infiere que ya ha sido experimentada de modo inconsciente, mediante las experiencias de conectividad en red, generadas por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.



Otro ejemplo del trabajo que se manifiesta sobre la temporalidad está reflejado en los sucesos en torno a la obra pictórica *La decapitación de San Juan Bautista* de Michelangelo Merisi da Caravaggio. Una pintura barroca que se encuentra físicamente dentro de la Catedral de San Juan de la Valetta en Malta, Italia.

Al realizar la obra el artista se encontraba en Malta porque al igual que el actor de *Spam* había huido apresuradamente de Roma. Estaba condenado al destierro tras batirse a duelo con un hombre por un altercado por un juego de pelota, donde el contrincante a los pocos días muere. Puede decirse que existe una relación de paralelismo que se establece de manera indirecta entre los acontecimientos por los que atraviesa Mario Monti en *Spam* y la vida del Caravaggio, cargada de oscurantismo, pasión, misterio, persecuciones y confusión.

La obra de Caravaggio es de estilo barroco y se distingue por exaltar las pasiones humanas. Lo cual constituyó una novedad para la época y provocó el descontento clerical, porque durante el siglo XVII la pintura se caracterizaba por representar imágenes religiosas a la manera sacrílega y no pasional.

Para establecer otra analogía, se puede decir que la misma característica de exaltar las pasiones humanas en la representación artística es retomada por la fotografía contemporánea de Nicolás Levín. Se hace referencia al trabajo que se proyecta en la obra *Spam*, con la fotografía que copia la escena de la pintura *La decapitación de San Juan Bautista* de Caravaggio. En la cual se modifican algunos elementos como las figuras, que son sustituidas por personas asiáticas ubicadas dentro de un supermercado. Así, la variación que propone Levín permite pensar en particularidades que caracterizan a las personas oriundas del continente asiático de modo peyorativo, como inmigrantes en el hemisferio occidental.

Además es notable que Caravaggio pintara los pasajes bíblicos vistiendo a las figuras de la obra a la usanza del siglo XVI. En este aspecto es que se encuentra otro punto de conexión con la reconstrucción de la escena que se realizó en el

supermercado chino, para la ya citada fotografía de Levín, cuyo propósito es la refuncionalización de la obra del Caravaggio.

Así como Caravaggio inspirado en el motivo bíblico sobre el mito de Salomé, se lo apropia para asumir su crimen en el siglo XVI. La fotografía de Levín se apropia de *La decapitación de San Juan* para asignarle una nueva función contemporánea en la historia del profesor Monti, donde mantiene ese halo de misterio en torno a un grupo de asiáticos inmigrantes que cometen un asesinato dentro de un supermercado. Además ésta estampa remite a dos sucesos temporales dentro de la obra, porque se refiere tanto al aspecto peyorativo con el que se habla de los inmigrantes, como a la conexión con el grupo mafioso de los mails a los que ha respondido Mario Monti.



Figura 29: Nicolas Levin. Fotografía sobre “La decapitación de San Juan Bautista” de Caravaggio.

La obra *Spam* puede enmarcarse dentro de la categoría de teatro posdramático, en cuanto a la organización de las escenas se dirá que se emplea el recurso de zapping o de caleidoscopio, porque se cambia la percepción de la obra total al saltar de una escena a otra de manera no correlativa. Aun así la puesta en escena respeta una cierta aleatoriedad, cuyo objetivo es permitir a los espectadores habitar la historia de Mario Monti desde la conexión inesperada y fortuita de los hechos.

La reconstrucción de la obra se efectúa de manera individual sobre una historia deconstruida, que opera con las nociones de desreferencialización, no cronología y que interactúa con espacios digitales.

El caso puede ser ejemplificado desde el momento en que se vuela el calendario, cuando la audiencia queda inmersa en la situación que atraviesa Mario Monti y junto a este, conforme se hagan presentes las escenas que revelen indicios de lo sucedido, se construye una posible historia sobre el pasado inmediato del profesor Mario Monti.

Spiegelburg trabaja con una estética de nihilismo dando cuenta de la desintegración de la sociedad tradicional. Ubicándose solo en escena, presentando un extenso unipersonal para criticar tópicos que hacen a las costumbres de la sociedad de consumo contemporánea. De esta manera, los objetos que aparecen en la puesta en escena no lo hacen como consecuencia a una causa, es decir por una razón en particular, sino que pueden estar allí por múltiples causas. Mientras que los datos, que generalmente son virtuales, permiten un rango de manipulación diferente.

La inmersión supone generar un cierto grado de empatía con el espectador. Es con ese objetivo que se propone tratar como uno de los temas en toda la extensión de la obra *Spam*, el nivel de consumo en la compra por internet. En este caso el actor ha comprado un smoking de James Bond, muñecas Patrizia y el pasaje a la isla de Malta, todo con dinero virtual, el cual no sabe muy bien cómo manejar y no puede

extraerlo o pasarlo a un tipo de billete que se materialice para utilizar en las economías regionales.

También el tema de la incomunicación, otro caso habitual en la actualidad, se muestra en la escena en la que se proyectan los fragmentos de una entrevista realizada a distintos padres italianos, que efectúan reclamos sobre la estafa que sufrieron al comprar la muñeca *Patrizia* por internet, la cual supuestamente habla, pero concretamente dice malas palabras. En el video se puede observar el nivel de incomunicación que existe entre los padres y con la hija, dueña de la muñeca.

Otro tema que se propone es la violencia, reflejado en la persecución de la banda de taiwaneses que golpean a la chica malaya. También el momento en que se proyecta la fotografía que copia de la escena que muestra un asesinato en el cuadro Renacentista de Caravaggio, la cual es recreada en un supermercado asiático.

Mientras que el tópico que marca al profesor Monti es la ausencia de amor de la convivencia posmoderna. (Pellettieri; 1998: 33) porque está completamente solo, aislado y recurre vía Skype a una ex estudiante por la que se siente atraído, que le había pedido que sea su tutor de tesis.

Si bien la historia se ubica en las relaciones y los supuestos que le suceden al profesor Mario Monti a través del uso incorrecto de los mails, las noticias que lee por internet y las diferentes relaciones que se van estableciendo en el transcurso del espectáculo. Spregelburd se sirve de la experiencia que el público posee sobre la utilización de las redes informáticas, para introducirlos en una lógica similar y queden inmersos en esa manera de procesar la información.

Es desde la narración que el actor conduce a un mundo de ficciones que se podrían encadenar de cualquier manera, donde el concepto de orden de la cotidianidad pierde el sentido y el usuario puede quedar a la deriva entre una inmensa cantidad de información. Al igual que en el espacio virtual, la calidad,

variedad y veracidad de dicha información no fue ni es certificada, por eso es un espacio donde coexisten la oralidad, las imágenes, los videos, las grabaciones, el sonido, los datos confiables y la basura o el *Spam*.

Uno de los rasgos que caracterizan al espectáculo dentro del teatro posdramático guarda relación con la fragmentación de la trama y con la ausencia en la composición del personaje. En *Spam* el actor se presenta, narra en primera persona los hechos, los pensamientos. Al respecto Rafael Spregelburd menciona “El hecho de empuñar un micrófono y poder contar las aventuras de este profesor hacen que podamos ‘poner’ en escena situaciones que la mimesis habitual del teatro costumbrista o de corte realista haría imposible” (Varela A. 29 de Mayo. ¿Quieres ser Mario Monti? Revista DEBATE) permite relacionar esta acción con la figura del Cómico Popular o capocómico que definió Osvaldo Pellettieri (1996).

El cómico popular o el cómico de varieté se conoce por tener como característica principal la de ser un presentador solista, ordinario, propio de varieté, de tinglado. Que responde a los cánones del teatro popular y que en general, suelen ser directores de sí mismos.

Spregelburd al igual que los cómicos populares no trabaja con cuarta pared e incorpora el procedimiento del sketch, que en ocasiones concluye con remates bien logrados. No hay realmente la construcción de un personaje, sino más bien una acción performativa del actor (Kozak: 2012) que vincula todos los acontecimientos presentados en la obra.

El actor se dirige al público de la misma manera que se dirige a la cámara que proyecta su imagen aumentada en la pantalla de la escena teatral. Es decir que el actor abre la cuarta pared, rompe la ilusión de una representación encerrada en sí misma y denuncia la convención realista haciendo hincapié en la teatralidad (Pavis; 2000: 123)

Como buen pos vanguardista Rafael Spregelburd, empodera la palabra para narrar de manera elocuente los sucesos que le han ocurrido durante un mes, mostrando la información a través de la simultaneidad de formatos como la música, el propio cuerpo, las sombras proyectadas, las proyecciones de video e imágenes fotográficas. Se considera que todos estos elementos conforman lo que Deleuze (2005) denominó plano de inmanencia, es decir que los incluye a todos en el mismo y único plano atemporal y multidimensional que posee la performance.

Como ejemplo se cita el inicio del espectáculo donde se proyecta en pantalla la letra de las canciones para el Karaoke y se produce un juego de alternancia con la iluminación de la escena. Al mismo tiempo que Rafael/ Mario Monti comenta su desoladora situación, porque no sabe que es lo que le sucede ni porque se encuentra en ese lugar. Zypce canta las canciones del Karaoke y luego reproduce a través de la computadora frases o alguna palabra grabada que el actor acaba de pronunciar.

La yuxtaposición de voces grabadas y emitidas por el actor genera un eco, que se superpone al texto actual, pero que es inmediatamente anterior. Por ejemplo, la frase “Son completamente extrañas. Es pasado. El Caravaggio. Es lo que tengo. Casandra”<sup>27</sup> provoca por un lado la inmersión de la audiencia en el estado mental de Mario Monti, porque dan la sensación de confusión y simultaneidad. Y por otro lado, este eco genera un aporte a la acción del actor, que las tiene en cuenta y las incorpora a su discurso como si se tratara de un intertexto o de su línea de pensamiento que permanece en el plano virtual, pero que en este caso aparece de manera intercalada con la dinámica de la realidad actual.

El lenguaje en voz amplificada se hace similar a un objeto, expuesto como se reproduce a través de un parlante, amplificado y traducido a una especie de acto artificial, que muestra que esas palabras no pertenecen al actor. Sino que cobran entidad en una otredad, un cuerpo extraño que se materializa en la escena a través del sonido. Esta disgregación de la producción artística del actor, que a través del

---

27 Cita textual del videoregistro del espectáculo Spam de Spregelburd



recurso tecnológico de la información y comunicación puede realizar, desuniendo tanto su expresión, como la percepción del mismo, según Louise Lepage, permite denominar al actor como cyborg. Un ser de materialismo ontológico que esta encarnado a un cuerpo de la realidad actual, pero que en el mundo virtual se hibrida, pierde subjetividad al integrarse a esa espacialidad global.

La propuesta que genera el espectáculo *Spam* mediante la ruptura cronológica y la desreferencialización, está orientada a otras concepciones del tiempo y el espacio propias de la realidad virtual empleadas en las redes de conectividad contemporáneas. Las mismas clasifican a *Spam* como una performance art (Kozak: 2012) Si bien en el arte teatral la idea de evento y acción está en su esencia, en lo que respecta a la performance art lo eventual se intensifica.

Puede observarse en la interactividad entre las distintas disciplinas que componen el espectáculo, la existencia de narraciones fragmentadas que incluyen monólogos alucinados, sombras chinescas, un informe periodístico sobre terrorismo dentro de la industria del juguete, un documental sobre una lengua oriental desconocida, una sesión de karaoke, una representación filmada con cámara en mano y transmitida a tiempo real sobre una pantalla, una teoría acerca de los aspectos desconocidos de la vida de Caravaggio y un homenaje a las películas de James Bond. Esta confluencia contribuye a clasificar a *Spam* dentro de la noción de teatro posdramático.

También se observa la disolución del personaje cuando el actor, a través de su discurso y con sus expresiones naturalistas, sienta una fracción del mundo contemporáneo, globalizado, confuso, sobrecargado tanto de objetos como de información, útil y no. El actor se expresa desde la propia subjetividad, presentando distintas situaciones que ocurrieron en su último mes de vida.

A Mario Monti lo atraviesan dos tipos de conflictos, uno real en el plano actual que corresponde a la pérdida temporal de la memoria. Y otro virtual que corresponde

al plano inmaterial, donde se generó el equívoco del mail de la chica malaya por la utilización de un dinero virtual que no le pertenecía. La compra de objetos innecesarios y el pasaje aéreo a Malta. Todos corresponden a un plano imaginario donde se encuentra la información a través de la cual el protagonista intenta recuperar su identidad, con el objeto de reconstruir su historia en la realidad actual.

De esta manera, el discurso se caracteriza por la hibridación que produce el cruce y vaivén entre lo acontecido en la realidad actual y la realidad virtual. Además de la manera fragmentada y poco clara en que Monti relaciona dichos sucesos.

Tanto los videos e imágenes proyectadas, los efectos de sonido, las sombras proyectadas y la filmación a cámara abierta del Profesor Mario Monti constituyen una pieza fundamental en narratividad de la puesta en escena, y generan un aporte para la reconstrucción que elabora el espectador.

El actor muestra una multiplicidad de realidades posibles y contemporáneas, que le permiten comunicar la presencia de Mario Monti en la actualidad cuando narra lo que le está sucediendo en el momento presente. Del rapero ninja en el día 18, especulando sobre los posibles errores o accidentes que sucedieron al grabar las plaquetas con las frases para las muñecas Patrizia. Y también visualizan su avatar, que aparece proyectado en la pantalla de la escena con pasamontañas de ninja, rapeando la proclamación del delito por parte de un grupo de artistas llamado “I did it” quienes cometieron los errores en las grabaciones como un acto de resistencia/boicot al consumo de juguetes para niños, por ser considerados totalmente innecesario.

También canta en la sesión de karaoke del día 17 donde expone una crítica al capitalismo, al consumismo y la producción de basura virtual como réplica del mundo actual, dejando ver que la realidad virtual se crea emulando la realidad actual.

Por ejemplo en el día 24 se presenta una geisha que explica cómo se realizó la confección de la plaqueta para que las muñecas Patrizia hablen. La escena comienza cuando el actor corre una media sombra que oficia de telón de boca en el proscenio, sobre la cual se proyecta el subtítulo de un texto chino que se oye en off. El mismo parece ser la introducción a una canción que cuenta la historia sobre la grabación de las frases en las plaquetas para las muñecas Patrizia. El mensaje informa que el jefe de la empresa china descargó una aplicación de traducción de google para que las empleadas imiten la fonética y graben las voces, sin saber qué están diciendo con exactitud. Entonces se produce el equívoco en algún fonema modificando el sentido de la frase o la palabra.

