

De lo posdramático a lo posmedial en la performance on-line: “Distancia”¹

WILSON ESCOBAR RAMÍREZ²

Artículo recibido el 16 de abril de 2015, aprobado para su publicación el 2 de junio de 2015

Resumen

Desde su origen el teatro ha sido afectado por las tecnologías de su tiempo; su evolución en los terrenos de la puesta en escena ha estado estrechamente vinculada con el aprovechamiento, las tensiones y las experimentaciones que los creadores escénicos han hecho de cada desarrollo tecnológico. En el siglo XXI las tecnologías digitales han puesto en crisis todos los modelos de representación que antecedieron y vienen desdelimitando esa condición que hace de la concepción clásica del teatro una co-presencialidad entre el actor y el público.

El presente artículo traza una trayectoria de la escenotecnia desde el teatro griego hasta el que algunos denominan teatro cibernético y echa una mirada a la performance escénica “Distancia”, para observar los rasgos característicos que la sitúan en el Teatro Posdramático proclamado por Lehmann.

Palabras clave: teatro, escenotecnia, performance digital, teatro posdramático.

From the postdramatic to the posmedial in the online performance: ‘Distancia’

Abstract

From its origin the theater has been affected by the technologies of its time; its evolution in the grounds of the staging has been closely linked with the development, tensions and experiments that scenic creators have made every technological development. In the twenty-first century digital technologies have created a crisis for all models of representation that are preceded and outlining

-
- 1 El presente trabajo se deriva de la investigación doctoral del autor, anclada al mundo de las artes escénicas, la comunicación y las nuevas tecnologías.
 - 2 Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad de Caldas. Magister en Educación de la Universidad de Caldas. Actualmente cursa estudios doctorales en comunicación en la Universidad de la Plata, Argentina. Profesor del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. Correo electrónico: wilsonescobar@gmail.com

this condition that makes the classical conception of theater a co-presentiality between actor and audience.

This article traces a path of stagecraft from the Greek theater to which some people call cyber theater, and takes a look at the stage performance: “Distancia” to observe the characteristics that place it in the Postdramatic Theater proclaimed by Lehmann.

Keywords: theater, stagecraft, digital performance, posdramatic theater.

“Ahora coexisten: un teatro de imágenes, que arrastra todos los registros mediáticos a la línea tradicional de la obra de arte total; una concentración de medios económicos; un tempo de la percepción altamente intensificado según el arte de la estética del video; una presencia pobre del ser humano que, en comparación, siempre parece lenta; y, finalmente, el juego con la experiencia del conflicto entre los cuerpos presentes y su inmaterial aparición como imagen en el marco de una misma escenificación”

(Hans- Ties Lehmann. Teatro Posdramático).

Teatro y Re-presentación

La performance online “Distancia”, del artista interdisciplinario argentino Matías Umpiérrez, se ha sumado a la puesta en crisis de la identidad del teatro desde su estreno en agosto de 2013, al proponer una obra con un alto componente virtual que se expresa en la puesta en distancia en directo, vía streaming, de los cinco personajes femeninos que conforman su dramática.

En principio los espectadores ven proyectados en una pantalla del ancho y alto del escenario cinco recuadros con un reloj digital que va marcando en directo el huso horario de Buenos Aires, Nueva York, París, Hamburgo, así como el de la ciudad donde se está “representando” la función.

Iniciado el espectáculo el reloj desaparece para dar paso a la presentación de cinco mujeres que, poco a poco, van dando cuenta, en el acostumbrado tono confesional de las comunicaciones personalizadas en la internet, los diferentes estadios de sus relaciones amorosas; algunas de sus emociones, especialmente los recuerdos, van aflorando con imágenes documentales que agregan ilustración a sus discursos monologales.

¿Asisten los espectadores a una obra de teatro? ¿Cómo entender la virtualización plena del actor en una función teatral que exige su presencia al lado del espectador para producir eso que se llama teatro? Estas son preguntas sustanciales que arroja el encuentro del espectador con “Distancia”; interrogantes que trascienden al modo en que las tecnologías digitales vienen mediatizando un arte que, por tradición, es in-mediató o se ha resistido a la mediación.

Para poner en contexto lo que está en juego en un espectáculo de esta naturaleza, en el que pervive el sentido de la experiencia viva y real de una re-presentación escénica, pero en el que se han introducido elementos digitales que rompen la –por decir lo menos– condición ontológica de la escena, es necesario partir del marco de lo que se entiende por teatro.

