

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Teatralidades Emergentes

De las nuevas posibilidades y concepciones

▶ Nombre y Apellido del Autor | Vanessa Giraldo

▶ Cuerpo B del PG

▶ Fecha de presentación | 21/02/2018

▶ Carrera de Pertenencia | Diseño de espectáculos

▶ Categoría | Ensayo

▶ Línea Temática | Historia y tendencias

Agradecimientos

Este trabajo de Tesis, para la licenciatura de Diseño de Espectáculos en la Universidad de Palermo en Buenos Aires, es un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente, participaron distintas personas opinando, corrigiendo, teniéndome paciencia, dando ánimo y acompañando en los momentos de incertidumbre y en los de felicidad. Escribir este ensayo me ha permitido aprovechar la competencia y la experiencia de muchas personas que deseo agradecer, sobre todo quiero agradecer a Magali Acha, un pilar de apoyo y una fuente inmensa de conocimientos.

Por otro lado, todo esto nunca hubiera sido posible sin el amparo incondicional y el cariño que me otorgaron mis padres, que, de forma incondicional, entendieron mis ausencias y estuvieron ahí para darme aliento. Que a pesar de la distancia siempre estuvieron a mi lado para saber cómo iba mi proceso. Las palabras nunca serán suficientes para manifestarles toda mi gratitud y cariño.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1 Generalidades de la integración de nuevas tecnologías.....	10
1.1. Teatro en una sociedad de medios.....	10
1.2. Crisis en la identidad teatral.....	11
1.3. Liveness: Entre pantallas y escenarios.....	13
1.4. Conceptos fundamentales. Intermedialidad e interactividad.....	15
Capítulo 2 Nuevos paradigmas.....	20
2.1. Obstáculos para una nueva creación.....	20
2.2. Momentos de transformación.....	23
2.3. Necesidad de reflexión: cuestionamiento de un orden.....	26
2.4. Teatro post-dramático: nuevas configuraciones.....	29
2.5. Influencias: Performance, medios de comunicación y cross media.....	32
2.5.1 Medios de comunicación.....	33
2.5.2 Cross media.....	35
Capítulo 3 Tecnologías teatrales: Pasado y presente.....	37
3.1. Construcción del espacio escénico.....	37
3.2. Revolución eléctrica y teatral.....	41
3.3. De la tercera a la cuarta dimensión.....	45
3.4. La pantalla como segundo escenario.....	49
Capítulo 4 Análisis de compañías.....	52
4.1. The Need Company.....	52
4.3. Ex Machina.....	57
4.2. La Fura del Baus.....	62
Capítulo 5 Teatralidad.....	67
5.1. Teatralidades emergentes.....	67
5.2. Video y teatro.....	72
5.3. Nuevas dinámicas y roles.....	74
Conclusiones.....	79
Lista Referencias bibliográficas.....	86
Bibliografía.....	88

Introducción

El presente Proyecto de grado enmarcado en la categoría Ensayo, pretende abordar la implementación de las nuevas tecnologías al teatro y examinar cómo se enfrentan estas formas teatrales a las transformaciones que presenta la emergencia de los llamados nuevos medios y del lenguaje digital. Se seguirá la línea temática de historia y tendencias, por lo que se analizarán conceptos y terminologías referentes al tema, se hará también un seguimiento histórico vinculado a los avances de la tecnología en el teatro y su impacto en el ahora.

El interés de este proyecto nace de la necesidad de comprender los usos de las nuevas tecnologías en el campo teatral, entender cuáles serían los nuevos horizontes creativos y cómo esto re-significa la actividad teatral, tanto para quienes la realizan como para sus espectadores. Asimismo este trabajo pretende comprender cómo un medio tan antiguo como el teatro puede adaptarse continuamente a tecnologías que implementan nuevos recursos expresivos y alteran varias de las dinámicas teatrales más tradicionales. Con esto se podría plantear una posible crisis en la identidad teatral tal como se conoce, empiezan a aparecer híbridos y a amalgamarse como nunca antes multiplicidad de disciplinas en la búsqueda de un producto teatral. Un cambio en los soportes y en la forma de producir teatro, también traería consigo una transformación en su público. Emergería, entonces, un nuevo espectador que se posiciona en la sala y frente al espectáculo desde otro lugar.

Es así que este ensayo tiene como objetivo transversal estudiar los horizontes significativos y expresivos que generan las nuevas tecnologías en el espacio escénico y la puesta en escena. Y de esta manera da cuenta de los cambios y nuevos retos a los que se enfrenta la escena teatral al incorporar recursos tecnológicos.

Por otra parte, el trabajo también plantea una serie de objetivos específicos a resolver, entre ellos: determinar qué se entiende por audiovisuales y tecnología aplicada en

relación a la puesta en escena, examinar cuáles son los nuevos retos creativos a los que se enfrenta el teatro y quiénes lo hacen y, por último, analizar el impacto que ha tenido la tecnología en las dinámicas teatrales y en su ejecución. La metodología a utilizar para el desarrollo de este Proyecto de Graduación, será, por una parte, la exploración bibliográfica, en la que se indagarán autores e ideas que permitan abordar el tema. Por otro lado, para relevar información de las compañías que hoy en día logran fusionar diferentes disciplinas, e incorporar nuevas tecnologías a su quehacer teatral, se recurrirá a hacer una exploración de tipo descriptiva.

Para conocer el estado de la cuestión, tener más información sobre el tema y clarificar la originalidad de la propuesta de este trabajo se hace un relevamiento académico de los trabajos de grado realizados anteriormente en la Universidad de Palermo, dentro de los cuales se pudo encontrar 10 trabajos vinculados al presente tema de investigación.

Por un lado, Elizabeth Forero, estudiante de la carrera de Diseños de espectáculos, en su trabajo (2013) *Nuevas tecnologías en el espectáculo en vivo*, ayuda a comprender las transformaciones técnicas que el teatro ha sufrido a lo largo del tiempo y aporta material de investigación y confrontación. En su trabajo analiza de manera global las transformaciones técnicas que han sufrido las artes escénicas en vivo, desde el siglo XIX hasta la actualidad. Se centra principalmente en el teatro, el circo y la ópera. Realiza un recorrido histórico de los diferentes escenógrafos que aportaron de alguna manera a estas transformaciones y hace un relevamiento de la situación esceno-técnica actual en los teatros argentinos y colombianos.

Similar al proyecto de grado anterior está el proyecto de Mónica Cerame (2008), *El escenógrafo del 2008, la escena del profesional*, en el que se recopila data de la evolución del espacio teatral desde los inicios de Egipto AC y Edad Media. Este trabajo analiza la transformación escenográfica a través del tiempo, pasando por el renacimiento, el teatro isabelino, el barroco y la verosimilitud del naturalismo. De nuevo, hacer un recorrido histórico que ayude a entender las transformaciones por las que ha pasado el

ámbito teatral hasta llegar a nuestros días, cuando la tecnología comienza a convertirse en un recurso cada vez más importante y de impacto para las artes escénicas, es de gran valor para la realización del presente ensayo.

Por otro lado, Carolina Belén en su trabajo (2013), *Más allá de la palabra un lenguaje escenográfico*, *La Fura del Baus*, hace un análisis de las distintas herramientas creativas que utiliza el grupo *La fura del Baus*. Se centra principalmente en la construcción espacial y escenográfica de dicho grupo, que además de articular una narrativa, logra integrar al espectador y hacerlo parte activa del espectáculo. La pertinencia de este proyecto para el desarrollo de este ensayo es, por un lado metodológica, ya que permite observar cómo Belén logra analizar los procesos creativos y herramientas de trabajo de la Fura del Baus y, por otro lado, habla sobre los desarrollos tecnológicos en escena, cuestión central del argumento.

Reihs y Salinas escriben (2012), *La influencia de las nuevas tecnologías en el comportamiento comunicacional*, trabajo donde se habla sobre el impacto de la tecnología en nuestras vidas cotidianas, en la que la comunicación se vuelve cada vez más vertiginosa y cobra un nuevo sentido. Por otro lado, examinan cómo la interacción en espacios virtuales, se hace cada vez más vital, así plantean una nueva forma de razonamiento y ser tecnológico. Esto en particular, es pieza central de este ensayo en la medida que es posible vincular estos espacios, con la emergencia de un posible nuevo espectador que esta mediado por pantallas.

Desde el campo cinematográfico Mauricio Villamizar, estudiante de Dirección de arte, escribe (2012) *La dirección de arte con las nuevas tecnologías*, proyecto en el que estudia los aspectos más sobresalientes inherentes al surgimiento de las nuevas tecnologías: la inmediatez, la globalización de la información y la forma como se ven afectados la mayoría de los procesos cotidianos de los individuos y de las comunidades que hacen parte de esta nueva sociedad informática y de la comunicación. Este proyecto se enfoca en cómo enfrentar la innovación tecnológica desde la dirección de arte y en

este sentido, es vital al presente ensayo que intenta explicar cómo se traduce y afecta esta nueva manera de vivir la información y la comunicación al teatro.

Aparte de los proyectos escritos por los alumnos, se encontró como referente en uno de los catálogos de la Facultad, los escritos del profesor Norberto Laino (2012), *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación No XIX. El lenguaje en la escenografía*. En este, Laino afirma que la escenografía al convertirse en elemento decorativo no ejerce profundidad de expresión y asevera que todo lo puesto en escena debe potenciar la puesta misma.

Otro de los escritos directamente vinculado con este ensayo es el proyecto de investigación de Jorge Haro, (2012) *Con ciertos audiovisuales, Experiencias sinestésicas*, el cual propone la realización de conciertos audiovisuales, abordando el tema de la transdisciplina en las prácticas artísticas contemporáneas.

Uno de los temas a tratar durante este ensayo es la relación estrecha entre cine y teatro por lo que el trabajo de Ivana Laura Fernández, estudiante de Comunicación audiovisual. (2011) *Hable ahora. -Convergencia entre el cine y el teatro-* es de total pertinencia. En él, ella plantea un recorrido por la historia del cine y el teatro, investigando la fusión existente entre estos dos medios y los avances tecnológicos que proponen para que se lleve a cabo.

Otro proyecto de grado de los alumnos, útil en el desarrollo del presente ensayo, es el escrito de Francisco Ignacio Connon, (2011) *Ópera 2.0*, en el que plantea diseñar una ópera clásica adaptada a la actualidad, fusionando los recursos tradicionales con los nuevos medios audiovisuales. Para esto hace un análisis de los posibles recursos audiovisuales que harían a la opera "actual".

Por último, el proyecto de la Profesora Daniela Di Bella, (2008) *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación No25 Arte Tecnomedial: programa curricular*. Trabajo que tiene un carácter exploratorio del marco teórico conceptual de la producción contemporánea de arte y su vínculo con los medios tecnológicos y digitales, permite

encontrar nueva información referente a la incorporación de la tecnología al campo del arte.

Este trabajo se divide en 5 capítulos. En el primer capítulo se plantea el vínculo que existe entre teatro y tecnología desde una visión teórica y filosófica. Se centra en dar una mirada general a la problemática actual, usando como herramientas, los conceptos de intermedialidad e interactividad para explicar esta nueva aproximación.

Se tratarán ideas de Patrice Pavis, Peggy Phelan, Philip Auslander, Arlindo Machado, entre otros autores que permitirán construir una visión más completa y desde diferentes puntos de vista de la incorporación de las nuevas tecnologías al campo teatral. Durante el segundo capítulo se examinarán las evoluciones tecnológicas que a través de la historia han afectado el campo teatral y cómo esto ha generado cambios en las narrativas y modos de percepción del espectador.

Además, este capítulo repasa los avances de la imagen reproducible y tecnológica en relación al espacio escénico, centrándose principalmente en la aparición del video y la televisión. El tercer capítulo trata sobre el cambio de paradigma en el concepto de dramaturgia, la transformación que se ha dado entre un teatro clásico, más tradicional y un teatro contemporáneo. Teatro que tiene la continua preocupación de integrar diferentes recursos y lenguajes con el ánimo de crear un espacio diferente. También se reflexionará sobre los posibles cambios que las nuevas tecnologías traen a las dinámicas y procesos teatrales, renovando procesos fundamentales como la escritura, la producción, la articulación en el trabajo, entre otras cosas.

En el cuarto capítulo se expone un análisis puntual de cuatro trabajos escénicos que hoy en día son mundialmente reconocidos por lograr transformar la experiencia teatral, al integrar diferentes lenguajes y recursos tecnológicos. Las compañías que se examinarán durante este capítulo son Ex Machina y La fura del Baus. Por último, en el capítulo cinco se examinará si la tecnología realmente abre un nuevo horizonte en campo creativo

teatral y si esta nueva integración de los lenguajes y recursos teatrales da origen a una nueva teatralidad. Teatralidad que no solo afecta lo que ocurre dentro del escenario, sino también la manera en la que el espectador percibe el espectáculo, generando entonces un nuevo espectador teatral.

Capítulo 1. Generalidades de la integración de nuevas tecnologías

Este capítulo plantea el vínculo que existe entre teatro y tecnología desde una visión teórica y filosófica. Se centra en dar una mirada general a la problemática actual, usando como herramientas los conceptos de intermedialidad e interactividad para explicar esta nueva aproximación. Se tratarán ideas de Patrice Pavis, Peggy Phelan, Philip Auslander, Arlindo Machado, entre otros autores que permitirán construir una visión más completa y desde diferentes puntos de vista de la incorporación de las nuevas tecnologías al campo teatral.

1.1 Teatro en una sociedad de medios

A finales del siglo anterior se empieza a presenciar un regreso a lo grandiosamente espectacular, una sensación parecida a la que se experimentó a comienzos del siglo XX con la aparición del cine. Es innegable que hemos venido sufriendo una expansión de nuestra cultura visual, aparecen imágenes maravillosas que logran cautivar y asombrar a un público que pide cada vez más imágenes espectaculares que llegan a recrear escenas inimaginables y permiten vivir una experiencia, sin lugar a duda, impactante.

Uno de los factores determinantes de esta expansión de la cultura visual es la aparición de la tecnología digital. El mundo de hoy gira en torno a un sistema de comunicaciones, redes electrónicas, satélites y fibras ópticas que consiguen conectar diferentes visiones culturales y económicas. Las herramientas tecnológicas se han instalado en cada aspecto de nuestras vidas y miradas, volviéndose parte fundamental de la manera en la que percibimos y hacemos el mundo. Es decir, hoy en día, vivimos en una sociedad donde el individuo se conecta al mundo a través de los medios tecnológicos, construyendo realidades mediatizadas.

Según Jean Braudillard (2007), la mediatización se fundamenta en un comportamiento social basado en el poder de los medios de comunicación y en la construcción que estos realizan de la realidad. Con la presencia masiva de los dispositivos mediáticos (radio,

televisión e internet), éstos ya no son más simples vehículos comunicativos, son ahora moldeadores y constructores de la sociedad.

Tales tecnologías han impulsado un profundo cambio en las artes, que ahora tienen como herramienta de producción nuevos medios y métodos. Cada vez más tecnología y arte se amalgaman, componiendo juntos nuevos productos y formatos. Actualmente todo está impregnado de este nuevo paisaje cultural en el que las interferencias mediáticas están siempre presentes. Tal ha sido su impacto que ha logrado cuestionar los pilares básicos de todas las grandes disciplinas; la filosofía, la estética y la antropología, entre otros. Ni siquiera el mundo teatral avalado con siglos de experiencia comunicativa y semiótica definida, ha escapado de estar bajo esta colonización tecnológica. Esto en parte puede deberse a que el teatro siempre ha preferido desestabilizarse a sí mismo con la incorporación de lo nuevo. Dice Patrice Pavis, con respecto a lo anterior:

Podemos estimar que la confrontación cotidiana con los medios de comunicación – del teléfono, pasando por el cine, el video, la fotografía, el ordenador o... la escritura- influye en nuestra manera de percibir y de conceptualizar... Percibimos también la realidad espectacular de una forma distinta a la de hace veinte, cincuenta o cien años. El impacto de estas mutaciones no es tan fisiológico como neuro-cultural, nuestros hábitos de percepción han cambiado sobretodo porque la manera de producir y de recibir el teatro ha evolucionado. (Pavis, 1996, p. 59).

A lo largo de la historia las artes escénicas han debido encajar y aprovechar los avances tecnológicos, desde la electricidad hasta las nuevas tecnologías de pantallas y proyecciones. Sin embargo estas últimas, han conseguido abrir varias vías de reflexión en torno a los fundamentos de la identidad teatral, cuestionando lo que hace que el teatro sea teatro y no otra cosa.

1.2 Crisis en la identidad teatral

Menciona, Peter Brook, en los años 60, en su libro *El espacio vacío* a propósito del acto teatral: "Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Una persona camina por ese espacio vacío mientras otra le observa y esto es todo lo que se

necesita para hacer un acto teatral” (Brook, 1968, p.5). En este planteamiento se evidencian tres elementos esenciales: un actor o emisor, un espectador o receptor y un espacio físico. Para este momento de los años 60’s todavía la fuerza mediática no estaba del todo instaurada en la sociedad y este acercamiento a la teoría teatral, si bien era diferente a varios de los académicos teatrales del momento, era una aproximación que se enfocaba a la práctica teatral.

Los años 70’s y los 80’s se ven tensados a razón del carácter vertiginoso de las transformaciones tecnológicas, que como bien mencionábamos anteriormente, se extendieron mucho más allá del campo artístico. Esto involucró un reposicionamiento del sujeto en lo que respecta a los modos de percibir y significar el mundo. Empiezan a aparecer las mezclas de diferentes estilos, géneros y técnicas. El video empieza a formar parte importante del contexto social y cultural. La fotografía y la cinematografía también habían dado un salto encaminándose hacia otro lugar, estaban siendo absorbidos por los medios de comunicación e información masivos.

La aparición de la televisión, la radio y más adelante internet, supuso un cambio que re direccionaba las demás formas de expresión y de comunicación. Éstas se convierten en herramientas que pueden ser reproducidas millones de veces y esto, por supuesto, cambia el estatus de la obra única o no reproducible, dejando varias de las disciplinas artísticas clásicas, las cuales no tienen posibilidades de ser copiadas, fuera de este panorama de masas y consumo. Así es como disciplinas como la escultura, la pintura o el teatro, comienzan a sufrir una especie de crisis de identidad.

Entrando el siglo XXI, con el asentamiento del internet como herramienta indispensable y una cultura preponderantemente enfocada hacia lo visual, las nuevas tecnologías ponen en tela de juicio la noción de puesta en escena. Se da un cambio en la configuración escénica, lo que va anclado a transformaciones en el campo de la estética teatral que van desde los nuevos soportes y materialidades, a las nuevas tecnologías narrativas. Esta nueva visión propone un giro en la concepción misma de los recursos base del

espectáculo teatral: el texto escrito, la actuación, sonido, iluminación, escenografía, etc. En esta nueva configuración estos elementos son tomados con más libertad y se valida por completo la confluencia cada vez más acentuada de distintas disciplinas en el ámbito teatral. Debido a lo anterior, los teóricos teatrales comienzan a sugerir una reformulación de los límites para la escena teatral. Algunos con miradas apocalípticas, pronosticaban una especie de muerte de la cultura escénica. Otros con una mirada más serena y posiblemente objetiva, advertían una reconfiguración de la escena, entendiéndola ahora como un proceso más amplio, en que era indispensable examinar las similitudes y diferencias existentes entre las artes escénicas y los medios tecnológicos. Philip Aislador, estudioso del performance, con respecto a esto plantea una problemática aún más elemental: ¿Existiría alguna diferencia entre lo mediatizado y las artes en vivo, carnales y directas?

Partiendo de lo anterior, Aguirre, en su escrito, *Teatro contemporáneo y medios audiovisuales: primer acercamiento teórico* (2015), hace una breve comparación entre las representaciones tecnológicas, concretamente refiriéndose a lo visual; es decir el video en cualquiera de sus formas; pregrabado, en directo o a través de internet o televisión- y las artes escénicas. Partiendo de esto es posible analizar otros términos que han surgido en torno al debate como reproducibilidad, intermedialidad, interactividad, liveness, entre otras. Es desde estos conceptos que se puede empezar a examinar la construcción de un nuevo discurso teórico que se ha gestado en torno al teatro y la tecnología.

1.3 Liveness: entre pantallas y escenarios

Comenzaremos entonces por analizar dos espacios que remiten a rituales muy distintos y que por su carácter ayudan a entender, como bien decíamos antes, la terminología que pretendemos explicar durante este capítulo. Por un lado, observaremos la sala de cine y por otro lado, daremos cuenta de las diferencias y/o similitudes con la sala de teatro.

Espacialmente en las dos salas, tanto en la de cine como en la de teatro, se comparte una disposición o formato en el que hay un lugar diseñado para el público y otro espacio, donde ocurre la acción observada. Por ahora el análisis se enmarcará en estas dos salas, no se abrirá al espacio teatral digital, ya que este necesita una explicación más profunda, por lo que lo se abordará luego.