Los sucesos citados funcionan como ejemplos que problematizan la presencia y utilización del fenómeno tecnológico en las prácticas cotidianas de la sociedad occidental. Esta crítica dentro de la performance Spam permite que sea clasificada dentro de las Tecnopoéticas argentinas (Kozak: 2012)

La noción de cyborg (Haraway: 1991, 2018) puede ser ejemplificada por la desunión que se produce en el cuerpo y el habla del actor en la escena del día número 8. La misma comienza como todas las escenas, cuando el actor toma el número del suelo y lo coloca en el caballete. Baján las luces del escenario y se proyecta en la pantalla del medio de la escena el recorrido que Zypce hace con una cámara abierta en mano, donde va mostrando parte de los elementos que están en el escenario, el laboratorio submarino, la muñeca malaya y a Spregelburd recostado en la cama, rodeado de muñecas Patrizia. Al mismo tiempo que la voz pregrabada del actor va contando como planeó encontrarse con la chica malaya en la terraza del hotel Splendor y lo que sucedió con el dinero virtual, el cual transfirió completamente a una cuenta virtual (de PayPal) a su nombre.

De este modo, mientras el discurso sonoro de la voz pre grabada efectúa una narración que sigue una línea cronológica de los acontecimientos, Spregelburd toma la cámara y muestra fragmentos de imágenes de sí mismo caminando desde un punto

de vista poco usual y que solo es posible generar a través de la cámara filmadora portátil.

La imagen digital muestra un libro, muestra a Zypce bailando con una peluca plateada y a la muñeca malaya. A través de estas imágenes van generando otra línea descentrada del mismo discurso, discontinuo, como si fueran flashes de los acontecimientos mencionados en la narración oral. Como ventanas virtuales que el actor abre de manera simultánea.

Todos los recursos que accionan en escena de manera simultánea, como los sonidos, la música, el lenguaje, la imagen, el video, constituyen manifestaciones singulares que, juntas, componen un ensamblaje mecánico. Los distintos signos emitidos por dichos recursos accionan de manera independiente del sujeto, pero al mismo tiempo interaccionan con él y por ello constituyen una tecnoescena, es decir que propician el medio particular, mediado por la interacción de tecnología de la información y la comunicación que propone un nuevo paradigma para el actor.

El recurso de flash interrumpe la lectura homogénea y permite distanciar al observador, porque descomprimen, restan tensión a la acción escénica y devuelven al espectador a la realidad teatral con la finalidad de que no ingrese en un plano de ilusión y reconocimiento con el Mario Monti, sino que recuerde que está en un teatro donde puede relacionar las líneas discursivas de la manera que crea conveniente.



Figura 30: “Spam” de Rafael Spregelburd.

En la parte final de la escena ocho Zypce toma la cámara y muestra a través de los diferentes planos el momento en que Monti cae por el precipicio y golpea en las rocas del mar. La imagen proyectada permite visionar una típica escena de acción en una película o serie cinematográfica. Vale decir que el cine es parte de la escena al ver la imagen filmada proyectándose. Esta contraposición de la acción concreta realizada en el escenario y la proyección de la imagen filmada, muestra el grado de manipulación sobre el plano de la realidad que brinda esos dispositivos tecnológicos.

Los artilugios son observados a través de los juegos de visuales y efectos de distanciamiento o rotación de la cámara, que se emplean para dar la sensación de lejanía o inestabilidad en el suelo. Por ejemplo cuando Monti corre con las manos próximas al piso que en la pantalla se lo percibe como cayéndose por el precipicio, porque Zypce ha rotado la cámara. El profesor se tira al piso del escenario y Zypce

también lo hace para lograr un primerísimo plano del rostro de Monti en el suelo, luego Monti se incorpora despacio, sujetándose y Zypce se aleja rápidamente logrando un efecto de inestabilidad en la imagen proyectada.

En la obra se destaca la intención de no inyectar fuerza cinematográfica en el teatro, es decir de mostrar el oficio del cine al producir en acción una escena para cine, razón por la cual se filma en el escenario del teatro (cfr. Pavis; 2000: 124). La filmación se realiza con la cámara grabando a tiempo real dentro de la escena teatral.

La escena permite observar una realidad actual y dos realidades virtuales, donde la realidad actual está dada por los sucesos que se observan en la escena. Mientras que una de las realidades virtuales está dada por la reconstrucción de la escena grabada de modo sonoro, con la acción de los actores en la escena para filmarla y proyectarla. La otra realidad virtual está compuesta por la imagen que se proyecta en la escena como un fragmento de la escena teatral, una parcialidad que muestra un aspecto y por lo tanto construye otro sentido definido y acotado.

Sobre el final de la escena, en el momento en que el profesor golpea la cabeza con las rocas del fondo del mar en la puesta en escena se manifiesta nuevamente el estado mental del protagonista. El cual es logrado por la multimedialidad y la superposición de información, imagen, sonido y realidades que se condensan en la acción del actor, ubicado de espaldas al público y sosteniendo la cámara abierta a la altura de su rostro.

Casi paralelamente se observa en la escena la proyección de la imagen del busto de Spregelburd con la imagen de la audiencia en el fondo. Dejando en evidencia que la acción escénica sucede en la sala de teatro, y a la vez la acción poética que sucede en el fondo del mar. Se suman en la puesta el sonido de las palabras del idioma de los Eblaitas, como la imagen de la escritura de las mismas sobre la proyección de la filmación. El ritmo de aparición se acelera, aumenta también el volumen del audio hasta que Monti menciona el golpe en la cabeza y se produce un ligero apagón.

El final de la escena se menciona como emblemático porque revela de manera simultánea todas las dimensiones por las que está compuesta la obra, con la superposición de sonidos e imágenes que corresponden a diferentes fragmentos actuales y virtuales, sumando la presencia del espectador que consuma el hecho convivial.

En el análisis de otro caso particular de duplicación del actor presente en el espacio escénico actual y en el espacio virtual, se menciona como referencia la manera en la que el actor narra los hechos sucedidos en un pasado remoto. Para ejemplificar se cita el momento en que el profesor Monti entra a la cabina telefónica y se oyen diálogos que ponen en acción los intercambios de mail entre la mujer malaya de la mafia china y Mario Monti en el día 2.

A través de la voz de la chica malaya y la traducción a modo Google translate, Spregelburd comenta como se construye la historia de la muchacha malaya abusada por su tío y huérfana, a quien su padre ha dejado una herencia de 4.7 millones de dólares. Como la chica malaya es menor de edad, necesita que alguien le preste el número de su cuenta bancaria para depositar el dinero y luego se cobre con un millón de dólares por el favor.

En ese instante el rostro del actor no se puede observar bien debido a la postura que adopta dentro de la cabina telefónica. Lo cual obliga al espectador a observar la imagen del rostro que se proyecta en una pantalla sobre el escenario. La misma es captada a través de una cámara filmadora abierta que se encuentra dentro de la cabina.

La escena no está grabada, ni pre filmada, sino que la transmisión es instantánea porque se sabe que el actor Spregelburd está presente en la escena dentro de la cabina telefónica. Y al mismo tiempo se puede observar un fragmento de su rostro proyectado en la pantalla que ocupa el medio de la escena.

De este modo, Spregelburd habita dos espacios y dos realidades de manera simultánea. La real con su cuerpo físico dentro de la cabina telefónica y la realidad virtual que se materializa en la escena durante la proyección de la imagen de luz sobre la pantalla.

Se denomina primera imagen a la del cuerpo físico porque es la que posee todas las cualidades para producir la poíesis teatral y conserva la condición aurática.

Mientras que la segunda imagen proyectada en la escena, es considerada un ente que mantiene algunas características similares a la imagen del actor actual y que reproduce instantáneamente sus movimientos, por lo cual se la identifica como su avatar.

El tipo de relación que se establece entre el cuerpo físico de un actor en interacción con el avatar de otro actor, demuestra que ambos actores experimentan diferentes estados individuales causados por la reacción física ante el estímulo externo, porque no existe una interacción directa entre los cuerpos físicos.

En el espectáculo *Spam* esta relación ambigua se refleja en los momentos en que aparece la imagen virtual de Casandra, o su avatar, en el día 22 y 26. La escena que fue azarosamente seleccionada en primer término corresponde al día 26, cuando el profesor Monti mantiene una conversación por el servicio de mensajería instantánea Skype. La conexión telemática motivó la proyección de la imagen de Casandra en el centro de la escena, como si estuviera conectada a través de una webcam manteniendo un diálogo sobre su relación y sobre la utilidad de los trabajos académicos.

Mientras que en el día 22 aparece la imagen de Casandra a través de la webcam nuevamente, pero con retraso (delay dice Monti en la escena) y por tanto no permite que la comunicación sea fluida, se interrumpe y complica la comprensión del mensaje.



Según Santaella (2007) la experiencia antes mencionada por la que transcurre el actor en la actuación mediada tecnológicamente supone una nueva antropomorfia (.4) en el sentido individual, ya que se genera una nueva experimentación sobre la noción de cuerpo en tanto espacio a ser habitado y desde el cual se puede operar y/o modificar el entorno a través de las acciones que proponen los estados mentales.

Dentro de las clasificaciones que Santaella (2007) elaboró sobre el cuerpo digital “el cuerpo de la telepresencia” corresponde al caso citado sobre el día 26 y 22 cuando el profesor Monti interacciona con el avatar de Casandra a través de la conexión vía Skype. De esta manera es percibida la manera en que está diseñada la escena, pero existen razones para considerar la posibilidad de que la conexión a tiempo real no exista. Ya que, bien podría ser una escena pre filmada o capturada desde una pantalla en una conexión anterior para que se reproduzca en el momento indicado.

Atendiendo la manera en la que se van realizando las escenas, de forma no cronológica y casi azarosa, porque se muestra la escena que corresponde al número que el actor levantó del suelo y que pertenece a un casillero del calendario estallado. Es que se supone que Casandra no sabría cuándo sería el momento de efectuar la llamada vía Skype para comunicarse con Monti. Además, es necesario considerar el tiempo que requiere Skype para realizar la conexión entre la llamada de un usuario a otro y esa espera no se concreta en escena.

El actor de esta performance es considerado un cyborg, porque es un sujeto concreto que habita la realidad actual y el mundo virtual. Se encuentra entre estos dos mundos pero materialmente es un híbrido, dado que su pensamiento, su percepción y su existencia son el punto de encuentro entre dos organismos de diferente naturaleza, la realidad actual y orgánica, es decir la escena teatral y la realidad virtual materializada en el mundo virtual que es de puro código (Haraway: 1995) que es creada en la escena mediante las narraciones de Spregelburd, por ejemplo cuando interacciona a través de Skype con Casandra y, por medio de mails con la chica malaya, también cuando navega por internet, donde el espacio que su

mente puede abarcar y modificar excede los límites impuestos por la frontera del cuerpo físico actual y se sumerge en la realidad virtual.

Para concluir y como aporte al presente trabajo, se sostiene que la obra *Spam* corresponde al orden de lo posdramático porque, entre otras características que definen al teatro dramático, no respeta el orden de una historia como totalidad sino que habla de varias cosas de distinto sentido para incitar al espectador a crear su propia versión de la historia. Además supone una transgresión de los métodos de actuación empleados para el teatro dramático, porque en *Spam* el performer no remite a una persona verdadera recreando entornos e historias previas y circunstancias dadas, no recrea una imitación de algún sujeto conocido, no compone un personaje, sino que emplea elementos aislados.

Los mismos se pueden ejemplificar cuando Spregelburd toma la voz del narrador para contar en primera persona las peripecias de Mario Monti. Para presentar la escena donde narra cómo graban la voz de la muñeca Patrizia. Y canta en el Karaoke, siempre acciona de manera personal. Como ya se ha expresado en la cita de Kozak (2012) y en palabras de Pavis (2000) “El performer, a diferencia del actor, no interpreta un papel, sino que actúa en su propio nombre” (.75)

En este sentido es que, parafraseando a Bartis se dice que el actor se ejecuta, utiliza su cuerpo como instrumento de actuación que, mediante la experimentación de estados aborda las distintas escenas de *Spam*. El cambio abrupto entre ellas, ocasionado por el azar al levantar un día del calendario, requiere una gran ductilidad de parte del actor para generar rápidamente un estado a partir del cual se improvisa la situación. Además la velocidad de los cambios de estado no le permite al performer instalarse en uno de ellos.

En *Spam* se presentan más de veinte escenas, de las cuales hay un número que se repite y otras que pueden variar de una función a otra, pero nunca mantienen el mismo orden. Cada día es una unidad de acción en sí misma que va moldeando la

acción del performer, que genera estados para presentar distintos momentos que vivencia el presentador, profesor, internauta, geisha, rapero. Donde la multiplicidad de estados atraviesa el cuerpo del actor, le permite ser permeable a las distintas situaciones y crear la estructura rizomática de la obra, de narrativa no lineal y orden aleatorio.

La particularidad del medio en el que se expresa este performer en relación a la interacción con los recursos tecnológicos, es considerada a partir de la definición de Haraway (1995) respecto del cyborg. En el espectáculo *Spam*, se aprecia la presencia de lo cyborg o el ciber cuerpo (Santaella; 2010:190) entendido como un sujeto que está en un nuevo estado de existencia continua, que es considerado un híbrido y que vivencia y modifica de manera simultánea la realidad actual y el mundo virtual en las que habita.

Se citan como ejemplo las proyecciones a tiempo real del profesor Monti desde la cabina telefónica porque el actor se observa dentro de la cabina propiamente dicha y en la proyección de su avatar sobre una pantalla que ocupa el centro de la escena. También se puede mencionar la escena del accidente, realizada con una cámara abierta que permite proyectar la imagen virtual del actor en la escena teatral, al mismo tiempo que generan en el cyborg-actor un estado de conciencia diferida. Es decir que necesita accionar simultáneamente en ambos espacios, siendo plenamente consciente de que su acción actual se replica en el espacio virtual.

En los momentos citados también se materializa el avatar del cyborg-actor cuando su imagen digital se proyecta en la escena teatral. Y ambos, imagen y cyborg-actor son percibidos a través de su accionar. El performer es el que acciona y su imagen o su avatar, que depende de sus movimientos, replica su gestualidad en el espacio virtual materializado en imagen digital.

#### 4.4 Análisis de Teleperformance.

##### **4.4.1 Odiseo.com de Marco Antonio de la Parra**

*Odiseo.com*<sup>28</sup> es la primera experiencia de teleperformance que se manifiesta íntegramente en la región sur latinoamericana. La misma se estrena el 12 de Octubre de 2014 y surge como un proyecto de coproducción con el apoyo de Iberescena, entre el Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral- (En adelante CELCIT) de (Argentina) y el grupo teatral Experiência Subterrânea (Brasil) centrando su trabajo sobre la investigación de los límites del actor focalizado en el riesgo físico de la escena y en las fronteras de interpretación.

Desde estas Instituciones se solicita la participación de Marco Antonio de la Parra como dramaturgo, para que escribiera un monólogo teatral que tenga como soporte fundamental el tecnovivio, es decir que los actores se relacionen mediante la comunicación tecnológica.