El teatro es, principalmente, acción. Acción combinada por elementos que se mueven en un espacio tridimensional y en una progresión de tiempo. En tal sentido y a diferencia de las artes plásticas (que se configuran en el espacio) o de la música (que abarca la inmaterialidad del tiempo), el teatro tiene una condición espacial y temporal; en tanto arte de representación debe su existencia no únicamente a la acción dramática que se ha dispuesto en esa espacio-temporalidad, sino también a su condición efímera de representarse en un aquí y un ahora (*hic et nunc* es la expresión latina que define originalmente el concepto) ante un público espectador que mira (*theatron*, del verbo *thea* = mirar). De esta manera, el edificio conceptual que llamamos teatro se asienta sobre cuatro pilares: espacio, tiempo, actor y público, y el doble representado o “dramático” de cada uno, es decir, el drama que resulta de su representación.

Es en el espacio de la representación del drama donde se produce la puesta en escena, un concepto que hoy está en crisis y hace parte de la agenda de los debates semiológicos en gracia de su descentración o “amplificación” producida precisamente por la irrupción de los nuevos medios, por la experimentación en otros lugares distintos a los escenarios convencionales (*happening o performance*) y aún por la alteración de las barreras en el interior de estos escenarios; también porque las nuevas prácticas escénicas no respetan “la condición de co-presencia simultánea de actores y público” y “prefieren emplear acciones grabadas (esto es, mediatizadas, *sin vida*) o poner en escena las posibilidades que ofrece la telepresencia” (Abuín, 2008, p. 37), como el espectáculo que pretextúa este escrito.

En torno a las tecnologías de la representación

Asumimos en este artículo la tecnología referida a la *representación escénica*, es decir, a todos aquellos procesos y elementos que integran y organizan el espacio escénico. Desde tal perspectiva la tecnología escénica o escenotecnia podría inscribirse en lo que Gallino, al referirse a la técnica, define como “un conjunto más o menos codificado de normas y modos, reconocido por una colectividad, transmitido o transmisible por aprendizaje, elaborado con el objeto de desarrollar una actividad determinada, manual o intelectual, de carácter recurrente” (Gallino, 2001, p. 857).

Sin embargo, en el teatro, la técnica, como término, suele emplearse para expresar el dominio de campos artísticos como la actuación, el movimiento, el gesto. En tanto, el uso del término “tecnología” en la escena alude a la “dramaturgia” o disposición de las “máquinas” que habrán de intervenir en distintos momentos del espectáculo, y que van desde el simple desplazamiento de un telón, el encendido de una luz, hasta el cambio de toda una escenografía a través de grúas, al menos en el teatro admitido en su tradición clásica.

De tal forma que el concepto de tecnología en nuestro caso remite a una tecnología de representación que supone tanto la creación de objetos o recursos para la escena, como la manipulación de los mismos en un espacio y en un tiempo determinados.

En el espacio escénico es donde la tecnología ha ocupado un lugar desde el origen mismo del teatro en la antigua Grecia. Con Aristóteles sabemos (y en ello coinciden todos los manuales de historia del teatro) que los coros ditirámbicos actuaban al aire libre, rodeados por los espectadores. Pero pronto, en la época clásica, apareció el Theatrón, una especie de auditorio natural rodeado por dos colinas. En el siglo V antes de Cristo aparece el concepto de muro o

barrera para aislar los actores del público (entre el proscenio y la escena) en una especie de habitación acondicionada en la parte alta por maquinaria. Ese habitáculo (*skene*) bien podía servir para los cambios de los actores a lo largo de la representación y como espacio escénico para los dioses, que formaban el reparto. De esta manera, por medio de la maquinaria, los dioses descendían a lo largo del muro, conformando así el llamado *deus ex machina* (“el dios que sale de la máquina”). A su lado y como utensilios para producir efectos sonoros y visuales, los griegos fabricaban placas que golpeaban *in situ* para simular el ruido del trueno y agitaban antorchas para producir con sus sombras y destellos el resplandor de los relámpagos.

Durante el medioevo el teatro se reinventó en los templos; allí se escenificaban relatos dramáticos que sucedían con alto grado de espectacularidad en la tierra, el cielo o el paraíso, razón por la cual el espacio escénico ganó en horizontalidad y ocupó más altura, pero los desarrollos tecnológicos eran muy limitados dado el espacio preconcebido.

El salto cualitativo se dio a finales del siglo XV con la llegada de las teorías renacentistas al teatro, con la búsqueda del ideal clásico grecolatino y el re-descubrimiento de la comedia antigua. Los eruditos humanistas del Renacimiento le aportaron al arte escénico la tridimensionalidad de que carecía la escena, con una serie de experimentos en torno al concepto de perspectiva comandados por Filippo Brunelleschi hacia 1430 (cf. Amand, 2007, pp. 24-25). Se trataba de un espacio escénico pintado, ilusionado, que complementaba la fisicalidad o materialidad de la escenografía.

