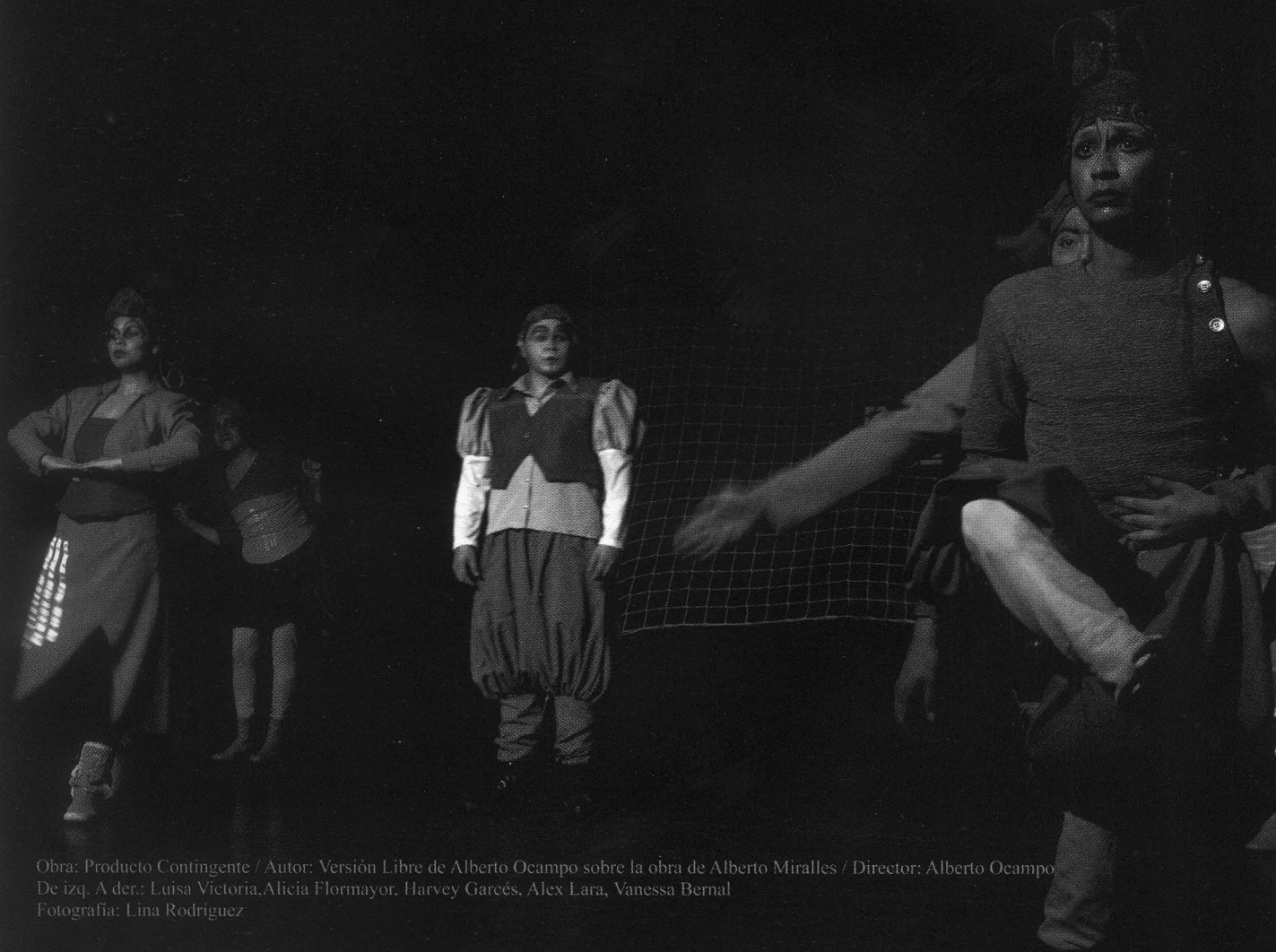


Cuerpos escindidos y miradas descentradas: el nuevo espectador como interfaz de la escena

Wilson Escobar Ramírez *



Obra: Producto Contingente / Autor: Versión Libre de Alberto Ocampo sobre la obra de Alberto Miralles / Director: Alberto Ocampo
De izq. A der.: Luisa Victoria, Alicia Flormayor, Harvey Garcés, Alex Lara, Vanessa Bernal
Fotografía: Lina Rodríguez

Resumen

Una nueva contextualización de la escena teatral impulsada por el horizonte tecnológico hoy día, es analizada a través de la forma como los partícipes del acto dramático —tecnoescena, actores y espectadores—, reconfiguran su relación; observando cómo se “remueve” la experiencia escénica a partir de las nuevas percepciones del tiempo, del espacio y del cuerpo, atravesado por novedosos dispositivos técnicos visuales y sonoros, que lo hacen “asomarse” a una realidad del espectáculo mediada por una realidad cotidianamente espectacularizada en las pantallas. “Descentramiento del sujeto” que lo abre a multitud de voces con otro modo de escuchar y mirar la escena.

Palabras clave:

Cuerpo, escena, espacio, nuevas tecnologías, modelos perceptivos.

Abstract

A new contextualization of the scene play impelled by today's technological boundary, is analyzed by the way the dramatic casting-techno-scene, actors and audience- reconfigure its relation, observing how the scenic experience is removed starting from the new perceptions of time, space and body, crossed by innovative technology, visual and sound devices, that lean out the reality of the show mediated by everyday reality on the screen. Character displacement exposes the actor to a multitude of voices in just another way of listening and watching the play.

Keywords:

Body, scene, space, new technologies, perceptive models

* Wilson Escobar Ramírez. Licenciado en Filosofía y Letras. Magíster en educación multimedial por la Universidad de Caldas. Especialista en Televisión Documental por Radio y Televisión Española, RAE. Crítico e investigador teatral. Autor de: “La Zaranda, tanta pasión, tanta vida” (Escenología, México, 2003), “Crónica de una sabia locura” (Festival Internacional de teatro de Manizales, 2003). Profesor de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Universidad de Manizales, Colombia.