Ya se había convocado para la actuación a Amalia Kassai que accionaba desde Santiago de Chile, a Juan Lepore<sup>29</sup> participando desde Buenos Aires, y Milena

---

28 Ver video en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

29 Juan Lepore nace en Buenos Aires en 1975. Actor, productor, abogado e integrante del equipo de gestión del Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral, CELCIT (<http://www.celcit.org.ar>). Graduado en la Escuela de Teatro de la Municipalidad de Avellaneda, se formó también con maestros como Juan Carlos Gené, Carlos Ianni, Raúl Serrano, Ricardo Bartís, Enrique Federman, Claudio Ferrari, Cristina Moreira, Joy Morris, Verónica Oddó, Eugenio Barba, Antonio Celico, entre otros. Actualmente se encuentra cursando Dirección actoral con Carlos Ianni y Dramaturgia con Mauricio Kartun y Ariel Barchilon. Actor de teatro en “[ODISEO.COM] de marco Antonio de la Parra (2014-2015) con dirección de Andre Luiz Antunes Netto Carreira; “La Verdad” escrita y dirigida por Ignacio Apolo (2014); “La complicidad de la inocencia” de Adriana Genta y Patricia Zangaro (2011), “Compañeros” de Aristides Vargas (2010) y “Los ojos abiertos de ella” de Raquel Diana (2008), con dirección de Carlos Ianni; “Almendras amargas” de Beatriz Pustilnik (2008), con dirección de Claudia Quiroga; “Como papel de seda” de María Rosa Pfeiffer (2007) con dirección de Hugo Men; “Noche de perros” de Adriana Tursi (2006) con dirección de Anabela Valencia; “No hay ladrón que por bien no venga” (2005-2006) de Darío Fo y “Las brujas de Salem” de Arthur Miller (2004-2005), ambas dirigidas por Claudio Depirro; “Estela de madrugada” de Ricardo Halac (2003) y “La isla desierta” de Roberto Arlt (2003), ambas dirigidas por Graciela Serra. Actor de cine en los cortometrajes “Péndulo” de Marcelo Paz, “Alta Frecuencia” de Diego Matías Martínez y “Regalo” de Juliana Rodríguez. Y participó del largometraje “Habano y cigarrillos” de Diego Recalde. Se ha desempeñado también como asistente de dirección en “Minetti” de Thomas Benhard y en “El término”

Moraes actuando desde Florianópolis. La dirección estaba a cargo de Andre Luiz Antunes Netto Carreira (Brasil) y la asistencia de dirección de Mercedes Kreser (Buenos Aires)

La obra *Odiseo.com* trata sobre la vida de Ulises, un ejecutivo que viaja constantemente porque trabaja para una empresa internacional. Quien mantiene una relación marital con Laura que lo espera en Chile y una relación extra matrimonial con Elisa que vive en Florianópolis y también lo espera. Ambas se comunican con él casi todo el tiempo gracias a la posibilidad de conectar la realidad en una red telemática, a través de los programas informáticos como Skype, WhatsApp, Twitter y Facebook.

La performance tiene la particularidad de ser presentada al mismo tiempo en tres puntos geográficos distintos, es decir que sincronizaban los distintos husos horarios de cada país para conectarse vía internet e interactuar a tiempo real. En este sentido puede realizarse una analogía con la producción del happening *Simultáneo en simultáneo* que presentó Marta Minujin en los años sesenta donde también trabajó con la noción del tiempo, al filmar y reproducir esas filmaciones de manera simultánea en tres espacios geográficos diferentes.

Cabe aclarar que los creadores de *Odiseo.com* no manifestaron haberse inspirado en el Happening Simultáneo en simultáneo. Sino que partieron del trabajo de creación con los elementos que propician la telecomunicación en la sociedad actual, desde donde surge la necesidad de interactuar a través de los medios.

La idea fue favorecida porque brinda la posibilidad a cada actor de permanecer en una ubicación geográfica distante que coincidía con su domicilio real, porque la

---

de Rolando Pérez, ambas dirigidas por Carlos Ianni; y en “Juegos de Damas Cruels” de Alejandro Tantanian, dirigida por Claudio Depirro.

intercomunicación está garantizada por la conexión en red a través de los distintos dispositivos conectados a la web.

De los espacios propuestos para realizar la obra *Odiseo.com* solo dos tenían público. En Chile, aunque eventualmente por razones personales de Amalia Kassai sucede en Alemania, el espacio en el que se desarrollaba su acción es el interior de un departamento sin audiencia. Mientras que en Florianópolis el espacio escénico esta dado en la casa de la actriz con la presencia de espectadores. Y en Buenos Aires acontece en el sub suelo de la sala CELCIT (un espacio teatral no convencional) acondicionada para que los espectadores estén presentes.

El proyecto de realizar la teleperformance fue una iniciativa del CELCIT que contacta a los grupos de trabajo para comenzar la creación con los actores. Quienes accionaron comunicados vía telemática durante todo el proceso creativo. Comenzaron esbozando una estructura general sobre la red de relaciones que conectaba a cada actor y eligen las hazañas que relata la epopeya para crear un espectáculo que refleja la visión heroica del ciudadano contemporáneo. De este modo, seleccionan *La Odisea* de Homero y rescatan las peripecias que Odiseo atraviesa hasta volver a la ciudad de Ítaca para reunirse con su familia. Con el fin de proponerlo como tema constructivo, para develar la forma orgánica de comprender la realidad cotidiana y globalizada, que es experimentada por los ciudadanos latinoamericanos en los principios del siglo XXI.

El desarrollo del capitalismo guarda relación con el carácter monopólico del mismo, cuyo sistema mercantil favorece la acumulación de riqueza individual. En este sistema el sujeto contemporáneo está inmerso en una estructura de poder que lo excede, porque es ejercido mediante la dominación de las grandes corporaciones inversionistas. Consecuentemente el sujeto es obligado a pensar y actuar de manera que contribuya a favorecer esos intereses.

Ulises que se desempeña como empleado de una corporación internacional, es uno de los tantos agentes a los cuales se les encomienda la tarea de concretar acuerdos de expansión geográfica en el mercado internacional.

Las circunstancias laborales le propiciaron conocer nuevos lugares y también nuevos monstruos, entendidos como interlocutores metafóricos que se identifican con lo desconocido, lo anhelado y no experimentado que habita en el mundo inconsciente. Apelando a la “poética del monstruo”, que en términos de Dubatti (1999) confirma que el hombre percibe un orden de lo real sobre el cual no tiene dominio racional. *En Odiseo.com* Ulises se enfrenta a la imagen monstruosa de Elisa que en el intento de retenerlo a su lado, lo seduce con la tentación del amor eterno y la felicidad. El protagonista es un hombre solo luchando por conseguir su objetivo de volver a casa, junto a Laura y su hijo antes de que sea demasiado tarde.

La situación comprometida por la que atraviesa el protagonista funciona además como metáfora sobre la elección de vida que permite el sistema capitalista haciendo referencia a la antinomia: “alto nivel de vida”, mediante la adquisición de bienes materiales que garantizan el confort del ser humano. Respecto de la “mejor calidad de vida”, en términos de conseguir un bienestar físico y espiritual que garantice la armonía con el otro y con el entorno.

Carreira, Lepore, Moraes, Kassai y De la Parra, se inspiraron en el relato atemporal de la perseverancia de Ulises que representa al aventurero moderno, recorriendo lugares reales. El momento es extraído de la cita del CANTO V. ODISEO LLEGA A ESQUERIA DE LOS FEACIOS.

“Empezó a hablar Calipso, divina entre las diosas:

Hijo de Laertes, de linaje divino, Odiseo, rico en ardidés, ¿así que quieres marcharte enseguida a tu casa y a tu tierra patria? Vete enhorabuena. Pero si supieras cuántas tristezas te deparará el destino antes de que arribes a tu patria, te quedarías aquí

conmigo para guardar esta morada y serías inmortal por más deseoso que estuvieras de ver a tu esposa, a la que continuamente deseas todos los días. Yo en verdad me precio de no ser inferior a aquélla ni en el porte ni en el natural, que no conviene a las mortales jamás competir con las inmortales ni en porte ni en figura” (Homero; 2003:113)

La performance se desarrolla a partir del canto V donde Ulises enfrenta la gran tentación de dejar a su esposa e hijo para tener una relación apasionada y tranquila con Elisa. La misma funciona como disparadora en la indagación de las escenas que visualizan la relación de este triángulo amoroso.

Sobre el canto V seleccionan el momento en el cual la ninfa Calipso le ofrece al enamorado Odiseo (forma helenizada de Ulises) la inmortalidad y la felicidad eterna a cambio de que se quede a su lado.

Este momento es reelaborado y ampliado en la obra *Odiseo.com*. La misma se circunscribe al momento doloroso y confuso en el que Ulises tiene que elegir entre Elisa, que referencia a la ninfa y Laura, la esposa que lo espera en Chile. Con ambas mantiene una fluida telecomunicación que permite desarrollar la performance.

En la Odisea puede decirse que hay una lucha épica entre un hombre y las adversidades. Estos infortunios son generados por la relación que mantiene Odiseo con los distintos interlocutores con los que se encuentra en su viaje de regreso. Entre ellos se menciona a los humanos que lo aman y esperan su regreso. Los humanos que lo perjudican y desean perderlo. Y los seres extrahumanos que intentan tentarlo.

La actualización de las adversidades en *Odiseo.com* se manifiesta con la presencia de la esposa Laura, que lo espera en Chile. Mientras que los obstáculos que lo perjudican y lo tientan a la vez están condensados en Elisa, su amante, y en



la empresa que trabaja que le absorbe su tiempo y su vida, hasta consumir su alienación.

Ya avanzado el proceso creativo de la obra *Odiseo.com*, los artistas creyeron oportuno solicitar a Marco Antonio De la Parra que escribiera un monólogo para la esposa de Ulises, el protagonista. El monólogo que elaboró como trabajo de mesa individual por parte del dramaturgo, resultó ser muy extenso para la actriz. Por lo cual, Amalia Kassai decide disgregarlo e incluso en algunos momentos incorpora pasajes del poema *La Odisea* de Homero.

La actriz Amalia Kassai somete a una reelaboración el monólogo creado por Marco Antonio de la Parra y algunos fragmentos de *La Odisea* de Homero para acercar esas historias a su universo, una mujer que vive en la segunda década del siglo XXI esperando el regreso de su marido, quien por razones laborales viaja continuamente.

Ella vive sola con un hijo pequeño en Chile tentada por la propuesta de otros hombres que la pretenden como esposa.

Los viajes de Ulises en *Osideo.com* también funcionan como una reelaboración del viaje sin retorno que efectúa Odiseo en la *Odisea* de Homero. En este caso Ulises debe dejar a su mujer y su hijo para librar la batalla diaria de sobrevivir en este sistema capitalista. Así, en *Odiseo.com* el papel de los dioses se reemplaza por la hegemonía que el mercado ejerce sobre las políticas de Estado dominando el mundo globalizado.

Por lo cual, en los viajes obligados por la voluntad de los empresarios para los que oficiaba de agente de negocios, Ulises resulta, al igual que Odiseo, ser un prisionero de las obligaciones contraídas con los poderosos para garantizar el bienestar de su familia.

Los viajes de negocios lo llevan a Florianópolis donde se enamora de Elisa. Fue a partir de entonces preso también del amor de esta diosa, comparada con Calipso, la ninfa hermosa de *La Odisea* de Homero que retuvo al héroe con sus encantos.

En *La Odisea* la ninfa, por pedido de Zeus deja en libertad a Odiseo para que regrese con su familia. Del mismo modo Elisa a pedido de su psicoanalista, que se ha convertido en su nueva pareja, deja en libertad a Ulises y le sugiere que regrese con su esposa, argumentando que ella no lo va a esperar. Elisa dice: -“(...) Yo no soy Penélope”. Ulises en el afán de tenerlo todo se resiste a tal decisión, aun sabiendo que tiene que regresar con Laura y su hijo, no quiere perder a Elisa. Sabe que aunque Laura está cansada de esperarlo y le deja ver que tiene varios pretendientes que disputaban su amor, ella, al igual que Penélope en *La Odisea*, siempre lo espera. Ulises no quiere perder la posición que tiene en la empresa para la cual trabajaba. No quiere tener un nivel de vida más bajo, aunque ello significa una mejor calidad de vida con su familia.

Para concluir diremos que *Odiseo.com* se apropia del texto de Homero a través de situaciones contemporáneas, donde Ulises, el protagonista de *La Odisea* de Homero, se convierte en la metáfora sobre la nueva forma que el hombre tiene de estar en la realidad, de habitar el mundo interconectado en el siglo XXI.



Figura: “Odiseo.com” de Marco Antonio de la Parra. Actriz Milena Moraes.

*Odiseo.com* fue visionada la versión de Buenos Aires en el subsuelo del espacio CELCIT, ubicado en la calle Moreno 431 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Allí el espacio del sótano está ambientado como una habitación de hotel. Los espectadores se encuentran distribuidos en filas de sillas dispuestas en tres laterales del espacio rectangular, por lo cual se pudo observar la escena y al mismo tiempo la expresión de los otros espectadores en el caso de que quedaran enfrentados.

Los elementos que se encuentran en la escena corresponden al mobiliario de un hotel: un somier de dos plazas con ropa de cama blanca, una mesa ratona negra, una silla, un frigo bar, un televisor de cincuenta pulgadas colgado de la pared sobre el lado en el que no hay espectadores, una valija y una Tablet. Cuando la función comienza el público está ubicado en sus lugares y el protagonista, Ulises, acostado en la cama, totalmente desnudo, cubierto en parte con las sábanas y una almohada.

Al resto del elenco, Elisa y Laura, se las percibe a través de su imagen virtual en conexión por Skype que se proyecta en distintas pantallas, tales como el televisor LED y la Tablet de Ulises, según lo afirma el protagonista Juan Lepore a Télam:

“Cumplimos el sueño de trabajar con gente que está lejos, por ejemplo la actriz chilena (Amalia Kassai) ahora está en Berlín, mientras que a la brasileña Milena Moraes no la conozco personalmente e igual contamos la historia de los tres actores quienes se van relacionando en diferentes momentos, yo trabajo desde un espacio teatral, pero los otros dos son departamentos, con baño, cocina y las cosas de una casa” (S/N. 09/03/2015. "Odiseo.com" incorpora la tecnología al teatro. Télam)

El trabajo experimental que supone interactuar con actrices que no están presentes en el espacio actual constituye un desafío importante. Cuando el actor presente en la obra, en este caso Ulises, se relaciona con la imagen digital de la acción poética de la actriz Moraes, esta interactuando con la reproducción de la actriz

y no con ella. La reproducción de una obra de arte, dice Benjamin (1989) y en este caso la reproducción de la acción poética la actriz pierde su aura o la atrofia. Es decir que, entre otras características, la imagen digital “carece de autenticidad en tanto es una copia de la acción original” (.24)

En este sentido la imagen de la acción de la actriz es copia del original y se desvinculada de su unicidad. Benjamin explica que la “unicidad de la obra de arte se identifica con su ensamblamiento en el contexto de la tradición” (Ibíd.:25) La actriz acciona desde su subjetividad en relación a las particularidades del contexto cultural y escénico, en el aquí y ahora, produciendo una acción única que es captada y sintetizada para ser reproducida en otro espacio. Esa reproducción de la imagen digital esta emancipada de la función ritual donde surgió la acción original de la actriz.