En el teatro español del “Siglo de Oro” (siglo XVI) los patios o corralas reinventaron los escotillones o trampillas que daban acceso al escenario desde abajo y que fueron utilizadas de forma muy artesanal en la escena medieval, en su vertiente profana, para hacer salir los demonios de las entrañas mismas de la tierra. A diferencia de ésta, la escena española desaparecía actores a la vista del público y ganaba adeptos por las novedades tecnológicas, tanto como contradictores por la afrenta moral a la verdad. El gran Lope de Vega testimonia con ironía aquella época de mutaciones:

“Teatro. —¡Ay, ay, ay!

Forastero. —¿De qué te quejas, Teatro?

Teatro. —¡Ay, ay, ay!

Forastero. —¿Qué tienes, qué novedad es ésta?

Teatro. —¿Es posible que no me ves herido, quebradas las piernas y los brazos, lleno de mil agujeros, de mil trampas y de mil clavos?

Forastero. —¿Quién te ha puesto en ese estado tan miserable?

Teatro. —Los carpinteros, por orden de los autores.”

(Oliva y Monreal, 2000, p. 169)

Otro momento clave en el desarrollo de la escenotecnia se puede evidenciar en las vanguardias de comienzos del siglo XX (arropadas en cierta medida por el deslumbramiento del arte cinematográfico) donde el teatro reconfigura esa antigua relación con la tecnología escénica y hurga en sus pliegues renovadores, experimentaciones en sus estéticas y narrativas, así como nuevas formas de acercarse y relacionarse con el patio de butacas.

A lo largo del siglo XX —exceptuando quizás las últimas dos décadas, con la predominancia de los nuevos medios— la experimentación con los aspectos técnicos de la puesta en escena están asociados a la influencia, de ida y vuelta, con el arte cinematográfico.

Sin duda alguna, como sintetiza José Antonio Pérez, siguiendo a André Helbo, en su libro *Teoría del espectáculo, el paradigma audiovisual*:

La influencia más relevante es la que afecta al universo de referencias del espectador pues es evidente que la gente del teatro ha tenido cada vez más en cuenta los nuevos hábitos perceptivos, cognitivos y epistemológicos de unos espectadores formados en el cine y en la televisión cuya experiencia de lo fragmentario, de la pluralidad —el *zapping*— le incitan a construir un sentido para cada signo: así son cada vez más frecuentes en escena la utilización de los efectos del *ralenti*, las inserciones de *flash-backs* (el pasado narrativo), de fragmentos de conversación, de informaciones radiofónicas, de desplazamientos bruscos de los actores, etcetera (Pérez, 2004, p. 583).

Pero, más allá del cine, importantes movimientos artísticos, cuyo sello principal era la “vanguardia”, redimensionaron la escenotecnia a lo largo del siglo XX.

El expresionismo (que tuvo su esplendor entre 1910 y 1925), cuyo término fue aplicado por primera vez al teatro por Walter Hasenclever en una serie de ensayos sobre *El teatro de mañana... el llamado a un escenario espiritual* (cf. Innes, 1995, p. 46) le aportó a la escena una nueva plasticidad de la iluminación con proyección de sombras y claridades (claroscuro) que ponían el acento en la condición psicológica de los personajes.

Apenas despuntando el siglo (1906) Strindberg se propone el empleo de la linterna mágica (uno de los mecanismos que dieron origen a la imagen-movimiento) para crear en la *Comedia de sueños* una lenta disolución de una escena a otra, pero como lo advierte Christopher Innes, “no era posible enfocar la luz con la precisión suficiente, y hubo que abandonar las proyecciones a la parte trasera del escenario” (Innes, 1995 p. 47). Una limitante que con el paso del tiempo y el desarrollo de tecnologías para la escena comenzó a dar frutos. En 1917 la representación de *El Mendigo* de Sorge por Max Reinhardt “mostraba a los actores en figuras acordes con las líneas resaltantes e inclinadas del decorado; si añadimos a esto la tonalidad totalmente negra del decorado y los posibles juegos con luces y penumbras comprenderemos la denominación de *esqueléticos* que se le dio a estos decorados” (Oliva y Montreal, 2000, p. 370).

A su turno el surrealismo, un movimiento literario y artístico surgido en el período de entreguerras (1918-1939), se propuso superar la escena ilusionista que sostenía el expresionismo y otras manifestaciones provocadoras como el *dadaísmo* (1916), o el *futurismo*, y se fue a la exploración sistemática y constructiva de lo irracional: el subconsciente, el sueño, la imaginación, lo maravilloso, y produjo, en el caso del teatro, una obra precaria, aunque bien representada en Antonin Artaud, quien fue un entusiasta del grupo hasta su expulsión en 1925.