Si bien el cine cada día se perfecciona más y nos asombra con sus vertiginosos avances tecnológicos, es considerado tecnología tradicional. Este siempre se reproduce desde un material que ya ha sido grabado y esta reproducción no puede variar en tiempo real, como si ocurre con las nuevas posibilidades audiovisuales en teatro, en las que el video, el montaje y la proyección varían en tiempo y espacio.

Si se empieza por evidenciar las similitudes entre la sala de cine y la de teatro, lo que primero salta a la vista más allá de las cuatro paredes que los dos lugares comparten, es la presencia o no del cuerpo del actor en el lugar. Según Blau (1982), el cuerpo del actor teatral está muriendo a cada segundo que pasa frente a la mirada del espectador. En el cine, el actor es proyectado sobre una pantalla, advertimos su presencia, oímos su respiración pero no deja de ser una proyección unidimensional en la pantalla.

Aguirre ayuda a conceptualizar esta diferencia, con dos nociones que retoma de Blau: *being alive* y *being lively*. Según ella son conceptos interesantes pero difíciles de ser traducidos literalmente a la lengua castellana. El primero apunta al hecho de “estar vivo”, característica intrínseca de los seres vivos. La segunda, en cambio, aunque podría traducirse como “estar vivo”, se refiere más concretamente a “animado”, “vivo”, en un sentido no tan biológico, una característica aplicable a los seres vivos como a los objetos” (Aguirre, 2015a, p.13).

Desde siempre los estudios teatrales han tenido la creencia que una representación se debe llevar a cabo en el aquí y el ahora del actor y el espectador, esto sería parte esencial del acto teatral en sí. Es decir, se habla de la necesidad del encuentro con el otro en un espacio y tiempo determinado. Tradicionalmente esta ha sido la construcción de

teatro que se ha obedecido y hasta un punto parecía un rasgo constitutivo del mismo. Sin embargo, el debate está abierto y con éste, la aparición de la noción de *liveness*. Noción que señala la distinción ontológica que ha servido a los procesos comunicativos mediatizados. Es esto lo que hace diferente al espectáculo escénico, de la película o el videojuego.

Con respecto a esta cuestión han surgido diferentes perspectivas, una de ellas es la de Peggy Phelan (1993), quien defiende la tradición teatral proclamando total independencia del teatro con relación a las nuevas tecnologías. Ella afirma que el teatro no debería ser grabado, documentado o tener intervenciones de tipo audiovisual, de lo contrario el teatro dejaría de ser lo que es y se convertiría en algo más. Por otro lado, para Philip Auslander (1999), el teatro se puede encontrar en el cruce de las disciplinas, en la mezcla de posibilidades.

Así es como para Phelan la corporalidad directa es indispensable en el acto escénico, mientras para Auslander lo que realmente hace al acto teatral es la inmediatez temporal.

1.4. Conceptos fundamentales. Intermedialidad e interactividad

Directamente vinculado con lo anterior, y retomando las similitudes y diferencias entre la sala de cine y la de teatro, se examinarán ahora nuevos términos.

En el cine, el espectador nunca tiene la sensación de ser visto o escuchado por los actores. Se refuerza entonces su individualidad y se produce cierto aislamiento mientras asiste a la película. En este sentido el espectador de cine se mantiene como voyeur y observa sin ser observado. Por el contrario, en la sala de teatro, el espectador es consciente de su entorno, se siente parte del público o de un colectivo. Inclusive si la obra no está pensada para interactuar directamente con él, el espectador teatral es consciente de la posibilidad que el actor tiene de mirarle. Esta posibilidad del encuentro, del contacto verbal, físico o incluso un rápido cruce de miradas hace que el observador teatral se sienta más vulnerable, más activo.

El cine, al ser totalmente mecánico, no registra si algo ocurre o no en la sala, la proyección continúa sin advertir ningún contratiempo. Debido a lo anterior, se puede catalogar al público de cine como un público hipermedial. Este observa desde la hipermedialidad, en la que el espectador deja de percibir la presencia del medio y accede al contenido sin ningún tipo de velo o capa previa. Por el contrario, en el espacio teatral cualquier cosa puede pasar, desde un desmayo de un asistente hasta la ruptura inesperada de algún elemento escenográfico. En cualquiera de los casos, tanto el actor como el espectador deben reaccionar. Este tipo de conciencia del presente, es lo que lleva al espectador teatral a percibir desde la inmediatez. El espectador reconoce el medio y como consecuencia directa toma cierta distancia entre el contenido, aquello que ve y su rol como observador. Es decir, mientras que en la inmediatez el sujeto mira, en la hipermedialidad el sujeto mira a través de.

Otro de los conceptos importantes digno de mencionar es el del fenómeno de la remediación. Se usara para esto, la definición propuesta por Bolter y Grusin (2000), autores que argumentan que este fenómeno existe como práctica artística desde el Renacimiento, pero actualmente ha cobrado mayor reconocimiento debido a los acelerados cambios y contextos socioculturales. La remediación define los procesos por los cuales un nuevo medio se apropia de un medio antiguo y de su contenido. Para los autores, la noción de remediación es una característica que se presenta principalmente en los medios digitales, aunque es también asumible por otros medios. Un ejemplo de esto sería la remediación de la pintura a través de la fotografía o también es posible ver el proceso de remediación en la transformación del video analógico al video digital.

Para Bolter y Grusin (2000) hay distintas maneras en que un medio antiguo puede ser remediado por uno nuevo. Esos modelos de remediación se determinan por los niveles de inmediatez e hipermedialidad que consiguen. Hoy en día, con las continuas transformaciones, hipermedialidad e inmediatez pueden comenzar a integrarse, y lo que

realmente haría la diferencia, sería saber el grado que cada uno de ellos ocupa en los diferentes medios.

Lo anterior nos conduce a uno de los conceptos que más ha dado de que hablar con respecto a esta nueva integración de disciplinas en el teatro; intermedialidad. Si bien este término aún no aparece una palabra extraña en ninguno de los dos idiomas. Intermedia se forma por el prefijo *inter-* y la palabra *medio*. Este prefijo significa en medio de, entre o dentro de. En el texto de Aguirre, "*la experiencia perceptiva del performance*" (2015), ella menciona a Asunción López Varela Azcárate, experta en temas de intermedialidad y literatura, para explicar un poco esta noción. Según ella "*Inter-* hace referencia a algo que se comparte entre varias opciones, al mismo tiempo indica mutualidad y reciprocidad, dos características que nos servirán para diferenciar el término de intermedialidad/intermedia de otros similares como multimedia o mixmedia" (López-Varela Azcarate, 2011).

En 1966 el artista Dick Higgins por primera vez usa el término intermedialidad encaminándolo hacia el uso que hoy se le da cuando hablamos de teatro y tecnología. Higgins, lo usa para explicar los trabajos artísticos que en los 60's eran novedad: el arte performativo, happening o environment en los que la principal característica era el uso, sin restricción, de diferentes lenguajes y disciplinas de manera simultánea.

En el concepto de intermedia, la interdisciplinariedad comienza a tener un valor muy importante, se convierte en un eje fundamental. Por un lado, sería posible replantear los límites que convencionalmente separan a las disciplinas. Por otro lado, también podría generar un nuevo lenguaje artístico que surge justamente de la multiplicidad y simultaneidad. Estas dos posibilidades han sido planteadas como dos acercamientos distintos; una intermedialidad que no se define como una categoría artística independiente o un nuevo lenguaje, sino como un lugar de encuentro de múltiples artes simultáneamente. Y otra intermedialidad, considerada como una nueva división artística; arte intermedial. Es decir, se consolidaría como un arte autónomo con un lenguaje nuevo.

En la noción de intermedialidad de Jürgen Müller (1997), se explica este concepto concentrándose sobretodo, en el aspecto técnico del medio. Según él, la presencia de un medio puro y estable no es algo que exista o haya existido alguna vez. Como se señalaba antes, la integración es clave en el fenómeno intermedial. Para él, lo intermedial se evidencia en el hecho comunicativo y en las nuevas posibilidades de diálogos que esta consigue generar. De acuerdo con Müller, no se trata de la materialidad o el medio, sino de ver cuál es el impacto y los cambios que estos consiguen en los procesos comunicativos, específicamente en el proceso de receptivo.

Este cambio en el proceso comunicativo desemboca indudablemente en la noción de interactividad. Como se mencionaba anteriormente, esta nueva configuración intermedial que altera la manera en la que el receptor toma información hace a un espectador dispuesto a intervenir y ver desde un lugar más activo. Deja de ser espectador para convertirse en inter-actor, ahora es un sujeto que propone y configura simbólica y materialmente la escena, generando una nueva teatralidad. Para Margaret Morse, es como si la audiencia en esta nueva forma de teatro pudiera atravesar el proscenio y caminar por el escenario, contemplando el maquillaje y la utilería de los actores, cambiando el punto de vista para escuchar sus apartes, viendo el proceso de creación de un mundo imaginario y la representación del mundo mismo. La diferencia podría ser todavía más radical ya que en el teatro performativo, a diferencia del teatro tradicional, el cuerpo del performer, que actúa en el aquí y ahora puede ser presentado directamente y discursivamente a una audiencia, la cual se convierte en habilitante de este mundo, dándole al espectador la capacidad de influir como también de responder a los eventos (Morse, 1998). Así es como este punto de encuentro entre diferentes disciplinas y materialidades, logra configurar una pieza teatral que abre nuevos diálogos con su audiencia, dando un lugar muchas más activo al espectador, quien ahora también haría parte de la creación del espectáculo.

Retomando, la noción de intermedialidad renueva las cuestiones que vinculan al

espectador su percepción y experiencia durante el espectáculo. Según esto, examinaremos cómo las nuevas tecnologías en el teatro se configuran desde la interdisciplinaridad y el encuentro de diferentes medios y materialidades que permiten nuevas posibilidades, no solamente estéticas sino también la creación de algo nuevo desde lo perceptivo. Las posibilidades surgen en ese lugar del medio. Es un debate complejo que se centra en la parte teórica del espectáculo en la que hay diferentes perspectivas y acercamientos. La teoría tiende a llevar toda alternativa al extremo, abriendo un campo ilimitado para las áreas grises y poniéndose en cuestionamiento todo el tiempo. Todos estos acercamientos y dudas que disparan hacia distintos lugares, evidencia la falta de concordancia entre teoría-filosofía y la verdadera acción en el escenario. Sin embargo, es útil acudir a estos conceptos que lejos de ser verdades absolutas, permiten ampliar la manera en la que se piensa el espectáculo.

Capítulo 2. Nuevos paradigmas

Para lograr entender la función de la tecnología en el teatro, es pertinente hacer un recorrido por los cambios que han sufrido las artes escénicas en el mundo occidental desde el siglo XIX hasta la actualidad. A continuación se abordará el desarrollo de las artes dramáticas y sus dificultades a la hora de transformarse. Como parte de esto también se elaborará brevemente el uso teatral de la representación como herramienta para reproducir al mundo real, actuando como un espejo del mundo y el tránsito de este tipo de teatralidad naturalista y textual a propuestas posmodernas más actuales, en las que la interdisciplinaridad de lenguajes y contenidos se vuelve indispensable. Es evidente que la implementación de nuevas tecnologías en el teatro se desarrolla en paralelo a los cambios históricos y ontológicos que han afectado la visión y manera de hacer teatro. Es así cómo este capítulo pretende exponer las tendencias generales que el teatro ha ido asimilando, desde la representación más clásica hasta el teatro contemporáneo, enfocándose particularmente en el teatro posmoderno que entiende la escritura como un algo procesual y ve en el lenguaje visual un potencial de posibilidades infinitas que consigue tener la misma relevancia que el texto en la construcción del mundo escénico.

2.1 Obstáculos para una nueva creación

El arte escénico se ha distinguido por ciertas particularidades, como la necesidad del encuentro entre creador y el espectador en un mismo espacio y tiempo, la larga y difícil formación de los intérpretes, la dificultad de difusión y producción de los espectáculos y en muchos casos la escasa oferta de formación universitaria de las artes escénicas en varios países. Todos estos factores, más el aislamiento social del arte escénico, que implicó una especie de atadura a las prácticas teatrales clásicas, se convierten en un obstáculo a la hora de encarar los nuevos medios y maneras emergentes de hacer teatro. Así es que mientras otras disciplinas artísticas llevan un tiempo considerable intentando romper la barrera entre el artista y el espectador, en las artes escénicas esta ruptura ha

pasado por varias dificultades. Por lo que todavía es posible enmarcar la experiencia escénica contemporánea como parte de una fijación cultural de ciertas formas del teatro burgués del XIX.

Este aislamiento social del arte escénico que explica José A. Sánchez, en su libro *Dramaturgias de la imagen* (2006), se debe en gran parte a la resistencia de dejar escapar de sí mismo el concepto de teatro, arraigado desde hace siglos en las formas más tradicionales. Esto implica, obviamente, una fijación de las formas de enseñanza, de las formas de transmisión y en la falsa responsabilidad de los profesionales en la defensa de vagas ideas de cultura o diversión. Sánchez llama a esto el problema de la herencia no asumida y lo cataloga como el mayor obstáculo a encarar por parte del creador escénico contemporáneo, que se ve obligado a justificar su propuesta frente a un público desinformado y anclado en las prácticas teatrales clásicas de hace más de cien años.

Sánchez, también expone el vínculo estrecho que desde el siglo XIX existe entre teatro y la literatura. Vínculo que a través del tiempo y del desarrollo teatral ha sido difícil de romper. Como se mencionaba anteriormente, hoy en día han aparecido nuevas perspectivas y formas de ver y hacer teatro. Sin embargo, el quehacer teatral viene impregnado de grandes herencias y cargas históricas desde las cuales todavía se concibe la escena teatral. Uno de estos juicios es la visión de las artes escénicas como una forma de representación del texto literario. Esto ha sido, en gran medida, una manera de encasillar la práctica teatral como algo del pasado, estancado en una forma antigua y rígida.

Tradicionalmente el teatro es concebido desde el surgimiento y desarrollo de un texto escrito casi inmutable. Este tipo de teatro deviene de las doctrinas naturalistas expresadas por Emily Zola que para 1890 predominaban en el medio cultural de manera opresiva. Tales ideas surgían de la ilustración, momento histórico donde se debía racionalizar y sistematizar todo. Es así que desde ese momento, el texto se vuelve el eje de toda representación, convirtiéndose en punto de partida para la construcción escénica

y el montaje de la obra. Este teatro de tradición o clásico, es en general, un tipo de teatro realista que tiende a estar regido por el texto y una estructura literaria marcada. La mimesis y la representación naturalista suelen apoyarse sobre una base sólida de un libreto que aporte estructura y permita el desarrollo comprensible de la obra para un espectador que quiere ver y sentirse identificado con lo que ocurre en escena. Debido a lo anterior, durante años ha existido la necesidad de tener un anclaje en lo real, implicando un manejo de la puesta en escena que trae consigo una teatralidad transparente, un trabajo actoral de personajes naturalistas e indiscutiblemente una barrera entre el espectador y el escenario. Lo anterior, ha marcado el afianzamiento de la cuarta pared, concepto que apareció por primera vez en 1887 en el Teatro Libre, compañía fundada por André Antoine, importante seguidor de Zola, y que hoy en día sigue todavía vigente. La noción de la cuarta pared se refiere a la construcción de un muro entre la ficción escénica y la realidad del espectador. Esta barrera entre público y actor, es una pared invisible que divide los espacios asignando un lugar específico a quien está en el escenario y otro a quien asiste al espectáculo. Tal muralla de cristal permite, a los espectadores, ver lo que sucede en escena y por otro lado, consigue que los actores anulen al público generando una atmósfera de intimidad, en la que el espectador se auto reconoce como voyeur y observa lo que ocurre en el escenario en silencio y sin ningún tipo de participación. Así, aunque en el hecho teatral se necesite la presencia tanto del espectador como la del artista en un mismo espacio, estas dos figuras quedan incomunicadas debido al legado clásico en el que se sigue respetando una configuración teatral específica.

Aún así, con todos los avances y la incorporación de nuevos recursos y tecnologías, la tradición llama y el teatro sigue siendo abordado desde el privilegio de la literatura dramática. La realidad es que ni siquiera en el campo de la crítica literaria donde usualmente suelen instalarse quienes se ocupan del fenómeno teatral, han logrado asimilar los nuevos medios e incorporarse a las nuevas formas teatrales. La persistencia

de los conceptos del drama junto con la mirada conservadora de las instituciones teatrales, han sido la razón para que aún se siga favoreciendo a las obras con una gran carga en el texto literario, dejando de lado otros recursos escénicos que bien podrían igualar en importancia al aspecto dramático.

Es así que frente a los esfuerzos de algunos creadores escénicos por reivindicar la autonomía de lo teatral y por reconocer la fuerza de renovación en esta tradición, se ha impuesto la rigidez de la práctica y hasta de la arquitectura de los espacios escénicos, lo que ha estancado el ejercicio teatral, impidiendo un reconocimiento de la herencia de la tradición e imposibilitando, en muchos casos, el tránsito a nuevos caminos.

2.2 Momentos de transformación

Algunos artistas de las artes dramáticas durante el siglo XX intentaron impulsar algunas transformaciones en las dinámicas teatrales y cambiar la relación entre literatura y teatro. Pretendían alterar la construcción teatral dada por siglos de tradición y muchas de las propuestas que formulaban incorporan cambios drásticos en las prácticas teatrales; cambios que hoy en día hacen parte del panorama escénico del teatro contemporáneo. Si bien a principios del siglo XX varias voces se levantaron en contra de la opresión de la razón y se opusieron al realismo y a la mimesis aristotélica. Para la mitad de este siglo, las innovaciones en relación a la tradición clásica teatral, promovidas por las vanguardias modernas, no se dieron a esperar. Debido al descontento artístico y, en muchos casos político también, estas compañías, buscaron una renovación de las formas clásicas e intentaron reintegrar al teatro su profunda significación: devolver sus procedimientos sintéticos, abrirse nuevamente a la imaginación y encontrar la armonía de sus elementos. Como primera instancia, la idea que el texto literario fuera el pilar y punto de partida de las artes escénicas, constituía uno de los puntos principales, sino el más importante, a dismantelar. Para esto la idea wagneriana de obra de arte total, jugó un papel indispensable como primer antecedente de las rupturas en las dinámicas teatrales. Desde

sus inicios Wagner se posicionó como un artista innovador al escribir el texto y la música de sus obras, su concepto sobre el arte teatral lo llevó a querer combinar todas las artes independientes en una obra de arte y bajo esa concepción nace su idea de obra de arte total. En ésta, la música tenía la misma importancia y poder narrativo que el texto en el espectáculo. Esta idea trae consigo un nuevo paradigma en el desarrollo de las artes escénicas, los inicios del teatro contemporáneo empiezan a aparecer.

Empieza a vislumbrarse un fuerte deseo de cambio y con esto comienzan las primeras transformaciones en el campo teatral. Transformaciones que se dieron tanto a un nivel teórico como a nivel práctico. Para 1940 aparecen en el panorama teatral nombres como el de Antonin Artaud o Bertolt Brecht, entre otros artistas, que se distinguen como grandes símbolos y creadores a seguir para directores y artistas durante las siguientes décadas. Para Artaud, era indispensable encontrar un lenguaje teatral propio y liberar al arte dramático de las palabras y la literatura.

De este momento en adelante, el mundo escénico se llena de cambios y poco a poco se intentan romper los esquemas tradicionales. Sucesos artísticos, a cargo de este tipo de vanguardias, como el happening, los environment y el performance art son cada vez más comunes. Y si bien, todas estas acciones nacen como parte de la experimentación escénica, debido a su falta de formato teatral, empiezan a ser catalogadas como ramificaciones del teatro pero nunca enteramente absorbidas e integradas al mundo escénico teatral.

Al prevalecer la idea de obra de arte total por encima del objeto artístico, los límites entre las diferentes disciplinas se vuelven confusos. Es así que se ve en la acción efímera una excelente vía para romper con la herencia clásica teatral y hacer tambalear un orden con un legado antiguo. Aparecen diferentes creadores que desde distintos contextos y sociedades han logrado aportar singularidades y diversificar la escena teatral. Directores como Erwin Piscator, Richard Foreman, Samuel Becket, entre otros, se han convertido en pioneros y renovadores de la tradición teatral. Estos visionarios pudieron identificar la

esencia de las artes dramáticas y dar un giro para hacer del ejercicio escénico algo más que una tradición: un elemento vivo, actual y en constante transformación.