Simultáneamente la imagen digital de la acción poética es creada para responder a las funciones que le confiere el valor exhibitivo y admite su reproductibilidad (Ibíd.:27) Es decir que esta imagen digital de la acción de la actriz cumple la función de ser exhibida, pero además puede ser manipulada y multiplicada, incluso a nivel masivo y con cierta fugacidad.

El actor presente de manera actual en la escena teatral está solo y recibe una respuesta y /o estímulo de carácter virtual. El cual será percibido por los sentidos visuales y auditivos y le bastará para reaccionar conforme a lo que experimenta de manera individual, es lo que Ascott denomina Cibercepción (2003). Debido a que existen distintos signos que hacen a la relación de diálogo y son emitidos, una vez que han sido captados o sintetizados por el proceso de reconfiguración tecnológica.

El mecanismo que le posibilita al actor interactuar con otro performer virtual está garantizado por el flujo constante de información, porque este flujo provee las funciones electrónicas a través de diversos dispositivos que los interconectan, transformando la relación entre conciencia individual y mundo material en un

entorno que contiene el cuerpo físico del actor. Mientras que el cuerpo del artista sigue un patrón lineal, la mente opera de forma asociativa. Los actores concretizan esa relación de ambigüedad al considerar la virtualidad como un campo en sí mismo, donde la realidad conectada en red crea una conectividad universal no lineal, caracterizada por ser deliberadamente asociativa y aleatoria.

La estructura no lineal de la performance le otorga a Ulises, Laura y Elisa la capacidad de estar presentes en distintos espacios, de distintas maneras y simultáneamente. En el caso de Buenos Aires el espectáculo comienza a las 21hs, en Florianópolis a las 22hs y en Alemania a las 01hs.

La telepresencia permite llevar la imagen del cuerpo de Laura, de Elisa y de Ulises a otro entorno, sin necesidad de estar físicamente presente en un lugar para afectar la percepción del actor que está en ese mismo espacio físico, porque la presencia virtual del cuerpo en el otro lugar, es captada gracias a la percepción que se manifiesta a través de la memoria.

Por ejemplo en el momento en que Elisa está recostada en su habitación manteniendo una comunicación vía Skype con Ulises y se masturba. Ella lo hace porque sabe que Ulises la está observando a través de la pantalla. Si bien es Elisa quien pide a Ulises que le muestre sus genitales y que se los toque de manera erótica para ser estimulada sexualmente, ella reacciona masturbándose a sabiendas que él puede verla porque existe entre ellos una videollamada. Porque ella le habla y él responde y, en consecuencia, ambos son conscientes de lo que está sucediendo.

Porque ella se ubica de una determinada manera frente a la cámara de su computadora para que pueda ser observada, hasta elige qué parte de su cuerpo y cómo mostrarla. Y finalmente porque en el dispositivo que utilizaba Ulises todos los espectadores podían apreciar junto con él, la escena que sucedía en vivo en el otro espacio: un departamento en Florianópolis.

Desde el punto de vista del actor, la obra ocurre dentro de la mente de cada artista porque su conciencia se expande con las imágenes digitales periféricas que irrumpen el espacio escénico actual e interaccionan entre Buenos Aires, Florianópolis y Berlín. Los actores inmersos en esta conciencia expandida, atraviesan la experiencia subjetiva de habitar un espacio envolvente donde se desdibujan los límites entre lo externo e interno, entre la presencia y la corporeidad, entre la realidad virtual y la realidad actual.

Por lo expuesto se afirma que la obra *Odisseo.com* funciona desde la lógica de la telepresencia, donde la acción de un actor repercute en otro espacio al mismo tiempo, generando tanto reacciones del teleperformer como efectos sensoriales en la percepción del observador. La particularidad de accionar en un espacio físico y poder incidir en otro espacio físico distante supone la desterritorialización del sujeto, que transgrede las fronteras de los territorios habitados cotidianamente.

Las relaciones que se establecen entre ambos espacios son llevadas a cabo a través de la conectividad que propician las redes de telecomunicación. La misma reduce la sensación de distancia entre ellos, pero al mismo tiempo requiere de un abandono de las referencias como los signos, gestos y la noción de energía que están supeditadas a la idea del aquí y ahora en el trabajo del actor, sobre las relaciones interpersonales. En este sentido, los actores pueden experimentar una percepción diferida, si se piensa en términos de acción y reacción espontánea, atendiendo a los imponderables cortes o retrasos del flujo de información que propicia la red.

La relación que se establece entre los actores está absolutamente mediada por los recursos de la telecomunicación y cada uno de ellos percibe al otro a través de estímulos digitales parcializados. Por esa razón el actor debe posicionarse de manera consciente para accionar dentro de un entorno que excede su capacidad física y repercute en otro entorno.

La situación mencionada concuerda con la idea de Grau (2003) sobre la telepresencia donde converge la vida artificial, con la telepercepción, o simulación de realidades a través de la fusión de visiones con imágenes virtuales de mundos infinitos. Y con la definición de teleacción, efectuada por la transformación del yo en datos digitales. Desde este punto de vista *Odiseo.com* ofrece una vista no-física del sujeto al proyectar la imagen del cuerpo del actor en la escena teatral, porque su apariencia se materializa a través de una imagen de luz que puede definirse como un objeto.

Al mismo tiempo, el actor experimenta un espacio expandido que le requiere tener en consideración todos los efectos que produce su acción, en todos los lugares donde se proyecta de manera simultánea.

Es posible que el actor posea la plena conciencia sobre los efectos que provoque su accionar en los diferentes espacios geográficos, porque el artista experimenta un estado expandido de su percepción. Esta manera de manifestarse en los tres espacios a la vez, puede diferenciarse según Grau (2003) por las siguientes características:

- “En la ubicación espacio-temporal determinada por la posición del cuerpo del usuario”. Es decir en el espacio escénico actual. Se menciona el subsuelo del espacio teatral CELCIT en la ciudad de Buenos Aires, Argentina.
- “En el espacio de la imagen virtual simulada y distinguida por la telepercepción”. Ejemplificado a través de la reacción de la actriz Milena cuando observa en la pantalla de su ordenador la imagen virtual de Ulises.
- “En el lugar en el que el avatar está situado por medio de la teleacción” (.285) Demostrado en la imagen virtual del actor Juan Lepore/Ulises que se materializa en la pantalla del ordenador de Milena en su departamento de la ciudad de Florianópolis, Brasil y en la pantalla de la computadora de Laura, en Alemania.



La plena conciencia de habitar los tres lugares guarda relación con la interacción tecnológica que existe entre los actores y la respuesta también mediatizada. Cada actor se siente presente en los espacios donde se materializa su imagen virtual. Es por ello que la no conectividad causada por un problema técnico o por decisión de bloquear la llamada implica anular al usuario o silenciar al actor. Consecuentemente la interrupción de la comunicación significa la ausencia porque anula la posibilidad de accionar a través de la imagen virtual.

El tema de la ausencia/ presencia se hace explícito en algunos extractos del texto dramático producido por los actores de Odiseo.com generados a partir de improvisaciones, que hicieron referencia al monologo creado por Marco Antonio de la Parra:

“Laura: - (...) Tu desconexión en pantalla me extingue. No debiste haber tenido hijos...

Ulises: - Hablamos cuando vuelva a casa, en Santiago.

Laura:- No sé si quiero hablar. Si no fuera por esta máquina se me habría olvidado tu cara” (.5)

Laura deja en claro que la relación se sostiene a través de la conexión vía Skype y que solo por la decisión que toma Ulises al desconectarse ella desaparece. Es decir que la presencia virtual de Laura se extingue, aun cuando esa acción va en contra de su voluntad de querer permanecer mediante la virtualidad. Sin embargo Laura reconoce que es ella la que mantiene la presencia de Ulises, visitando las fotografías digitales que almacena en su computadora.

Mientras que Ulises vive viajando, y aunque físicamente se encuentra en Buenos Aires, su imagen virtual se materializa en el pensamiento de Laura y en las capturas digitales que lo hacen permanecer con su esposa.



Figura : “Odiseo.com” de Marco Antonio de la Parra. Actiz Amalia Kassai.

Las relaciones interpersonales que se presentan en la performance se caracterizan por estar mediadas por las imágenes digitales, y en este sentido, la escena excede las clasificaciones elaboradas para entender la existencia del teatro, establecida por la necesidad de un encuentro real y actual entre los hombres, un sujeto que accione y otro que especte, que observe y consume el hecho teatral. “El convivio es un paradigma de las relaciones humanas que determinan diferentes formas de lo artístico”, afirma Dubatti (2014: 125).

Una obra teatral donde existen los cuerpos presentes y que permite también la existencia de mediación tecnológica, se opone a la relación de convivio. Es decir que no se puede clasificar como convivio a una relación que se da entre un actor y el mensaje de texto o WhatsApp que recibe en su celular, como tampoco se puede denominar convivio a la relación que se establece a través de una videoconferencia o videollamada.

Este tipo de relación, de diálogo entre el cuerpo del actor actual en escena y una telepresencia puede enmarcarse dentro de los parámetros que definen al tecnovivio.

La experiencia mencionada supone que existe un cuerpo vivo y presente en la escena teatral, el actor, que interactúa con la imagen de un cuerpo ausente en el espacio escénico, pero que en el caso de la telepresencia está presente en otro punto geográfico.

*Odiseo.com* se enmarca dentro de la conceptualización del tecnovivio interactivo que propuso Dubatti (2014) al definir el “Tecnovivio según la relación del hombre con la máquina en: Tecnovivio interactivo, la relación entre un hombre-máquina-otro hombre y Tecnovivio monoactivo, la relación entre un hombre-máquina” (.125).

El tecnovivio interactivo admite entonces una relación bidireccional, es decir que existe el dispositivo tecnológico que propicia una intercomunicación entre dos o más personas y que no se puede prescindir de la presencia de ellas.

De este modo en *Odiseo.com* se establece una intercomunicación digital entre los tres actores, todos presentes en un espacio actual específico donde tiene lugar la escenificación pero a la vez distante de los otros actores.

Por ejemplo, la presencia virtual de Elisa y Laura corresponde a la presentación de un avatar, cuya imagen es captada por la cámara web visible que se proyecta en la pantalla de la Tablet y del televisor. Estos dispositivos conforman la escenografía del espacio teatral o escénico habitado por Ulises. A través de los cuales el protagonista trabaja con la virtualidad, del mismo modo los otros actores lo hacen con su imagen virtual.

Es importante aclarar que *Odiseo.com* se considera una obra teatral porque en el espacio de Buenos Aires y Florianópolis se efectúa con público, es decir que en

ambos espacios se produce un acontecimiento convivial creado por la interacción de los artistas, los técnicos y los espectadores que, de cuerpo presente, generan una experiencia convivial, es decir, asentada en un tiempo y espacio específico que mediada por las particularidades de la cultura viviente genera un espacio de subjetividad grupal (Dubatti: 2012). Mientras que en términos de interacción entre los actores, corresponde en todos los casos a la clasificación de tecnovivio interactivo porque los actores nunca se encuentran físicamente. Se puede citar el caso extremo de los actores Lepore y Kassai (Ulises y Laura) que jamás se vieron en persona, aun en el momento de creación de la teleperformance. Mientras que con Moraes y el Director Andre Luiz Antunes Netto Carreira se concretaron encuentros en Buenos Aires.

En *Odiseo.com* el espacio escénico se articula con el accionar del personal técnico que logra un papel protagónico en la escena, como un actor más en el mismo nivel y con la misma importancia para manipular la imagen digital del actor y así modificar la comunicación entre ambos actores, el actual y el virtual. El técnico que regula la conectividad permite que el avatar del actor se visibilice en una o múltiples pantallas.

El avatar tiene la particularidad de ser un ente animado, porque funciona como la extensión del cuerpo actual de cada actor. En este nuevo espacio los actores trabajan con doble virtualidad, la suya como imagen de luz que se proyecta en otro punto geográfico y la del otro que es percibida en el espacio físico actual. En este sentido se considera que los artistas viven una constante performatividad, porque accionan permanentemente reactualizándose en ambos espacios.

Cuando el actor crea a partir de estos medios interactuando con la virtualidad, inmerso en la performatividad, desarrolla una capacidad creativa diferente.

En *Odiseo.com* la presencia del recurso tecnológico ocupa un lugar principal porque funciona como partener del actor presente en escena, ya que se hace presente

en función a la acción poética del actor. Es una experiencia donde el cuerpo se desdobra en extensiones virtuales (Santaella; 2007) cuando la imagen del actor se proyecta en otro espacio geográfico e interactúa en escena con otro actor que tiene presencia virtual.

Las clasificaciones que se desprenden del concepto que Santaella (2007) elaboró sobre la antropomorfia (.4) para definir al cuerpo digital en tanto espacio a ser habitado y desde el cual se puede operar y/o modificar el entorno a través de acciones que proponen los estados mentales, se distingue la cuarta clasificación porque se refiere al “cuerpo en la telepresencia, tecnología que permite que los cuerpos situados remotamente puedan recibir un feedback sensorial como si estuviesen realmente en la locación remota” (.4)

Los cuerpos de los tres actores están conectados a la red de manera permanente con el objeto de mantener la interacción entre ellos y reaccionar a los estímulos, como si compartieran el mismo espacio escénico. La figura del actor y su virtualidad se considera desde la perspectiva del Cyborg, porque al ser constituido por un organismo y una máquina puede vivir en mundos indeterminados entre lo artificial y lo natural (Como se cita en Haraway, 1995)

Consecuentemente las imágenes digitales de Ulises, Elisa y Laura que se proyectan en la pantalla de los distintos soportes electrónicos son consideradas organismos cibernéticos configurados por las funciones de una máquina, pero al mismo tiempo son el producto de una materia viva materializada en la acción del actor en la escena.

Los tres actores que interactúan en la escena tecnologizada son definidos como Cyborg, porque habitan tanto un cuerpo físico y actual que acciona en el espacio escénico, como el mundo virtual que interactúa en un espacio remoto. La sensación de presencia en el mundo virtual requiere que el actor genere un estado

mental continuo, que le permita comprender la lógica de la virtualidad y accionar dentro de ese espacio.

Las acciones mencionadas se realizan mediante la actividad intelectual del actor que se desdobra en los dos espacios escénicos, actual y virtual, y que produce una expansión de la teatralidad.

De esta manera, la experiencia de teleperformance propone un trabajo desde la actuación, con una metodología diferente a la empleada tradicionalmente porque la escena ha sido modificada por los estímulos que generaron los recursos tecnológicos con los que interactúa el actor en la escena.

Una de las modificaciones en la composición de la nueva escena, es generada por la resignificación de los estilos que hacen a la historia del quehacer teatral y con ellos la manera de abordarlos. Es decir que se emplean de manera más o menos consciente distintas técnicas de actuación o algunos procedimientos de las mismas. Esto permite relacionarlas con el estilo de teatro posdramático, porque supone la transgresión del teatro dramático y, en este caso, es aplicable desde el concepto mismo de performance como una obra espontánea, efímera y en continua construcción. Desde su creación, la teleperformance *Odiseo.com* es concebida como inacabada porque queda supeditada a las circunstancias de la conexión telemática, que se construye continuamente y cuestiona, cada vez, el lenguaje contenido en el texto que se fue construyendo.