La gran aportación de Artaud al debate no radicó en su interés por destruir el teatro tal y como había sido por siglos (Oliva y Monreal, 2000, p. 386), sino en su aireado reclamo de

un nuevo lenguaje para el teatro expuesto claramente en el *Teatro de la crueldad*, en su *primer manifiesto* de 1932 : “...en vez de insistir en textos que se consideran definitivos y sagrados importa ante todo romper la sujeción del teatro al texto y recobrar la noción de una especie de lenguaje único a medio camino entre el gesto y el pensamiento” (Artaud, 1978, p. 101).

Para el actor y dramaturgo francés el lenguaje del teatro debía ampliar su “expresión dinámica” opuesta a las posibilidades expresivas de la palabra pues consideraba que además del lenguaje auditivo de los sonidos en el teatro debía intervenir el lenguaje visual de los objetos, los movimientos, los gestos, las actitudes. Un lenguaje que incluye, en su concreción material, la música, la danza, la pantomina, o la mímica, dado que “es evidente que utiliza movimientos, armonías, ritmos, pero sólo en cuanto concurren a una especie de expresión central sin favorecer a un arte particular” (Artaud, 1978, p. 103).

En tal sentido Artaud abogaba por encontrar nuevos medios para anotar ese lenguaje a manera de una transcripción musical, a través de una especie de lenguaje cifrado. Debía investigarse, por ejemplo, “la particular acción de la luz sobre el espíritu, los efectos de las vibraciones luminosas, junto con nuevos métodos de expandir la luz...” y en la restauración del espectáculo “suprimimos la escena y la sala y las reemplazamos por un lugar único, sin tabiques ni obstáculos... se restablecerá una comunicación directa entre el espectador y el espectáculo, entre el actor y el espectador, ya que el espectador situado en el centro mismo de la acción, se verá atravesado y rodeado por ella...”. En últimas su *primer manifiesto* clamaba por “resucitar la idea de un espectáculo integral” (Artaud, 1978, pp. 108-114)

La vision artaudiana no influyó de forma inmediata en el desarrollo del arte escénico, aunque sí lo hizo, por distintos caminos, en los inicios de la segunda mitad del siglo, de la mano de compañías como Living Theatre, Open Theatre o de dramaturgos como Jerzy Grotowski.

Efectivamente, como señala Maria Fernanda Pinta, y a pesar del clamor del teórico francés, “el teatro de la década de los años 60 se encuentra atravesado por una crisis del paradigma *textocéntrico* y la estructura dramática tradicional”, a lo que se sumaba “una revalorización del espectáculo en su aspecto *performático* y audiovisual y una mirada a veces crítica, otras apologetica, de las tecnologías audiovisuales de la industria del entretenimiento como el cine y la television” (Pinta, 2010, p. 4)

Visto en retrospectiva el centro del debate de la escena experimental estaba regido por la presencia, cada vez más creciente, de la tecnología audiovisual en los espectáculos —en particular en los *happening* y las *performances*— y las posturas, como la de Grotowski, de renunciar a ellas:

Quando se me pregunta ¿cuál es su concepto de teatro experimental?, me pongo un poco impaciente; tal parece que la expresión teatro “experimental” implicase un trabajo tributario y lleno de subterfugios (una especie de juego con nuevas técnicas cada vez que se monta una obra). Se supone que en cada ocasión se tiene como resultado una contribución a la escena moderna: escenografía que utiliza técnicas electrónicas o escultóricas a la moda, música contemporánea, actores que proyectan independientemente los estereotipos de circo o de cabaret (Grotowski, 1970, p. 9).

En contraposición a esta tendencia, el director e investigador polaco descubre en su “Laboratorio teatral” una verdad que siguió sin contemplaciones: “Encontramos que el teatro puede existir sin maquillaje, sin vestuarios especiales, sin escenografía, sin un espacio separado para la representación (escenario), sin iluminación, sin efectos de sonido, etcétera...” (Grotowski, 1970, p. 13).

Y es que hacia finales de los años 50 surgía con vigor el *Happening*, un tipo de espectáculo que unía música concreta, proyecciones, danza, monólogos, móviles, y cuyo término fue utilizado por primera vez por el pintor norteamericano Allan Kaprow para sus 18 *Happenings in 6 Parts*, Nueva York, 1959 (cf. Dieterich, 1995, p. 126).

El movimiento *happening* (término inglés que significa “acontecimiento”, y que sus creadores, en su mayoría pintores y escultores, definen como: “teatro hecho por pintores”), promulgó una especie de teatro total y logró influir la escena de su tiempo por su gran potencialidad a la hora de permitir la participación del espectador en la construcción y el desarrollo del espectáculo.