Indudablemente fue gracias a los cambios sociales y la aparición de nuevas tendencias que se logra actualizar y dar un nuevo rumbo práctico y teórico al quehacer teatral. Las búsquedas de nuevos medios de representación escénica han ido mutando e incorporando nuevas tendencias tecnológicas que chocan con la esencia analógica del teatro. Sin embargo es innegable que los medios tecnológicos se han vuelto una herramienta revolucionaria y una pieza indispensable en la innovación de la construcción escénica. Desde el punto de vista de las artes, el siglo XX ha sido el siglo de la imagen en movimiento. A partir del uso de la linterna mágica en el siglo XVII, hasta el siglo XIX donde era posible ver el deseo de capturar movimiento en la pintura mediante la búsqueda de la representación del instante en la perfección del realismo, o mediante la representación de la duración del tiempo en la pintura impresionista, la imagen en movimiento siempre ha sido motivo de fascinación. En 1895 la invención del cinematógrafo determina el rumbo de las artes visuales en el siglo XX, este invento revoluciona las maneras de percibir y construir realidad; la ciencia y los avances tecnológicos logran cumplir el deseo de dar vida a la imagen. A partir de esto, comienza una vertiginosa carrera en la que la influencia de los medios visuales en las artes escénicas ha ido creciendo.

La televisión, el cine y la era digital han modificado la sociedad volviéndola por antonomasia visual y convirtiendo los medios de comunicación en el camino más eficaz de representar la realidad. En este sentido el teatro ha logrado liberarse de su función representativa.

Excepto por cierto rechazo de quienes ven en el teatro un medio de representación y comunicación de tradición inmutable, se ha aceptado que los medios audiovisuales, en general, logren ocupar un espacio en el quehacer escénico y funcionar también como elementos activos en la escritura teatral.

Entre cambios de toda índole y avances tecnológicos, la idea de obra escénica como unidad sólida comienza a debilitarse a partir de los años 70. La guerra fría y el fracaso de las teorías marxistas generan una respuesta de ideologías relativistas. Se caen viejos códigos y se sufre una crisis conceptual que invalida viejos modelos de representación. Se impone una actitud defensora de lo subjetivo y nace la necesidad de poder comunicar otras formas de representación. Según Patrice Pavis (2007) surge un discurso que deja de lado el sentido de la verdad y la totalidad; desaparece la rebeldía del arte de los años 60, dando lugar a una institucionalización del arte en la década de los 80.

Finalmente aparecen tintes posmodernistas. En los 80 surge una nueva corriente que, en oposición a las vanguardias que intentaban combatir las fórmulas del arte dramático clásico, intenta apartarse de todo legado o influencia.

“El teatro postmoderno eleva la teoría al rango de una actividad lúdica, propone como única herencia la facultad de re-jugar (re-play) el pasado, en lugar de pretender asimilarlo recreándolo” (Pavis, 2007, p. 87).

2.3 Necesidad de reflexión: cuestionamiento de un orden

La investigación sobre las artes escénicas representa un campo emergente de indagación en el que la preocupación, por abordar los fenómenos y transformaciones que operan en el pensamiento y las prácticas teatrales contemporáneas, ha cobrado desde los años 80 cada vez más importancia. Tales reflexiones centran su atención en el modo como el ejercicio escénico produce ilusiones de realidad; ilusiones que se ciñen a una forma de pensar y de hacer de una determinada época. Estos estudios dan cuenta cómo la práctica escénica logra transformar los objetos teatrales, resultantes del encuentro entre estos discursos y su praxis; no en obras sino más bien en evidencia de una determinada forma de hacer; impregnada de conceptos y valores que configuran la manera de concebir y practicar la escena. Es decir que a partir de este deseo por

cuestionar las relaciones teatrales, se comienza a teorizar sobre las artes dramáticas, el espectáculo y sus dinámicas internas, sus participantes e interrelaciones.

Las prácticas escénicas contemporáneas han generado un giro epistemológico que ha modificado, no solo la manera en la que se concibe al espectáculo como tal, sino también al modo de pensar y analizar los procesos y relaciones que se generan en escena. Este giro ha permitido como primera medida; vislumbrar la disolución de los marcos clásicos disciplinares de la escena y por otro lado, permite también examinar nuevas posibilidades de generar diferentes tipos de dialogo; ya sea entre disciplinas artísticas como también entre discursos teóricos y practicas escénicas. Este mismo giro, pide también un acercamiento analítico e interdisciplinar, propio de los estudios audiovisuales, a un análisis capaz de dar cuenta de la complejidad e hibridación de las prácticas y procesos de creación escénica.

Las nuevas reflexiones contemporáneas ponen en foco teorías y prácticas sociales que han servido como fundamento a la estructura escénica tradicional, disciplinando un modo de crear, pensar y ver con relación a lo espectacular. En este sentido el análisis de las prácticas escénicas contemporáneas pierde el interés por lo que ocurre físicamente en escena, no busca entender los enunciados visibles y representados sobre el escenario. Se interesa más por el tipo de enunciación; le interesa evidenciar el espacio simbólico en el que se desenvuelve el juego teatral. Algunas señales de esta transformación se ven cuando se pone en duda el aparato mediático, tecnológico y espectadorial en el que se desvanecen algunas de las convenciones de escenificación y técnicas teatrales, además de promover un cambio drástico en la recepción del espectáculo.

Los estudios audiovisuales impulsados por este contexto específico que aprovecha la llegada de una actitud indagatoria sobre las redes de poder y prácticas hegemónicas para cuestionar las dinámicas del ejercicio teatral, centran la atención en la forma en la que se han institucionalizado las practicas escénicas, interrogando durante su evolución las restricciones y contenciones del proceso teatral. Estas limitaciones pasan desde el

desplazamiento de las experiencias dionisiacas griegas, por la imposición de un orden canónico aristotélico, hasta su prolongación en el drama burgués que tuvo gran incidencia en la llegada de los renovadores del teatro moderno. Es así que en el régimen estético de las artes, opera también una especie de agenda política que atraviesa lo sensible y consigue articular prácticas estéticas y políticas.

Se trata de la imposición silenciosa de un orden hegemónico imperante que organiza las miradas, las prácticas, los espacios y tiempos... A partir de estos estudios se intenta revelar lo que determina el modo de experimentar de una determinada época y espacio social, esto con el fin de lograr alterar las maneras de operar de las redes que configuran tales esquemas. Esta reflexión sobre el régimen estético que durante el proceso de institucionalización de las artes escénicas, ha logrado establecer las relaciones de la escena consigo misma y las del espectáculo con el espectador, logra también configurar la competencia de este último para ser parte activa o no de la escena, permitiendo develar como hasta la modernidad, el espectador había sido dejado de lado y no había sido considerado como parte significativa de la practica teatral.

En este sentido, la manera en la que los espectadores miran, escuchan y perciben, tiene una naturaleza histórica y cultural: su conciencia está basada en textos y prácticas que se ciernen sobre el cuerpo como sede de operaciones de poder. Por esto, según Jonathan Crary: "La cultura espectacular contemporánea no se basa en la necesidad de hacer que el sujeto vea, sino en estrategias a través de las cuales los individuos se aíslan, se separan y habitan el tiempo despojados de poder" (Crary, 2008, p.15). De acuerdo a esto, en el teatro contemporáneo la figura de espectador emerge como un dispositivo indispensable; se transforma en mucho más que un observador pasivo y se cataloga como un elemento decodificador. Es así que mientras para la teoría clásica, el espectador era necesario pero no era considerado como una pieza vital, en la contemporaneidad se convierte en un aspecto central de la maquinaria comunicativa teatral.

2.4. Teatro post dramático: nuevas configuraciones

En el proyecto escénico moderno que formularon las vanguardias se cuestionaba y sometía a revisión crítica la dramaturgia clásica y el modelo comunicativo que ésta imponía. Tales modelos estaban orientados a la manipulación del espectador bajo los principios de la mimesis y la necesidad de identificación con lo que pasaba en escena. En el posmodernismo, por el contrario, se reivindica la autonomía de la escena por encima del texto que la ordena, esto con el fin de generar un acontecimiento único para el espectador. Al teatro posdramático le dejan de interesar los formatos y la poética clásica, no le preocupa poder copiar una realidad o mostrar una imitación del mundo o del accionar humano, lo que pretende este tipo de teatralidad es evitar caer en esta tensión identificatoria para en vez de eso, prestar particular atención en el estado y la acción del espectador en el mundo, bien sea incorporándolo a la escena, movilizándolo su participación en el proyecto o expulsándolo de su fascinación por el espectáculo. En cualquiera de los casos, este teatro se apoya en un distanciamiento entre espectador y espectáculo: refuta cualquier tipo de vínculo identificatorio, o por el contrario, impulsa al espectador a tener que encontrarse en lo que ve en escena. La escena contemporánea ha logrado, desde la intermedialidad, desmotar toda la arquitectura conceptual arraigada en la conciencia teatral, consiguiendo con esto desmitificar la distancia que regulaba la relación entre la escena y el espectador. Esta distancia no solo era evidente en un sentido espacial, sino también en la manera en la que se disciplinaba y manipulaba a los espectadores en su reconocimiento como lector de la escena y a través de esto, como construcción de ese *otro* invitado a participar del proyecto. Es decir, que si para los vanguardistas renovadores de la escena se trataba de transformar esta distancia que catalogaban como una incompetencia del espectador; la escena posmoderna la interpela y la moviliza en diferentes sentidos; construyendo un diálogo de trabajo compartido con el espectador y usando como motor sus experiencias, su memoria, sus referencias, etc.

En la idea moderna, la intermedialidad pretendía integrar a la escena diversos medios y materialidades, con el objetivo de lograr entablar un diálogo entre todas las artes. En el enfoque contemporáneo, por el contrario, la intermedialidad está dada como una especie de estrategia que logra singularizar la experiencia del espectador en torno a una propuesta escénica y de esta manera, confrontar los códigos del aparato comunicativo implícitos de la relación espectacular. Entonces, para la escena contemporánea no se trata de involucrar al espectador en la escena, como sí pretendían los vanguardistas modernos. Se trata más bien, de cuestionar el proyecto espectacular en su totalidad, deconstruirlo y con la ayuda del espectador, reinventar o repensar todas las posibles relaciones que se pueden dar en el espacio escénico. De esta forma, la intermedialidad en la escena contemporánea podría catalogarse como un dispositivo o una estrategia que logra, con el cruce de diferentes códigos, imágenes, textos, entre otras cosas, apropiarse y reclamar una actividad interpretativa del espectador. Es decir, conseguir que el espectador se mantenga en un proceso de continua recreación. Esto a partir del cuestionamiento de los límites disciplinares en los que descansa la creación, la comunicación y la enseñanza de las artes dramáticas.

Según Pavis (2007) cuando el teatro contemporáneo basa su dramaturgia en un texto puede tener dos posibles aproximaciones a este. Por un lado, categoriza los proyectos que toman el texto como una estructura homogénea y rígida a seguir. Desde ese lugar, el trabajo con el texto implica una construcción de la escena basada en la fidelidad y literalidad, no permite que sea intervenido o reinterpretado. Este acercamiento sería más próximo a un teatro clásico regido por un formato referencial y mimético. Desde el otro lugar, están los proyectos que usan el texto para modificarlo y deconstruirlo, en este caso el texto es usado como material lingüístico con la intención de darle un nuevo sentido. Esta última sería la utilización del texto desde una perspectiva posmoderna. Este tipo de teatro, pretende referirse a la sustancia o esencia misma del teatro, evade la mimesis y la referencia, es anti ilusionista y anti catártico.

Para Cornago (2006), el teatro posdramático o posmoderno, surge de la necesidad de contribuir con la reflexión sobre las formas de creación que en cierto modo han marcado la diferencia desde los años 80. Para él, este tipo de teatro no define una dramaturgia o una poética escénica pero sí hace referencia al modo de trabajo y de construcción de la práctica escénica. Si bien, él no condiciona el tipo de obra que puede tener un tratamiento posdramático, sí llega a la conclusión que las obras con mayor resistencia a caer en representaciones naturalistas son las obras que tienen mayores posibilidades de ser consideradas posmodernas.

Por su lado, Aguirre, en su texto *Teatro contemporáneo y Medios audiovisuales*, expone la actitud superadora del teatro posdramático en cuanto a la idea de la representación. Es decir, para el posmodernismo teatral el cuestionamiento en torno a la representación es tácito dentro de cada obra; éste asume la imposibilidad de representar la realidad tal cual es y debido a esto conserva fórmulas de representación clásica pero consigue crear un distanciamiento evidente. Desde esta perspectiva, se celebraría el arte como ficción y su proceso de realización se abriría a todos los medios, sin separar rubros, ni jerarquías.

Por otro lado, Michael Corvin (1985) releva a la escena artística posmoderna como una puesta polisémica. Es decir una puesta escénica que contiene diferentes signos (mensajes o contenidos paralelos) que se manifiestan en el escenario bajo la mirada del espectador. Esta polisemia se observa sobretudo en compañías donde lo visual se impone frente a lo textual.

Este nuevo lugar que se le asigna a lo visual en la propuesta escénica, coloca a la tecnología como un importante motor generador de cambios y contenidos, la sitúa como un elemento clave en la formulación de una teatralidad posmoderna donde se necesita la participación sensible y cognitiva del espectador.

Esta inclusión de la tecnología como nuevo recurso escénico permite diferentes juegos visuales y dispositivos que logran evidencian también desde lo conceptual una relectura de la escena desde la dramaturgia, pasando por el cuerpo y la subjetividad del

espectador, el espacio y la temporalidad, las materias expresivas y gestuales, hasta las formas en las que se construye sentido en la escena teatral.

2.5 Influencias: performance, medios de comunicación y Crossmedia

Actualmente hay una gran cantidad de estudios con diferentes aproximaciones a la noción de performance. Paul Allain y Jen Harvie (2006) intentan clarificar el término y para esto presentan cinco concepciones diferentes; no todas vinculadas al campo teatral. La primera definición se refiere a la actuación en un evento en vivo; ya sea música, danza o circo. Esta primera aproximación tiene, como rasgo, estar estrechamente vinculada a la idea de representación, entendida desde una visión aristotélica, es decir como un acto teatral que logra generar una semejanza con la realidad.

La segunda definición está orientada hacia el campo sociológico o antropológico; se refiere a la acción diaria de un individuo. La tercera definición se enfoca en el rendimiento o éxito en una sociedad capitalista. La cuarta definición toma el performance como un sinónimo del performance art o del body art; práctica artística que aparece en los años 60 y 70 con la intención de realizar acciones efímeras en vivo como respuesta a un contexto político y anticapitalista. Por último, la quinta definición, la más pertinente para este ensayo, habla del concepto de performance desarrollado desde su vínculo con el teatro posmoderno. Teatro que, como se comentó anteriormente, pretende alejarse de la visión naturalista y mostrarse desde un lugar más presentacional que representacional. Esta quinta definición muestra al performance como una actividad polisémica, situándola entre la primera y la cuarta definición. En la escena posdramática el performance se concibe como un híbrido que aparece como un espacio perfecto de experimentación; con esto se abre un nuevo camino para investigar y jugar con la tecnología.

A continuación se señalarán algunos puntos específicos en los que el performance ha sido influenciado en la construcción de un teatro experimental y posdramático, un teatro

que usa la tecnología como punto de partida para dar nuevos sentidos a la práctica teatral y crea nuevas dinámicas que permiten dar a la escena multiplicidad de miradas.

Como primera medida el performance art no se delimita por un campo artístico único; se construye a partir de distintas disciplinas, diferentes lenguajes y variedad de materialidades. En este tipo de arte se mezcla todo para tener un producto único que no esté encorsetado en un método sino que por el contrario expanda las capacidades artísticas y los conceptos.

Por otro lado, el performance art ha sido, como se mencionaba antes, pionero en la búsqueda de la construcción de una teatralidad en la que el texto pierda valor como motor principal o eje de la construcción escénica y de lugar a otros medios que logren crear sentido en el empalme de todos los recursos.

Por último y tal vez el mayor de los aportes del performance, a la escena posdramática, es la ruptura con un espacio organizado de acuerdo a una mirada centralizadora. Desde este lugar y tomando provecho de la variedad de recursos, se crea un espacio multiplicado donde el espectador debe ocupar un lugar y trabajar de manera activa en la búsqueda de sentido de la escena. El performance busca una confrontación de la relación entre el público y el espectáculo.

2.5.1 Medios de comunicación

Para poder hacer una reflexión de los medios de comunicación y su influencia en el teatro, se hará referencia a los años 80; momento en el que se hace evidente la expansión y masificación de los medios mass-media en todos los ámbitos de la sociedad. A partir de este momento la televisión cobrará un papel fundamental en la construcción de las subjetividades en la esfera social, hasta la llegada masiva de internet a los hogares.

Con la llegada de los medios de comunicación se consolida una nueva manera de percibir. La información, cualquiera que sea, circula y es asimilada de otras formas más

eficaces y comienza a acelerarse el ritmo de la vida social. Los medios audiovisuales empiezan a instalar un lenguaje que rápidamente se acepta y populariza como modelo. En el cine y en el video, aparece cómo nueva herramienta la edición; instrumento con el que se puede manipular el tiempo y el espacio, proponiendo nuevas espacialidades y rompiendo con la linealidad tradicional de la narración.

En este punto aparece el primer aporte de los medios audiovisuales a las construcciones teatrales. El teatro acostumbrado a seguir una línea temporal fija, toma nuevos recursos propios de la narrativa audiovisual, e incorpora tratamientos temporales como la elipsis, el montaje paralelo o rupturas en su dramaturgia.

Otro de los aportes de los medios de comunicación a la escena teatral, es la elección de un eje temático común para muchas de las obras. Se comienza a abordar temáticas que problematizan el vivir en un mundo globalizado, la alienación del individuo o la manipulación del sujeto. Sin embargo, posiblemente el cambio más significativo, ha sido la liberación que ha tenido la escena teatral en cuanto a la responsabilidad de ser el medio hegemónico por tradición, con el compromiso de representar al mundo tal cual este es. Los medios audiovisuales se han convertido hoy en día en el pilar y ventana por la cual accedemos a la realidad. Se le exige, tanto al contenido televisivo como al contenido cinematográfico, una carga naturalista indefectible. Se le pide a los medios audiovisuales que sean capaces de representar fielmente la realidad y elijan historias realistas a través de personajes realistas, se le permite recrear una ficción, siempre y cuando ésta nos pueda convencer de su veracidad. Esto ha tenido un impacto colosal en las prácticas escénicas; desde la aparición de los medios de comunicación se ha desplazado su trabajo de ser espejo del mundo, quedándose libre para elegir nuevos métodos y medios que le permitan crear nuevos espacios y expandir sus límites, antes condicionados a lo analógico.

Es así que tanto el performance art como un contexto de masificación mediática han tenido grandes influencias en la construcción de un tipo de teatro, considerado como

posdramático, en el que se utiliza la tecnología visual como parte indispensable de la arquitectura escénica.

2.5.2. Crossmedia

A pesar que muchos enmarcan la relación entre teatro y los medios tecnológicos como una relación estética; básicamente una relación regida por el uso luminotécnico y escenográfico, para Aguirre (2015a) esta concepción empobrece y limita las posibilidades que la dramaturgia ha encontrado en la tecnología.

Es así como la autora, consigue presentar una primera aproximación basada en la clasificación hecha por David Saltz (2001) en la que divide las funciones que se dan entre teatro y medios tecnológicos, pero enfocándose particularmente en la utilización de los medios audiovisuales.

Como primera función se destaca la de escenografía virtual: El cine o el video, logran sustituir el clásico fondo escenográfico, dotándolo con movimiento y texturas experimentales. En este caso se sigue manteniendo la separación de figura-fondo. Actualmente esta función tal vez sea de las más populares, desde los teatros más grandes hasta los teatros más chicos y alternativos, implementan el uso de visuales que reemplazan a las grandes escenografías y acompañan la acción dramática desde el video.

Por otro lado se encuentra también la función de vestuario interactivo. Si bien esta relación es parecida a la escenográfica, en este caso el cuerpo se ve integrado con el fondo, logrando que el vestuario no solo se despegue y genere nuevos volúmenes, creando una nueva relación entre el fondo y la figura. Sino que también tenga una participación que logra sorprender al público por lo innovador de la propuesta.

Según Saltz otra forma de categorizar la función de los nuevos medios es mediante la relación de la perspectiva subjetiva. En este caso, se haría referencia al modo en que los medios tecnológicos visuales logran representar las fantasías o pensamientos de los

personajes en escena, esto puede ser mediante medios audiovisuales o por medio de cualquier otro recurso. Otra función bastante parecida a la anterior es la ilustrativa. Esta ocurre cuando los medios logran ilustrar las palabras o signos del actor.

Muchas veces en escena se pretende generar un especie de vínculo con la realidad y lograr algún tipo de distanciamiento del espectador mediante la función documental, esta es una buena manera de conseguir, en muchos casos, hacer una denuncia ya que esta función hace referencia mediante medios tecnológicos a un momento histórico o documental.