Al igual que la escena posdramática se neutraliza la centralidad que la palabra ocupó en el teatro dramático, debido a que el discurso es generado por las imágenes digitales que se proyectan en los diferentes soportes y que en su conjunto constituyen un lenguaje. Las imágenes se incorporan mediante el procedimiento de la fragmentación del discurso, conformando un microsistema funcional al nuevo estilo que cuestiona las ideas de unidad, totalidad, jerarquización o coherencia.

En el texto *Teatro posdramático* en el apartado que se refiere al cuerpo Lehmann (2013) propone pensar la idea de fragmentación del cuerpo en la representación. Esta idea es entendida por la acción de mostrar los fragmentos del mismo cuerpo a través de la proyección de su imagen en pantallas ubicadas en distintos puntos del espacio escénico.

La propuesta estética lograda a través de la utilización de esas pantallas virtuales genera la disgregación del cuerpo físico, que se percibe fragmentado en los distintos puntos del espacio escénico. Al mismo tiempo que expone la falta de inserción en el propio cuerpo, provocando un efecto perceptual de dispersión de la percepción sensorial individual.

Cuando el actor habita el cuerpo que se reproduce de manera fragmentada en distintos espacios, experimenta la sensación de dispersión y expansión de la propia conciencia sobre su presencia física.



Figura: “Odiseo.com” de Marco Antonio de la Parra. Actores Juan Lepore y Milena Moraes.

En la obra *Odiseo.com* frente a las múltiples pantallas que proyectan la imagen de las actrices, la presencia escénica del actor Juan Lepore/Ulises recupera la acción espontánea, vívida, que garantiza la sensación de realidad inmediata y previa a los procesos de intelectualización y abstracción que atravesaron las presencias virtuales.

Así mismo, la presencia escénica de Ulises y Elisa se expande a kilómetros de distancia geográfica mediante la proyección de su imagen virtual a tiempo real, en ese otro espacio escénico.

Respecto de la figura del actor se cita a Mauro (2011) cuando propone pensar al actor como sujeto que funda nuevos universos. Esta situación es creada porque un actor se posiciona como actor ante la mirada de otro, en un espacio tiempo específico. La situación de actuación se establece entre dos sujetos se relacionen en el mismo espacio físico.

En la obra en cuestión, *Odiseo.com* existe un actor que se encuentra presente en la escena más allá de posicionarse como actor y accionar para ser visto, el hecho particular que consuma la teatralidad es la presencia del espectador en la misma sala teatral (De Marinis: 1997)

No puede negarse la existencia de un actor o actriz que es percibida mediante la proyección en la pantalla del televisor LED de la habitación del hotel o en la pantalla de una notebook, pero si el público no está presente, considerado un componente fundamental en la creación del hecho común y convivial, no puede decirse que exista el teatro. Este caso se observa en las intervenciones de Laura, la esposa de Ulises, de quien solo se proyecta su imagen en las escenas de Buenos Aires y Florianópolis, en su espacio de trabajo no hay público, ni técnicos, ella se encuentra sola frente a la cámara web de su computadora. Con respecto a su acción, no se produce el convivio.



En la teleperformance estudiada los actores Juan Lepore y Milena Moraes coexisten en dos ambientes, el actual y el virtual. Mientras que el primer estado de presencia consume el hecho convivial del teatro. El segundo estado en imagen virtual, es considerado un avatar porque es producto de la extensión del mismo cuerpo actual y permite ser manipulado a tiempo real.

El actor desarrolla en esta experiencia una conciencia diferida, porque habita su cuerpo físico actual y extiende esa sensación de presencia a su avatar, compuesto por la proyección de su imagen virtual distribuida en distintos soportes ubicados dentro del espacio escénico.

La cuestión particular sobre la conciencia diferida del actor se refiere al plano mental del sujeto, quien se predispone de un modo distinto al estado mental adoptado para el desarrollo del teatro dramático. Se produce en el actor un desdoblamiento de la atención cuando suman un espacio diferente y virtual. Tal afirmación invita a reflexionar sobre la propuesta de Olhagaray cuando establece una analogía con el modo de comportamiento que supone la banda de Moebius. Se propone entonces pensar el accionar del actor como el recorrido de la cinta donde cada curva corresponde a una de las realidades: actual y virtual.

En *Odiseo.com* los tres artistas accionan desde la lógica de la banda de Moebius, porque todos tienen en consideración la repercusión de su acción actual en la telepresencia de su avatar. Lo cual los lleva a modificar su conducta desde el momento en que comienza a desarrollarse la teleperformance.

La supraterritorialidad de la teleperformance determina la desterritorialización del cuerpo del actor. Interpretando a Warwik Coen en el sentido de percibir la capacidad de transgredir las fronteras del propio cuerpo presente y habitar un espacio distinto. El nuevo lugar contiene objetos con cualidades y características diferentes, que se manifiestan según la voluntad que el actor muestra a través de su movimiento corporal ubicado en un punto geográfico distante.

De modo tal que el avatar, cual imagen virtual del cuerpo actual presenta una visión fragmentada de dicha realidad distante, haciendo referencia a la imposibilidad que tiene el recurso tecnológico de aprehender la realidad actual en su complejidad.

La relación que ejerce la figura del artista al manipular su avatar, requiere una profunda concentración, ya que el actor necesita dominar una conciencia diferida sobre su corporeidad por variadas razones. Una de ellas es que el avatar no posee una apariencia de tamaño estandarizada porque puede ser preestablecida por los técnicos y el director de escena, incluso por el mismo actor; Es factible la mutabilidad extrema de la imagen digital porque no se rige por las mismas leyes que la imagen del cuerpo actual; La atención del actor es consciente de percibir su cuerpo actual y al moverlo tiene que ser consciente también de habitar el espacio virtual, aun sin percibirlo desde el órgano de la piel. Por lo cual puede decirse que el actor permanece conscientemente en ambos espacios, actual y virtual, de manera simultánea.

La expansión de la conciencia del actor modifica también la dinámica de trabajo en el espacio escénico. El recorrido que el performer efectúa de manera espontánea, debe ser coartado y direccionado hacia la cámara video filmadora que capta su imagen y la teletransporta a otro espacio escénico sin perder la cualidad poética.

Consecuentemente se produce una fragmentación en el trabajo del actor desde el abordaje de técnicas de actuación empleadas para construir la teleperformance.

Al respecto el actor Juan Lepore comenta la existencia sobre marcaciones precisas desde la dirección de *Odiseo.com* a cargo de Andre Luiz Antunes Netto Carreira, durante el proceso creativo de la teleperformance:

“(...) una dirección de fotografía capaz de cambiar según dónde ubicamos el ipad, entre las marcaciones del director puedes escuchar: 'quiero que en este momento te

acerques tanto al aparato que sólo podamos ver tu boca o tu ojo', son las decisiones del director (...)" (S/N. 09/03/2015. "Odiseo.com" incorpora la tecnología al teatro. Télam)

El artista está condicionado por las marcaciones del director, al estilo coreográfico o dirección de fotografía atendiendo al espacio que se requiere ocupar en un momento preciso de efectuar la teletransmisión.

Es por ello que la presencia del dispositivo fílmico requiere que el actor efectúe el mismo trabajo que en cine, donde se contemplan los límites del plano y lo que la cámara va a comunicar, de modo tal que el actor pueda ubicarse en el centro de atención para lograr que su información sea registrada y transmitida con efectividad.

En la imagen capturada por la cámara filmadora la emoción transmitida depende más de los gestos y los silencios que de las palabras enunciadas, lo cual otorga importancia a la intuición del actor e impide que el pensamiento controle las reacciones físicas.

La característica fragmentaria que presenta la actuación frente a cámara determina que el actor tiene que adaptar la amplitud de sus movimientos al tamaño del plano que captura la cámara. Para lo cual se utilizan marcas que indican las posiciones del espacio escénico donde debe ubicarse el actor en el momento de decir o hacer determinada acción, para ser captado correctamente. La importancia de las marcas tiene que ver con el encuadre y con el enfoque sobre el tamaño y la profundidad de campo de la toma solicitada por el director. En el caso de que la cámara realice un movimiento siguiendo el recorrido del actor, este debe actuar con naturalidad pero a un ritmo más lento que el habitual.



Figura: “Odiseo.com” de Marco Antonio de la Parra. Actor Juan Lepore.

La distinción que se destaca entre la actuación teatral y la actuación frente a cámara, es la intensidad de la acción expresiva del actor que necesariamente se corresponde con el tamaño del plano sea general, americano, medio, corto o primer plano. El actor debe aprender la manera de comunicar mejor la emoción ampliando o disminuyendo la intensidad de la misma en cada acción.

Por ejemplo cuando el actor sabe que los planos son angulares que utilizan objetivos de número bajo y la imagen se distorsiona en los laterales del cuadro, intenta ubicarse en el centro de la toma y no se preocupa por los el detalle de la emoción en el gesto facial porque la lente capta una imagen amplia del campo.

En un plano americano el actor puede escoger signos en su cuerpo con los cuales comunicaba distintos estados de ánimo. Mientras que en el plano medio, el actor necesita emplear una expresión sutil siguiendo la estética del realismo.

Cuando se filma un plano corto, el actor necesita ralentizar y corregir los movimientos acotándolos hacia la parte superior del cuerpo. La mayor concentración del actor es requerida al filmar un primer plano, porque necesita transmitir sutilmente la emoción con la expresividad de todo su rostro. Allí no se debe buscar un efecto sino vivir la emoción en el aquí y ahora reaccionando a los estímulos internos.

De este modo se demuestra que los condicionamientos generados por la marcación del Director Carreira respecto de la presencia de la cámara filmadora, no modifican la utilización de las técnicas de actuación incorporadas por Juan Lepore en esta experiencia artística. Sino que las indicaciones sobre ocupar un espacio físico determinado generan en primera instancia, un lapsus en el desarrollo de la acción, una fragmentación que requiere luego ser incorporado a la organicidad escénica.

Respecto de la técnica de actuación empleada, el director Andre Luiz Antunes Netto Carreira ha manifestado en una comunicación personal el 3 de Agosto de 2018,<sup>30</sup> que trabaja desde el teatro de intensidades que se puede observar en los distintos momentos del desarrollo de la teleperformance. Considerando en primer lugar que se fundamenta en la experiencia de creación colectiva donde los actores trabajan de manera conjunta con el dramaturgo De la Parra, el director Carreira y la asistente Kreser para crear un espectáculo inspirados en *La Odisea* de Homero y en la relación que establece el sujeto contemporáneo con la virtualidad y, desde esa perspectiva, el tipo de relación que propicia la interconectividad.

---

<sup>30</sup> Oír en <https://sites.google.com/site/elactorenlarealidadvirtual/>

La segunda consideración se establece en el paralelismo que existe sobre el modo de funcionamiento del teatro de intensidades, fragmentado y descentrado, respecto del funcionamiento del espacio virtual que también propicia experiencias fragmentadas y descentradas, es decir la discontinuidad de la narratividad. Los espacios de interconectividad son momentos breves que muestran vistas parciales, fragmentadas o simplificadas, de la realidad y por ello necesitan estar cargados de una gran intensidad. Mientras que la tercera consideración es abordada por el actor desde “la manera de estar” en la escena, improvisando la situación a partir de la intensidad del estado generado en la interacción virtual con los otros actores. Mediante un léxico directo y corriente los actores instalan la polémica sobre las relaciones de pareja en un mundo híper conectado y tecnologizado. La intensidad del estado se logra a través de la vivencia de la situación, que evoca el relato de recuerdos y anécdotas sobre momentos de encuentro entre los protagonistas.

La presencia escénica del cuerpo de Juan Lepore en la puesta en escena de Buenos Aires, como la acción de Milena Moraes en la escena de Florianópolis, se enmarcaron dentro de la definición que Dubatti (2011) efectúa sobre la poiésis, porque son comprendidas como la existencia del cuerpo poético presente en un espacio geográfico, que es compartido con una audiencia que los especta y consume la experiencia de multiplicación recíproca de las acciones conviviales, sometidas a las leyes de la cultura viviente.

Mientras que la manifestación espectral del avatar de cada actor no genera ficción ya que carece de autonomía. El avatar es una extensión del cuerpo poético del actor actual, quien si cumple la función ontológica y posee autonomía de acción y determinación.

Los actores Juan, Milena y Amalia tienen plena conciencia de su presencia en los diferentes niveles ontológicos que se han mencionados hasta el momento: El cuerpo natural-social en el relato de la presencia, dado por la percepción del actor actual; El cuerpo afectado en el relato, es decir el cuerpo del actor; El cuerpo poético

en el relato de la poesía (2014:188) es el cuerpo del actor actual que acciona produciendo poiésis; El cuerpo duplicado en el relato de la telepresencia, generado por el avatar que materializa la imagen virtual del cuerpo poético del actor en escena.

El análisis formulado en este apartado contribuye al desarrollo del trabajo porque permite identificar los rasgos que caracterizan a una teleperformance, entendiendo que es un evento generado por la telepresencia, de carácter multidisciplinar que se aborda desde la noción de teatro posdramático y tecnovivio, desde los conceptos de telenoia y cibercepción, y desde la definición de cyborg y avatar. Este conjunto de concepciones permiten analizar el fenómeno en su complejidad.

## **Conclusiones**

El estudio de los casos presentado en el presente capítulo permite visualizar un cambio en la situación artística de las artes escénicas tandilenses en el marco de las producciones del teatro universitario, ya que desde el año 2006 los grupos produjeron distintas obras teatrales apostando al trabajo con la presencia de recursos tecnológicos, pero que no han sido empleados como parte fundamental en la creación del espectáculo. Esta ausencia de experimentación con el recurso tecnológico sucede porque son incorporados durante las últimas semanas del plan de producción de la obra. Como resultado la tecnología queda supeditada a la propuesta estética de la puesta en escena y suple generalmente elementos del campo escenográfico mediante la proyección de fotografías y de videograbaciones.

Se enmarca dentro de la definición de tecnoescena al ritual Latido-sentido, porque responde a la estética de los nuevos medios que trasciende la visión usual sobre las artes e incorpora el recurso tecnológico como un aspecto fundamental para el desarrollo del mismo. En esta propuesta se problematiza la conciencia del cuerpo en la contemporaneidad. Trabajando con el sonido interno del cuerpo que es

exteriorizado por medios tecnológicos para que sea audible y evoque ese latir interior de cada ser. El accionar conjunto de los sonidos opuestos en interioridad-exteriorización provee los elementos indispensables de este ritual, que pretende generar en los participantes nuevos interrogantes que propicien la elaboración de otros discursos.