Que el teatro de hoy se esté reconfigurando en el horizonte tecnológico ha dejado de ser una hipótesis formulada para responder a una moda que se evidenció con mayor claridad en el período de entresiglos, y ha pasado a convertirse en una tendencia de gran expansión que está afectando sensiblemente las poéticas de la escena, tanto como la manera en que los espectáculos se están confrontando con el público.

Se trata, sin lugar a dudas, de un nuevo escenario mediado por paisajes visuales y paisajes sonoros en el cual confluye por igual el frío de la máquina y la calidez que proyecta el cuerpo del actor.

Resultado de ello es una exquisita dialéctica que arroja a la escena contemporánea cuerpos electrónicos, cuerpos interactivos, pantallas digitales que comparten espacios con objetos tradicionales, y se expanden en una suerte de viaje de emociones y sensaciones de la realidad a la virtualidad y viceversa.

El impacto que están teniendo estos nuevos “modelos perceptivos y mediáticos” (es decir, aquellos que se basan en los medios de comunicación como el cine, el video, la televisión, la computadora, la internet y todos sus derivados) sobre el actor y sobre el espectador, es el eje de las investigaciones que ahora inician. “¿Hasta qué punto sus cuerpos han quedado afectados y modelados por las nuevas tecnologías?” se pregunta el semiólogo francés Patrice Pavis, al modo del “Dios protético” que expone Sigmund Freud en su obra *El malestar de la cultura*; un hombre que ha

perfeccionado sus órganos motores y sensoriales en gracia de la incorporación a su vida cotidiana de la máquina de motor, las gafas, el telescopio, el microscopio, la cámara fotográfica, el gramófono, el teléfono, la escritura misma, y más recientemente –no avizorados por Freud– en la era digital: la computadora personal, el teléfono celular, las tabletas electrónicas, entre otros dispositivos digitales.

Esta confrontación permanente, cotidiana, con los medios de comunicación, necesariamente influye en la manera como se percibe y se conceptualiza la realidad, tanto como se percibe la realidad espectacular o los espectáculos mismos. Estas mutaciones perceptivas son más visibles en las últimas dos o tres décadas en la justa medida en que la producción escénica ha venido insertando los medios de comunicación, tanto los tradicionales como los nuevos, y los ha integrado a la escena cada vez con mayor propiedad y naturalidad.

Esta dinámica en la evolución teatral de finales del siglo pasado y el que ahora se desanda, ha traído consigo una dimensión más ampliada del espectáculo; incluso ha introducido un nuevo tipo de espectáculo que confronta al tradicional, y sus pliegues los encontramos en lo que se ha dado en llamar “electrónica sonora” (Pavis, 2000).

En efecto, Pavis distingue dos tipos de espectáculo: el literario, centrado en el texto y el sentido teatrales, al modo más convencional de una representación que parte del texto y llega a la escena elaborando sentidos y signos desde una realidad mimética. Y el espectáculo asociado a la electrónica sonora

que está descentrado y desconectado de la realidad mimética.

En el teatro, tal y como se concibe en occidente, ya desde los griegos, el texto expresado o transpuesto en la escena, ofrece al espectador una correlación de los distintos signos (visuales, sonoros, rítmicos, gráficos...) cuya resultante global es comprensible por todos los espectadores (en diversos grados, valga decir). Una tarea similar supone la correlación voz y cuerpo en la escena tradicional, cuya solidez torna inexistente la posibilidad de que uno sobreviva en la escena sin el otro, al mismo modo en que el sonido y las imágenes están integrados dentro de un sistema de signos y perviven en la escena gracias a su sincronización.

En este denominado espectáculo literario, significativo y significado se expresan ante el lector/analista sin equívocos ni imprecisiones, lo que precisamente supone la presencia de un receptor centrado y unificado, es decir, un sujeto consciente de su papel como observador de la escena, atento a que el espectáculo acontezca en su experiencia como individuo.

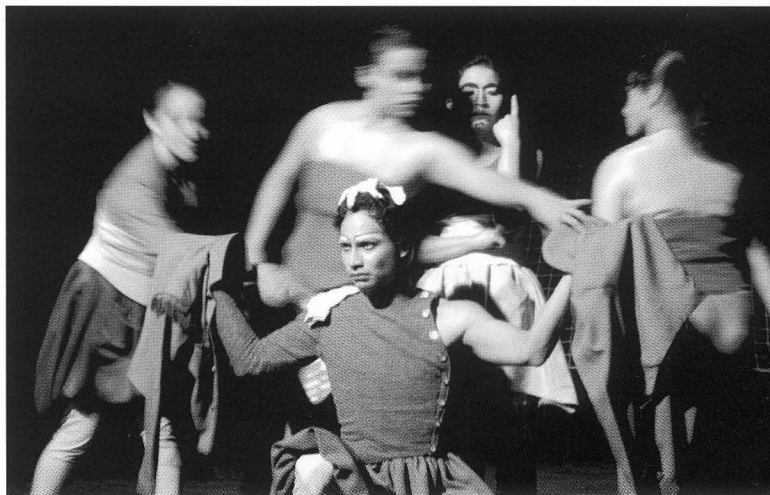
Pero en el espectáculo mediado por la electrónica sonora la realidad y su puesta en escena nos obligan a cambiar de percepción, en tanto la mirada y el cuerpo mismo ya no constituyen la experiencia convencional.

Una nueva síntesis corporal se produce en el sujeto que presenciavivencia este tipo de representaciones, cuando su sistema habitual de referencia cimentado en la alianza tiempoespaciocuerpo, se ve alterado por la des-

centración de alguno de esos componentes: la descentración del espacio, o la descentación del tiempo a través de un personaje que pasa de un estado físico a uno virtual a través de la proyección en imágenes de su acción en otro lugar y en otra temporalidad; o la descentración del espectador cuando es subido virtualmente a la escena a través de la proyección en vivo y se contempla en su doble presencialidad en el entorno del espectáculo.