De la misma manera la función emocional consigue, a través de los medios tecnológicos, producir un efecto emocional en la audiencia que comúnmente junto con otros efectos, como la música, logran movilizar al espectador.

La siguiente función es la Diegética, en esta la presencia de dispositivos tecnológicos hacen parte de la construcción del mundo escénico, un ejemplo podría ser una video llamada. Esta función es un poco más compleja, ya que en este caso los nuevos medios harían parte de la escritura dramática, generando así cambios importantes en las dinámicas teatrales.

Por último, Saltz habla de la función sinestésica, Esta función es parecida a la emocional ya que produce una reacción emotiva por parte del público pero se diferencia en que lo los medios audiovisuales proyectan no está vinculado con la trama en escena.

Todas estas funciones, se mezclan entre sí creando diferentes sentidos y usando diversos tipos de recursos que se enmarcan dentro de la multidisciplinariedad en la que se valida el teatro posmoderno.

Capítulo 3. Pasado y presente

Volviendo al ritual teatral dedicado a la representación de diversos personajes capaces de expresar las más variadas ideas y sentimientos, ritual de tradición que recrea el tiempo y el espacio de manera magistral, logrando recurrir a innumerables artificios con tal de generar una magia sin igual, se hace un recorrido que pasa por varios de los avances tecnológicos en el ámbito teatral. Innovaciones que tuvieron un impacto en la manera de concebir el teatro como lo conocemos hoy en día. Por eso en este capítulo, usando como texto referencial el libro de Josefina Alcanzar, *La cuarta dimensión del teatro (2011)*, se hablará de las evoluciones tecnológicas teatrales: desde las tramoyas de desplazamiento escénico utilizadas por los griegos para transportar las estatuas o a los actores, hasta las actuales pantallas con grandes resoluciones que logran un punto de encuentro entre lo cinematográfico y lo teatral en tiempo real.

3.1. Construcción del espacio escénico

La concepción del espacio teatral, así como su estructura ha ido variando con la época, las culturas y los tipos de sociedades. Como es lo usual con los orígenes absolutos, nada se conoce con certeza. Sin embargo, se sabe que los inicios del teatro hacen parte de una vasta tradición griega en la que se celebraban rituales en honor al dios de la vida y la fecundidad, Dionisio.

Fabrizio Cruciani (1994) se refiere al espacio teatral como una totalidad compleja que se puede entender tanto como una edificación dedicada a las artes escénicas, como también el lugar donde ocurre la acción dramática. Es decir, que este lugar tiene un doble sentido; es tanto el espacio de la representación como el espacio representado. El primer registro de construcción, dedicada al quehacer teatral, data justamente del Siglo V y VI A. C. En el libro compilatorio *El teatro y lo sagrado (2001)*, el autor Francisco García Vicente describe la primera organización espacial del teatro griego:

El elemento generador es el círculo, la orquesta, el espacio circular en el cual acontece la acción, tanto en sus inicios (explanadas, eras, ágoras), como en el desarrollo de su edificio y la ocupación de sus intérpretes, donde a pensar de la aparición de la skéne, el coro –trapezoidal o circular- sigue utilizándose como acción. Los espectadores se reúnen a su alrededor, a menudo sobre un declive natural. La orquesta es el espacio primitivo, originario, esencial, donde espectadores y actores celebran juntos el rito. El desarrollo espacial del teatro griego consistirá en el agregar elementos funcionales que modificarán la centralidad del espacio de representación orientándola hacia un theatron (espacio de los espectadores) en forma de hemiciclo [...] y hacia una skéne un fondo que se articulara en formas más complejas (García, 2001, p. 109).

A partir de ahí el espacio de se va modificando; la orquesta deja de ser el centro de la escena y con esto, cambian también las dinámicas entre orquesta, coro, skéne y espectador. Durante este período ya se utilizaban artificios, que en este caso serán tomados como despliegues tecnológicos para lograr efectos teatrales. Aparecen las tramoyas de desplazamiento escénico, máquinas llamadas Deixis o machina que transportaban actores o estatuas que figuraban como dioses y descendían del cielo para aclarar una situación que solo podría resolverse gracias a la acción divina.

Sin embargo este tipo de escenario abierto se fue alejando cada vez más del espectador, hasta quedar atrás de una cortina. En la edad media, época de transición donde el teatro sufre una gran recaída debido a ser catalogado por la iglesia como una de las prácticas paganas más peligrosas; la religión logra darle un giro al sentido de la actividad teatral y consigue poner a su favor la capacidad de asombro que ésta provocaba en las personas. De esta manera, para representar las historias de la Virgen María o de la vida de Cristo, la fantasía cristiana recupera la tramoya aérea, modo por el cual consiguen materializar las intervenciones divinas. Se utilizaban, además, otros trucos técnicos, útiles para representar el cielo y el infierno; se usaban tarimas y plataformas con nubes pintadas que hacían volar dispositivos de fuego, efectos sonoros como usar piedras dentro de un barril o hierbas aromáticas para evocar el paraíso.

De la época medieval y del inicio del renacimiento nacen otras grandes expresiones teatrales como la comedia del arte, los juglares o los actores trashumantes. Estos grupos no contaban con un espacio arquitectónico especial o un escenario que tuviera

características fijas. La mayoría de estos grupos se instalaban en plazas con una especie de tablado contra la pared de alguna edificación, en carros adecuados para las actuaciones o en el mejor de los casos en algún salón de la corte. Desde inicios del siglo XVII se comienzan a construir en Europa, principalmente en Italia, importantes teatros. Esto por un lado gracias al impulso que la familia Médicis otorgaba a las manifestaciones artísticas pero también tuvo que ver el desarrollo de la perspectiva como técnica, el ideal de la recuperación de los legados clásicos y la búsqueda del humanismo. Es así que el teatro que venía siendo catalogado como un arte menoscabado, resurgió como un arte que se presentaba en los palacios y cortes. Durante este período denominado Barroco, se definen dos tipos de teatro: el teatro a la Italiana y el teatro a la española. El teatro a la española era representado en el corral de comedias; en él, el espectador tenía la posibilidad de contemplar el espectáculo de pie en el patio, sentado en las filas de gradas laterales o en los aposentos privados ubicados en edificios contiguos o frente al escenario. Los corrales consistían en grandes patios cerrados y cubiertos perimetralmente con tejados para alojar las graderías. Para la representación, el espacio estaba formado por un tablado o plataforma rectangular de madera y un edificio de vestuario con varios niveles, donde se ubicaban el foso y dos corredores que estaban cubiertos por una cortina para evitar la visibilidad del público antes de la puesta en escena. Otro tipo de teatro variante del teatro a la española fue el teatro inglés isabelino; nombre que tomo gracias al apoyo de la reina Isabel, quien siempre tuvo gran interés en el teatro. Similar al corral español, el teatro isabelino era un espacio circular, al centro se encontraba la plataforma para la representación que quedaba cerrada por el público en tres de sus lados. Al fondo, se hallaba un hoyo tapado por una cortina y a los lados de ésta tenía dos puertas para la entrada y salida de los actores

El teatro a la italiana estuvo directamente relacionado con el desarrollo de la ópera. Es en el Barroco cuando la música representada en los teatros alcanza su mayor auge. En ese momento, Italia es considerado como el verdadero foco irradiador de innovaciones

escénicas; la actividad operística veneciana aparece estrechamente ligada a la construcción de teatros que intentaban regirse según un modelo que pretendía resolver satisfactoriamente los obstáculos impuesto por las exigencias técnicas constantes (visibilidad, acústica y operatividad del escenario según los requerimientos decorativos y de maquinaria). Este tipo de construcción logró estandarizarse y devenir en un prototipo orgánico que superó las diversas complicaciones técnicas y se configuró como la sala a la italiana. Este modelo predominante y característico de la tipología arquitectónica teatral barroca se estructuró de forma semicircular. Se desarrolló en altura a base de niveles de palcos, con el escenario encuadrado por un arco de embocadura y con una gran profundidad que permitía albergar al complejo aparataje del sistema decorativo necesario.

Según Ester Merino (2010), la gran contribución de este tipo de espacio o edificio teatral que desarrollaron los italianos, radicó en la creación de la caja escénica, entendida como el edificio multifuncional que engloba la totalidad del teatro. Un espacio acotado, en el que el escenógrafo dirigía la vista del espectador, manipulaba decorados orientándolos hacia el punto de fuga en la línea del horizonte, en base a los nuevos preceptos de la perspectiva, con la definición del punto de vista preferencial. Esto convertía a cualquier puesta en escena artificiosa a ojos de los espectadores, en una recreación ilusionista, a través de la cual se pueden relatar todo tipo de narrativas mediante composiciones verosímiles al ojo humano. Comenzaba así la aventura del ilusionismo óptico, del trampantojo, cuyo realismo en perspectiva haría del escenario un cuadro vivo. Tan sólo faltaba el marco, esto es, la embocadura, que no señala solamente la separación entre el espacio poético y el espacio real, sino que actúa de diafragma a través del cual se obliga al espectador a contemplar la acción teatral. José Planeh, escenógrafo de 1840, decía a propósito de la embocadura: «La embocadura es a la escena, relativamente a la pintura, lo que un marco a un cuadro». Fue justamente la invención de la embocadura lo que dio principio al teatro moderno, puesto que al separar la escena de la sala, cada una fue

desarrollando su forma en relación con su particular función. En la sala se fueron multiplicando los palcos, mientras que el escenario fue ganando profundidad para acoger con comodidad las, cada vez, más grandes composiciones fugadas.

A lo largo de los siglos se producirán grandes cambios, sin embargo el teatro a la italiana se ha mantenido, casi desde su aparición, invariablemente como el espacio escénico de representación por excelencia. Desde entonces la embocadura se hizo elemento imprescindible al que no renunciaron las propuestas románticas, modernas y ni siquiera actualmente las propuestas escénicas posmodernas. Actualmente siguen siendo válidas, varias de las características ideales que describe el arquitecto italiano, Claude-Nicolas Ledoux en 1778. Según él, el escenario debe tener un plano «inclinado en sentido inverso a la platea cuando menos 1/18 de su longitud». Así mismo indica que las reglas o métodos del escenario se reducen a suspender los telones o rollarlos, o hacerlos descender al foro; y a ocultar en los costados los bastidores por medio de maquinaria interior, por lo mismo la profundidad del foro debe ser capaz de contener la altura de las decoraciones; así mismo deberá contener el foro una grande ventana sobre el deslunado, a fin de que se puedan representar al natural escenas de ilusión sin riesgo a sufrir aforos (Guardo, 2013, p 11.).

3.2. Revolución eléctrica y teatral

Como se mencionaba anteriormente, hablando de transformaciones cada época trae con ella impreso sus características y esto se ha reflejado siempre en las formas teatrales. Grandes cambios ocurren entre los siglos XVII y XVIII y finales del siglo XIX y principios del XX; estos cambios tienen que ver sobretodo con la llegada de los nuevos adelantos tecnológicos que en definitiva marcaban una nueva manera en la que se concebía el tiempo y el espacio teatral.

Si bien en el medioevo la luz comenzó a tener un valor simbólico, y ya para 1545, Sebastiano Serlio, importante arquitecto italiano, daba gran importancia a la iluminación y

al diseño teatral, recomendando el uso de velas y antorchas atrás de frascos con agua tinturada de azul o ámbar para lograr diferentes efectos visuales que generaran distintas sensaciones en escena. En la época de Luis XIV, la iluminación comienza a cobrar más importancia. Según Beatriz Trasloy, en su libro *Lenguajes escénicos* (2006), la comedia francesa llegó a ocupar más de doscientas setenta y siete velas de sebo en escena, hasta que en las primeras décadas de siglo XVIII fueron reemplazadas por velas de cera. A partir de 1783, con el uso de las velas de cera, comenzaron a implementarse también las primeras candilejas, luego vinieron las lamparillas de ocho mechas que se alimentaban de aceite y reflejaban el doble de luz, pero también traían con ellas humo y olor, es decir que representaban un problema para los cantantes e intérpretes. A partir de 1784, en el estreno de *Las bodas de Fígaro*, aparece el primer gran avance; una lámpara de aceite que producía una luz equivalente a 6 o 10 velas. Este modo de iluminación se estandarizó en muchos teatros que lo usaban para encender las arañas de la escena y las de la sala. Para 1821 y 1822, aparece la iluminación de gas de aceite, usada en importantes teatros como el de Covent Garden en Londres. A finales del siglo XIX se comienza a jugar a través de pantallas de gasa teñida con variedades tonales y vidrios pintados. Para este momento, escenógrafos y pintores ya se preocupaban por experimentar diferentes atmósferas.

El cambio de la bombilla de gas a una eléctrica representó una evolución sin precedente en el ámbito teatral. A finales del XIX también se construyeron en Europa importantes teatros. En 1875 se inaugura La Ópera de París. En 1876, *El anillo de los Nibelungos* se estrenaba en el Teatro del Festival de Bayreuth. Teatro diseñado de acuerdo a las innovadoras concepciones de Richard Wagner sobre la obra de arte total; el auditorio estaba pensando para lograr la ilusión máxima escénica, es decir que desde cualquier asiento de la sala se tenía la misma perspectiva. Sin embargo, ante todos los cambios realizados en la construcción con la intención de borrar las diferencias entre el público y ofrecer la misma visibilidad para todos los espectadores, se mantuvieron la profundidad

del escenario, el proscenio y la cortina. Con esto, la separación entre el espectador y el escenario, no solo se mantuvo sino que se hizo más evidente y distante.

Con la invención de Thomas Alva Edison, la gran novedad del momento, la lámpara eléctrica, los grandes teatros deslumbrados por las nuevas posibilidades se electrificaron tan pronto pudieron. La Ópera de París y el Teatro Savoy de Londres fueron los primeros en implementar la tan aclamada luz eléctrica. En 1892 el Teatro Bijou de Boston instaló este mismo sistema y luego, en 1893 el Ladestheatre en Stuttgart, el Residenztheatre en Munich y el Staatsoper en Viena fueron otros de los teatros que en ese momento se destacaron por estar completamente iluminados por luz eléctrica.

Como se mencionó en el anterior capítulo, esta era la época en la cual la doctrina naturalista dominaba el ambiente cultural de manera opresiva. En este momento predominaban las ideas de la ilustración, en las que la intención de racionalizar y sistematizar todo conquistaban las mentes. Para 1890 las ideas de Paul Fort y su Teatro del Arte, se oponían a la representación naturalista y en cambio proponía devolver el teatro a la imaginación, volver a las formas más sintéticas y dejar de lado la fascinación por imitar la realidad tal cual esta era. Esta ruptura que comienza a vislumbrarse en la práctica teatral, sumado a las nuevas herramientas que la luz eléctrica brindaban a la escena, permitían la creación de nuevos mundos.

Entre las voces disidentes, que rechazaban la idea que el teatro fuera solo un medio para representar a la realidad, aparece Adolphe Appia (1862-1928), escenógrafo suizo que en 1888, a sus veintiséis años, se oponía a las formas tradicionales de teatro. Para Appia la invención de la luz eléctrica, abría un nuevo camino de posibilidades: él renueva toda la concepción de escenografía y hace de la iluminación un elemento dramático fundamental. Las nuevas apreciaciones de Appia sobre la práctica teatral fueron totalmente innovadoras, no solo desde lo conceptual sino también su mirada sobre el espacio escénico; se alejó de la visión acartonada que prevalecía y por esta razón rechazó el uso del telón de fondo pintado con decorados que evocaban de nuevo una

imagen cercana a la realidad. Fundamentó dos elementos esenciales en las artes dramáticas: el actor y el espacio.

Nuestro escenario, es un espacio sombrío e indefinido. Es evidente que lo primero que tenemos que hacer es verlo, y verlo claramente. Pero tal iluminación es sólo una primera condición, como sería la mera presencia del actor, la luz debe volverse activa y, para darle al rango de impresión dramático, se debe poner al servicio del actor, quien es superior jerárquicamente y al servicio de la expresión dramática y plástica del actor (Appia, 1960, p.114).

Los nuevos avances tecnológicos que facilitaban un nuevo uso de la luz permitían a Appia nuevos lenguajes que antes no eran posibles, según él: “La luz tiene una flexibilidad milagrosa. Contiene todos los grados de claridad, todas las posibilidades de color, todas las variaciones de paleta. La luz puede producir sombras y distribuir la armonía de sus variaciones en el espacio. Con la luz tenemos todo el poder expresivo del espacio” (Appia, 1960, p.115). Es así como Appia consigue usar este invento revolucionario; la luz eléctrica para también revolucionar el teatro de su época. Por primera vez se experimentan juegos infinitos de luz y sombra que iluminaban diferentes partes del escenario en el transcurso de una escena, variando el color y la intensidad de la luz. Así se generó un espacio rítmico con objetos sólidos que debían tener una relación con el actor y que a través de los cambios y las atmósferas lumínicas creaban un espacio vital.

Para inicios del siglo XX en 1900, los avances en el área eléctrica y de maquinaria eran enormes. En 1896 Karl Lautenschlager ya había inventado un escenario giratorio que brindaba enormes posibilidades a la escenografía, potenciando enormemente sus recursos. Además aparece el uso de montacargas y elevadores que también acelerarían y harían más rápida y fácil las transformaciones escénicas, permitiendo una mayor manipulación del ritmo y del espacio teatral. Para este momento el cine era la gran revelación y se posicionaba como un nuevo lenguaje que compartía varias de las herramientas y modos del teatro. De este momento en adelante la tecnología y la ciencia

han tenido avances enormes en muy poco tiempo, provocando profundos cambios en nuestras formas de percepción. Según Daniel Bell en su libro *Las contradicciones del capitalismo*, empezaba a ser evidente la superioridad del sentido de la vista sobre otros sentidos. El olfato, el gusto o el oído; parecían ser incapaces de captar sensaciones que lograsen evocar lo que la imagen provocaba.

3.3. De la tercera a la cuarta dimensión

Las constantes innovaciones tecnológicas incitaban a pensar distinto; las nuevas ideas sobre el espacio desafiaban la visión euclidiana. Visión que había prevalecido por más de dos milenios y que señalaba la existencia de un solo espacio, continuo y uniforme. Espacio que Newton llamó “espacio absoluto”. Sin embargo en 1905, Einstein que hasta ese momento era un empleado de una oficina de patentes en Suiza, lanza la teoría de la relatividad en la que se acepta un número infinito de espacios que se encuentran en movimiento. Con lo anterior, la idea de espacio absoluto y todo lo que respaldaba esta concepción se vino abajo; los antropólogos comenzaron a estudiar la organización espacial de culturas no occidentales, los escritores introducían la perspectiva múltiple, lenguaje que también se desarrollaba paralelamente en el cine. En filosofía aparece la teoría del perspectivismo que reconocía tantos espacios como puntos de vista. Por otro lado, Sigmund Freud comenzaba a estudiar el espacio interior, el lugar de los sueños y el inconsciente... El mundo comenzaba a ver de otra forma.

La apertura y el reconocimiento de estas nuevas perspectivas irrumpían como una forma de rechazo a la civilización moderna que, con su racionalismo y lógica, habían conducido a Europa a la Primera Guerra Mundial. Hastiados de una realidad que no ofrecía ninguna salida, cansados de la angustia y la desazón que había dejado la modernidad, aparecen nuevas propuestas que transforman la visión del mundo.

Indudablemente la aparición del cine y su gran influencia en la cultura y en el medio teatral fue impresionante. Según Alcázar (2011), en los primeros años del cine, la

influencia de las convenciones teatrales era evidente; cámara inmóvil, centrada de manera que imitara el punto de vista del espectador ideal en la platea, con el ojo óptico perpendicular al decorado y abarcando un plano general estático. Más tarde con la articulación entre plano y plano, el cine crea su propia estética; la estética del montaje. Es decir, una estructura basada en la fragmentación y selección de los espacios y tiempos. Junto con el montaje, aparecen la simultaneidad y la omnipresencia como nuevos recursos a explotar, recursos que se convertirían en la metáfora de la reproducción técnica. Es así que ahora las cosas pueden ser arrancadas de su lugar y de su secuencia original para ser reacomodadas en múltiples combinaciones, creando una serie infinita de realidades.

De acá que un nuevo teatro nazca de la electricidad, un teatro acorde a la nueva situación tecnológica que tiene como factor principal la sorpresa. Actores, autores y técnicos disfrutaban de generar esa sensación de asombro con el uso de cualquier clase de invento moderno, especialmente todo lo que estuviera vinculado o evocara al cine. Se empujaba la inteligencia hasta el límite de la locura con tal que la audiencia pudiera confrontar la antigua concepción lógica de las cosas.