Desde la perspectiva de la interacción inteligente Spam es considerada una obra de teatro inmersivo, porque se observa un tipo de estructura que fue diseñada para involucrar al espectador en la búsqueda personal del protagonista que, mediante una serie de sucesos inconexos, intenta reconstruir parte de su historia. Además, la puesta en escena esta intervenida con estímulos audiovisuales producidos con recursos tecnológicos, como imágenes y narraciones que aparecen de manera fragmentada y constante, cautivando al espectador (Santaella: 2010) en un estado inmersivo.

La obra Spam corresponde al orden de lo posdramático porque no respeta el orden de una historia como totalidad, sino que habla de varios temas a la vez. En la obra se produce una transgresión de los métodos de actuación empleados para el teatro dramático, porque el performer “El performer, a diferencia del actor, no interpreta un papel, sino que actúa en su propio nombre” (Pavis: 2000; Kozak: 2012) Es decir que no remite a una persona verdadera recreando entornos e historias previas y circunstancias dadas, no recrea una imitación de algún sujeto conocido, sino que emplea elementos aislados.

En palabras de Bartís (2003) será la acción de ejecutarse, ya que el actor es sujeto y objeto de la actuación, sin representación. Identificado con el teatro de intensidades, que trabaja sobre “una manera de estar” respetando el tiempo de las intensidades y no el cronológico. Esta técnica se manifiesta durante toda la performance que, con el calendario estallado, le plantea al actor la posibilidad de actuar dentro de una estructura rizomática. Asimismo cada día o escena es abordado por el actor desde “la manera de estar” en la escena, improvisando la situación a partir de la intensidad del estado generado.



Otro legado de Ricardo Bartis que recupera Rafael Spregelburd, es considerar que “(...) la instancia del ensayo es la más importante y quiere que esa instancia se alargue eternamente. Que estrenar es simplemente invitar a ese público a que se sume al ensayo”. Desde el teatro de intensidades se concibe al ensayo como un espacio de creación, donde suceden hechos reales y por lo tanto se vivencian las acciones que surgen de la improvisación.

La particularidad del medio en el que se expresa este performer en relación a los recursos tecnológicos, es considerada a partir de la definición de Haraway (1995) respecto del cyborg. En el espectáculo Spam, se aprecia la presencia de lo cyborg o el ciber cuerpo (Santaella; 2010:190) en los momentos en que se materializa una imagen digital del performer, tanto del que está presente, como del que está ausente en escena.

Odiseo.com también es una obra posdramática porque es aplicable desde el concepto mismo de performance como una obra espontánea, efímera y en continua construcción. La cual neutraliza la centralidad de la palabra y genera un discurso mediante el conjunto de las imágenes digitales proyectadas en las distintas pantallas.

La imagen proyectada en las pantallas genera la disgregación del cuerpo físico (Lhemann: 2013) que, siguiendo a Lepage define al actor como cyborg, al mismo tiempo que provoca un efecto perceptual de dispersión sensorial individual, llamado cibercepción (Ascott: 2003) donde el sujeto puede experimentar la expansión espacial en el nivel cognitivo.

Los actores inmersos en esta conciencia expandida, atraviesan la experiencia subjetiva de habitar un espacio envolvente donde se desdibujan los límites entre lo externo e interno, entre la presencia y la corporeidad, entre la realidad virtual y la realidad actual.

Los actores trabajan desde el teatro de estados o intensidades (Ure: 2003; Bartis: 2003) ya que es una experiencia de creación colectiva que comparte la estructura de funcionamiento con el espacio virtual, que mediante la fragmentación y el descentramiento instala una narrativa de la discontinuidad. Y, desde el abordaje del actor, que a partir de la intensidad del estado generado en la interacción virtual con los otros actores, improvisa la situación de la escena.

Desde la perspectiva de Jorge Dubatti (2014) la obra *Odiseo.com* puede entenderse como un tecnovivio interactivo. Fundada en la situación en la que un cuerpo presente en la escena teatral interactúa con el avatar o imagen digital de otro actor, que está presente en un punto geográfico distante. El avatar es un ente animado que funciona como la extensión del cuerpo actual de cada actor. En este sentido los artistas viven una constante performatividad, porque accionan continuamente reactualizándose en ambos espacios, actual y virtual.

Al mismo tiempo el actor en la escena tecnolgizada es considerado un Cyborg, parafraseando a Haraway (1995) es una criatura de realidad social y también de ficción, simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambigualmente naturales y artificiales. El cyborg es algo más complejo que la relación máquina-hombre porque abraza cuerpo, tecnología y metáfora en el ámbito de las comunicaciones.

Puede decirse que se instala y metafóricamente permite reintegrar un estado de unión con la otredad. De esta manera el cyborg simboliza la abolición de los binarismos, dice Haraway, porque en su hibridación rechaza los límites rígidos, sobre todo aquellos que separan al humano del animal y la máquina. El cyborg contiene en sí mismo un mundo híbrido y permeable.

Las experiencias estudiadas, que forman parte de las propuestas de teatro posdramático, incluyen dispositivos utilizados por las tecnologías de la comunicación y la información para materializar la realidad virtual en la escena

teatral. Lo cual permite definir un nuevo campo de interacción entre el arte teatral y la tecnología que se denomina tecnoescena, y que contiene entre otras, las experiencias de teleperformance y teatro inmersivo.

Dichas especificidades permitieron establecer las variaciones producidas en la escena teatral mediada por la materialización de los mundos virtuales y clasificarla como una tecnoescena abordada desde la técnica del Teatro de estados o intensidades. Y posibilitaron redefinir al actor en interacción con el espacio virtual como un cyborg y a su imagen virtual proyectada en otro espacio como un avatar.

## **Conclusiones finales y perspectivas futuras.**

En la presente investigación se ha realizado una descripción y un análisis de las producciones escénica donde la mediación de la tecnología de la información y la comunicación, con la conectividad digital y la interacción a tiempo real, dan paso a la creación de espectáculos posmodernos, posdramáticos, interdisciplinarios e interculturales.

Las tecnologías de la comunicación y la información, distribuidas y utilizadas de forma masiva, propiciaron un cambio cualitativo en la percepción del ser humano que, a través de la exploración de nuevos entornos desarrolla la cibercepción, denominación que se da a la expansión en la sensación de presencia. Lo cual, le permite a los sujetos experimentar tanto la telepresencia como la inmersión.

Autores como Ascott (2003) y Lévy (2007) sostienen que la interconectividad a una red global brinda la posibilidad de generar una conciencia universal mediante la creación de comunidades cibernéticas. Sin embargo Lhemann (2013) expresa que tales experiencias colectivas no pueden existir en ese ámbito interconectado y virtual, porque en él se produce una “generalización de lo subjetivo” (.386) Es decir que la participación en un grupo virtual no garantiza la colaboración, el intercambio y retroalimentación en pos de elaborar una creación conjunta como en el teatro, sino que concreta la satisfacción de intereses individuales. Por ello sostiene que esa conexión en red no es más que una apariencia de accesibilidad a una experiencia colectiva que, en verdad, funciona como una nueva forma de alienación.

Los artistas que viven en la sociedad mediatizada, experimentan el campo del arte desde estas perspectivas produciendo obras que ponen en crisis los modelos tradicionales de producción, consumo y crítica del arte. Estas producciones artísticas contemporáneas están inspiradas en los movimientos de los años sesenta, con las propuestas norteamericanas del Experiments in Art and Technology (EAT), el Living

Theatre y el Open Theatre, y en las obras realizadas desde el Centro de Experimentación Audiovisual (CEA) y el Instituto Torcuato Di Tella (ITDT) en Argentina.

La interdisciplinariedad y la multidimensionalidad caracterizaron a estas producciones de vanguardia y originaron la creación de tecnoescenas (Kozak: 2012) La misma se enmarca dentro de la conceptualización de tecnopoéticas e incluye las prácticas artísticas experimentales que problematizan el fenómeno tecnológico. Por estas razones, requiere ser estudiada desde una pluralidad de teorías (Féral: 2004) entre las que se destaca el Teatro posdramático (Lhemann: 2013) donde se resalta el análisis de la escenificación y su carácter performativo.

Además del aporte generado por los análisis de las obras *Odiseo.com* y *Spam*, en lo que se refiere a las producciones teatrales con entornos inmersivos o telecomunicados, resulta fundamental distinguir el concepto de presencia corporal como elemento fundamental de la tecnoescena.

Las experiencias estudiadas y los medios donde se expresa el cyborg-actor forman parte de los mundos bioinmersivos (Hernández: 2016) generados a partir de la noción de habitabilidad, donde el usuario experimenta un estado de otredad en el que el espacio y el tiempo funcionan desarticulando las concepciones del mundo establecido. En el mundo bioinmersivo la mente del actor accede a espacios que no están preestablecidos, porque no existen puntos de referencia para establecer parámetros por contraste con la realidad actual.

La interacción con la realidad virtual abre un campo de experiencia que incentiva al actor a pensarse dentro de la coexistencia de mundos diversos y desconocidos. Al mismo tiempo que lo transforma en un híbrido, un ser vivo y conectado que conforma una biomasa (Ibíd.: 9) junto a otros fragmentos de cuerpos que están dispersos geográficamente e interconectados mediante el uso de redes digitales.

En este nuevo ambiente se transgreden las formas conocidas sobre la identidad y el cuerpo del sujeto. Donde el concepto cuerpo hace referencia a la relación humano- máquina- metáfora (Haraway: 1991) superando los binarismos y extendiendo el significado de cuerpo a lo biomaquínico, es decir que el mundo bioinmersivo cristalizó la comprensión de la vida en grados de interacción entre lo humano, lo animal, lo artificial y generó el nuevo antropomorfismo (Santaella: 2007) denominado cyborg.

Donna Haraway (1995) explica que un cyborg es una criatura de realidad social y también de ficción, simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambigualmente naturales y artificiales. Como entidad compleja abarca la noción de cuerpo, tecnología y metáfora en el ámbito de las comunicaciones porque metafóricamente permite reintegrar un estado de unión con la otredad.

De esta manera el cyborg simboliza la abolición de los binarismos, dice Haraway, porque en su hibridación rechaza los límites rígidos. El cyborg (Lepage: 2008; Kozak: 2012) supone un modo de existencia que contiene en sí mismo un mundo híbrido y permeable.

Lucia Santaella (2007) en la clasificación del concepto de nuevo antropomorfismo define la existencia de cuerpos conectados a las redes, y entre ellos, los Cuerpos de los avatares. Un avatar está compuesto por las figuras gráficas que habitan el ciberespacio, cuya circulación en los mundos virtuales es manipulada por los movimientos corporales del sujeto. Siguiendo estos supuestos la imagen virtual del cuerpo del actor es denominada avatar, entendida como una imagen sintética que depende del accionar del actor sobre ella, que puede modificar el mundo virtual y que existe mientras se proyecta y percibe.

Por lo expuesto y en virtud de revisar la relación entre el actor y la realidad virtual, se hace imprescindible volver sobre la problemática de la representación y

lo real, que ha sido abordada desde el siglo XIX con la disolución del drama moderno (Szondi: 2001).

Del mismo modo que en ella se distingue el personaje, creado a partir del concepto de mimesis como imitación de una acción externa; en relación a la figura del actor, entendido como un profesional que requiere de la presencia del cuerpo vivo para efectuar una presentación performática como acción real. Se establece un paralelismo entre el concepto que hemos desarrollado sobre el cyborg-actor, como ser de materialismo ontológico encarnado a un cuerpo que habita la realidad actual y el mundo virtual; y la creación de su avatar, o construcción de imagen de síntesis que representa de manera gráfica y mimética el cuerpo del actor que se materializa en la misma escena.

La acción corporal del cyborg-actor en la escena teatral conserva su presencia aurática (Benjamin: 1989), es decir su sentido original, la “presencia de una lejanía” que la hace única y la distingue de la reproducción de su imagen digital o avatar (Santaella: 2007). Es la que le otorga la formulación del valor cultural, el valor de culto que remite al momento de creación, del aquí y ahora donde se crea la obra. Ese momento vivido como un acontecimiento único, corporal- territorial – localizado, denominado convivio (Dubatti: 2011) corresponde al ámbito de la experiencia vital y fugaz. Es un espacio de encuentro que constituye un factor de afectación subjetiva en los espectadores, los técnicos y los actores, que además accionan poéticamente, e integran la reunión.

Mientras que la reproducción de la imagen digital es la que presenta la acción del actor al público. En este caso no se establece una relación directa entre el público y el avatar del actor, es decir que el actor no recibe una respuesta a su accionar y no puede generar variaciones ante el estímulo del público, sino que la acción de este actor esta modificada por los enfoques de la cámara, para luego ser exhibida mediante su reproductividad masiva. Por este motivo desaparece el aura del actor proyectado en las pantallas. Estas reproducciones, opuestas al valor cultural del teatro, tienen valor exhibitivo

Por consiguiente, la presencia del actor y la materialización de su imagen virtual en el mismo espacio escénico adquieren la función de autorreferencialidad del teatro, que en los casos estudiados es ejercido mediante el uso de la tecnología. Recurso que es exhibido en las escenificaciones donde no se muestra una obra como resultado acabado, sino que se expone el proceso de creación y construcción continúa, propio del performance (Lhemann: 2013).

Actualmente el campo de la informática realiza un desarrollo continuo sobre el área de la inteligencia artificial, lo cual propicia la existencia de sistemas que tienen su propio comportamiento y que cada vez toma mejores decisiones, por ejemplo en el reconocimiento de imágenes, en la copia de movimientos o para que se asemeje a una otredad preestablecida. Estos comportamientos brindan a la parte tecnológica que genera la inmersión y la telecomunicación la capacidad de modificar de manera aleatoria el mundo bioinmersivo, sin necesidad de ser comandado en tiempo real, porque este sistema puede reaccionar.

Este tipo de tecnología fue utilizada en el año 2002 en Francia para la Instalación “Dance avec moi” de Michel Bret, matemático y pintor y Marie Helene Tramus que en 1987 desarrolló “Corps et graphies” una persona que baila en una pantalla. En el mismo, al hacer clic en cualquier parte del bailarín, el usuario abría otro bailarín y así sucesivamente. Los cuerpos se mezclan hasta parecerse a seres con múltiples miembros.

En “Dance avec moi” el bailarín puede improvisar un conjunto de movimientos “básicos” aprendidos previamente. Los mismos pueden ser del bailarín con el que interactúa o de otro, ya que esto tiene que ver con la función desde la que se programa el sistema por ejemplo con el objetivo de llegar o mantener la marcha con determinada calidad. El movimiento que ejecute la máquina se puede personalizar porque funciona como el reconocimiento de caligrafía o de voz de Google, una vez que se carga el movimiento en la computadora el sistema reconoce la particularidad deseada.



La colaboración de estos dos investigadores, Bret y Tramus, generó la creación del programa “Dance avec moi” que permite al espectador interactuar en tiempo real con un actor virtual, más precisamente un bailarín que improvisa frente al movimiento del espectador. En ciertos ritmos, el bailarín virtual puede realizar movimientos que parecen más libres o, por el contrario, movimientos bruscos.

El sistema genera información a través de lo que aprende, es decir que capta el gesto del actor y lo carga en la memoria. Repite la operación hasta completar un reservorio a través de cual puede componer algo con distintas formas, de manera que genera una nueva cosa.