Pese a las resistencias de Grotowski, estos *happening* fueron positivos para el arte escénico por su capacidad para borrar fronteras entre espectáculos que antes reclamaban su propio territorio en la escena. De paso, materializaban el sueño de Artaud de amplificar o des-delimitar el significante teatral a través de un lenguaje específico de la escena. Para Jotterand el espíritu de esta moderna vanguardia, que designó *zen* y anarquista, “el *Happening* suponía un esfuerzo confiado en poner al servicio de todos los hombres los recursos de la tecnología, haciéndolos conscientes, por medio del arte —cine, danza, poesía, teatro, música—, de las riquezas cambiantes y múltiples de la existencia” (cf. Oliva y Monreal, 2000, p. 409).

El surgimiento, una década más tarde, del movimiento de la performance en Estados Unidos, ahondó la crisis de la representación escénica y la puso a dialogar en el terreno de la “acción escénica”.

El estadounidense Richard Schechner fue quien propuso el término, a comienzos de los años 70, para enmarcar un “amplio espectro” de acciones humanas que se expresan a través del ritual, el juego, los deportes, el entretenimiento popular, las artes escénicas (teatro, danza, música) y las acciones de la vida cotidiana. Pero, además, incluye en él las representaciones de roles sociales, profesionales, de género, de raza y de clase, así como las prácticas de sanación. Para Schechner (2002) cualquier acción que esté enmarcada, presentada, resaltada o expuesta es performativa.

Esta amplia definición llevó a una serie de debates por la des-delimitación que supondría el arte con la vida misma, es decir, por la ambigüedad que sugiere la aplicación del término a una creación escénica-teatral, tanto como a una procesión religiosa, por ejemplo.

En un detallado estudio sobre los orígenes y las implicancias del término, Pavís (2008) expone como en el idioma inglés la palabra *performance* aplicada al teatro “designa lo que es actuado por los actores y realizado por todos los colaboradores de la ‘representación’, es decir, lo que se le presenta al público después de haber ensayado. En el campo del arte, el término performance (en francés “la performance” o en inglés: “performance art”) designa también un género que se desarrolló considerablemente en los años 70 en Estados Unidos” (p. 2) y que supuso la creación de piezas cortas, con diálogos en clave de *non sequitur* (sin aparente lógica de continuidad y coherencia), en apariencia con actuaciones improvisadas,

que irrumpían en escenarios no convencionales (calles, lugares abandonados o en ruina, interiores de edificios, etcétera).

Ejemplos de performance serían (siguiendo a Pavís) las lecturas escénicas, o no presentadas como una puesta en escena, la puesta en juego de textos creados por la escena, la performance etnográfica, los espectáculos hechos apelando a recursos mediáticos, la representación deconstructiva y la dramaturgia del actor.

Estos performances, desarrollados más ampliamente en Estados Unidos y con importantes ecos en algunos lugares de Europa, respondían a una crisis más del teatro y se tornaron en una manera de cuestionarlo, así como a su concepción literaria.

Desde los años '60 el mundo ha comenzado a moverse cada vez más rápido. La performance llegó a la Europa continental. Se volvió una nueva manera de hacer teatro o, más bien, de negar la re-presentación, la ilusión, la pretensión pedagógica del teatro. De pronto, la técnica de la puesta en escena 'clásica' y continental, pacientemente perfeccionada desde Antoine a Copeau, desde Meyerhold a Vitez, tomó conciencia de su incongruencia en el mundo anglo-americano performante y preformativo, en el arte de hacer teatro o, más bien, to make a performance (Pavís, 2008, p. 1).

De paso, como lo advierte Pavís, puso sobre el tapete dos tentaciones actuales del teatro: “la de la performance y la de la puesta en escena. La tentación de la performance es fijar las categorías dramáticas, los personajes, el sentido, solamente para trabajar mejor la forma, es utilizar intérpretes, instrumentistas, virtuosos, performers. La tentación de la puesta en escena es apreciar, juzgar, interpretar los contenidos y los matices del texto, mostrar su relatividad (Pavís, 2008, pp. 32-33).

Teatro plurimedial

Instalado allí, en la era performática, la escena de hoy se configura en la llamada posmodernidad teatral, una categoría que abarca la “plurimedialidad espectacular” (De Toro, 2004, p. 9) que se aleja de los cánones tradicionales del teatro ilusionista y catártico, el cual aboga por la reconstrucción mimética de la realidad y se acerca –por defecto– a los procedimientos intertextuales e intermediales que comparecen en la escena conformando un universo visual, en el que confluyen para conformar una especie de estructura fractal, compuesta de fragmentos, sin secuencialidad aparente, con citas textuales y visuales que proceden de campos y disciplinas muy diversos: filosofía, artes plásticas, cine, música, internet... y desde las cuales se construye y de-construye un guion o libreto en el que el público tiene una alta responsabilidad para resignificarlos, para otorgarles sentidos desde la polifonía que emiten.