Al terminar la Primera Guerra Mundial, comienzan los años 20, el ritmo de vida se aceleraba con el uso de los autos y el aeroplano. Se multiplicaban los ritmos de la sociedad y el arte explotaba con múltiples provocaciones. Mundialmente la máquina se convierte en un ícono sobre el que se vuelve una y otra vez. En el escenario, la maquinaria seguía creciendo; nuevos inventos de lámparas con diferentes usos, andamiajes múltiples, trampolines, paredes y escenarios móviles, motorización de telones, un avanzado sistema de parrilla, entre otros recursos que se seguían implementando. En 1924, en el teatro Bulowplatz con capacidad para mil ochocientos asistentes, con un escenario giratorio de veinte metros cuyo piso se inclinaba por medios hidráulicos y con una plataforma integral ajustable; Erwin Piscator (1893-1966), director y productor alemán, realiza una obra en que emplea técnicas sin precedentes de campos

nunca antes considerados en teatro. Una escenografía giratoria compuesta de distintas paredes divisorias, diseñadas por Edward Shur; en el prólogo un títere presentaba a los personajes principales mientras se proyectaban sus fotografías en el telón de fondo. Durante la presentación se proyectaban también imágenes en las paredes de los costados del escenario, mostrando carteles, trozos de periódicos, manifiestos y en ocasiones también el título de la siguiente escena. La proyección de diapositivas o películas no le servían a Piscator como un truco estilístico, pero sí como un nuevo recurso que le permitía acompañar y respaldar la acción dramática. Este fue el primer registro de proyecciones sobre un escenario teatral. Más adelante Piscator llamó a esto *la aparición de la cuarta dimensión en el teatro*.

Después de esta primera inmersión de la proyección como herramienta en escena, Josef Svoboda (1920-2002), escenógrafo reconocido por el uso de los últimos avances mecánicos, electrónicos y ópticos, además de sofisticados sistemas de iluminación, presenta por primera vez en 1958 un sistema de proyecciones llamado polipantalla. En este no había acción en vivo sino el uso de pantallas ubicadas de distintas formas y en diferentes lugares de un espacio escénico sobre las cuales se proyectaban, simultánea y sincronizadamente, diapositivas y películas. Se trataba como una especie de collage que se descomponía en pantallas. Con esto Svoboda dio lugar a lo que se le llamó escenario kinético, en el que se hacían uso de los últimos avances de todo tipo y que, junto con el uso de espejos y un sistema sofisticado de iluminación y proyección, lograba un espectáculo visual sin precedentes.

Estas propuestas, además de una serie de innovaciones tecnológicas en la segunda mitad del siglo XX, dan un golpe a la concepción homogeneizante de linealidad y secuencia. Para este momento un nuevo avance tecnológico aparece en primera línea: la televisión, artefacto que revoluciona la vida sensorial y renueva los sistemas mentales, nos sumerge en un mundo discontinuo, sesgado y no lineal. Para Certau (1995) el cine y la televisión no se desarrollan por mera casualidad en una sociedad que se jacta del

progreso debido a las ciencias de la observación, ambos medios reafirman una creciente expansión de lo visual como sentido estructurador social. Desde ese momento, la televisión provoca cambios en los sistemas de codificación visual, otorgándole al espectador la nueva capacidad de captar una enorme cantidad de información en tan solo unos segundos. La televisión se convertiría en la metáfora de la época y en el símbolo de la reproducción instantánea.

Gracias a todo lo anterior, era definitivo la entrada de las proyecciones y el video al teatro. Es así que los realizadores teatrales de vanguardia pedían la evolución del medio y se negaban a considerar el ejercicio teatral como una institución establecida y fija. Aparecen nuevas corrientes y propuestas teatrales y crece el volumen de proyecciones e imágenes en movimiento que entran en escena. La proyección al interactuar con la actuación en vivo, lograba crear una tensión entre el mundo tridimensional del actor y la bidimensionalidad de la imagen; herramienta que permitía jugar con el ritmo de la obra y manipular con flexibilidad los tiempos. Lo anterior también era una manera de dispersar la mirada, la proyección fragmentaba al escenario y lograba romper con la idea de centro.

Luego, más adelante, en los años 70, la video-casetera irrumpe en el medio de la unidireccionalidad y la cuestiona, abriendo lugar para pensar ahora en la reversibilidad. Es decir, con el uso de este tipo de máquinas era posible manipular y reformar el tiempo. Play, forward, pause, rewind; se convierten en parte del lenguaje cotidiano lo que permite crear la ilusión del manejo del tiempo, pudiendo adelantarlo, pausarlo y atrasarlo, por lo que el tiempo es totalmente redefinido por el espacio videográfico. La relación del arte y la tecnología fue muy debatida en los años setenta y ochenta, ya que los cambios tecnológicos que se daban en la sociedad de esa época afectaron profundamente no solo a la cultura, sino a la percepción que se tenía del mundo y la manera de vivir en él. El mundo empezaba a girar más rápido y los avances que estaban en el área de las comunicaciones y sobre todo, las nuevas formas de producción, volvían al mundo una aldea global. Aparece también la computadora, elemento que transforma el quehacer

diario, volviendo a alterar la sensibilidad espacio-temporal. Ya las máquinas de escribir, se convertían en un artefacto de museo. Lo que significaba que si antes un dramaturgo se acostumbraba al uso de una sola herramienta durante toda su vida, ahora era básicamente imposible. Las tecnologías tienen un ritmo de envejecimiento mayor por lo que se acelera también la incorporación de las mismas y se naturaliza el ritmo frenético de las cosas.

3.4 La pantalla como segundo escenario

El nuevo lugar que ha tomado el video y los medios audiovisuales en el teatro, han hecho que los artistas contemporáneos tengan muy presente este medio para transmitir su visión de realidad. La incorporación de la pantalla en la práctica teatral ha servido para sacudir también la sensibilidad del espectador por medio de nuevas estrategias de percepción: multiplicar la imagen, repetirla, descomponerla, inmovilizarla... La pantalla aparece entonces, como un segundo escenario capaz de reproducir aquellos cambios que la realidad no permite, donde no se desarrolla una lógica de causa-efecto, ni puntos de referencia, ni secuencias narrativas; el tiempo en ese espacio no es lineal: puede repetirse, avanzar o retroceder deliberadamente.

La imagen mediatizada se convierte así en un vehículo para desnaturalizar todas las convenciones, especialmente las convenciones estéticas, ya que se sitúa por fuera de los géneros y las diferentes escuelas. De esta manera obliga al espectador a renovar su mirada y a poner en duda todos sus conocimientos y seguridades.

Esta nueva percepción estética, en la que el escenario deja de ser solo un volumen tridimensional, estático y decorado en que el actor se desenvuelve; se convierte en un espacio interior que recalca la existencia de la cuarta dimensión: resalta el hecho que el tiempo también está en movimiento. El video permite crear un espacio dinámico que logra transmitir sensaciones, sentimientos y relaciones cambiantes.

Su uso se ha popularizado gracias a la sencillez de su manejo y a la vasta cantidad de posibilidades que presta, sin mencionar que en ocasiones sus precios son más costosos, haciéndolo más accesible a un número de directores de teatro, deseosos de probar nuevas herramientas.

De esta manera las proyecciones permiten sobrepasar los límites del teatro de proscenio, haciendo aparecer nuevos ángulos y espacios escénicos. Se podría decir entonces, que la incorporación de la proyección y los medios audiovisuales como nuevos recursos escénicos podrían ser lo que fue la lamparita eléctrica en su momento. De forma que las proyecciones pueden llegar a integrarse y crear nuevas relaciones entre la forma de la pantalla, lo proyectado, la luz, el color, la música, el movimiento y la voz del actor en el escenario.

Si bien el uso de las proyecciones en el teatro se remonta desde inicios del siglo XX, con artistas como Erwin Piscator o Vsevolod Meyerhold, la tecnología hoy en día se desarrolla tan rápido que ha sido difícil seguir su ritmo y cada día hay más y nuevas posibilidades que aprovechan este recurso, por lo que todavía se ve como una novedad y hay quienes se oponen a su uso.

A pesar de tener que vencer muchos prejuicios y resistencias, para que se aceptara la entrada del video en el teatro, se argumenta que en el video no hay actuación en vivo y esto violenta una de las características esenciales del teatro. Sin embargo, hoy en día se utiliza la música, que también es un arte que proviene de otra rama, no propiamente teatral y en la que, por lo general, no están presentes los músicos, sino que se está pregrabada y reproducida desde un equipo. Pero tanto la música como el video pueden entrar en la representación escénica como elementos dramáticos potenciando las posibilidades expresivas y artísticas de una puesta en escena.

Entonces, aunque el video sea considerado un arte independiente en sí mismo, con su propio lenguaje y ritmo, cuando se introduce en el teatro, su naturaleza cambia y se vuelve un elemento dramático, como la música, la iluminación o la escenografía. La

utilización del video puede ser un medio para revitalizar el lenguaje teatral, ampliar sus posibilidades narrativas y romper con el espacio teatral tradicional.

Evidentemente no se trata de sustituir el teatro por el video, ni de utilizarlo abusivamente, peligro al que innegablemente se está expuesto. Se trata de saber que las proyecciones y los medios audiovisuales existen como un recurso adicional que para reforzar y multiplicar el lenguaje escénico. Recurso que puede brindar al espectador un estímulo visual adicional al imprimir dinamismo y ritmo a la puesta en escena. Es decir, las proyecciones en el campo teatral, aunque no sean una novedad, todavía es una herramienta joven que necesita ser experimentada. El teatro es capaz de incorporar a todas las demás artes, por lo que no puede quedarse al margen de los medios, que hoy por hoy definen la sociedad de esta época.

Capítulo 4. Análisis de compañías

En este capítulo se examinará el uso de los medios tecnológicos de cinco diferentes compañías teatrales. Según Patrice Pavis (2007) hay varias preguntas a la hora de analizar el uso de nuevos medios en el área teatral, especialmente en el aspecto de lo audiovisual. De acuerdo con él, aún faltaría determinar si se necesita una teoría de la imagen para analizar el espectáculo o por el contrario, la imagen debe pensarse como un medio dentro de un medio y en este sentido, la remediación haría parte vital del estudio de los nuevos recursos tecnológicos y su uso en las artes escénicas.

Por lo anterior, en lugar de establecer una metodología de análisis fija o única, Pavis propone construir una teoría escénica en la que los recursos tecnológicos sean vistos dependiendo de su rol en la obra.

4.1 The Need Company

The Need Company es una compañía belga encabezada por Jan Lawers, quien ha ganado reconocimiento como uno de los directores de la nueva escena belga de los años ochenta. Cornago (2004, pág. 179) hace referencia sobre Lawers y lo nombra, junto con Jan Fabre, como uno de los máximos representantes del teatro posmoderno. Sus obras no giran alrededor del texto como eje integrador y único, son obras que se distancian de la intención analógica de la mimesis.

Esta compañía no es considerada particularmente como un grupo de teatro multimedia, sin embargo es evidente un interés por hacer uso de recursos innovadores que se salen de lo tradicional. Este grupo es reconocido por tener una dramaturgia fragmentada y un juego actoral que oscila entre la representación y la presentación de la historia.

The Need Company se empieza a formar en 1990 y desde sus inicios siempre ha estado presente el uso de la imagen a partir de lo narrativo y no tanto desde el aspecto técnico o formal. En el 2004 comienza a gestarse la primera parte de una trilogía y crean la obra *Isabella's Room*, la segunda parte de la serie se llama *The Lobster Shop*, obra que se

analizará durante este escrito. En el 2009 cierran la trilogía con la obra *The Deer House*. *The Lobster Shop* cuenta la historia de un científico especializado en genética llamado Axel y toma como eje central la crisis del ser humano contemporáneo.

La obra empieza en el establecimiento *The Lobster Shop*, donde Axel decide ir a comer una langosta después de haber tomado la decisión de suicidarse. Enseguida comienza un recorrido en el que se habla del trauma no superado de Axel tras la muerte de su hijo. Es así que durante la obra se nos presenta los personajes principales que rodean su tragedia: su mujer, la psiquiatra, el ruso Vladimir, un oso clonado, el camarero inmigrante y pescador, el primer humano clonado y defectuoso y por último su hijo muerto, Salman. Esta trágica historia permanece entre el sueño y la realidad, mezclando referencias temporales y haciendo de esta experiencia, una obra confusa y delirante, donde además hay cantos y bailes.

El dispositivo tecnológico que usan en este espectáculo es simple pero visualmente muy atractivo. Se trata de imágenes que han sido previamente grabadas y que se proyectan durante ciertos momentos claves de la obra, permitiendo al espectador dar nuevos sentidos y abriendo el campo espacial del teatro.

Al fondo del escenario se ubica una pantalla blanca y a sus costados dos especies de televisores panorámicos que también refuerzan las imágenes proyectadas pero además, también pasan los subtítulos de la obra. Subtítulos que resultan necesarios ya que la obra es hablada en tres idiomas diferentes y durante cada presentación están obligados a pasarlos en el idioma que corresponda.

Los videos que son proyectados son presentados casi como un paréntesis de la representación teatral, podrían llegar a ser concebidos como obras independientes del área audiovisual; cortos o proyectos de videoarte pensados con otro propósito ajeno a una obra teatral. En *The Lobster Shop* se hace uso de las de las proyecciones en tres ocasiones, en las cuales los fragmentos de video que aparecen tienen un lenguaje muy cinematográfico, un lenguaje que oscila entre el cine de ficción y videoarte con total

independencia en la escena. Aun cuando es visible un cambio de lenguaje en el momento que entran las proyecciones, *The Lobster Shop*, logra generar una narrativa coherente entre estas expresiones y hacer que el espectador haga un vínculo entre el video y lo que pasa en escena. Esto logra que los dos recursos sean percibidos como fundamentales en la comprensión de la narrativa planteada, de hecho la muerte accidental del hijo de Axel es contada desde lo audiovisual, lo cual por un lado desencadena la trama pero por otro lado, logra involucrar al espectador en el suceso desde otra perspectiva. Este corto video además de ser parte indispensable de la obra, también ha sido presentado en numerosos festivales de cortometrajes bajo el título de *C-song*.

Como bien mencionaba anteriormente el uso de las proyecciones en escena durante *The Lobster Shop* se hace durante tres momentos claves de la obra. En cada uno de estos momentos el escenario se oscurece y logra que la mirada del espectador se dirija hacia la pantalla. Aparece entonces una playa del norte de Europa con un fuerte oleaje y el cielo gris, lugar que para la obra resulta significativo debido a que varios de los personajes en un momento de sus vidas hacen un tránsito por este lugar. Justamente es el tránsito o un lugar de paso que da sentido a la proyección del video, la playa como el video en si mismo simboliza un límite; límite entre el agua y la tierra, entre lo real y lo ficticio, un lugar que muestra de alguna manera una transición en la que el espectador se va sumergiendo poco a poco.

En un principio la obra comienza con el sonido del mar, enseguida aparece la imagen de un pescador, -actor que luego aparece en escena-, quien navega muy cerca a la orilla del mar. Este primer video es bastante corto, tiene apenas un minuto de duración y junto con él aparecen en el escenario todos los actores cantando una melodía tranquila que acompaña lo que ocurre en pantalla.

En la mitad de la obra vuelven a oscurecerse las luces del escenario para dar paso a las proyecciones. Los actores quedan tumbados en el suelo mientras el personaje del niño

fallecido continúa de pie y se enfrenta a la pantalla. Comienza un video de aproximadamente 7 minutos en el que se ve un par de niños de 12 años peleando en la playa y al costado sus dos padres. En escena los actores cantan junto con una batería que densifica el ambiente y musicaliza el video, mientras ellos salen de escena apagando sus voces, queda frente a la pantalla la actriz y bailarina, de aproximadamente 35 años, que en escena representa al niño. Desde ese lugar observa y recuerda su muerte que se vincula con los fuertes sonidos del mar que parecieran fuertes golpes evocando el trágico evento.

Es así que la playa queda marcada como un lugar que remite a la muerte. Además es con esta proyección que la función dramática del video se evidencia al presentar el momento más duro de la obra. La proyección permite narrar la absurda muerte del niño, bajo la mirada de su padre, de una manera que visualmente resulta más realista al espectador. En las imágenes, el niño en el escenario, es representado por una mujer, es verdaderamente un niño actuando. El tener un doble que se refleja en pantalla, pero que al mismo tiempo está en escena, refuerza la carga dramática de la obra y logra que narrativamente la obra tenga gran impacto. Por otro lado, este juego entre lo que se proyecta y lo real de la escena, logra también transmitir con mayor fuerza el delirio y el sufrimiento por el que atraviesa Axel.

En la última intervención audiovisual sobre las pantallas, vuelve a utilizarse el recurso de la presencia virtual proyectada y la presencia real sobre el escenario. En este momento, proyectado en la pantalla, aparece Axel caminando por la playa en profunda tristeza, culpabilizándose por la muerte de su hijo. En el escenario Axel continúa con la misma angustia que su doble proyectado, intenta llorar y gritar pero no le es posible, cuando por fin logra emitir pequeños sonidos, liberadores de su tristeza, aparece la mamá de su hijo que baila junto a él delirantemente. Enseguida se empieza a construir una atmósfera aún más desvariante cuando entran el resto de los personajes con una energía medio perturbada; cantan y bailan mientras Axel se sume en su culpa.

Considerando que lo multimedia es aquello que logra reunir más de un lenguaje o disciplina artística, se podría catalogar a The Need Company como un grupo de teatro multimedia. Su construcción escénica se nutre de diferentes recursos como la danza, el canto, la palabra, las artes plásticas, la iluminación y el video.

La relación entre lo que ocurre en escena y lo que ocurre en la pantalla, en este caso se vincula casi estrictamente por una función narrativa, no hay un cruce de acciones entre estos dos medios de manera directa. El video logra narrar una parte de la historia que no se presenta en escena, lo que lo hace parte indispensable del relato. La proyección no tiene una interacción directa con los personajes, sino que tiene como finalidad lograr acudir a lo emocional del espectador; el tipo de lenguaje cinematográfico usado logra tocar otra sensibilidad en quien asiste al espectáculo.

Es así que frente a un trabajo escénico que se posiciona como posdramático, donde el texto no es considerado el eje de la acción y se rompe con el falso realismo clásico, el video se muestra como una capa más, sirviendo a la narración desde un lenguaje más dramático y realista. Si bien la actuación en escena quiere salirse de los cánones clásicos y acudir a nuevas formas teatrales, el video logra compensar esto, construyendo una narrativa clásica.

Definitivamente una de las cosas más llamativas de The Lobster Shop es el contraste y la construcción que se logró al integrar estos dos medios: el video y la realidad escénica. Si bien el video se mantiene dentro de una perspectiva clásica, al juntarse con lo que ocurre en escena, su valor se transforma y consiguen crear un producto híbrido que logra colocar al espectador en un limbo donde el video no termina de absorberlo por completo, ni la presencia de los intérpretes lo desconectan de lo que ocurre en la pantalla. Evidentemente el cruce de estos dos lenguajes todavía puede resultar extraño para un espectador que no acostumbra a ver productos donde las artes escénicas en vivo se junten con lenguajes audiovisuales, todavía parecen universos muy distintos y sin ningún

tipo de vínculo, pero lo interesante de esta obra es que logra hacer esta fusión sin hacer sentir al espectador agredido o fuera de lugar.

4.2 Ex Machina

Robert Lepage, director, escenógrafo, dramaturgo, actor y director de cine de Quebec, es el fundador de esta compañía canadiense que se forma en 1994. Ex machina prefiere excluir la palabra teatro de su propio nombre, según Lepage, por miedo a quedar confinados bajo la idea de teatro clásico; teatro en el que el director trabaja la puesta a través de un texto y los actores trabajan sus personajes mediante la palabra y las formas naturalistas.

Ex Machina, como compañía, está formada por de actores, escritores, escenógrafos, técnicos, titiriteros, video-realizadores, informáticos, músicos y a diferencia de otras compañías, parte indispensable de este equipo, son los ingenieros y desarrolladores de nuevos mecanismos, que también ocupan un lugar importante en la realización de sus proyectos teatrales. Esta compañía nace bajo la premisa de ser una especie de laboratorio escénico en el que escritores y científicos se juntan para producir material conjunto. Lepage sostiene que: “Si queremos que el teatro vaya a la misma velocidad de los medios audiovisuales (cine, videoclip, internet...) tenemos que adaptar el teatro, dejar que se influencie por el lenguaje audiovisual” (comunicación personal, 27 de marzo, 2008). Con este pensamiento, esta compañía se propone emocionar a un nuevo público, un público contemporáneo que vive inmerso entre pantallas e imágenes audiovisuales que cada día tienen nuevos avances y traen nuevas sorpresas. Para Lepage, no se trata de competir con los medios audiovisuales, por el contrario propone integrarlos a la escena y producir una nueva fórmula que permita sentir al público algo similar a lo que el cine despierta.

Si bien Robert Lepage es uno de los directores más prominentes y vanguardistas de este momento, su postura con respecto a la integración de varias disciplinas y su planteo para

la creación de una nueva teatralidad, han sido de disparadores de varias polémicas y confrontaciones. Esto, evidentemente ha conducido a una fuerte crítica a su trabajo por quienes se oponen a la aparición de nuevas formas teatrales.