La respuesta que la máquina da es impredecible porque ha sido programada para crear una interactividad inestable, donde el tipo de relación no es de un estímulo-x respuesta, sino que busca en el reservorio los movimientos del actor que son similares al estímulo recibido y genera un nuevo comportamiento. En esta búsqueda existe más de una variable posible a ser seleccionada y es allí donde se ve la toma de decisión. Se crea un modelo computacional que evalúa el estímulo, procesa los datos del reservorio en busca de una respuesta y los recompone para mostrar una solución, generando una entidad independiente.

Existen otro tipo de relación que se establece entre el actor y el recurso tecnológico, algunos casos suceden mediante el uso un dispositivo que modifica la conducta del actor. Juntos, el actor y la máquina pueden generar nuevos tipos de movimientos, como también permite ampliar o suplir alguna capacidad expresiva y que garantice la comunicación con los otros.

Un ejemplo es el caso de Angela Jansen, que vive desde 1995 con el diagnóstico ALS. En 1998 optó por una traqueotomía y aceptó la ventilación a largo plazo asistida con respiración artificial. Desde 2002, Jansen no puede decir una palabra, pero se comunica con la ayuda de un ojo llamado “Eyegaze”.

El Eyegaze es un sistema de comunicación electrónica basado en el control de los ojos de una computadora. Los ojos de Angela Jansen se deslizan sobre las letras del teclado electrónico y con el paradero de la mirada, elige las letras que formarán palabras que se proyectan en las dos pantallas instaladas sobre la cama. Además puede usar el programa de texto, navegar en internet y otras funciones de la PC.

En 2007 Angela trabajó en un proyecto de teatro con Christoph Schlingensiefel llamado "Arte y verduras, A. Hipler" que se presentó en el Volksbühne Berlín. Allí desarrolló la función de un dramaturgo. Ella está parada en el escenario con su cama de enfermería, el ventilador y el ojo, en el foro había una pantalla gigante instalada en la que se proyectaban las palabras de Eyegaze seleccionadas por Angela. De esta manera guiaba a los actores a través de distintas oraciones que se materializaban, de proponer la generación de acciones e iniciar algunos diálogos.

Otro ejemplo absolutamente distinto desde el punto de partida es el que presenta la cyborg actriz Moon Ribas, conocida por desarrollar e implantarse en el codo un sensor sísmico en el brazo que le permite percibir todos los movimientos sísmicos desde 1.0 en la escala de Richter del mundo a tiempo real, o con una diferencia de cinco minutos, mediante vibraciones.

Desde 2007 Moon explora con este dispositivo nuevos sentidos a partir de la percepción de los movimientos de la tierra. La cyborg- artista dice interpretar la composición coreográfica de la Tierra, que genera movimientos en el espacio con distintos ritmos e intensidades.

En este sentido es necesario atender a la interacción del cyborg-actor con los entornos bioinmersivos, que tienen altos niveles de complejidad generados a partir de las contribuciones de la inteligencia artificial. De esta manera el cyborg actor se enfrenta a algo completamente nuevo y desconocido.

Se puede pensar en múltiples posibilidades. En primera instancia y partiendo de los ejemplos citados, pensamos en el entrenamiento de un sistema a través del movimiento, donde el mismo sujeto que acciona es el que entreno a la maquina con sus movimientos. Mientras que otra posibilidad que se plantea es la de entrenar al sistema con diálogos e imágenes aportados por un colectivo de internautas, para que se incorporen durante el transcurso de la escena y se materialicen a tiempo real.

Estas situaciones exigen una revisión desde la perspectiva del teatro posdramático, que las aborda como “manifestación de una estética que busca la aproximación al mundo sensorial exterior” (Lhemann; 2013: 389) Son formas teatrales que se inspiran en el funcionamiento de los medios de comunicación, que “teatralizan la tecnología de los medios” convirtiendo la reproducción y la reproductibilidad en materiales de actuación, mediante el uso de micrófonos, cámaras y pantallas, para reflejar la percepción fragmentada del sujeto que interactúa con dichos multimedios.

En acuerdo con Lhemann se dice entonces que el ilusionismo, recurso propio del drama clásico, ocupa ahora el campo de los medios de comunicación que se valen de su artificio para crear empatía con los usuarios, mientras que el teatro apela a lo real y adopta la forma performativa.

## Bibliografía

- Artaud, Antonin (1992) *El teatro y su doble*. México. Ed Sudamericana.
- Ascott, Roy (2003) *Telematic Embrace. Visionary theories of art, technology, and consciousness*. Los Angeles, California. University of California Press, LTD.
- Ascott, Roy (Ed.) (1999) *Reframing Consciousness. Art, mind and Technology*. Exeter, England. Portland, Or, USA. Intellect.
- Augé, Marc (1993) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, España. Gedisa Editorial.
- Barthes, R. et al. 1970. *Análisis estructural del relato*. Argentina. Editorial tiempo contemporáneo. Pp 9- 44
- Bartis, Ricardo (2003, 2014) *Cancha con niebla. Teatro perdido: fragmentos*. Buenos Aires. Atuel.
- Benjamin, Walter (1990) *El origen del Drama Barroco Alemán*. Trad. José Muñoz Millanes. España. Taurus.
- Benjamin, Walter (1989) La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires. Taurus.
- Boiadzjiev, G. y Dzhivelegov, A. (1963) *Historia del Teatro Europeo (Desde la Edad Media hasta nuestros días)* Traducción de Sergio Belaieff. Argentina. Ediciones Mar Océanos.
- Brook, Peter (1969) *El espacio Vacío*. Barcelona. Ediciones de Bolsillo, Península.
- Brown, George (August 29-31, 2005) Reinventing the stage. En (Presidencia) *Proceedings of the Eighth Iasted International Conference Computers and Advanced Technology in Education*. Oranjestand, Aruba.
- Ceriani, Alejandra (2010) *Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas. El antropocentrismo tecnológico: figura en disolución*. II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de la Plata. La Plata.
- Cerrato, Laura. (2007) *Beckett, el primer siglo*. Argentina. Ed. Colihue

Cilleruelo Gutierrez, Lourdes (2000) *Arte de internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)* (Tesis doctoral) Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea. Facultad de Bellas Artes. Departamento de Pintura. España.

Cornago, Oscar (2005) Teatro posdramático: La resistencia de la representación. En Dubatti, Jorge (Comp.) *Escritos sobre teatro I*. Buenos Aires. Editorial Nueva Generación.

Craig, Gordon (1995) *El arte del teatro*. México. Col escenología.

Cronin, Anthony (2012) *Samuel Beckett. El último modernista*. España. Ed. La uña RoTa.

De la Torre Guillermo (2007) Mi experiencia en Praga: de Josep Svoboda a la Cuadrienal de Escenografía. En Pelletieri, Osvaldo (Ed.) *Huellas escénicas*. Buenos Aires. Editorial Galerna

De Marinis (1997) *Comprender el teatro. Lineamientos de una nueva teatrología*. Buenos Aires. Editorial Galerna.

Deleuze, Gilles (2005) *Lógica del sentido*. Traducción de Miguel Morey. Barcelona. Editorial Paidós Ibérica.

Deleuze, G. y Guattari F. (1987) *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Traducción de José Vázquez Pérez, Valencia, Editorial Pre-Textos.

Deleuze, Gilles (1984) *La imagen-movimiento*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona. Ediciones Paidós.

Deleuze, Gilles (1987) *La imagen-tiempo*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona Ediciones Paidós.

Díaz, Silvina (2007) *La productividad de las poéticas de Artaud y de Grotowski en el teatro porteño de la década del sesenta y la conformación de la Antropología teatral en Buenos Aires*. (Tesis doctoral) Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

Diderot, Denis (1773, 1999) *La paradoja del comediante*. Ediciones Elaleph.com.

Recuperado de: [https://www.ddooss.org/libros/Diderot\\_Denis.PDF](https://www.ddooss.org/libros/Diderot_Denis.PDF)

Diéguez, Ileana (2014) *Escenarios liminales*. México. Paso de Gato.

Dubatti, Jorge (2014) *Filosofía del teatro III*. Buenos Aires. Atuel.

- Dubatti, Jorge (Comp.) (2014) *Historia del actor*. Ed Colihue. Buenos Aires
- Dubatti, Jorge (Comp.) (2009) *Historia del actor II*. Ed Colihue. Buenos Aires
- Dubatti, Jorge (1999) *Teatro laberinto*. Buenos Aires. Atuel.
- Dubatti, Jorge (2011) *Filosofía del teatro II*. Buenos Aires. Atuel.
- Dubatti, Jorge (2011) *Introducción a los estudios teatrales*. México. Libros de Godot.
- Dubatti, Jorge (2016) *Teatro Matriz-Teatro Liminal*. Argentina. Atuel.
- Féral, Josette (2004) *Teatro teoría y práctica: Más allá de las fronteras*. Buenos Aires. Editorial Galerna.
- Fontana, Lucio (1970) *Concetti spaziali*. Einaudi. Turín.
- Giner S. Lamo de Espinosa E. y Torres C. (2006) *Diccionario de Sociología*. Madrid. España. Alianza editores.
- Glusberg, Jorge (1986) *El arte de la performance*. Buenos Aires: Ediciones de Arte Gaglianone.
- Gómez, José (1997) *Historia visual del escenario*. España. La avispa.
- Grau, Oliver (2003) *Virtual Art: from illusion to immersion*. England. The MIT Press.
- Gropius (19
- Grotowski, Jerzy (1970) *Hacia un teatro pobre*. México. Siglo XXI.
- Giunta, Andrea (2008) *Vanguardia, internacionalismo y política. Arte argentino en los años sesenta*. Argentina. Siglo XXI Editores.
- Giunta, Andrea (2011) *Escribir las imágenes. Ensayos sobre arte argentino y latinoamericano*. Argentina. Siglo XXI Editores.
- Haraway, Donna (1991, 2018) *Manifiesto para cyborgs. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Argentina. Letra Sudaca Ediciones.
- Haraway Donna (1984) *Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Traducción de Manuel Talens con pequeños cambios de David de Ugarte.
- Recuperado de: [https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)
- Haraway Donna (1995) *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Traducido por Manuel Talens. Madrid. Cátedra.

- Hayles, Katherine (1999) *How we became posthuman*. Chicago & London. The University of Chicago Press.
- Heras, Guillermo (2015) *La escritura del actor en el espacio, del taller a la puesta en escena*. Argentina. Atuel.
- Hernández García, Iliana (2016) *Mundos bioinmersivos: la creatividad en evolución*. Bogotá. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Hobsbawm, Eric (1998) *Historia del siglo XX*. Buenos Aires. Crítica
- Hobsbawm, Eric. (1995) *Historia del Siglo XX (1914-1991)* Barcelona. Crítica.
- Homero (2003) La Odisea. Bersao para eBooks. eBooksBrasil.com.  
Recuperada de: <http://acbdioses.noneto.com>
- Hormigon, V. y Garcia Tirado (1970) *Investigación sobre el espacio escénico*. Madrid. Alberto corazón editor.
- Kirby, Michael (1987) *A formalist Theatre*. Philadelphia. University of Pennsylvania Press.
- Kowzan, Tadeusz (1968) *El signo en el teatro. Introducción a la semiología del arte del espectáculo*. (pp. 121-153)  
Recuperado de: <https://vdocuments.mx/el-signo-en-el-teatro-kowzan.html>
- Koss, Natacha (2014) El Actor en el debate Modernidad-Posmodernidad. En Dubatti. *Historia del Actor*. Buenos Aires. Colihue.
- Kozak, Claudia (2012) *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires. Caja Negra Editora.
- Kozak, Claudia (2014) *Poéticas/políticas tecnológicas en Argentina (1910-2010)*. Paraná, Provincia de Entre Ríos. Editorial fundación la hendija.
- Kroker, Arthur and Kroker, Marilouise (1996) *Hacking the future: Stories for the flesh-eating 90 s*. New York. St Martin's Press.
- Lavatelli (2009) *Teoría teatral contemporánea*. Tandil. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.
- Lecoq, Jacques (1997) *El cuerpo poético. Una pedagogía de la creación teatral*. España. Alba editorial.
- Lévy, Pierre (2007) *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona. Anthropos editorial.

- Lévy, Pierre. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona. Paidós Iberica.
- Lhemann, Hans Thies (2013) *Teatro posdramático*. Madrid. Cendeac- Paso de Gato.
- Longoni, Ana (2004) *Vanguardia y revolución. Ideas y prácticas artístico-políticas en Argentina de los años '60/'70. Vol. 1.* (Tesis doctoral) Facultad de Filosofía y Letras. UBA. Buenos Aires, Argentina.
- Recuperado de: <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/1865>
- López, Liliana (1996) El “happening” y el Instituto Di Tella. En *De Eugene O'Neill al “happening”*. Pellettieri, O. y Woodyard, G. (Eds.) (pp 74) Buenos Aires. Galerna.
- Liotard, Jean François (1987) *La condición Postmoderna*. Traducción de marino Antolín Rato. Argentina. Cátedra.
- Machado, Arlindo (2009) *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona, España. Editorial Gedisa.
- Machado, Arlindo (2000) *El paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires. Libros del Rojas.
- Marchán-Fiz, Simón (1986) *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid. Akal.
- Margulis, Mario (2007) *Globalización y cultura* Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- Recuperado de: <http://www.fsoc.uba.ar/Publicaciones/Sociedad/Soci09/marculis.html>
- Masotta, Oscar (1967) Happening. En Longoni, Ana (Comp.) (2017) *Oscar Masotta. Revolución en el arte*. (pp. 134.) Buenos Aires. Mansalva.
- Matoso Elina (2001) *El cuerpo territorio de la imagen*. Buenos Aires. Ed Letra viva- Instituto de la Máscara.
- Matoso, Elina (2004) *El cuerpo, territorio escénico*. Buenos Aires. Letra viva editorial.
- Mauro, Karina (2011) *La técnica de actuación en Buenos Aires. Elementos para un modelo de análisis de la actuación teatral a partir del caso porteño* (Tesis doctoral) Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.
- Mc Luhan, Marshall (1967) *El medio es el mensaje*. Nueva York-Toronto. Ed Paidós.
- Mc Auley, Gay (2003) *Space in Performance: Making Meaning in the Theater*. Chicago Ann Arbor: The University of Michigan Press.



Mead, G.H. (1999) *Espíritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del constructivismo social*. Barcelona, Paidós Ibérica.

Merleau-Ponty, Maurice (1975) *Fenomenología de la percepción*. Barcelona. Ediciones Península s.a.

Meyerhold, Vsevolod (1971) *Teoría Teatral*. Guadalajara. Editorial Fundamentos.

Munar, E. Roca, J. Rosselló, A. Maiche Marini, D. Travieso García, M. Nadal R. (2008) Modelos teóricos y neurociencia cognitiva de la percepción. En *Manual de neuropsicología*, (pp. 59-96) España. Viguera editores.

Nochlin, Linda. (2001) *El realismo*. Versión española de José Antonio Suárez. España. Alianza Editorial.