La posmodernidad teatral la precisa aún más el concepto acuñado por el profesor alemán Hans Thies Lehmann. Su teoría sobre el Teatro Posdramático ha influenciado fuertemente las miradas en torno a la comprensión del teatro de los últimos años. Según Lehmann “el teatro comparte con las otras disciplinas artísticas de la (pos)modernidad, la propensión a la autorreflexión y a la autotematización” (Lehmann, 2013, p. 29). En su aproximación a lo

que llama una “lógica estética” del nuevo teatro, considera que en el “texto de teatro ya no más dramático” de hoy se difuminan los “principios de narración y de figuración”, así como el orden de una “fábula”.

El verdadero cambio de paradigma del teatro no se dio en las vanguardias de principios de siglo, sino luego de la omnipresencia de los “medias” en la vida cotidiana desde los años 70. Fue en ese momento histórico cuando “surgió una práctica del discurso teatral nueva y diversificada”, que el teórico alemán denomina teatro *posdramático*:

Las formas de expresión desarrolladas desde las vanguardias históricas se convierten en el teatro posdramático en un arsenal de gestualidad expresiva que sirve como una respuesta del teatro a la comunicación social modificada bajo las condiciones de la generalizada tecnología de la información (Lehmann, 2013, p. 38).

Entre otros rasgos del teatro posdramático, el teórico destaca el divorcio aparente o deliberado entre el texto y el espectáculo; el destierro de la representación mimética en procura de la presentación performativa; el desdén por la lógica narrativa y, en general, de la acción entendida en el sentido clásico, de secuencialidad y causalidad; mucho de este teatro apela a la ritualización de la escena que supone la inclusión ceremonial del público entendido como un inter-actor; a estas huellas posdramáticas se suma la opacidad que este teatro construye con las artes plásticas, la danza, la performance y el videoarte; o el mismo el desmontaje rizomático de los componentes del drama, que interpelan al espectador desde la multiplicidad de una red plena de nodos, sin centro identificable y sí con muchos conectores de los que deriva su discursividad.

La escenotecnia digital

Este rápido paneo por algunos de los momentos clave de la inserción tecnológica en los modos expresivos de la escena, permite entender cómo la segunda mitad del siglo XX supuso un verdadero cambio de paradigma en el hecho teatral y, particularmente, cómo la aparición de los media hacia los años 70 generó una crisis profunda en la escena tradicional y la forma como el teatro, y la *performance*, alteraron los modos de acercamiento al patio de butacas.

Amparadas en esa “lógica estética” del teatro posdramático, las tecnologías digitales o numéricas recalcaron en el teatro para seguir profundizando en esa palingénesis escénica.

Si bien los orígenes de esta ya extensa relación del teatro con lo digital podrían remontarse a los inicios del siglo XX con los experimentos en danza de Lie Fuller, o con movimientos artísticos como el surrealismo, el dadaísmo, el futurismo, sí es necesario precisar que el origen más directo se torna evidente en el *happening* y la *performance*, formas de la teatralidad que –como vimos líneas atrás– comenzaron a involucrar de manera más abierta al público y a orientar su papel colaborativo durante el mismo proceso creador de los artistas, y prepararon el terreno para las instalaciones interactivas con ordenador que aparecieron en los años ochenta y que hoy evolucionan hacia un posible estadio en desarrollo del teatro cibernético.

Tal vez el más revelador experimento que tornó más visible esa potencialidad escénica a través de las nuevas tecnologías digitales, lo constituyó *9 Eveninngs (Theater and Engineering)*, una iniciativa de diez artistas experimentales que, con la ayuda de treinta científicos y técnicos de los Laboratorios Bell, desarrollaron durante varios meses en el año 1967 una serie de *performances* en las que indagaban sobre las múltiples relaciones de la escena con la tecnología (cf. Abuín, 2008, pp. 32-33): transmisión al público de sonidos captados por sensores de la actividad muscular y cerebral de un *performer* (*Grass Field*); manipulación y deformación del sonido de un bandoneón mientras interactúa con las luces del lugar y con tres monitores de televisión (*Bandoneón*); ejecución del movimiento de una danza sobre plataformas teleguiadas por diez personas sentadas en sus sillas (*Solo*); realización de una partida de tenis muy particular: cada que un jugador golpeaba la pelota, una luz se apagaba en el escenario. Luego entraban quinientas personas en la oscuridad de la sala, quienes eran grabadas –sin darse cuenta– por luces infrarrojas mientras esas imágenes del ingreso del público se proyectaban en tres grandes pantallas (*Open Score*), entre otras piezas performativas que, en su momento, constituyeron un salto cualitativo en la forma en que el teatro o mejor, la escena, incorporaban las tecnologías digitales del momento.

La aparición de la llamada “red de redes” y su vertiginoso desarrollo en el uso cotidiano de las comunicaciones a través de dispositivos cada vez más versátiles y mutables, supuso el último gran reto aún más desafiante y, en algunos casos, revelador para la escena, acostumbrada desde su origen a desestabilizarse y contaminarse con la incorporación de las novedades de su tiempo.