A continuación se hablara de *The Andersen Project*, obra que relata el viaje de Frederic, un dramaturgo de Quebec, invitado a la Ópera de París con la consigna de escribir un libreto para niños basado en las obras de Hans Christian Andersen. Una vez en París, Frederic tiene diferentes encuentros con distintas personas como el administrador de la Ópera o un portero magrebí. Encuentros que sumados a la soledad en una ciudad que desconoce, logran narrar una historia paralela en la que se recuerda a un Andersen frustrado por no tener a la mujer que deseaba, un Andersen que escribía historias para niños, sin tener ningún tipo de afecto hacia ellos.

Todos los personajes son interpretados por un único actor, que dependiendo de la temporada resulta ser el mismo Robert Lepage o Yves Jacques. La obra logra a partir de ciertos lugares que tuvieron en común, Frederic y Andersen, construir una especie de narración alterna en la que estos dos se encuentran viviendo y sintiendo emociones parecidas. Inclusive es posible encontrar ciertas similitudes con la vida del propio Lepage, a quien le apasiona explorar en escena la soledad del ser. En “Proyecto Andersen” logra poner en paralelo la vida de estos tres creadores, incluyéndose a sí mismo, pasando por un París lleno de arte y con una carga simbólica muy fuerte. De hecho, esta obra la presenta como una pieza incompleta, una historia que en una de sus capas permite ver todo el proceso de creación del proyecto que nace con la intención de llevar a escena dos cuentos de Andersen. Idea que llega a Lepage como un encargo de la comisión Danesa para conmemorar el aniversario número 200 del nacimiento de este escritor de cuentos infantiles.

A pesar de querer salirse del teatro clásico y de su estructura lineal, esta obra está pensada en tres partes clásicamente reconocibles: introducción, nudo y desenlace. Como la mayoría de obras de Lepage, el asombro se convierte en un objetivo intrínseco a

lograr, por lo que la tecnología es utilizada para poder llevar a cabo todo tipo de trucos que al espectador aparecen como magia. El dispositivo visual en *The Andersen Project*, está diseñado con la idea de maravillar al público y con esto en mente, cada una de las escenas que pasa está compuesta por un mecanismo video grafico y lumínico, imperceptible para el público y que al no ser descubierto por éste, genera total sorpresa y logra su objetivo.

Entre la vasta variedad de recursos que se usan para conseguir la sorpresa se encuentran todo tipo de aparatos mecánicos, carritos, títeres gigantes, un perro invisible, una pantalla para proyectar, pantalla que se utiliza de varias maneras explorando sus diferentes posibilidades. Sin embargo descubrir la manera que estos trucos fueron hechos requiere de investigación, ya que son todas innovaciones tecnológicas desarrolladas para la escena. Justamente lo que busca Lepage es que no haya ningún tipo de fuga visual que ponga en riesgo la ficción que cuenta la escena. La rigurosidad con la que se trata este aspecto es impecable, haciendo que lo que se ve, se sienta de alguna manera real y en este sentido, se devela la intención de mantener inmerso al espectador en la ilusión de verdad, logrando yuxtaponer el mundo real con lo que ocurre en el escenario.

Al inicio de la obra entra un personaje que se ubica frente a la pantalla pero dando la espalda al público, enseguida su cara se proyecta y al fondo, el público también se ve reflejado a sí mismo. Se identifica al personaje como el narrador, narrador que comienza a contar la historia escrita por Frederic y no la obra real. Con esta apertura se entrevé la idea de un teatro dentro del teatro, varias capas de historias que se cruzan para generar *The Andersen Project*.

Finalizada esta introducción, donde además este narrador invita a los espectadores a abandonar el teatro dando a entender que la obra no pudo llegar a buen término debido a huelgas y problemas con los trabajadores del teatro de Paris, se entra en la historia de Frederic que comienza con la aparición de los créditos en pantalla. Desde este lugar, la

escena es completamente cinematográfica, el teatro se convierte en un cine. Sin embargo el actor que todavía está en escena, se coloca una especie de capucha convirtiéndose en otro de los personajes de la obra y como por arte de magia salta a la pantalla integrándose a la proyección y produciendo un efecto maravilloso en el que el espectador ve como el actor se hace parte de lo que pasa en pantalla para terminar de escribir los créditos.

Un recurso que se utiliza en varias ocasiones durante la obra es justamente la mezcla entre la figura y el fondo, considerando que el fondo son las proyecciones. Uno de estos momentos es cuando Frederic sale a pasear su perro. En el fondo, proyectados, se ven unos árboles y sus troncos, de repente estos parecieran cobrar tridimensionalidad, haciendo que el personaje pueda rodearlos, abrazarlos e inclusive esconderse atrás de ellos, lo desconcertante de esto es que al mismo tiempo son solo proyecciones. Por otro lado, el perro que saca a pasear no es más que una correa flotante que pareciera llevar a un perro invisible, es asombroso ver como logran copiar los movimientos del animal a partir de un único elemento que representa su presencia.

Todo lo anterior, aunque el espectador lo identifica casi como trucos de magia por lo inexplicable de su ejecución, logra también transmitir cierto porcentaje de realismo, la ilusión producida es tan fuerte que el espectador lo acepta como parte de su realidad.

A partir de esto podemos ver como para Lepage no se trata de mostrar al teatro como un espacio de remediación, para él se debe crear una realidad en escena que debe ser verídica para el espectador. Con esta intención se desarrollarán el resto de elementos en escena; tanto el trabajo textual y físico del actor como los dispositivos visuales. Hay algo del impacto que el cine tiene en su público que Ex machina le interesa lograr, algo de la estructura cinematográfica y sus transiciones fluidas que fascinan y que al implementarlo en el teatro da una sensación mágica. En este sentido, Lepage logra, a partir del desarrollo de nuevos mecanismos, pasar de un espacio a otro de manera fluida y sin romper la acción escénica, tal como se haría en cine.

Con este tipo de propuestas se abren nuevas posibilidades en la aplicación del lenguaje audiovisual en la escena en vivo. Coherente con la propuesta visual y escénica, los temas que trata *Ex machina*, hacen referencia a un mundo moderno en el que estamos hipercomunicados y, simultáneamente, extremadamente aislados. El individuo se encuentra solo en medio de un sistema decadente, que en este caso sería París.

Así, todo dispositivo videográfico queda en función de la ficción. Lo virtual queda supeditado a la construcción del mundo escénico y a la función narrativa, de manera que se logra construir un mundo muy parecido al real pero sin la necesidad de traer elementos físicos que aportan pesadez y evocan otro tipo de código teatral.

Actualmente, Lepage es un gran referente en cuanto a dispositivos audiovisuales teatrales se refiere. Logra espacios virtuales de gran realismo y un altísimo nivel de experimentación con todo tipo de mecanismos, particularmente la proyección. Siguiendo su convicción de enriquecer el mundo teatral con nuevos recursos que permitan al espectador sumergirse de lleno en el acto teatral, esconde el proceso de construcción consiguiendo que el espectador se olvide del acto mediatizado, atrapándolo en la ficción y alejándolo de la butaca teatral para viajar en mundos mágicos y frágiles.

Según Lepage la asimilación de los medios audiovisuales al teatro no debería responder a la necesidad de experimentación tecnológica, ni al deseo de pertenecer a una vanguardia actual. Para él, la mera experimentación tecnológica crea una fascinación superficial. Sin embargo *Ex machina* también ha tenido varias críticas a su exceso de especularidad y se juzgado a Lepage por tener una relación desequilibrada entre su trabajo textual y visual, subestimando su tarea como dramaturgo. Por otro lado, también se ha mencionado una contradicción en sus realizaciones, ya que si bien la compañía pretende generar nuevas formas de teatralidad aprovechando el uso de nuevos recursos, también es cierto que el diálogo con el espectador no se renueva desde un distanciamiento crítico hacia la escena. A Lepage no le interesa adentrarse en propuestas

posmodernas, su interés está en conseguir seducir al público de una manera más intensa; le interesa acerca la experiencia teatral a la cinematografía.

4.3 La Fura del Baus

Esta compañía es una de las más reconocidas e influyentes en cuanto al uso de tecnologías en escena. Sus fundadores, Jurgen Muller, Alex Olle, Calus Padrissa, Miki Espuma, Pep Gatell y Pera Tantiña, comienzan como un grupo de teatro callejero a finales de los años 70. Empiezan a ser conocidos después del estreno de su obra Accions en Barcelona. Obra que fue la primera parte de una trilogía que terminó en 1988 con la obra Tier mon. A partir de ese momento empiezan a desarrollar su identidad como compañía, varios críticos y teóricos del teatro que ven sus creaciones, comienzan a mencionar la aparición de un lenguaje propio de La Fura del Baus, lenguaje que luego llamarían como furero. En este se identifican elementos como la ruptura de la utilización convencional del espacio, la interacción directa con el público, la utilización de espacios no teatrales y una energía muy provocadora y rebelde. En general, estos jóvenes buscaban nuevas formas de comunicar y hacer teatro encontrando en la tecnología una vía para innovar y sorprender al público.

La Fura Del Baus ha logrado conquistar varios escenarios y además de tener sus propios espectáculos, ha conseguido posicionarse como una especie de marca comercial; realizando shows para marcas reconocidas, macro espectáculos como la inauguración de los juegos olímpicos de Barcelona, un largometraje, entre otras cosas. Tal ha sido su éxito que han conseguido llevar sus cotizados y costosos espectáculos a varios continentes y expresar su visión en diferentes idiomas y formatos. Debido a este éxito han surgido varias críticas que desaprueban su mirada empresarial sobre el espectáculo. Evidentemente la compañía que nace como un grupo de teatro callejero, aunque mantiene la mayoría de las características que los llevaron a la cima en primer lugar,

ahora pierde su rebeldía y actitud punk para posicionarse como una de las más grandes empresas del espectáculo.

A continuación analizaremos *Metamorfosis*, obra realizada por La Fura Del Baus en el 2005. Lo que es interesante de esta obra es que logran a partir de un texto bastante clásico y conocido, como lo es *La Metamorfosis de Franz Kafka* y en un espacio bastante convencional, ya que fue una de las pocas obras elegidas por la compañía para ser representada exclusivamente en un teatro a la italiana, dar una visión renovada y moderna, sin sacrificar los elementos espectaculares que los caracterizan como compañía.

Bajo la dirección de Alex Ollé, y el texto de Javier Daulte, la obra sigue teniendo un contenido bastante similar al de la novela; un hombre que no quiere salir de su habitación y que experimenta una soledad abrumadora que lo hace sentir un extraño ante el resto de la sociedad y lo lleva a sufrir una gran crisis de identidad. Esta obra está contextualizada en una sociedad actual; el personaje principal vive con su familia y trabaja en una estación de ferrocarriles, hasta que un día decide no volver a salir y quedarse en su cuarto. Si bien en esta versión no hay un escarabajo gigante, este personaje se siente como un monstruo, completamente aislado de todos en una sociedad donde las comunicaciones constituyen lo principal.

En el escenario aparece una especie de cubo de acrílico, cubo que representa el aislamiento al que se somete Gregor. Es interesante el juego que hacen con esta especie de jaula de vigilancia; su interior representa el mundo de Gregor; sus miedos y su deseo por permanecer en un lugar seguro, pero su exterior se convierte en un laboratorio donde todos ven a Gregor como una mutación, lo juzgan y lo persiguen.

La historia es lineal y fácil de entender, aunque por momentos rompe la temporalidad, proponiendo nuevos juegos temporales y espaciales. El código teatral es bastante sencillo, los personajes se reconocen con claridad y no tiene un amplio margen de interpretación subjetiva. Durante la obra es importante el rol que la familia cumple; en un

primer momento quieren entender lo que le ocurre a Gregor, pero luego la falta de comprensión de la situación los lleva a odiarlo, tan es así que al final de la historia es su mamá quien decide quitarle la vida.

Como ya se había mencionado antes, la escenografía principalmente es una estructura cúbica que pareciera ser un ventanal gigante o inclusive una especie de jaula. Es, casi en su totalidad, transparente excepto por algunos caños de hierro que la atraviesan. Esta estructura cambia de lugar en el escenario durante varias veces en la obra, alejándose o acercándose al público. En el exterior de este cubo hay un par de mesas y unas lámparas, esto representa el exterior de la casa: el living y la cocina; los lugares de reunión de la familia. Por otro lado, hay una pantalla enorme que en principio aparece como un gran telón de fondo blanco. Lo interesante de este recurso es que logran moverlo desde el proscenio hasta el fondo del escenario dependiendo de la escena, inclusive logran integrar el cubo a esta gran pantalla. Por momentos, cuando la pantalla se adelanta y queda lo suficientemente cerca al público, el escenario se transforma en una sala de cine; se proyectan imágenes pregrabadas pero también imágenes en directo. Si bien el dispositivo escenográfico no pretende evocar al naturalismo y por el contrario consigue crear un código propio que el espectador acepta con facilidad; la actuación y manera en la que la historia es narrada es bastante realista. La presencia de la cuarta pared es evidente, aunque logran hacer un manejo del espacio que hace a la obra entrar dentro del mundo contemporáneo. La tecnología y en este caso, el dominio de las proyecciones están completamente al servicio de la dramaturgia.

Al inicio de la obra la pantalla aparece en su posición más adelantada, el escenario aparece como una sala de cine, sobre la cual se proyecta la primera pesadilla de Gregor, pesadilla que desata su locura y lo aísla del mundo. Durante este primer momento no hay actores en escena; el contacto del público con lo que pasa en el escenario es únicamente a través de lo audiovisual. Luego de este video, la pantalla se desplaza hasta al fondo del

escenario y se ve una especie de recorte sobre la tela donde se encastra uno de los costados de la estructura cúbica.

De ahí en más, la imagen proyectada hace parte fundamental de la escena, casi siempre interactuando con los actores. El único momento donde de nuevo la sala es usada como un cine; es en el minuto quince de la obra, cuando a través del recurso cinematográfico se presenta el día previo a la decisión del protagonista; en la que él decide no volver a salir de su habitación. En este video, que podría catalogarse por su realización y por su calidad como un cortometraje, vemos un día común y corriente en la vida de Gregor, se le ve en la estación de trenes tomando café mientras habla con sus colegas, de repente, sin ninguna ruptura que lo haga evidente, entramos en su cabeza conociendo sus fantasías; se le ve robando el arma del encargado de seguridad, rápidamente se hace un salto en el que se le ve besando a unas de las pasajeras que iba a comprar un billete para el tren. El corto termina con él sentado en su habitación sobre su cama con el arma en las manos y lo interesante de esto, además del juego entre la fantasía y la realidad, es que para este momento el espectador ya ha visto, en los primeros 15 minutos de la obra, lo que ocurre después de esta escena.

Para este instante, el video y el trabajo actoral funcionan como recursos paralelos, no se pisan, ni se tocan entre sí. De hecho en esta primera instancia se marca al video como algo externo a la obra: en escena están el papá y la hermana de Gregor, que aparecen viendo el corto en silencio como si fueran parte del público del teatro; una vez que termina el corto que además tiene créditos, ellos se levantan y caminan hacia el público haciendo comentarios sobre la película y el trabajo actoral en ella.

Después, el video también es utilizado de una manera más práctica con la intención de mostrara al espectador los detalles que por su posición en el teatro no llegaría a ver. En varias ocasiones cámaras, invisibles al espectador, logran capturar detalles que son importantes a la escena; planos cortos que amplían la intención dramática.

Ollé logra hacer lo máximo de sus recursos, utilizándolos de diferentes maneras, y obtiene diferentes resultados que generan distintas reacciones en el espectador.

Definitivamente este trabajo logra asombrar al público debido no solo a la actuación por parte de los intérpretes, sino también por el trabajo visual entre la escenografía, las proyecciones y los movimientos coreográficos entre estos dos dispositivos. La inserción de las imágenes y lo que ocurre en escena produce un gran impacto en el espectador. En este sentido podríamos catalogar a *Metamorfosis de La Fura del Baus* como uno de los modelos de teatro multimedia, en el que se hace uso de varios lenguajes que se entrelazan para mostrar un contenido fundamentalmente narrativo.

Si bien el video es visto como una ruptura con la tradición clásica del teatro; lo cierto es que la historia es bastante clara, no pretende distanciar al espectador de la ficción. En este caso la tecnología está usada de manera que guíe al público a través de la narración y no en un sentido deconstruccionista, como muchos defensores del pos teatro sostienen debería ser.

Esta propuesta teatral integra muchos de los parámetros de la tradición clásica como el hecho que el espectador sea invitado a identificarse con lo que ocurre en el escenario o la intención de hacer o de usar la pantalla de manera transparente.

Capítulo 5. Teatralidad emergente

Durante las últimas décadas del siglo XX, las tecnologías alcanzaron un gran efecto en el desarrollo de las artes dramáticas. Si bien desde el siglo XVIII tecnologías como la iluminación han venido creciendo cada vez más hasta hacerse un recurso obvio en la práctica teatral, los nuevos medios y tecnologías del momento han logrado tener un impacto extremadamente fuerte por lo que han sido difíciles de ignorar. Los procesos digitales y los computadores, desde los años 70 se han vuelto, en el ámbito teatral, realmente importantes, razón por la que han logrado afectar tanto al teatro más tradicional como también proponer nuevas formas de hacer teatro.

Este capítulo pretende, entonces, explorar la diversidad de efectos y oportunidades que las nuevas tecnologías ofrecen al teatro.

5.1 Teatralidades emergentes

La tecnología, como herramienta que construye el ser humano para perfeccionar su modo de vida, ha sido incorporada a cada una de las facetas profesionales y artísticas que hemos desarrollado a lo largo del tiempo. Esto ha propiciado la aparición del mundo digital en nuestro entorno, mediatizando nuestros modos de producción y comunicación. La relación del teatro con las nuevas tecnologías es un tema que se presta con facilidad a enfoques apocalípticos en torno al futuro del teatro y su siempre cuestionada supervivencia en la sociedad de los medios. Una aproximación distanciada y menos catastrofista nos muestra, sin embargo, que el teatro, como técnica de representación, ha estado siempre abierto a los adelantos que le han permitido ampliar sus posibilidades de expresión.

El teatro en el siglo XX vivió cambios significativos en la concepción de la puesta en escena de la representación, cambios que buscan una nueva manera de crear y de traducir imágenes. La relación entre estudios audiovisuales, nuevas tecnologías y teatro se ha venido desarrollando desde distintas perspectivas y con diferentes enfoques,

sobretudo, durante las últimas décadas del siglo pasado y en los primeros años de este nuevo milenio. Sin embargo esta relación ha sido bastante conflictiva; tanto a nivel teórico como a nivel práctico se ha problematizado la integración de estos dos mundos. A pesar de los significativos aportes que se han hecho recientemente, aún queda mucho por explorar y a medida que la tecnología avanza, parecieran abrirse cada vez más posibilidades en la escena. La tecnología acompañó históricamente el desarrollo de los espectáculos teatrales como maquinaria de soporte del relato dramático, llegándose a convertir en la actualidad en una parte indisoluble de los lenguajes expresivos que lo constituyen. Sin embargo, la compleja iluminación de los teatros hoy en día ya no sorprende a nadie, así como tampoco los sistemas de sonido y microfonía que ya se encuentran incorporados al quehacer teatral. En un recorrido histórico, se puede ver que el uso de artilugios tecnológicos se encuentra desde la génesis misma del Teatro. La iluminación artificial formó parte del teatro griego clásico mediante la utilización de espejos que reflejaban y distorsionaban la luz del sol. Por otro lado, en la época medieval se empleaban antorchas, velas y lámparas de aceite. En la actualidad, además de las proyecciones que participan de la escena haciendo uso de un gran repertorio de dispositivos de proyección y generación de imágenes, observamos que las formas narrativas cinematográficas se han entrelazado con las formas teatrales. Esto se observa principalmente en la utilización de la banda sonora, el montaje, y la utilización de lo cinematográfico propiamente dicho en la puesta en escena.

De esta manera se instala la virtualidad y la multiplicidad de la imagen como generador de nuevas formas teatrales, así como también de percepción y de participación en el desarrollo espectacular. A partir de la inclusión de las pantallas en los espectáculos teatrales se empieza a hablar de un interactor; la figura actoral tradicional se desliza y complementa su rol con el de creador y el de espectador de su obra. De esta forma, los roles que hacían parte de la dinámica teatral más tradicional, roles que tenían un lugar determinado y conocido, se alteran cuando los nuevos medios entran al espectáculo

dando un nuevo valor expresivo a los recursos en escena. Este uso expresivo de las tecnologías como hechos intermediales en vez de multimedia, pone el acento en la interacción más allá de la experiencia sensorial que implica lo multimedial.