El neoespectador en la electroescena

Conviene pues examinar ese nuevo espectador que dialoga con este tipo de espectáculos, para intentar acercarnos a esa dialéctica de la también llamada "electroescena".



Obra: Producto Contingente / Autor: Versión libre de Alberto Ocampo sobre la obra de Alberto Miralles / Director: Alberto Ocampo / De izq. A der.: Alicia flormayor, Luisa Victoria, Ana Ruth Gonzáles (arriba), Alex lara (abajo), Vanessa Bernal / Fotografía: Lina Rodríguez



Obra: Producto Contingente / Autor: Versión libre de Alberto Ocampo sobre la obra de Alberto Miralles / Director: Alberto Ocampo / De izq. A der.: Alex Lara, por identificar. / Fotografía: Lina Rodríguez

El nuevo espectador (“Nativos Digitales” les llama Marc Prensky al referirse a comienzos de este siglo a los nacidos en un mundo ya digital, situados en la década de los años 90) llega a la sala embebido y sorprendido con las recientes tecnologías; recalca en un patio de butacas oscuro, nada fascinante desde su imaginario digital, pleno de luces multiformes. Por mucho que ha intentado dejar su atención zapping propia de su ‘morada tecnológica’, ha llegado con ella al patio de butacas; intenta cambiar de canal pese a la magia

del “suceso” escénico que acontece frente a él. Tiene una emotividad ligera, cambiante. Intenta, entonces, “chatear” o jugar con el personaje o los personajes, decirles que está allí para ser él —posiblemente— su avatar, como si se tratara del videojuego que ha debido dejar en casa. Quiere estar en el escenario aunque se le antoje extraño aquel hábitat de rituales anacrónicos.

Es que el ritmo de aquel teatro le es extraño, distante, ajeno, lento, casi ensoñador.

Es un espectador que dispone de muchas más fuentes de información que la generación que le precedió; actúa e interactúa con ella de tal manera que ésta les ha impreso un carácter muy particular. Como lo advierte María Teresa Quiroz “la actualidad está marcada por la rapidez, la eficiencia, la celeridad de las imágenes” (Quiroz, 2003), al modo en que se mueven los personajes de las películas “Corre Lola Corre”, “Matrix” o la “Trilogía Bourne”, por citar algunos referentes de estas narrativas frenéticas. Y es con esa información pluridiversa que llega a una sala de teatro que le resulta incómoda y lenta en su manera de percibir y apropiarse del mundo.

Entonces ese espectador recapacita. Se sabe un sujeto híbrido. Se mira en aquel reducido espacio del patio de butacas y busca afanosamente una interfaz que le permita simularse desde adentro del espectáculo para apropiarse de un lenguaje que le es natural: la inmersión, la interactividad. Ahora toma el control del escenario.

Ese nuevo espectador abocado al teatro ha tomado conciencia de la interactividad que, no como metáfora, sino con su propio modo expresivo, se edifica ante sus ojos. Ha comprendido que el teatro es un juego de simulación que, al igual que la pantalla de su computadora, es completamente interactivo y le permite acercarse a otra experiencia perceptiva emocional de la realidad y la virtualidad.

Crear que la realidad virtual sólo está en las máquinas es un error frecuente en el que suelen caer muchos en su afán por resistirse a

la grandilocuencia de las nuevas tecnologías, por creer ciegamente que éstas no afectarán su nicho cognitivo

En el primer manifiesto del teatro de la crueldad, Artaud hace un llamado por recuperar el lenguaje específico del teatro, romper la sujeción del teatro al texto, recobrar la noción de una especie de lenguaje único a medio camino entre el gesto y el pensamiento. Esta postura obliga a “encontrar, además, nuevos medios de anotar ese lenguaje, ya sea en el orden de la transcripción musical o en una especie del lenguaje cifrado”.

Desde luego la voz del dramaturgo francés nos está hablando hoy de una noción que para entonces no se asumía: la interfaz.

Se trata de una noción que el lenguaje de los nuevos medios se apropió desde el momento en que se hizo necesario hablar del interactor, como lo llama Johannes Birringer es decir, del papel activo del espectador en tanto sujeto que hace parte de un diálogo con el objeto percibido. La interactividad supone un diálogo y una metamorfosis material producida, no ya por un espectador pasivo en el espacio y el tiempo, sino por un sujeto activo que propone, configura y reconfigura simbólica y materialmente, en el caso del teatro, una escena.

Si bien es cierto que el teatro, al contrario de lo que sucede con el cine y la música, se ha visto revalorizado por su calidad de espectáculo en vivo frente a la gran oferta doméstica digital, también lo es que se ha nutrido con el uso de dichas tecnologías.

Como lo recuerda el dramaturgo argentino Mauricio Kartún: “El teatro siempre ha poetizado a partir de diferentes soportes y, antes, el único posible era la memoria” y admite que en el siglo XX han aparecido infinidad de nuevos soportes. Todos son poetizables.

Esta capacidad de adaptación del teatro habla de su supervivencia, es cierto, pero también habla de su metamorfosis como “suceso” en la butaca. ¿Estaremos hablando de las tecnologías como mero soporte que se incorpora a la escena en su condición de recurso sónico, lumínico y escenográfico?

Desde tal perspectiva es dado aceptar que la historia del teatro está asociada a la tecnología en su entidad objetual, es decir, como ese referente físico que construye la escena.

En las vanguardias teatrales del pasado siglo podremos encontrar los antecedentes de lo que hoy conocemos como interfaz, que en la especificidad del teatro se hace visible en obras abiertas a la participación del espectador, como sucede en el teatro dadá o en el teatro laboratorio de Grotowski, en las provocaciones de Tadeusz Kantor o en las del mismo Bertolt Brecht.

Las obras del llamado arte ‘participativo’ (performances, happenings, instalaciones) surgidas en los albores de los años sesenta y setenta, se suman para construir esa nueva tradición interactiva en la experiencia teatral viva.