Tal incorporación de lo digital–numérico en la escena ha generado una eclosión de formas expresivas, de hibridaciones con muy diversos alcances que ponen en cuestión los límites mismos del teatro y trasladan las discusiones de los estudios teatrales hacia los terrenos de las teatralidades, los rituales socio-estéticos que traen consigo estas prácticas esceno-digitales, y en no pocas ocasiones, hacia estas mismas tecnologías en su condición de medio o dispositivo.

Este último punto de atención se produce quizás, porque como lo señala Abuín González, esta hibridación aún está en una especie de “etapa de *incunabilidad* en la que todo se imita (re-media)” (2008, p. 30) de tal suerte que en muchos casos tales intentos no logran la transparencia comunicativa que se proponen o terminan por situar la imagen electrónica como epicentro de la función y, por tanto, de la recepción.

Algo de este fenómeno se aprecia en la performance digital “Distancia” que, desde su imagen presentacional (el telón de boca), sitúa al espectador ante una escena bidimensional, sin fondo reconocible, para luego introducir en ella al actor virtualizado en la imagen, desandando con ello un camino provocador y sugerente asociado no ya al uso de la proyección de la imagen, heredada de las lógicas instauradas por el cine, sino para adentrarse en la lógica cibernética de la comunicación virtualizada: sujetos conversacionales dispuestos ante un monitor para exponer y escuchar narrativas auto-biográficas y cotidianidades que se fragmentan en ese laberinto de presencia–ausencia que genera el apocamiento de la distancia espacial.

Desde el inicio el espectador es consciente del dispositivo que hace posible la experiencia escénica; de hecho, sus creadores no tienen interés en ocultarlo, está ahí con su transparencia mediática domesticada en el uso cotidiano de cualquiera de los presentes en la función. Una condición ontológica que se remarca con el acompañamiento musical de una banda ligeramente

oculta detrás del telón, la que –avanzada la función– emerge de las sombras para constatar su presencialidad física sobre el escenario.

Con el pasar de los minutos, lo que subyace detrás del dispositivo tecno–digital ya no es el interés “dramático” que pudiera evolucionar de los relatos confesionales de las cinco actrices, que en todo caso parecieran situarse en un plano de fondo, sino en el posible develamiento de su presencia o no sobre el escenario, tal como pasó con los músicos.

“¿En qué consiste la presencia?”, se pregunta Lehmann frente a espectáculos que fragmentan y virtualizan la corporeidad de los actores a través de distintos dispositivos: “La presencia no es simplemente el efecto de la percepción, sino del *deseo* de ver” (2013, p. 409), que es el centro de atención en “Distancia”: el espectador sabe del cuerpo ausente de las actrices y lucha, con el pasar del tiempo “en directo”, por tomar conciencia de la presencia del actor a través de la imagen.

Es en este entrecruzamiento de fronteras (el actor, por tradición, presente en la escena, ya no lo está; la música, por tradición pregrabada, se construye sobre el escenario) donde “Distancia” sitúa al público en el paradigma del teatro posdramático: el drama vía mimesis ha desaparecido y la acción no está constreñida a una cadena espacio-temporal de situaciones puestas en tensión. Por el contrario, su naturaleza es performática en la construcción del sentido del “en directo”, de la construcción de la *poiesis* ante nuestros ojos como si ella no fuera fruto de un libreto pre-existente sino de acciones que nacen con un cierto espíritu de improvisación que edifica su propia lógica fragmentativa ante nuestra mirada. Una ilusión perceptiva que se da en virtud del dispositivo que proyecta a las actrices: la videollamada, con su carga de imperfección, de imagen y sonidos afeados en la transmisión vía streaming, que le dan ese carácter de “acontecer en directo”, heredado más de la televisión que del cine.

Por otra parte, la experiencia aurática de copresencia entre el actor y el espectador, siguiendo el pensamiento de Jorge Dubatti en su obra “Filosofía del Teatro”³, se transforma en esta performance en una experiencia de telepresencia, o de presentización de cuerpos y gestos en la distancia puestos en conjunción desde distintos espacios alejados entre sí, como efectivamente se anuncia desde el inicio de la función como parte del ritual en el que se habrá de comulgar (entendido el acto de comulgar en el sentido más amplio, el de la adecuación de los sentidos a la *poiesis* propuesta).

Si bien el teatro virtual se caracteriza por ser re-mediado, interactivo e inmersivo, siguiendo la caracterización que hace Gabriella Giannachi (Cf. Abuín, 2008), “Distancia” poco le interesa la interacción y la participación activa del público que, por el contrario, está atado a la butaca al modo clásico, en un patio a la italiana que obliga a presenciar el espectáculo de manera frontal al escenario.