Olhagaray, Néstor. (2007) Cuestión de memoria, cuerpo e imagen. En La Ferla, Jorge (comp.) *Artes y medios audiovisuales. Un estado de situación*. Buenos Aires. Aurelia Rivera: Nueva Librería.

Pavis, Patrice (2007, 2011, 2015) *La puesta en escena contemporánea. Orígenes, tendencias y perspectivas*. Murcia. España. Edit.um.

Pavis, Patrice (2000) *El análisis de los espectáculos*. Paidós. Barcelona

Pavis, Patrice (1994, 2005) *Diccionario del teatro*. Buenos Aires. Editorial Paidós.

Pelletieri (1997) La puesta en escena actual en Buenos Aires. En Pellettieri, O. y Rovner E. (ed.) *La puesta en escena en Latinoamérica* (pp 65-78) Buenos Aires: Galerna/CITI.

Pellettieri, O. y Woodyard, G. (Eds.) (1996) *De Eugene O'Neill al "Happening" Teatro norteamericano y teatro argentino 1930-1990*. Buenos Aires. Editorial Galerna.

Pellettieri, Osvaldo (1998) La Dramaturgia en Buenos Aires (1985-1998) En *La Dramaturgia en Iberoamérica*. Buenos Aires. Galerna.

Pelletieri, Osvaldo (2003) *Historia del Teatro argentino en Buenos Aires Volumen IV. La segunda modernidad (1949-1976)*. Buenos Aires. Ed Galerna

Pérez, Raúl (2006) *La Teoría de la Relatividad, la Mecánica Cuántica, la Eternidad y otras Temáticas*. Facultad Regional de Mendoza, UNT. Mendoza. Argentina. Editorial de la Universidad Tecnológica Nacional.

Pinta, María Fernanda (2013) *Teatro expandido en el Di Tella. Escena experimental argentina en los años 60*. Argentina. Ed Biblos.

Piñeiro Iñiguez, Caros (2007) *Hernández Arregui intelectual peronista. Pensar el nacionalismo desde el marxismo*. Buenos Aires. Instituto Di Tella y Siglo XXI

Quéau, Philippe. 1993. *Lo virtual*. España. Paidós.

Quijano, Anibal (2000) Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina, en Edgardo Lander (comp.) *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas* (pp. 201-246) Buenos Aires. CLACSO.

Reaymaeker, Louis (1986) *Filosofía del ser*. Versión española de María Dolores Mouton y Valentín García Yerba. Madrid. Editorial Gredos SA.

Rosenthal Marcy y Chu, Heting (1996) *Search engines for de Word Wide Web: A Comparative Study and Evaluation Methodology*

Recuperado de: <http://asis.org/annual-96/ElectronicProceedings/chu.html>

Sánchez, José A. (2013) *Prácticas de lo real em la escena contemporánea*. México. Paso de Gato.

Santaella (2003, 2010) *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias á cibercultura*. São Paulo. Paulus

Santaella, Lucia (2007) *Figurações do corpo biológico ao virtual en Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo. Paulus.

Schecher, Richard (2000) *Performance. Teorías y prácticas interculturales*. Buenos Aires. Libros del Rojas.

Searle, John (1990, 1994) *Actos del habla*. Buenos Aires. Ed. Catedra

Searle, John (1994) *El redescubrimiento de la mente*. Buenos Aires. Ed. Crítica

Searle, John (2001) *Mentes, cerebros y ciencia*. Madrid. Cátedra.

Stanislavski, Constantin. 1953. *Un actor se prepara*. México. EDITORIAL CONSTANCIA S.A.

Serrano, Raúl (2004) *Nueva tesis sobre Stanislavsky. Fundamentos para una teoría pedagógica*. Buenos Aires. Atuel.

Szondi, Peter (2001) *Teoria do drama moderno (1880-1950)* Traducción: Luiz Sérgio Repa. San Pablo. Cosac & Naify Edições.

- Taylor, D. y Fuentes, M. (2011) *Estudios avanzados de performance*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Toro, Alfonso, de. (Hrsg.). (2006). *Cartografías y Estrategias de la 'postmodernidad', 'postcolonialidad' en Latinoamérica. 'Hibridez' y 'Globalización'*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert.
- Trastoy, Beatriz y Zayas de Lima, Perla (1997, 2006) *Lenguajes escénicos*. Buenos Aires. Prometeo.
- Trastoy, Beatriz (2002) *Teatro autobiográfico. Los unipersonales de los 80 y 90 en la escena argentina*. Buenos Aires. Nueva Generación.
- Trastoy, Beatriz (2018) *La escena posdramática. Ensayos sobre la autorreferencialidad*. Argentina. Edlibretto.
- Tugendhat, E. (1996) *Identidad: personal, nacional y universal*. En *Self-Consciousness and Self-Determination* (Studies in Contemporary German Social Thought) Traducido por Stern, P. Exeter, United Kingdom. MIT Press.
- Ure, Alberto (2012) *Sacate la careta. Ensayos sobre teatro, política y cultura*. Buenos Aires. Biblioteca Nacional.
- Ure, A. y Banegas, C. (Comp.)(2009) *Ponete el antifaz: escritos, dichos y entrevistas de Alberto Ure*. Buenos Aires. Inst. Nacional del Teatro.
- Verón, Eliseo (Comp.) 1969. *Lenguaje y comunicación social*. Buenos Aires. Nueva Visión.
- Virilio, Paul. (1997) *La velocidad de liberación*. Argentina. Ed Manantial.
- Warwick Coen, Clive. 1986. *Las funciones del cerebro*. Barcelona. Ariel.
- Yeregui, Mariela (2007) *Transdisciplinariedad: clave de la creación intersticial*. En La Ferla, Jorge (comp.) *Artes y medios audiovisuales. Un estado de situación*. Buenos Aires. Aurelia Rivera: Nueva Librería.
- Zizek, Slavoj (2006) *Órganos sin cuerpos*. Traducción de Antonio Gimeo Cusínera. Valencia. Pre- textos.

## **Revistas.**

Aducci Spina, Elina. (Mayo de 2013) “Apuntes sobre Hombre rebobinado de Margarita Bali” Revista Lindes. Estudios sociales del arte y la cultura. (N°6) Buenos Aires Argentina. Pp 1-9.

Aizpún Vílchez, Iosune (16-Diciembre-2017) La teoría de la obra de arte total como categoría formal en el primer Romanticismo alemán. *Revista de la Escuela de Estudios Generales. Volumen 8* (número 1) pp. 1-27 DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/h.v8i1.31464>

Altamirano, German (Agosto 2010) “Videodanza, de la teoría a la práctica”. Escritos en la Facultad (N°63) ISSN: 1669-2306 Nuevos Profesionales en Diseño y Comunicación Edición XII: 4 y 11 de agosto de 2010. Año VI, Vol. 63. Buenos Aires, Argentina

Blázquez, Gustavo. (Septiembre 2005) Cyborg Power. Cuerpo, técnica y producciones artísticas: Los cyborgs en la pantalla. En *Escaner Cultural* Revista Virtual Año 7 (N° 76).

Cosentino Ana (Mayo de 2007) La propuesta actoral de Ricardo Bartis. En *Territorio Teatral*. Revista digital (N° 1)

Cornago, Oscar (Septiembre 2009) ¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la Modernidad. En *Agenda Cultural Alma Mater*. N°158 Universidad de Antioquia.

Cruz, Alejandro. (22 Agosto) La periferia de Monteverdi. Diario *La Nación*. 2000. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/29910-la-periferia-de-monteverdi> - Copyright © LA NACION

Daussà-Pastor, Boris (2009) Decroux y su legado: Faltan todavía palabras sobre el mimo.

Diéguez, Ileana. (2009) Escenarios y teatralidades liminales. Prácticas artísticas y socioestéticas. En *Archivo Virtual de Artes Escénicas*. España.

Dubatti, Jorge (2012) Relectura de “Hacia un teatro pobre” desde la Filosofía del Teatro. Otro aspecto de la productividad de Grotowski en el teatro argentino. Revista *La Puerta. Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata*. Año 4. (Número 4)

Entrevista Margarita Bali Por Julia Elena Sagaseta (Disponible en [http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n8\\_4.pdf](http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n8_4.pdf))

Errendasoro, B. y Gunset, D. (2014) El latir del cuerpo: escucha corporal y variaciones. Colaboración experimental entre movimiento y tecnología. En *Actas I Jornadas Internacionales sobre la (de) construcción corporal: desmontando la memoria del cuerpo*. Facultad de Arte, UNICEN.

Errendasoro, B. Y Ruiz, J. (2012) Latido Sentido. Cuando el arte busca en el saber científico. Comp. Rosso, Errendasoro, Dillon, Bas. Comité Organizador, Centro de Investigaciones Dramáticas, Facultad de Arte, UNICEN. *Actas III Jornada de análisis de procesos creativos en artes del espectáculo*. *Estudis escènics: Quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona*. (Núm 35) pp 309-317. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11904/909>

Galanter, Philip (2001) Internet2: The next generation theater. Multimedia Performances at NYU. *CONNECT Information Technology at NYU* Volume 12, Number 1

Gutiérrez, Fátima (2014.1) RICHARD WAGNER: MITO Y OBRA DE ARTE TOTAL. *Repertório* (nº 22) pp.13-19

Jarka M. Burian (May, 1970) Josef Svoboda: Theatre Artist in an Age of Science. *Educational Theatre Journal*. Vol. 22, No. 2 pp. 123-145

Klüver, B., Rauschemberg, R. (1967, June 1) Experiments in Art and Technology A Brief History and Summary of Major Projects 1966 – 1998. *E.A.T. Inc Volumen I* (Nº2) p. 2

Leibovich, Mariel. “Experimentalismo y videodanza argentina”. *MAGOFAGIA. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*. Año 2014 (Nº9) Pp 1- 15.

Lepage, Louise (2008) Posthuman Perspectives and Postdramatic Theatre: the Theory and Practice of Hybrid Ontology in Katie Mitchell’s *The Waves*. *Cultura, Lenguaje y Representación / Culture, Language and Representation vol VI*. Revista de Estudios Culturales de la Universidad de Jaume I. pp. 137-149.

Machado, Arlindo (Octubre de 2004) Arte y medios: aproximaciones y distinciones. Publicado en *LA PUERTA (Nº1)*. *Revista académica de la Facultad de Bellas Artes UNLP*. Pp 84-93.

- Machado, Arlindo (Segunda Época. Julio- Septiembre de 2003) Nuevas formas de (re)presentación. Ensayos hipermediáticos. *TELOS cuadernos de Comunicación e Innovación* (N°56)
- Macón, Cecilia, entr. (9.10.1997) Daniel Veronese. Un sujeto periférico. *Tres Puntos* pp. 46-50.
- Mauro, Karina (2014) El “Yo actor”: identidad, relato y estereotipos. *Aura*. Revista de Historia y Teoría del Arte (N°2) pp 102 – 124.
- Rosenberg, Douglas (1999). “Apreciaciones sobre la danza para la cámara y manifiesto”, en Catálogo del 5º Festival Internacional VideoDanzaBA, revista Danca em foco, v1: danza e tecnología. Rio de Janeiro: Instituto Telemar.
- Schechner, Richard (2000) “¿Qué son los estudios de performance y por qué hay que conocerlos?” En: Performance, teoría y prácticas interculturales. Buenos Aires. Libros del Rojas.
- Schmutz, C. Wagner-Lyppok, F. (2009) Invasión de la realidad. Formas performativas en el teatro contemporáneo I. Notas para un proyecto teórico-práctico. *Estudis escènics: Quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona* (Núm 35) pp 23-52. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11904/909>
- Segaseta, Julia Elena. (1 de Mayo de 2007) Instalación teatral: Experimentación y denuncia en Manifiesto de niños. Revista digital *Territorio Teatral* (N°1) Dossier 02. Recuperado de: <http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/02.html>
- Sosa, Leonardo Gabriel. 2008. Conectados, hipersegmentados y desinformados en la era de la globalización. En *10º Congreso REDCOM*. Rosario, Santa Fé.
- Svoboda, Josef (Sept. 1958) O svetelnem divadle. *Informacni Zpravy Scenograficke Laboratofe*. P. 5.
- Taquini, Graciela (2011) La cuestión de la Belleza. Reflexiones sobre el arte y la tecnología. Revista *TEMAS. Temas de la Academia*. Academia Nacional de Buenos Aires. pp 101-108.
- Thenon Luis (2005) Pautas para un protocolo de investigación artística. En *Anuario La Escalera* (N° 15) Año 2005
- Thenon, Luis (2002) El trabajo del actor en el teatro actual. En *Anuario La Escalera* (N° 12) Año 2002.

Thenon, Luis (2010) Avatares de una historia compartida. Teorías y prácticas audiovisuales. *Cuadernos ASAECA*. Buenos Aires.

Tirri, Nestor (Marzo a Agosto 1997) “Los caminos de Nucleodanza”. *TEATRO XXI*. Revista del GETEA. Facultad de Filosofía UBA. Año III. (Número 4) Danza Teatro. Pp 58- 60.

Tosticarelli, Marina (2008) Sobre la participación audiovisual en la escena contemporánea. *Estudis escènics: Quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona* : (Núm. 33-34) pp 70-80.

Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11904/908>

Zeiger, Claudio (9.08.1998), El Periférico de Objetos hace Zooedipus. *Radar*. p. 17.

### **Otras fuentes.**

Varela, Alejandra (29 de Mayo) ¿Quieres ser Mario Monti? Revista *DEBATE 03*. S/N. (09/03/2015) "Odiseo.com" incorpora la tecnología al teatro. *Télam*

Recuperado de:

<http://www.telam.com.ar/notas/201503/97380-odiseocom-incorpora-la-tecnologia-al-teatro.html>

*Soiété des artstechnologiques*. Montreal, Canadá

Recuperado de <http://sat.qc.ca/>

(17 de Junio de 2009) *Ensinapsis*. Blog dedicado a la crítica de estrenos de cine, teatro y artes visuales, recomendaciones y entrevistas.

Recuperado de <http://ensinapsis.blogspot.com.ar>

(22 de Abril de 2018) *Alternativa teatral*. Buenos Aires, Argentina.

Recuperado de <http://www.alternivateatral.com/obra29587-spam>

Ianni, Carlos (Temporada 2014- 2015) Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral. CELCITArgentina.

Recuperado de <http://www.celcit.org.ar/espectaculos/98/odiseo.com/>

(23 de Agosto de 2018) *Alternativa teatral*. Buenos Aires, Argentina.

Recuperado de <http://www.alternivateatral.com/video5184-13-odiseocom>

Cornago, Oscar. 2006. “Los espacios inciertos: entre el actor y el muñeco”

Recuperado de: <http://artescenicass.uclm.es>

Bryant, Gabriele “PETER BEHRENS Y EL PROBLEMA DE LA OBRA DE ARTE TOTAL EN LOS ALBORES DEL SIGLO XX”.

Recuperado de: <http://polired.upm.es/index.php/cuadernodenotas/article/view/790/820>