Tendríamos entonces que esta noción de interfaz asumida en el lenguaje de los nue-

vos medios como un conjunto de comandos y métodos que facilitan la intercomunicación entre programas y entre éstos y los sujetos, ya era propia del lenguaje escénico en tanto en cuanto su praxis escénica ya buscaba disrupciones temporales y espaciales en su permanente preocupación vanguardista por comunicarse con el otro, por desafiar la aparente pasividad y el estatismo del espectador.

Tensiones fronterizas

Ahora bien, esta última década ha supuesto una suerte de retos y desafíos para las artes que como el teatro suceden en el aquí y el ahora. Una ola de lenguajes combinados que mixturizan el modo expresivo de cada arte en particular y reducen sus fronteras narrativas y estéticas, ha generado una suerte de palingénesis o regeneración de la escena contemporánea: teatro en, desde y por Internet; teatro que narra al modo en que las nuevas tecnologías vienen construyendo la dinámica cotidiana de los seres, cine que reniega de su potencial efectista y revisita sus raíces para hacerse pasar por teatro como lo vemos en el movimiento danés Dogma 95 y su derivación hacia obras que evocan el teatro filmado: “Dogville” (2003) y “Manderlay” (2005) de Lars von Trier, hasta la perturbadora y conceptual “Inland Empire” (2006) de David Lynch; estos son apenas recursos expresivos que dan cuenta de la lucha no sólo por enfrentarse al monstruo electrónico sino por reivindicar viejos recursos para dotarlos de nuevos sentidos.

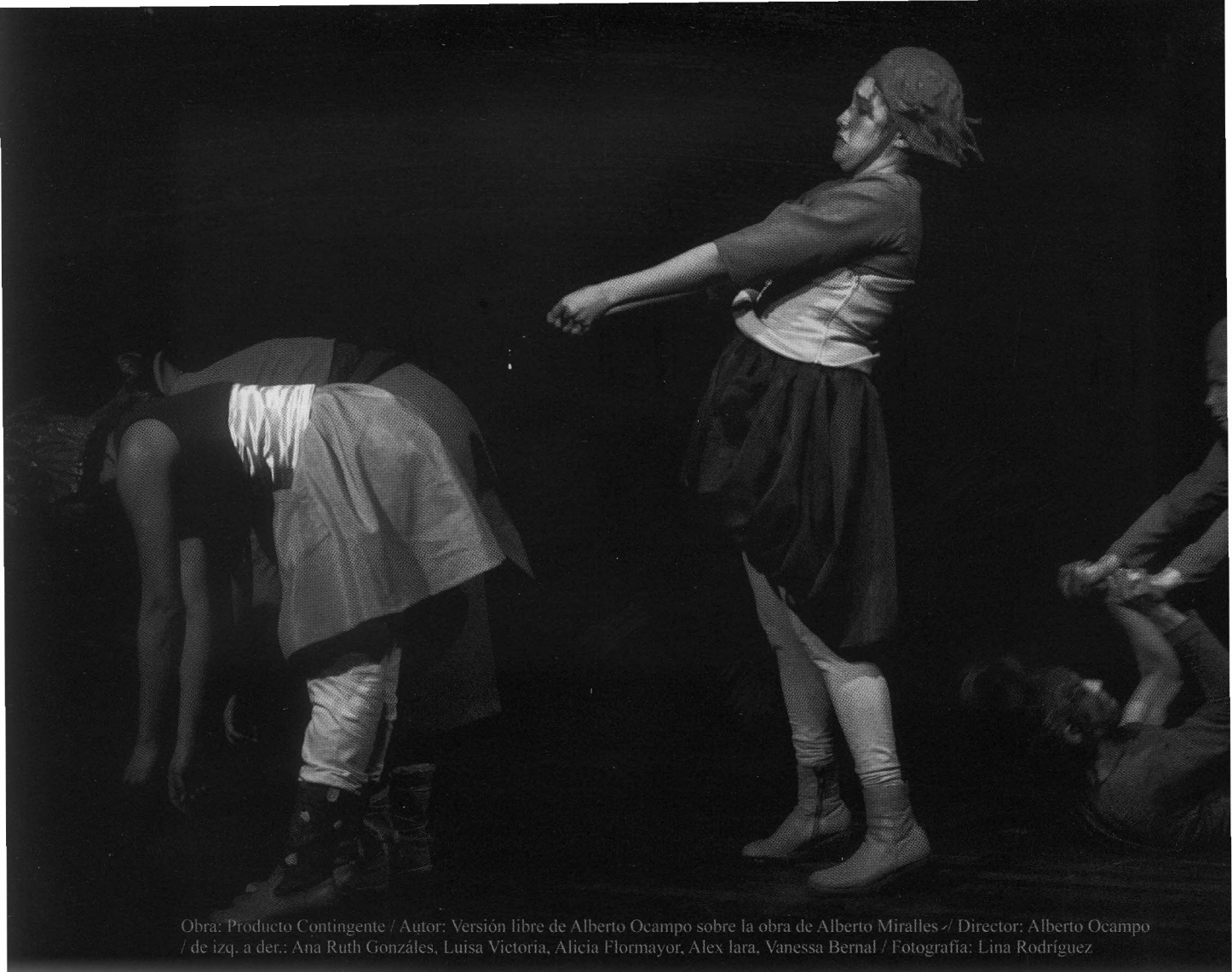


Obra: producto contingente / Autor: versión libre de Alberto Ocampo sobre la obra de Alberto Miralles / Director: Alberto Ocampo / De izq. A der.: Luisa Victoria, Harvey Garcés, Vanessa Bernal, Alex Lara / Fotografía: Lina Rodríguez

Las ya extensas relaciones y fricciones que ha mantenido el teatro con el cine, por ejemplo, desde la invención de éste en 1895, han generado muchos estudios que no es del caso revisar en este escrito. Pero sí es importante señalar cómo cada vez estas imbricaciones cambian de apariencia con los renovados retos que traen consigo las nuevas tecnologías.