La teatralidad emergente de las transformaciones operadas por las nuevas tecnologías altera los dos aspectos fundamentales que hacen la configuración escénica: la materialidad del cuerpo en escena y la dramaturgia teatral. Estas transformaciones alcanzan, no solo la incorporación de nuevos soportes en escena, sino también de nuevos modelos narrativos. Tales innovaciones en el campo teatral, se incluyen dentro de lo que se conoce como nuevas tendencias, categoría que alude a la libertad con la que hoy en día se ponen en juego los distintos aspectos que hacen a la puesta en escena y a la confluencia, cada vez más acentuada, de distintas disciplinas y soportes en la configuración escénica. Para algunos, el rasgo fundamental de las nuevas tendencias, tiene que ver con la constante metamorfosis en la producción artística que ahora se caracteriza por un intenso diálogo entre géneros, autores, recursos y tecnologías. Por otro lado, sí uno de los aspectos que delimita lo teatral en el espectáculo radica en la co-presencia de los realizadores y espectadores en un mismo punto geográfico, esta nueva teatralidad conseguiría explorar los vínculos en tiempo real con espacios virtuales y la extraterritorialidad que proponen las redes de comunicación de Internet y la telefonía celular.

Así, estas nuevas formas teatrales son también un modo de indagar la tensión entre nuestra percepción vivencial de la temporalidad, cíclica y redundante, en oposición a la que se propone el mercado de los productos tecnológicos. Es decir, esta nueva teatralidad, de alguna manera evidencia las contradicciones entre el tiempo de avance lineal e implacable en el que se ancla la actual tecnología y los tiempos humanos circulares y recurrentes. Desde este lugar, el teatro podría aportar sentido a la tecnología al incorporar a este rito social milenario, el espacio personal y subjetivo en el que se

inscribe el uso de tecnologías digitales, haciendo posible jugar con diversos espacios de la enunciación (chat, sms, videoconferencia, etc.) y con la producción significativa que esto genera en cada receptor. A pesar que las nuevas propuestas teatrales tengan un gran contenido que se apoya en los nuevos recursos tecnológicos y que esto haya logrado cambiar varios de los rasgos que antes se veían como intrínsecos de la esfera teatral, el hecho teatral aún se ancla en su trazo de experiencia irrepetible, aún cuando hoy en día la mayoría de cosas son reproducibles y aún cuando varias de las situaciones que ocurren en este recinto puedan ser copiadas o reproducidas fuera de él. En este sentido el teatro aún se mantiene fiel a sus bases.

Cada vez poseemos mayores posibilidades de acceso, sin necesidad de complejas maquinarias, al procesamiento de imágenes y sonido en tiempo real, la proyección en 3d, la interacción por videoconferencia con actores que están en otros puntos geográficos. Estos recursos, si bien están disponibles, requieren de una exploración dramática que logre una articulación significativa con el desarrollo de los lenguajes artísticos escénicos. Las prácticas escénicas contemporáneas han generado un giro en el que se ha modificado la manera de concebir el espectáculo, con la parición de los nuevos medios es posible ver cómo varios de los marcos clásicos disciplinares se desvaneces, permitiendo generar nuevas posibilidades de dialogo. Entonces, fruto de la llegada de las nuevas tecnologías informáticas, las relaciones e interacciones en el espacio escénico se diversifican apareciendo así diferentes espacios: el real, el virtual y el digital. Nacen diversas tipologías de acciones dramáticas surgidas de los nuevos medios y tecnologías: hiperdrama, teatro digital, ciberteatro y teatro de robots. Si bien, durante este ensayo no ha sido un objetivo establecer y especificar los límites de estas categorías, sino más bien abordar la incorporación general de las tecnologías a la escena teatral. Brevemente en este subcapítulo mencionaremos como se han catalogado estas experiencias dramáticas, asumiendo que cada una tiene subcategorías con características específicas. El hiperdrama Según Deemer (1880) es un texto dramático escrito en el espacio digital pero

representado en el espacio real, por lo que espectadores y público comparten el mismo espacio en tiempo real. El teatro digital sería aquel en el que espectador y actores comparten el mismo espacio en tiempo real, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías, y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real (Dixon, 2007 y Gianacchi, 2004). Con el término ciberteatro hacemos referencia a las acciones dramáticas que suceden única y exclusivamente en el espacio digital, en las que espectador y actores no comparten el mismo espacio en tiempo real (Paz, 2004). Y el teatro de robots sería aquel en que los actores –tecnológicos- y el público comparten el mismo espacio en tiempo real (López, 2012). A pesar de los nuevos medios, resulta cada vez más difícil llamar la atención de la audiencia y conseguir una catarsis que se fundamente en gran parte en la novedad y el efecto sorpresa. El nuevo teatro digital permite explorar las tecnologías de la comunicación como vehículos innovadores, no sólo desde el punto de vista técnico, sino fundamentalmente por su potencial interactivo y transtextual en su capacidad para hacer reversibles los cauces de la comunicación y para hacer que confluyan diferentes discursos en diferentes registros.

Las nuevas teatralidades emergentes pretenden, fundamentalmente, la combinación de lenguajes y la interacción entre público y actores, todo en función de una obra abierta y en constante progreso, en la que se disuelve la autoría, y la recepción se entiende como participación. Es así que la escena contemporánea ha emprendido una relectura del programa moderno a través de la cual se ha propuesto a volver a pensar todos los elementos que constituyen la relación especular, desde la dramaturgia hasta la competencia y el trabajo del espectador, pasando por el cuerpo y subjetividad, el espacio y la temporalidad, las materias expresivas y los lenguajes, alcanzando así el modo en el que se construye sentido

5.2 Video y teatro

Aunque los performers fueron pioneros en el uso del video y de otras tecnologías emergentes, es cada vez más frecuente encontrarse en el teatro con pantallas de video. El video se ha vuelto un medio para transmitir el discurso oculto sobre la visión del artista de la realidad que lo envuelve. Con el video se pretende sacudir la sensibilidad del espectador por medio de nuevas estrategias de percepción. Actualmente el espectador se encuentra bombardeado por imágenes, tanto en directo como en diferido, que lo violentan o lo excitan. Imágenes que se vuelven el registro de miradas y miradas que se publican de manera indistinta pero que de alguna u otra manera impactan a quien las ve. Evidentemente tanto los efectos sonoros como los visuales sirven para canalizar y dirigir la atención y percepción del espectador.

En escena, las cámaras de video permiten proyectar imágenes fragmentadas del cuerpo del actor, lo que hace que el espectador bajo la influencia de este tipo de recursos, logre captar y posiblemente duplicar, la fuerza expresiva del actor que se ve tanto en directo como en diferido. Así la pantalla se transforma entonces en el espejo y la memoria del escenario: su lente valida la mirada del espectador. Como se mencionaba anteriormente en otro capítulo, la pantalla logra posicionarse como un segundo escenario capaz de producir aquellos cambios que la realidad no permite, abre una puerta donde no hay una lógica de causa y efecto, ni puntos de referencia, ni una secuencia narrativa; el tiempo no es lineal, puede retroceder, avanzar o repetirse una y otra vez.

Esta imagen mediatizada, logra desmitificar todas las convenciones, especialmente las estéticas. Por otro lado también consigue situarse por fuera de los géneros y de las escuelas, posibilitando al espectador para renovar su mirada y permitiéndole dudar de sus conocimientos y de sus certezas. Sin embargo para que ocurra lo anterior, es necesario desprenderse de la concepción del mundo realista y lineal. Según Alcázar (2011. p. 165) las ideas de Stephen W. Hawking tiene una relación directa con la acción, el tiempo y el espacio en el teatro.

Antes de 1915, se pensaba en el espacio y en el tiempo como si se tratara de un

marcho fijo en el que los acontecimientos tenían lugar, pero que no estaba afectado por lo que en él sucediera (...) Los cuerpos se movían, las fuerzas atraían y repelían, pero el tiempo y el espacio simplemente continuaban sin ser afectados por nada (...) La situación es, sin embargo, totalmente diferente en la teoría de la relatividad general. El espacio y el tiempo son cantidades dinámicas: cuando un cuerpo se mueven y las fuerzas actúan. El espacio y el tiempo no solo afectan, sino que son afectados por todo aquello que sucede en el universo (Hawking, 2011, p. 56).

Alcázar explica la relación directa con la acción, el tiempo y el espacio en el teatro, y esta nueva conciencia de su interconexión y su interpenetración con la nueva percepción temporal. El tiempo en mecánica cuántica no es lineal. No hay flujo, los eventos transcurren en unidades discretas de tiempo, y no existe, necesariamente una relación causal entre tales unidades.

Pero, esta concepción conduce a una nueva estética que implica un reto, ya que la producción teatral tradicional, que acentúa las virtudes del realismo y de la progresión lineal de imágenes e ideas, es reforzada por una teoría escenográfica que enfatiza la creación de un foco de atención y de un carácter homogéneo, y, por tanto, considera amenazadora y extraña la nueva propuesta fragmentada, heterogénea y relativista. Este nuevo espacio escénico no solo contiene la acción, sino que se convierte en una fuerza generadora de ella; el espacio es un volumen activo, dinámico, que psicológicamente influye en la acción, es un espacio psico-plástico, como lo llamaba Svoboda, es una entidad híbrida y sintética compuesta de elementos físicos y psicológicos; se podría decir que es un espacio más congruente con los tiempo actuales.

Anteriormente se construía el escenario y generalmente permanecía fijo, sin cambios, a lo largo de toda la escena. ¿Pero qué cosa es fija en el transcurso de la vida que vemos representada en el escenario? ¿El cuarto en el que declaramos nuestro amor es el mismo que en el que gritamos nuestras lamentaciones? Es por eso que hay que abandonar el espacio estático con sus restricciones y crear uno nuevo... más apropiado al actual estilo de vida y a la mentalidad de los espectadores (Burian, 1971, p. 27).

Esta nueva percepción estética reconoce que el escenario no es solo un volumen

tridimensional, estático, decorado apropiadamente y que el actor meramente habita, sino que, más bien, es un espacio interior, un activo agente psicológico que también existe en la cuarta dimensión, es decir, se mueve en el tiempo. El video permite crear un espacio dinámico, capaz de expresar los sentimientos y las relaciones cambiantes de los personajes. Por otro lado, la sencillez de su manejo y lo reducido de sus costos, lo hace accesible a un mayor número de directores que desean incursionar en las nuevas posibilidades que ofrecen los nuevos medios. De esta manera, el teatro podría beneficiarse de la tecnología para hacer posible un teatro cenestésico, que afecte todos los sentidos del espectador, para aumentar el artificio y la fantasía del teatro.

Aunque hay muchos teatreros que rechazan la utilización e implementación de nuevas tecnologías a lo teatral, cada vez es más frecuente encontrar obras en las que se incorpora el video. La realidad es que hoy en día, tanto como los dramaturgos, como los directores, escenógrafos y vestuaristas, deben saber aprovechar todos los adelantos tecnológicos como nuevas posibilidades expresivas. Las proyecciones de video permiten rebasar los límites del teatro de proscenio y además logran, a través de los ángulos de proyección, redefinir las formas del espacio. Así como en su momento la luz se integró como un nuevo elemento escénico, las proyecciones pueden integrarse y crear una nueva relación entre la forma de la pantalla, lo proyectado, la luz, el color, la música, el movimiento, y la voz del actor en el escenario. De esta manera se puede crear una nueva configuración que amplíe los horizontes del teatro. Esta nueva amplitud en el espacio hace posible establecer varios puntos de interés de la audiencia.

5.3 Nuevas dinámicas y roles

En la búsqueda de nuevos modos de representación escénica, se eliminan las fronteras disciplinares, genéricas y jerárquicas teatrales. Esto consigue generar nuevas dinámicas en las relaciones entre quienes hacen teatro y quienes lo observan. En un contexto tradicional, la dinámica teatral supondría que la figura, el director, orientada por el deseo

de dramatizar un texto, debería canalizar o encaminar todas las áreas creativas para llegar a transmitir un concepto o idea durante una pieza teatral. Es así como el espacio escénico estaría comúnmente considerado como una serie de circunstancias que rodean la dramaturgia y los otros elementos primordiales en escena como la iluminación, el vestuario y la actuación, también deberían ser el resultado de un proceso o seguimiento metodológico coordinado por el director de escena, quien debe lograr cumplir con ciertas necesidades plásticas, visuales y estéticas, pero por sobretodo, debe lograr influenciar o interceptar al espectador para que éste pueda ser receptor de su mensaje. Esta visión, en la que los elementos plásticos son elementos representacionales y simbolizan el subtexto de lo que ocurre sobre el escenario, ofreciéndole al espectador todo lo indispensable para una comprensión transparente sobre el texto, implica una visión bastante clásica del teatro. La escena clásica, hasta la crisis del teatro naturalista, trabajaba sobre la presunción que el espectador accedía a través de las formas de representación a la lógica de las situaciones y comportamientos sociales que daban sentido al mundo. La representación debía apuntar al referente del mundo y el espectador debía reconocer esas pautas y orientaciones precisas para moverse en él. Consecuentemente, siguiendo la anterior lógica referencial, la escena debía proporcionar los signos sensibles de un determinado estado del mundo, organizados por la voluntad del autor, de tal forma que la lectura del texto resultante, empujara al espectador a intervenir o inhibirse en el mundo planteado. Como bien se mencionaba en capítulos anteriores, hasta la modernidad, la teatralidad se había conformado como la escenificación de un proyecto previamente definido y prefigurado por un texto. Si bien, hoy en día este todavía es un método completamente válido a la hora de producir una obra teatral, también es cierto que la aparición de nuevos recursos escénicos, ha hecho que la escena contemporánea haya logrado desprenderse de esta visión para plantear un nuevo acercamiento.

Frente a este proyecto moderno, la escena contemporánea ha sometido a crítica y desmontaje toda la arquitectura conceptual sobre la cual este se apoyaba. Ya no se trata

únicamente de lograr transmitir la emoción de un texto dramático o soportar la visión de un director. Ahora el hecho teatral no solo se nutre de todas las áreas creativas con el objetivo de ayudar al espectador a recrear esa realidad sino que se le atribuye al espectador la capacidad de dar sentido y crear una propia interpretación subjetiva de lo que ocurre en escena. Es decir, ahora es válido que el esquema comunicacional tradicional, en el que hay un emisor con un mensaje determinado y un receptor esperando a decodificar, se rompa y aparezcan nuevas formas de concebir y hacer teatro. En este sentido, lo contemporáneo no trata tanto de una cuestión cronológica, esto es, de lo actual, como de un giro en el pensamiento de las formas escénicas dirigido hacia la experimentación de artefactos expresivos que abren nuevas perspectivas en los procesos de creación e investigación de los objetos escénicos. De esta manera, se sometería a revisión crítica la dramaturgia clásica y el modelo comunicativo subyacente, orientado hacia la manipulación del espectador bajo los principios de la mimesis, la necesidad y la identificación. A partir de la aparición de los nuevos recursos y los avances tecnológicos, se ha reivindicado la autonomía de la escenificación con respecto al texto, con el fin de transformar cada encuentro con el espectador en un evento singular.

Las prácticas escénicas contemporáneas, que en su mayoría suponen un uso de nuevos medios y avances de tipo tecnológico, logran alterar varias de las dinámicas teatrales más antiguas, logrando poner en cuestión la distancia presupuesta entre el espectáculo y el espectador. Una distancia que no es meramente espacial, sino que afecta al reconocimiento y capacidad del espectador como ese otro convocado a participar del proyecto. De ahí que a través de la intermedialidad y el acceso a integrar diferentes medios y materiales expresivos, se logre un diálogo entre todas las artes y las experiencias del espectador. Se trata entonces ya no de incorporar al espectador a la escena sino de hacerlo participar activamente, apelando a su cooperación en la representación. Siendo así, la condición ontológica de los medios digitales en las artes escénicas, a diferencia de otras disciplinas artísticas, tienen la capacidad de generar

encuentros simbólicos o procesos comunicativos basados en las ideas de tiempo real o autenticidad de la experiencia. La figura, del receptor y del espectador, se sitúa como eje central por lo que la función del sujeto, los modos de percibir la realidad y las estrategias de recepción resultan determinantes en los procesos mediales y teatrales. Los discursos semióticos, fenomenológicos o culturales articulan las investigaciones que se desarrollan en torno al espectador. No obstante, presentan ciertas limitaciones a la hora de interpretar su experiencia perceptiva y los niveles posibles que determinan la posibilidad de emancipación del sujeto receptor.

La revisión de la figura del espectador es una cuestión reiterativa en la creación contemporánea y, en concreto, en el ámbito de las artes en vivo. Si bien, a partir de la segunda mitad del siglo XX la preocupación en torno al espectador y los modelos de recepción centra muchos de los debates en investigaciones, parece natural que ese interés aumente en la actualidad. Replantear la función del espectador, los mecanismos de recepción y percepción o el significado del concepto de emancipación, se convierte en una de las líneas más interesantes desde la perspectiva de la cultura mediatizada y, particularmente, de la intermedialidad en lo teatral. Aguirre en su artículo *Dramaturgia del espectador en el performance intermedial*, menciona a Marianne Van Kerkhoven (2009), una de las voces más relevantes de la dramaturgia contemporánea, recurre al concepto de dramaturgia del espectador como vía para la observación, análisis y reflexión en torno a la complejidad del espectador contemporáneo. Según Van Kerkhoven, la conciencia del espectador como agente activo del proceso teatral adquiere probablemente una importancia mayor que el -aquí y ahora- asociado a la naturaleza de las artes performativas. Es decir, que en las prácticas escénicas donde la tecnología juega un papel clave desde el punto de vista de la creación, el papel del espectador se vuelve aun más evidente. Es, por tanto, bastante lógico que el foco de interés se haya desplazado hacia otro lugar; hacia la figura del espectador. En este caso, el concepto de intermedialidad es entendido desde la interrelación entre el medio digital y las artes

escénicas. Desde esta perspectiva, Patrice Pavis (2007) sostiene que en la actualidad es difícil detectar un mensaje homogéneo controlado por un único artista. Cree que puede ser mucho más eficaz asumir esa complejidad entendida como una práctica significativa estimulada por el encuentro. En todo caso, no se trata de crear paralelismos entre esa falta de uniformidad y el mensaje heterogéneo, sino que revela un cambio más profundo, una nueva forma de mirar la práctica teatral. No basta con analizar la obra/evento, es preciso observar la respuesta del sujeto presente. Se trata de un diálogo entre diferentes subjetividades, diferentes formatos y formas de percibir, concebir y construir el mundo. Esta idea podría unirse a lo que el artista digital Eduardo Kac (2000) llama «estética dialógica». La estética dialógica sitúa en el punto de mira la conciencia del sujeto espectador estimulando su condición autorreflexiva. Esta perspectiva señala las diversas maneras como los elementos se relacionan, y descarta, de alguna forma, la visión semiótica como única vía de acceso al sentido. Analiza las vinculaciones entre espacio-espectador, objeto-materia, personaje-performer-discurso, discurso-espectador, etc. No basta con situar los medios que participan en la escena uno al lado del otro; ha de encontrarse el espacio de *en medio* para observar las posibles lecturas, experiencias o procesos comunicativos que puedan producirse. Plantea un desplazamiento del punto de partida, del objeto al sujeto, en el que la perspectiva semiótica, fenomenológica y cultural, perspectivas habituales para el análisis del espectador no parecen ofrecer suficiente información sobre esta figura.

La escena contemporánea ha emprendido una relectura del programa moderno a través del cual se ha propuesto volver a pensar todos los elementos que constituyen una relación espectacular, desde la dramaturgia hasta la competencia y el trabajo del espectador, pasando por el cuerpo y la subjetividad, el espacio y la temporalidad, las materias expresivas, los lenguajes y la intermedialidad, alcanzando con este proyecto el modo en el que se construye sentido.

Conclusiones

A finales del siglo XIX se produjeron profundos cambios tecnológicos que abrieron nuevas posibilidades a la representación teatral, y esas mismas innovaciones, al generalizarse, crearon nuevos modos de pensar y experimentar en el tiempo y en el espacio. Walter Benjamín sostenía que “En el curso de los largos periodos históricos se modificaban, junto al modo global de la existencia de las colectividades, la forma y la manera de su percepción sensorial” (Benjamín, 1982, p. 24). Hoy en pleno siglo XXI y después de un siglo de enormes progresos tecnológicos, se ha perdido la capacidad de asombro y quizás sea difícil mirar hacia atrás; a mediados del siglo XIX, e imaginarse la vida sin televisión, sin teléfono, sin luz eléctrica, sin autos, sin computadoras y repensar lo que significaron estos cambios en el modo de experimentar en el tiempo y el espacio, en el modo de pensar y concebir el mundo. No se trataría de establecer un determinismo tecnológico. De hecho, durante este ensayo más que señalar la compleja interacción que existe entre tecnología y cultura, y de analizar como los cambios históricos conllevan modificaciones en la percepción sensorial, se ha intentado examinar la forma en la que las tecnologías han impactado en la manera en la que se concibe y se hace la práctica teatral. Lo anterior anticipa entonces, una ruptura en las artes escénicas; los actores y los espectadores, gracias a la investigación del uso de nuevos recursos, transitan por diferentes niveles temporales donde confluye pasado, presente y futuro en términos de memoria y expectativa. En este espacio extra cotidiano que plantea esta nueva teatralidad, el tiempo es dúctil, maleable, puede retrocederse, acelerarse, condensarse extenderse o dilatarse. El tiempo teatral se vuelve imagen del tiempo de la historia y del tiempo psíquico individual.