3 En la primera entrega de una trilogía dedicada a repensar los problemas de la teatralidad en el siglo XXI, Jorge Dubatti examina los fenómenos de desdelimitación y complejidad de la escena actual y define al teatro como la producción y expectación de acontecimientos poéticos corporales – físicos y fisicoverbales- en convivio. El acontecimiento convivial, para Dubatti, supone la copresencia del actor y del espectador en un lugar determinado para que se produzca esa experiencia de la subjetividad. Jorge Dubatti. Filosofía del Teatro I. Editorial Atuel, textos básicos. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2007. Ver capítulos “El teatro como acontecimiento” y “El acontecimiento convivial”. Pag. 31-89

Un espectáculo tan transgresor como *Distancia* se trabaja físicamente sobre una idea más clásica de lo que es el teatro: una platea, un espacio escénico delimitado, un conjunto de espectadores que observan algo que sucede en el escenario con todas las convenciones de la teatralidad. Y en ese sentido, lo que sucede interpela al ritual; pero en términos de dispositivo, es la ruptura absoluta de lo clásico (Soto, 2013).

La virtualidad de esta performance está entonces constreñida al dispositivo que ausentifica al actor monologal a través del recurso de remediación, es decir, la construcción de una nueva lógica de percepción que permite remodelar las formas expresivas que hacen posible la presencia del actor a través del dispositivo de videollamada; la disposición de la luz, el desplazamiento del actor a un primer plano del escenario, el maquillaje, son remediados, acá, por la imagen electrónica que emite el computador. Y allí, en esa poética, el espectador reconoce, toma conciencia y acepta el dispositivo, de tal suerte que la remediación tecnológica se presenta con su capa de hipermediación y opacidad del medio, siguiendo a Anxo Abuín, en el sentido de “el reconocimiento por parte del espectador de que el mundo se percibe a través de un filtro mediático” (p. 36).

“*Distancia*”, como tantas otras creaciones de la escena de hoy, parecieran estar construyendo el teatro del futuro marcado por “la asimilación de las tecnologías de la información... la circulación acelerada de las imágenes (y) los simulacros” (Lehmann, 2013, p. 387).

Referencias

- Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías. Conceptos básicos. *Revista Signa* 17. Páginas 29-56.
- Artaud, Antonin (1978). El teatro de la crueldad. Primer manifiesto. En "El Teatro y su doble". Ed. Edhasa, Barcelona.
- Amand, Philippe (2007). Las nuevas tecnologías en el teatro. En Paso de Gato. Revista Mexicana de Teatro. Año 6. Nro. 30 Julio, agosto, septiembre de 2007. ISSN 16654986423. México.
- De Toro, Alfonso. (2004). Introducción: teatro como discursividad espectacular-teórico-cultural-epistemológica-mediática-corporal. En: Estrategias postmodernas y postcoloniales en el teatro latinoamericano actual. Híbridez - medialidad - cuerpo. Ed. Iberoamericana, Madrid.
- Dieterich, Genoveva (1995). Diccionario del teatro. Alianza Editorial, 1995. Madrid.
- Dubatti, Jorge (2007). Filosofía del Teatro I. Editorial Atuel, textos básicos. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Gallino, Luciano (2001). Diccionario de Sociología. Siglo XXI, México.
- Grotowski, Jerzy (1970). Hacia un teatro pobre. Ed. Siglo XXI Editores S. A. México.
- Innes, Christopher (1995). El teatro sagrado. El ritual y la vanguardia. Fondo de Cultura Económica. México.
- Lehmann, Hans-Thies (2013). Teatro Posdramático. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (Cendeac). Editorial Innova. México.
- Oliva, César. Monreal, Francisco (2000). Historia básica del arte escénico. Ediciones Cátedra, Madrid.
- Patrice, Pavis (2008). Puesta en escena, performance: ¿cuál es la diferencia? Traducción de Silvina Vila. En: Telón de Fondo, revista de teoría y crítica teatral. Nro 7 Julio de 2008. ISSN 1669-6301.
- Pérez, José Antonio (2004). Teatro y cine: un permanente diálogo intermedial. En: Revista Arbor CLXXVII, del Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 699-700. Marzo-Abril. pp. 573-594. España.
- Pinta, Maria Fernanda (2010). Escenarios intermediales. De los *happenings* a la *web 2.0*. En: Telón de fondo. Revista de teoría y crítica teatral. Nro. 11, julio de 2010. ISSN 1669-6301. www.telondefondo.org. Consultado el 23 de septiembre de 2010.
- Schechner, Richard (2002). Performance Studies. An Introduction. Routledge, London & New York.
- Soto, I. (2013). Ñ Revista de Cultura. En: http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/teatro/teatro-virtual-matias-umpierrez-distancia_0_995900786.html