En “El Automovil gris” (2002) de la compañía mexicana Teatro de Ciertos Habitantes, Claudio Valdés, su director, invita al patio de butacas a una función de cine silente de una manera muy semejante a la forma como se presenciaba en las salas antes de la

irrupción del sonido en 1927. Desde luego, con notables diferencias y retos. En aquellas funciones la película proyectada utilizaba intertítulos para guiar el sentido colectivo de la historia, mientras un pianista consolidaba el ritmo de las imágenes con música que intentaba sincronizar las acciones y las atmósferas del filme. En la propuesta del grupo mexicano, la referencia cinematográfica procede de la tradición Benshi, que se instauró en Japón de un modo particular durante la época del cine silente. Según esta tradición un narrador se ubica a un lado de la pantalla e interpreta (actúa) el filme, poniendo voces a cada personaje, ofreciendo explicaciones, o realizando comentarios.



Obra: Producto Contingente / Autor: Versión libre de Alberto Ocampo sobre la obra de Alberto Miralles / Director: Alberto Ocampo / de izq. a der.: Ana Ruth Gonzáles, Luisa Victoria, Alicia Flormayor, Alex Iara, Vanessa Bernal / Fotografía: Lina Rodríguez

Con la llegada del sonido, esta tradición desaparece y con ella, un fenómeno social de gran contenido vanguardista, al reunir en una función espectacular la imagen en movimiento, la música en vivo y la esencia misma del teatro con un intérprete actor subido a la escena.

Desvelar esta tradición y revivirla en estos tiempos en que las fronteras artísticas tienden a diluirse, supone un reto que va más allá del escenario y confronta directamente a un público que, en apariencia, debe haber cambiado en más de ocho décadas. Sin embargo, El Automóvil gris pone de manifiesto la ac-

tualidad de este género oriental (Benshi) y su plena vigencia como entretenimiento.

En la obra mexicana dos actores ponen voz en vivo a los diálogos y a los sonidos de la historia que se desarrolla ante la mirada del público. Un pianista marca la atmósfera en sus distintos momentos: de suspenso, intimista, de espera, de transición...

El espectador está incómodo desde el comienzo: ¿cuando empezará el teatro?, se preguntan algunos, una duda que algunos resuelven cuando ajustan su percepción a la poética propuesta. La respuesta está en el escenario: los actores físicos, no proyectados, no sólo ponen voces, están actuando con su gesticulación, se inmiscuyen en la pantalla y se mimetizan, por momentos, con los actores de la película proyectada, como en aquella escena de la fan que todas las tardes va a ver la misma película en ‘La Rosa púrpura de El Cairo’ (Woody Allen, 2005).

El espectador asiste a una representación escénica, a medio camino entre el teatro y el cine. Su percepción está siendo provocada desde los códigos de la re-representación entendida como una construcción visual en abismo como lo pregonaba Federico Fellini, sólo que acá “El automóvil gris” no está hablando del cine dentro del cine, sino del teatro dentro del cine, o el cine dentro del teatro, según como se vea.

Claudio Valdés y su grupo introducen al espectador al universo híbrido de lo intermedial, donde distintos medios dia-

logan sobre el escenario (la electrónica sonora expresada en la proyección de la imagen, el sonido ejecutado en la escena, el sonido —voces— emitido por los actores) y donde uno se transpone en el otro de acuerdo con la circunstancia narrativa de cada momento: cuando los actores dan vida a los personajes de la película o la música ejecutada sobre el escenario recrea las atmósferas de la imagen, se está privilegiando el sentido teatral; cuando la imagen narra por sí misma, sin apoyo de los componentes escénicos, se privilegia el sentido cinematográfico.

La naturaleza intermedial de este espectáculo supone la doble presencia de un espectador (se ha producido una alteración/fragmentación de la unidad del sujeto espectador), pues asiste a una función completa de cine, pero mediada por códigos teatrales:

- La presencia del actor o los actores que representan las voces y las emociones de los protagonistas de la película, las modifica en sus tonalidades y las acota en una suerte de cacofonía de acentos casi simultáneos. Claudio Valdés explica este proceso, centrado en una estricta formación y un reto actoral: “En un artístico “tour de force”, estos narradores pintan voces y emociones a más de 50 personajes de la cinta. A diferencia del doblaje de películas, donde los actores hacen personajes individuales y hablan por turnos, en El Automóvil Gris cada artista interpreta varias voces, en una cacofonía con diversos acentos. Para abordar este reto de interpretar numerosos personajes y emociones, el rango vocal del artista requiere ser extenso. Adicional-

mente, debe contarse con un refinado sentido del tiempo y una depurada técnica de respiración para poder cambiar rápidamente la voz de un personaje e inmediatamente comenzar a hablar con la voz de otro”.

- La postura gésica del actor que dramatiza con el maquillaje y con la impostura de la voz.

- La comunicación directa con el público, a quien provoca generando acercamientos y distanciamientos que rompen con la linealidad de la cinta cinematográfica.

Más allá de esta intermedialidad que se ha consolidado en las extensas relaciones entre el cine y el teatro, hoy asistimos también a lo que algunos han dado en llamar Teatro desde la Internet o teatroblogger.

Un ejemplo de ello es “Bagdad Burning”, una obra teatral presentada en el prestigioso Festival de Edimburgo en una edición reciente y basada en un blog de un iraquí de 26 años que narra su vida cotidiana en un país invadido. O “Bloggers. Real Internet Diaries”, una versión de Monólogos de la Vagina que, en este caso parte de un puzzle de 10 blogs personales elegidos entre más de 10 mil páginas electrónicas. El reto de Olivar Mann, su cocreador (no sería válido hablar de dramaturgo, como veremos más adelante) consistió en no agregar palabras distintas a las que aparecieron originalmente en la blogósfera clasificada.