Entonces, durante este escrito se logra exponer parte de lo que actualmente está sucediendo en el campo de las artes escénicas contemporáneas en relación a la incorporación de nuevos medios y tecnologías que hoy por hoy tienen un gran impacto en

el ámbito teatral. En principio, se presenta un primer peldaño teórico, una herramienta para el pensamiento y la comprensión del giro que han dado las artes escénicas a través del tiempo y de los nuevos abordajes tecnológicos. Esta reflexión no pretende destacarse por la novedad de sus teorías, sino que su mayor valor reside en su capacidad de reunir las grandes tendencias y pensamientos existentes, exponerlos claramente generando unos parámetros comprensibles y válidos que funcionen como un inicio para el desarrollo y debate de pensamientos y tendencias divergentes. Por otro lado, era de interés abordar un tema que actualmente, es difícil encontrar, especialmente en castellano, ensayos que se centren únicamente en la dramaturgia contemporánea en relación con el video y los nuevos medios.

Para llevar a cabo este ensayo ha sido indispensable apropiarse de información de expertos en diversas áreas: artes performativas, artes teatrales, artes plásticas, medios de comunicación y tecnología. Enfocando parte fundamental del esfuerzo realizado en aplicar y adaptar cada una de las ideas a las teorías creadas en torno al espacio escénico y la dramaturgia. La voluntad de este ensayo se ha centrado en esbozar los conceptos de manera clara y nombrar los pilares básicos que se han escrito alrededor del tema. Desde que las vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX comenzaron a desprenderse de las convenciones clásicas en torno a la representación, han ido aconteciendo grandes transformaciones en todos los lenguajes artísticos, incluyendo las artes escénicas. Este escrito analiza entonces, uno de los motores de cambio que ha afectado al mundo de la creación: la tecnología. La tecnología, especialmente la audiovisual y los sistemas de telecomunicaciones, han trastocado los procesos y el pensamiento artístico. Uno de los cambios más importantes queda ligado a la disolución de los límites entre las disciplinas artísticas. La danza se convierte en videodanza; internet en un teatro virtual; el teatro en pantalla de cine... ¿Cuál es la verdadera diferencia entre una obra de teatro y una performance? ¿Qué características separan al actor de carne y hueso de un *actor con presencia virtual*? La situación actual del arte es

consecuencia de múltiples factores y entre todos ellos el tecnológico destaca por su capacidad de generar nuevos paradigmas sociales y artísticos.

Si bien este trabajo intentó examinar la innovación en el uso de estas tecnologías, apuntando hacia una dirección que las relacione de manera más sólida con sus efectos en el ámbito teatral, también pretende explicar brevemente varias de las causas y circunstancias contextuales que han desembocado en esto. Se trata de ir más allá de la mera naturaleza de los lenguajes artísticos y del análisis tecnológico y ver los efectos que se producen en las figuras fundamentales del acto escénico: el espectador, el intérprete, la dramaturgia, el espacio, el tiempo. Patrice Pavis (2007), en esta misma dirección, comenta que la reflexión intermedial (teatro + medios tecnológicos) no consiste en establecer de manera errática los criterios y códigos específicos de los medios de comunicación, sino que se trata de preguntarse cómo ese diálogo entre un medio reproducible y un medio efímero suscita variaciones en el arte escénico. Se trata de descubrir las posibles nuevas funciones que aparecen, las convenciones que se revelan en el campo de la percepción, sus efectos, estrategias y experiencias estéticas dentro de la dramaturgia en relación a los medios.

Todas las Compañías a las que se hace referencia en este trabajo han determinado y proyectado, de un modo u otro, algún cambio en alguno de los componentes elementales del teatro heredero de la tradición clásica. Entre todas estas modificaciones son aquellas asociadas a la figura de la percepción del espectador las que han captado un mayor interés. De esta manera se demuestra la importancia del dispositivo visual que se elige en la medida que este afecta directamente al hilo de unión que se genera entre obra y espectador. Una elección hacia un mecanismo de “transparencia” apela más fuertemente a la emoción, llegando a una implicación vital del espectador en la obra. Se produce un proceso de identificación con alguno de los personajes o elemento del drama. O por el contrario, un dispositivo opaco produce un efecto de distanciamiento. Ayuda a separar la representación de la acción performativa capaz de fomentar una actitud más crítica en el

espectador. La tecnología se fusiona con la dramaturgia formando nuevos géneros de fronteras invisibles. Una nueva teatralidad que ofrece nuevos contenidos y nuevas formas de relación y creación. Creadores, como Robert Lepage, consideran que la utilización de los medios audiovisuales es el mejor camino para construir un nuevo teatro, uno que sea más consecuente con una sociedad contemporánea, que renueve la relación entre obra y espectador, uno que proporcione nuevas escrituras y lecturas teatrales, uno que atraiga a un nuevo público etc. Todas estas transformaciones se han ido dando en gran medida gracias a una creativa utilización de la tecnología dentro de la escritura escénica. Nuevos ítems temáticos que han servido como base conceptual de muchas obras hubieran sido inimaginables sin la directa relación con los medios de comunicación. Los códigos se acumulan y obligan al espectador a mantener una actitud más activa en los cambios que imponen los diferentes lenguajes.

La relación entre escritura escénica y tecnología sigue ofreciendo todo un campo de experimentación y nuevos resultados tanto en trabajos consolidados, como el de las compañías que se mencionan en el capítulo 4, como también en aquellos más experimentales e inestables. Todavía queda mucho por probar y experimentar pero a medida que la evolución tecnológica se sofisticue y todos los nuevos códigos que esto ofrece, sean incorporados; irán apareciendo nuevas propuestas que sitúen las artes escénicas en un panorama de mayor visibilidad, más consecuente y afín con la cultura contemporánea a la que representa.

La eterna lucha, llena de opiniones divergentes, entre lo que es teatro, performance o acto mediatizado se vislumbra como la raíz de un enorme árbol que no para de crecer. Florecen nuevos términos que mezclan y reutilizan palabras como teatro, virtual, intermedia, híbridos, crossmedia, interactividad, representación etc. Quizás no sea tan relevante acotar estos términos. Los espacios de exhibición siguen sin estar totalmente adaptados a una realidad transdisciplinar que ya lleva años labrándose. Las instituciones siguen catalogando al teatro como expresión física de un texto dramático. Existe un lugar

para todo tipo de propuestas, y aquellas que basan su creación en el texto siguen siendo necesarias y aportan gran calidad artística. Pero mientras que desde hace décadas se está escribiendo un teatro que parte del video o que necesita para su propia creación de otros elementos más allá de la literatura, el contexto no parece reaccionar al mismo ritmo. Por otro lado, hay otra corriente que se guía únicamente por el afán tecnológico, sin necesariamente analizar si la propuesta es verdaderamente interesante o innovadora. Por momentos queda la sensación que muchas obras se apuntan a la moda de la tecnología sin realmente trabajar desde una mirada novedosa o si quiera ingeniosa. Es totalmente cierto que no todos los usos que el espacio teatral o performativo hace del lenguaje audiovisual u otros dispositivos tecnológicos, sean interesantes. Interesantes desde un punto de vista estético o conceptual. Sin embargo, las obras que se nombran en este trabajo son tan solo un ejemplo de un teatro establecido y de gran producción, los procesos de creación y resultado empiezan a ofrecer verdaderas perlas escénicas. El teatro, el rito, una de las disciplinas más antiguas, se ve renovado a través de la asimilación de la tecnología. El teatro se presenta como un espacio vivo ofreciendo nuevas formas de representación de una sociedad contemporánea. El espectador, acostumbrado al lenguaje mediático, aprecia e incluso se divierte frente a una obra intermedial o un teatro que abogue por un diálogo activo entre la obra y el espectador. Actualmente, mientras el cine se disfruta desde casa, gratuitamente y cuando se desea, el teatro, por mucho que en un momento dado se pueda ver desde una pantalla, sin actores, fuera del espacio tradicional... exige un lugar de encuentro. Ese lugar puede ser virtual o darse a través de redes interconectadas, pero en esa confluencia siempre existirán los elementos básicos que forman el teatro: un tiempo coetáneo (un tiempo real y efímero), un encuentro entre personas (aunque sea vía internet)... Si no funciona como una cita, pasaría a ser una película o un medio meramente audiovisual. El teatro se transforma, se fusiona, se moldea a través de los medios audiovisuales. Pero el teatro sigue siendo un lugar de encuentro entre individuos, aunque ese lugar y el concepto de

individuo sean totalmente rebatibles. Sin ese punto de confluencia, sin ese tiempo irrepetible; el teatro deja de ser teatro, es otra cosa. Afortunadamente, gracias a la tecnología el teatro empieza a ser muchas cosas. El teatro es capaz de ofrecer actualidad, puede crear un mundo mágico irrepresentable en otro formato, puede ofrecer una mirada crítica de cualquier contexto de la sociedad actual y todo lo anterior, lo puede hacer a través de infinitas maneras. El cine, también consigue fascinar, pero lo hace a través de diferentes maneras; a través de nuevas narrativas o a través del mundo en tres dimensiones. Pero el teatro, cuando lo logra maravillar al espectador, le genera una sensación inexplicable, que tiene que ver con la confluencia de todo lo que ocurre cuando asiste a semejante ritual. Por momentos pareciera que el teatro se ha estancado en sus formas, pero aún hay mucho que explorar en sus posibilidades. Y es en este espacio donde la tecnología puede funcionar como una herramienta que ofrezca al teatro nuevos modos de encuentro, nuevos contenidos y nuevas experiencias de calidad. Esas experiencias que hacen que te percaes de que valió la pena estar allí (virtual o real), en ese mismo instante, compartiendo algo con otros individuos.

Por último, es importante también resaltar que si bien los avances tecnológicos han generado grandes cambios en el ámbito teatral, también es cierto que los excesos de la tecnología han llevado a algunos creadores teatrales a poner en marcha una vía regresiva que consiste en la pureza del teatro. Al lado de propuestas como la de Jerzy Grotowsky o Peter Brooks, debe tenerse en consideración la existencia de un teatro que quiere alcanzar la idea de totalidad gracias a la incorporación de nuevas tecnologías, está por ver su alcance real, pero nadie puede dudar hoy de que se trata de un camino sin retorno, con sus hitos ya establecidos, el teatro ha incorporado y aceptado la experiencia tecnológica como propia, igual que ahora las nuevas tecnologías aplicadas al arte buscan en la teatralidad una tarjeta de presentación que las legitime.

Entonces, hoy surgen nuevas tecnologías que tocan a la puerta de diversas expresiones artísticas y, por tanto, aparecen nuevas interrogantes a las artes escénicas: ¿Qué papel tiene las computadoras en las producciones escénicas? ¿Cuál es el futuro del rayo láser y los hologramas en el hecho escénico? ¿Es cercana la idea de un escenario visual interactivo? Todas estas, entre otras preguntas, quedan por contestar en el panorama teatral del siglo XXI.

Lista de referencias bibliográficas

- Aguirre, I. (2015a). *Teatro contemporáneo y medios audiovisuales: primer acercamiento teórico*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Aguirre, I. (2015b). *La experiencia perceptiva en la performance intermedial*. Barcelona. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Aguirre, I. (2015c) internet, *Dramaturgia del espectador en la performance*, Quaderns de l'Institut del Teatre, 41, 213-216 Disponible en www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/.../39868
- Alcazár, J. (2011) *La cuarta dimensión del teatro: tiempo espacio y video en la escena moderna*. Mexico D.F: D.R instituto nacional de bellas artes y literatura.
- Allain P. Harvie J. (2006). *The Routledge Companion to Theatre and Performance*. Londres-Nueva York: Routledge.
- Appia, A. (1960) *The work of living art*. Florida. University of Miami press.
- Auslander, P. (1999). *Liveness, performance in a mediatized culture*. Londres: Routledge.
- Barthes, R. (2009). *La cámara Lúcida*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (2007). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairos.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica.*, México: Ediciones Itaca.
- Brook, P. (2010). *El Espacio vacío*. Barcelona: Ediciones Alba.
- Bolter, J y Grusin, R. (2000). *Remediation, understanding New Media*, Mit -Press paper back edition.
- Burian, J. (1971). *El teatro de Joseph Svoboda. El artista en la era de la ciencia*. Educational theater Journal, No 22. Westeyon university Press. Connecticut.
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Barcelona: CENDEAC.
- Cornago, Oscar. (2004). *La teatralidad como crítica de la modernidad, Tropelías* (Universidad de Zaragoza), 15-17 (2004- 2006), pp. 191-206. Disponible en: http://artesescenicas.uclm.es/archivos_subidos/textos/271/teatralidad_modernidad_cornago.pdf
- Cotaimich, V. (2008). *El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político*. Revista Liminar. Disponible en: <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>
- Del Toro, A. (2005). *Los caminos del teatro actual: hacia la plurimedialidad espectacular postmoderna o ¿el fin del teatro mimético referencial?* (con especial atención al teatro y la 'performance' latinoamericanos)

- Dixon, T. (2007). *Digital Performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Ambride.
- Giannachi, G. (2004) *Virtual Theatres: an introduction*. Nueva York: Routledge.
- González A. Anxo *Teatro y nuevas tecnologías*. *Revista Signa* 17, UNED
- Higgins, D. (1966). Synaesthesia and the Intersenses: Intermedia". En *Something Else Newsletter* 1, no 1. http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html
- Hawking, S. (2011). *Historia del tiempo*. *Critica*. Barcelona.
- Kac, E. (2000) *Negociando el sentido: la imaginación dialógica en el arte electrónico* en Wagmister, F. et al., *La revolución hipermedia*. Buenos Aires, UCLA. F. Antorchas.
- Kaye, N. (2007). *Multi-media. Video, Installation, Performance*. Routledge: Londres.
- Kerkhoven, M. (2009) *The Ongoing Moment: Reflections on image and society*. Conferencia dictada durante el *KunstenFestivaldesArts*, en Kaaitheater (Bruselas), realizada el 23 de mayo del 2009.
- Lopez. T. (2012). *Virtualidades distópicas en la ficción analógica: La invención de Morel de Adolfo Bioy Casares*. *Revista Iberoamericana* enero-julio, Vol LXXVIII, no 238-239.
- López-v, A. (2011). *Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación*. En *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16. pp. 95-114.
- Merino E. (2010). *Historia de la escenografía en el siglo XVII. Herederos de Buontalenti: Guilio Parini*. *Revista de estudios universitarios*. Universidad complutense.
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos*. Barcelona: Paidós.
- Pavis, P. (2007). *La mise en scène contemporaine*, Paris: Armand Colin
- Phelan, P. (1993). *Unmarked the politics of performance*. Londres: Routledge.
- Saltz. D. (2001). *What Theatrical Performance Is (Not): The Interpretation Fallacy*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. V.59. Disponible en: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1540-6245.00027/abstract>
- Sanchez. J. (2002). *Dramaturgias de la imagen*. Cuenca, España: Ediciones de la universidad de Castilla La Mancha.
- Trastoy, B. (2006). *Lenguajes Escénicos*. Bogotá: Prometeo Libros.

Bibliografía

- Aguirre, I. (2015). *Teatro contemporáneo y medios audiovisuales: primer acercamiento teórico*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Aguirre, I. (2015). *La experiencia perceptiva en la performance intermedial*. Barcelona. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Aguirre, I. (2015) *Dramaturgia del espectador en la performance*, Quaderns d'Institut del Teatre, 41, 213-216 [Revista en línea]. Disponible en: www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/.../398689
- Alcazár, J. (2011) *La cuarta dimensión del teatro: tiempo espacio y video en la escena moderna*. Mexico D.F: D.R instituto nacional de bellas artes y literatura.
- Allen, Jeremy Peter. (2009). *LePage*, reportaje video, National Film Board of Canada.
- Allain P. Harvie J. (2006). *The Routledge Companion to Theatre and Performance*. Londres-Nueva York: Routledge.
- Appia, A. (1960) *The work of living art*. Florida. University of Miami press.
- Arnold, R. (1985) *Scene Technology*, Nueva Jersey. Prentice Hall Inc.
- Auslander, P. (1999). *Liveness, performance in a mediatized culture*. Londres: Routledge.
- Barthes, R. (2009). *La cámara Lúcida*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (2007). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairos.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica.*, México: Ediciones Itaca.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*. México, D.F: Ediciones Itaca.
- Brook, P. (2010). *El Espacio vacío*. Barcelona: Ediciones Alba.
- Bolter, J y Grusin, R. (2000). *Remediation, understanding New Media*, Mit -Press paper back edition.
- Blau, H. (1991). *Blooded Thought: Occasions of Theatre*. Performing Arts Journal Publications, 1a edición.
- Burian, J. (1971). *El teatro de Joseph Svoboda. El artista en la era de la ciencia*. Educational theater Journal, No 22. Westeyon university Press. Connecticut.
- Chavance, R. (1951). *El arte teatral*. Mexico. Fondo de cultura económica.
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Barcelona: CENDEAC.

- Cornago, Oscar. (2004). *La teatralidad como crítica de la modernidad*, Tropelías (Universidad de Zaragoza), 15-17 (2004- 2006), pp. 191-206. Disponible en: http://artesescenicas.uclm.es/archivos_subidos/textos/271/teatralidad_modernidad_cornago.pdf
- Cotaimich, V. (2008). *El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político*. *Revista Liminar*. Disponible en: <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>
- Corvin, M. (1985). *Molière et ses metteurs en scène d'aujourd'hui*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- Del Toro, A. (2005). *Los caminos del teatro actual: hacia la plurimedialidad espectacular postmoderna o ¿el fin del teatro mimético referencial?* (con especial atención al teatro y la 'performance' latinoamericanos)
- Dixon, T. (2007). *Digital Performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Ambride.
- Giannachi, G. (2004) *Virtual Theatres: an introduction*. Nueva York: Routledge.
- González A. Anxo *Teatro y nuevas tecnologías*. *Revista Signa 17*, UNED
- Guardo G. (2013, septiembre). Internet. *El espacio escénico: Desde las primeras civilizaciones hasta el S XVII*. *Revista Methodos*, 11, 2, 16
- Gonzales, J. (2002) *Drama e iconografía en el arte medieval peninsular*. Madrid. Disponible en: <https://vdocuments.site/tesis-iconografia-medieval.html>
- Higgins, D. (1966). *Synaesthesia and the Intersenses: Intermedia*". En *Something Else Newsletter* 1, no 1. http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html
- Hawking, S. (2011). *Historia del tiempo. Crítica*. Barcelona.
- Kac, E. (2000) *Negociando el sentido: la imaginación dialógica en el arte electrónico en* Wagmister, F. et al., *La revolución hipermedia*. Buenos Aires, UCLA. F. Antorchas.
- Kaye, N. (2007). *Multi-media. Video, Installation, Performance*. Routledge: Londres.
- Kerkhoven, M. (2009) *The Ongoing Moment: Reflections on image and society*. Conferencia dictada durante el *KunstenFestivaldesArts*, en Kaaitheater (Bruselas), realizada el 23 de mayo del 2009.
- Lopez. T. (2012). *Virtualidades distópicas en la ficción analógica: La invención de Morel de Adolfo Bioy Casares*. *Revista Iberoamericana* enero-julio, Vol LXXVIII, no 238-239.
- López-v, A. (2011). *Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación*. En *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16. pp. 95-114. Citado en: Aguirre. I. (2015). *La experiencia perceptiva en la performance intermedial*. Barcelona. Universidad Autónoma de Barcelona.

- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- Merino E. (2010). *Historia de la escenografía en el siglo XVII. Herederos de Buontalenti: Guilio Parini*. Revista de estudios universitarios. Universidad complutense.
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos*. Barcelona: Paidós.
- Pavis, P. (2007). *La mise en scène contemporaine*, Paris: Armand Colin
- Phelan, P. (1993). *Unmarked the politics of performance*. Londres: Routledge.
- Saltz. D. (2001). *What Theatrical Performance Is (Not): The Interpretation Fallacy*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. V.59. Disponible en: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1540-6245.00027/abstract>
- Sanchez. J. (2002). *Dramaturgias de la imagen*. Cuenca, España: Ediciones de la universidad de Castilla La Mancha.
- Trastoy, B. (2006). *Lenguajes Escénicos*. Bogotá: Prometeo Libros.