¿Teatro desde la Internet? He aquí otra tensión fronteriza: el sentido de la teatrali-

dad desde el cual se fundan estos formatos se pierde en el instante en que la intermediación tecnológica absorbe el aquí y el ahora de lo actuado o representado. Ya no estaremos hablando de teatro, sino de video con sentido teatral. Una vez convertido el formato en soporte dramaturgico textual éste abre las puertas para reconfigurar el teatro propiamente dicho y con él la experiencia aurática de copresencia entre el actor y el espectador, siguiendo el pensamiento de Jorge Dubatti.

Pero veamos un concepto intermedial más ajustado al hecho teatral, al hic et nunc. Se trata de “Musical” (2003) de las compañías Illana - Lóm Imprebis.

Desde su mismo título, su director Santiago Sánchez, sugiere un juego de palabras que podría significar “Llama la música”. En efecto, el espectador de Musical no debe apagar su celular, por el contrario, ese prohibido objeto, reducido al silencio y a la inutilidad en la oscura sala, ha llegado al patio de butacas y ha cobrado una nueva función en la construcción de sentido de la obra: desde él se deben enviar mensajes de texto que aparecen al instante en una pantalla dispuesta en el fondo y centro del escenario, acompañada por una especie de biombo que rompe la desnudez completa del espacio escénico.

La obra ha iniciado. El espectador se sabe parte de ella. Su pensamiento, su completud emocional, entendida como esa “máquina de deseos” de la que habla Deleuze, se ha desdoblado hacia la escena por arte de la imagen electrónica.

En el recordado monólogo “Primer amor” de Samuel Beckett, escenificado por el teatro Fronterizo de la Sala Beckett de Barcelona (1985), José Sanchís provoca al espectador con una cuerda casi imperceptible que atraviesa de lado a lado el patio de butacas en sus primeras filas. Ya sobre el escenario un cartel anuncia: “Para que actúe tire de la cuerda”. Un espectador avisado percibe la cuerda y toma la decisión de tirar de ella. Al hacerlo suena una campana y con el “tintineo” el personaje se incorpora desde el centro de la escena.

En ambas obras, tanto en “Primer amor” como en “Musical”, el espectador hace parte de la interfaz interactiva, se sabe un sujeto actuante en la butaca; pero en la obra de Beckett la posibilidad de interactuar —léase dar un orden al actor para que actúe— está reducida a un espectador por cada escena o fragmento del unipersonal. Es una interactividad individual. En tanto, “Musical”, apoyada en la masificación de los mensajes de texto, pone en cada función un número considerable de espectadores a decidir en forma simultánea sobre lo que verá.

¿Qué sucede entonces en el escenario de Musical? Los textos están en el espacio escénico (proyectados desde la pantalla) y los actoresmúsicos eligen al azar —como en una especie de lotería con balotas— uno de ellos para improvisar acciones en clave musical.

El salto de una experiencia escénica a la otra, más que cuantitativo, es cualitativo. El texto elegido permanece proyectado en el escenario mientras sucede la acción dramática.

Le recuerda a los actores y al propio público cuál es la línea de acción que deben construir los personajes.

El texto electrónico se ha convertido en un objetopersonaje que preside la escena como una especie de “memoria” superior, vigilante, que va dando cuenta de la dramaturgia allí en construcción.

Estos ejemplos, el del llamado teatro blogger, o el de Musical ponen de presente una nueva forma dramática que pasa por la creación colectiva y recalca en la noción tan propia de la Internet: creación colaborativa, una especie de Wikitexto si no queremos desentonar con la jerga digital de la web semántica, o 3.0.

En palabras de Marcellí Antúnez Roca estaríamos en frente de una sistematurgia, un neologismo que adhiere los términos sistema y dramaturgia para referir la pregnancia de la interfaz en la construcción del espectáculo, dígase un ordenador, una CPU y sus periféricos.

De esta forma, como lo explica Antunez Roca, las interfaces traducen, a través de la computación, las órdenes de los actuantes y /o el público a los medios de representación, tales como la imagen, el sonido, la mecánica y la robótica. Lo que diferencia la sistematurgia de otras formas de creación escénica, es que la computación y las interfaces son elementos consubstanciales.

Las artes plásticas y las visuales asisten con más arrojo y menos conservadurismo



Obra: producto contingente / Autor: versión libre de Alberto Miralles / Director: Alberto Ocampo / De izq. a der.:

que el teatro a esta regeneración de sus formas expresivas; procedimientos de realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial, sistemas de algoritmos genéticos, bioarte, son apenas designaciones semánticas de un horizonte de mutaciones en cuyo centro está un sujeto ya no de simples percepciones, sino de emociones vívidas que estructuran de forma singular o colectiva la experiencia escénica.

Entre estas mutaciones podemos identificar la idea del tiempo real y ralentizado, el espacio físico y presencial, la fragilidad del medio tecnológico, la interacción, la telepresencia, la influencia de la audiencia y el cambio de paradigma del espectador, como veremos en algunos ejemplos de la escena latinoamericana.

Hibridaje en la escena latinoamericana

En América Latina, por ejemplo, hay rasgos de los pliegues experimentales de esa palingénesis escénica. Una compañía como Verve, de Brasil, en su permanente experimentación con materiales provenientes de la imagen electrotecnológica, ha logrado interesantes descentramientos de la mirada. El uso del video en sus obras desde "Plástico" (2002) ha ido más allá de la acotación a la escena o para comentar momentos claves de la acción escénica.

En Verve se crea una sobreposición de niveles, porque la tecnología funciona, al mis-

mo tiempo, como macrosistema (determina incluso el grado de existencia de los personajes), como objeto de referencia y como personaje.

En una suerte de teatro interfácico, como el que propone esta compañía brasilera en "Un poco de todo al mismo tiempo" (2003), un espectáculo para espacios abiertos, los actores bailarines intervienen el espacio del espectador. Están dotados no solo de una corporeidad escénica, gestualizada para actuar por fuera de él, sino que llevan una cámara digital adosada a su cabeza, desde la cual reflejan el entorno más íntimo de su accionar. Así, mientras una parte de la coreografía se desarrolla sobre el escenario, otra hace su periplo por entre el público que está de pie, y proyecta en directo el espacio escénico de esa especie de patio de butacas.

El efecto visual es sorprendente: el espectador ha cambiado de lugar, de posición, se le ha alterado su percepción del espectáculo; entonces se busca afanosamente en el patio de butacas y, para su sorpresa, su hallazgo se produce en el escenario; se ha producido una inmersión de su cuerpo en la escena por vía virtual; allí oficia de Interactor, construyéndose y reconstituyéndose a sí mismo en su corporeidad y espacialidad. Se trata ya de un "espectador inmersivo", una especie de "doppelganger" desdoblado y haciendo parte de ambos lados de la cuarta pared; incluso, la inmersión ha supuesto el derribo de esa cuarta pared brechtiana.

El semiólogo francés Patrice Pavis introduce la categoría de "electrónica sono-

ra” (Pavis, 2000) para referirse a la puesta en escena configurada a partir de las nuevas tecnologías. Esta mediación de las nuevas tecnologías, desconectadas de la realidad mimética que suele impregnar las puestas teatrales, producen un descentramiento del sujeto, abriéndolo a una multitud de voces, proponiendo un ‘otro’ modo de escuchar y mirar la escena. De este modo, plantea Pavis, la electrónica sonora instauraría una nueva kinestesia (o cinestesia) dando lugar a una experiencia de síntesis corporal en el espectador, que se opone a su sistema habitual de referencia, fundado en la alianza del tiempo, el espacio y el cuerpo.

Una electrónica sonora que está claramente expuesta en obras como “Feique-em algum lugar porén, aqui” (2005) donde Verve propone la descentración de la mirada, escinde el cuerpo del espectador y lo conduce con su perplejidad de cuerpo convertido en *doppelgänger* dentro de la escena, asistiendo simultáneamente a la trasescena, a la multipercepción del espacio.

Es claro que el teatro del siglo XX y especialmente el de estos últimos años ha intentado deslimitar el espacio del espectador, lo ha ubicado a los lados, desde atrás, en círculo, desde abajo. La compañía andaluzá Producciones Imperdibles propone en su espectáculo de danza contemporánea “Mirando al cielo” (2003) el ingreso del espectador por debajo del escenario, donde están dispuestas las butacas, de tal manera que la percepción del espectáculo se produce desde abajo mientras la coreografía se edifica para ser observada en una doble faz: en el espacio frontal

y el espacio contracenital. Pero Verve va más allá: explora los pliegues mismos de la corporeidad simulada, reconfigura el espacio escénico, lo somete a una palingénesis dramática compuesta por la electrónica sonora, los cuerpos físicos de los actores bailarines y los cuerpos escindidos de los espectadores y los transporta con su poética de interrupciones temporales hacia espacios virtuales que transitan de lo físico a lo evocado.

En una escena de “Feique...” el actor bailarín juega con las imágenes proyectadas y decide ingresar a ellas. En un preciso efecto visual, el espectador se transporta durante varios minutos con el personaje electrónico a un escenario bucólico, rural, donde sigue danzando al encuentro con su amada, para luego salir de la imagen y recalar en lo que se supone es un espacio urbano, representado físicamente en el escenario.

Los coqueteos y devaneos entre estas nuevas potencialidades escénicas que se producen con la irrupción de lo digital, no sólo están presentes en estos ejemplos. Río Teatro Caribe se acerca a estas relaciones en “El temblor de la sonrisa” (2005), un montaje dirigido por Francisco Denis, en el cual propone una mixturización entre las acciones físicas, más cercanas a la construcción circense, la danza, la presencia de un narrador, especie de demiurgo de la historia que se cuenta, y la imagen electrónica que refiere a información inmediata de telediarios y documentales sobre distintas problemáticas sociales.

Acá la tecnología de la imagen electrónica opera como soporte escenográfico y parte del

espacio escénico, aunque por momentos los personajes hacen parte del “en directo” que transmite aquel noticiero, en clave de evocación poética, con lo cual se configura una inmersión dramática al estilo de lo que ya reseñado con Verve.

En “testigo de las ruinas” (2005) el laboratorio de artistas Mapa Teatro (Colombia) provoca al patio de butacas con una propuesta que “transita entre la videoinstalación y el teatro documental” para testimoniar en cuatro pantallas el proceso de destrucción de la memoria y transformación del barrio Santa Inés y de su emblemática Calle del Cartucho en Bogotá en un parque; delante de las pantallas y en primer plano, el espectador asiste al ritual cotidiano de una mujer que muele, asa arepas y prepara el chocolate, y que supone ser la última persona desalojada de aquel lugar.

En Bolivia la compañía Kikntearo explora con las nuevas tecnologías nuevas formas de narrar en sus dos últimos montajes “A los que no me pueden ver transparente” (2008) y “Happy Days” (2009), presentadas en el marco del VII Festival Internacional de Santa Cruz de la Sierra, 2009.

La temática social expuesta en “A los que me pueden ver transparente” está envuelta en el ropaje de la imagen electrónica, generando una búsqueda aún no resuelta en aquella función de estreno, y a partir de la cual provoca al espectador con imágenes minimalistas que narran en forma simultánea a la acción dramática de los actores y a la música en vivo ejecutada desde uno de los extremos del es-

cenario, y con lo cual construye un inquietante paisaje sonoro y visual. En “Happy Days” Diego Aramburu, su director, revisita el texto de Samuel Beckett para contar la historia de la inmóvil Winnie a través de la movilidad de un paisaje electrónico desde el cual resuelve los tempos y los ritmos ocultos de la dramaturgia beckettiana. Con algunos guiños de intermedialidad, la obra pone a dialogar al actor-personaje con la imagen cuando deliberadamente aparece en la proyección el ícono “pause” y en perfecta coordinación temporal el actor-personaje hace una pausa automatizada hasta cuando surge una nueva orden de “Play”.

En la obra argentina Desde el Sofá (2008) se desarrolla una performance virtual de dos personajes proyectados sobre un sofá real y en una ventana con cortinas reales. Con la utilización de 2 video-proyectores se genera una percepción de telepresencia, en la cual los actores virtuales circulan de un espacio al otro y parecen efectivamente estar corpóreos en el sofá y entre las cortinas.

En últimas, ¿qué significan todos estos intentos? Estamos en frente de lo que algunos han dado en llamar “El teatro del futuro”? O es sólo moda pasajera. O, parafraseando a Zigmunt Bauman con su pensamiento sobre la modernidad líquida ¿será que nos estamos enfrentando a una especie de teatro líquido?,

Lo cierto es que existe un vacío teórico-conceptual, pese a algunos estudios que ahora despuntan; un vacío debido, quizás, a la actualidad de estas manifestaciones que, seguro, el tiempo abrevará desde la distancia futura.

E-referencias

ANTÚNEZ ROCA, Marcellí. Sistematurgia. <http://www.marceliantunez.com>

BERENGUER Xavier, Revista de Comunicación audiovisual de la Universidad de Pompeu Fabra. Barcelona. www.iaa.upf.es/formats

CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz. Revista de comunicación audiovisual de la Universidad de Pompeu Fabra. Barcelona. www.iaa.upf.es/formats

VAGLIO, Fulvio. Actores, personajes y tecnología: apuntes sobre el 'teatro tecnológico'. <http://www.cem.itensm.mx>

Web de obras/grupos referidas

COLECTIVO DE ARTISTAS MAPA TEATRO, Colombia. www.mapateatro.org

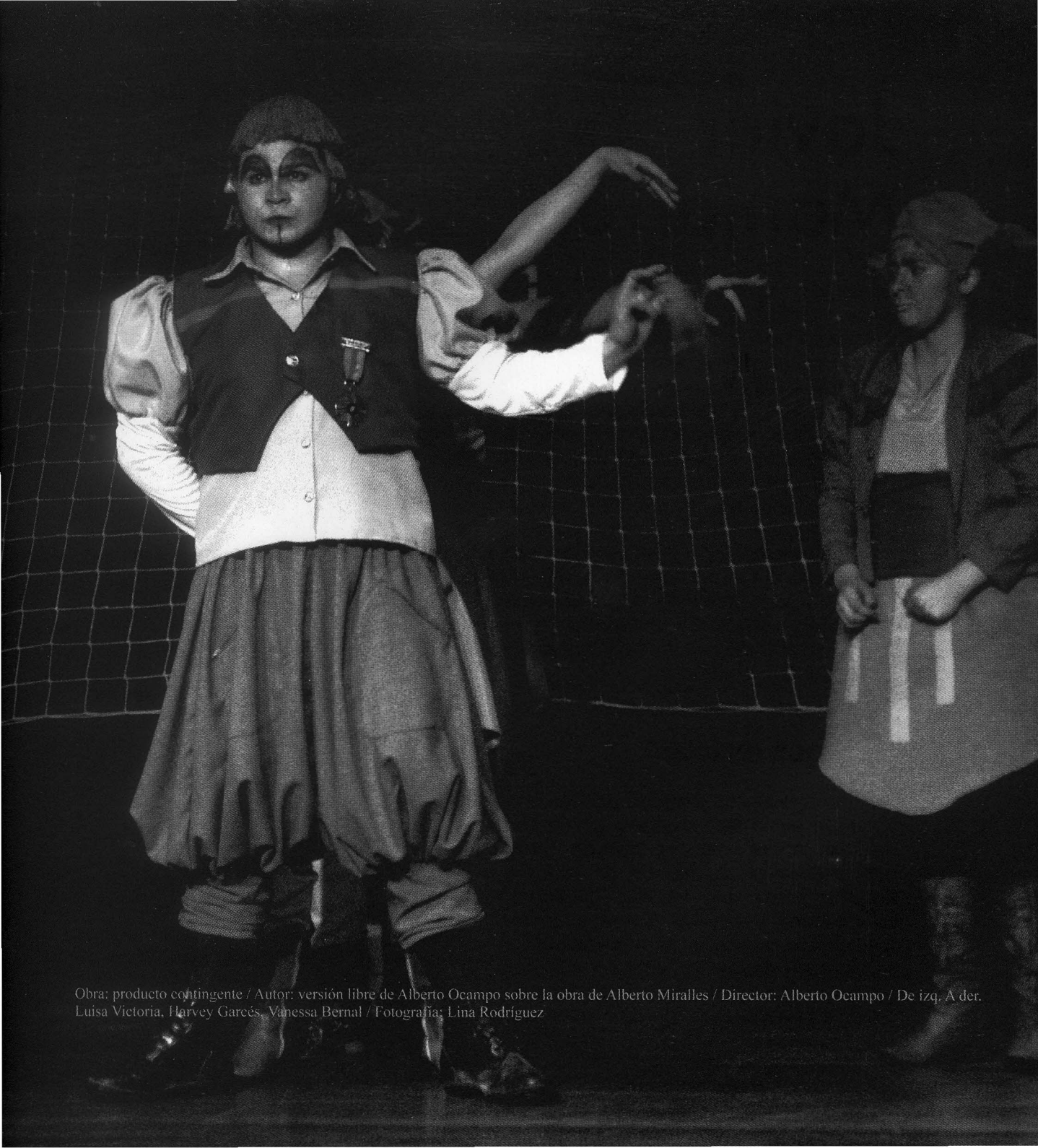
COMPAÑÍA VERVE, Brasil. www.verve.art.br

ILLANA - Lóm Imprebis. <http://www.yllana.com>

RÍO TEATRO CARIBE, Venezuela. www.rioteatrocaribe.com.ve

TEATRO DE CIERTOS HABITANTES. <http://www.ciertoshabitantes.com>





Obra: producto contingente / Autor: versión libre de Alberto Ocampo sobre la obra de Alberto Miralles / Director: Alberto Ocampo / De izq. A der.
Luisa Victoria, Harvey Garcés, Vanessa Bernal / Fotografía: Lina Rodríguez