

Teatro europeo y nuevas tecnologías

KOSS, María Natacha / IAE - natachakoss@yahoo.com.ar

Eje: Teatro y Artes Escénicas - Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: teatro neotecnológico – artes escénicas – tecnovivio*

> **Resumen**

En un trabajo reciente Eugenio Scholnicov sostenía que las prácticas teatrales en liminalidad con la imagen audiovisual suponen “un punto de encuentro entre dos paradigmas existenciales diversos: por un lado, el teatro se afirma en la presencia real de los cuerpos en la escena (...) las experiencias liminales introducen otro paradigma, aquel constituido por la reproductibilidad técnica de la imagen” (2017: 388). Fruto de esta contradicción paradigmática, Scholnicov se detenía especialmente en los problemas instaurados por la intermedialidad.

Como bien afirmaba en su ensayo, puede identificarse en el teatro *benshi* japonés un antecedente de la tecnología cine, lo que estaría hermanando al cine y al teatro desde tiempos muy anteriores al siglo XX. En este trabajo, nos centraremos entonces en onto aspecto, considerando el hecho de que la revolución tecnológica del siglo XIX supuso para las artes una revolución particular. Por un lado, el carácter representativo-mimético que venían desarrollando los últimos 100 años demostró ser ineficiente con respecto a las nuevas tecnologías como la fotografía, el cine o la radio. Por otro, los movimientos de experimentalismo y vanguardia (Umberto Eco, 1988) hicieron estallar no sólo las producciones artísticas sino, sobre todo, las concepciones de mundo y de arte. Es así como se vuelve a explotar para el arte occidental una zona liminal (Diéguez Caballero, 2007) que, principalmente en su campo procedimental, resulta proteico hasta nuestros días.

> **Apuntes históricos**

Las relaciones entre el teatro y el cine, como decíamos, han sido muy fructíferas desde sus mismos comienzos. Valga como ejemplo Vsévolod Meyerhold (discípulo a la vez de Konstantin Stanislavski y Serguei Eisenstein), quien no vaciló a la hora de introducir en la escena todos los recursos formales y técnicos que, según su poética, contribuían a la comunicación y estimulación del público. Recurrió sobre todo a escenarios giratorios, estructuras móviles, cintas transportadoras, proyecciones audiovisuales o de imágenes estáticas, etc.

José Sánchez (1999) sostiene que ya en los años veinte podemos encontrar usos y abusos de los recursos audiovisuales en la escena, como la puesta de Frederick Kiesler de *R.U.R.* de Karel Čapek, una obra de ambiente futurista en la que incluyó imágenes filmicas para producir el efecto de una especie de circuito cerrado de televisión *avant la lettre*.

Dadaístas, surrealistas, futuristas, constructivistas y demás “istas” del período, diluyeron la división entre las artes, contaminaron los campos y trabajaron parándose en el umbral.

Así como puede afirmarse que la escena teatral siempre utilizó los recursos tecnológicos a disposición, también es cierto que nunca antes había habido tantos, tan variados, tan accesibles y con tanto desarrollo. Conforme se consolida la imagen electrónica en lo cotidiano gracias, en gran medida, a la introducción de la televisión en los hogares, la integración del diseño audiovisual en la escena teatral crece exponencialmente. El teatro multimedia deviene en escena neotecnológica (Sassone, 2005) con diseños cada vez más refinados, gracias a los novedosos medios de comunicación.

› **Tecnología y neotecnología**

El adjetivo “neotecnológico” asociado a las artes escénicas no pretende desconocer el hecho de que la tecnología siempre fue parte del teatro (en el sentido amplio que la Filosofía del teatro le da), desde el uso de máscaras y coturnos en el teatro griego clásico, pasando por los efectos especiales del teatro medieval, los autómatas y la escenotecnia del barroco, hasta el *live streaming* actual. El concepto ampliado de tecnología es importante para no restringir su relación con el teatro en la actualidad y, en consecuencia, considerarlo equivocadamente una desviación respecto a la tradición teatral. Entendemos que la tecnología forma parte de la tradición del teatro. Neotecnológico se está refiriendo, por lo tanto, a dos cuestiones: primeramente, al uso en el teatro de los medios digitales que revolucionaron la conectividad entre las personas en diferentes lugares del mundo, así como han aumentado considerablemente la velocidad en el compartir datos y recursos audiovisuales. Aclaremos que el término “medios digitales” se caracteriza en oposición a “medios analógicos”, también llamados medios de comunicación de masas: la televisión, el cine, la radio, etc. Su principal oposición a los medios analógicos es la ausencia de una base material (Martino, 2014, p. 10-11). Esto permite una creación de tipo hipertextual, que se establece como una deconstrucción de la linealidad secuencial de la narrativa tradicional, provocando una narrativa multiforme (Murray, 2003) y multiespacial

Jean Baudrillard (1978) reflexiona sobre la pérdida del contacto social con lo real a través de continuas y sucesivas simulaciones que acaban por convocar un hiperreal, movido por la sociedad de consumo y auxiliado por el culto a la imagen. La estética abordada por acontecimientos teatrales que recurren a la nueva tecnología es heredera de este pensamiento.

Como dijimos más arriba, la relación del teatro con la cultura mediática ya viene siendo observada por estudiosos, antes incluso de la popularización de los medios digitales. Si pensamos en medios analógicos como el cine y la televisión, es difícil no ver sus relaciones con la práctica teatral del siglo XX. El uso de la imagen inaugurado a principios del siglo XX sigue siendo un recurso importante en el teatro contemporáneo. Pero además del uso de los medios analógicos o digitales en la escena teatral, hay un “contagio” de los procedimientos de creación y divulgación entre el cine, la televisión, la computadora y el teatro. Este “contagio” puede ser entendido como una cultura de la convergencia, concepto propuesto por Henry Jenkins (2009), que denomina un proceso cultural en el cual los individuos establecen conexiones entre los elementos de diversos medios y lenguajes. La investigadora estadounidense Amy Jensen (2017) afirma que no es posible realizar un análisis consistente del teatro de su país, a partir de la década de 1970, sin considerarlo como un elemento que se inserta en una cultura mediática. Esta cultura digital o cultura de lo virtual, nos introduce en la segunda acepción de “neotecnológico”. A menudo, en el pasado, la tecnología era utilizada como recurso de ampliación de la presencia del actor (como en el caso de las máscaras y coturnos, escenarios elevados, grúas, arcelis, *ekkyklemas*, etc). Era poco habitual, aunque por su puesto también existía, un teatro en el que la tecnología reemplazaba al cuerpo del actor, como el conocido caso del teatro de autómatas en el mundo griego, del teatro renacentista o del *Butai Karakuri* en el teatro japonés de los siglos XVIII y XIX. No obstante, estos casos son más bien la excepción que la regla.

El siglo XXI, merced a la tecnología digital, promueve un mundo virtual, un cuerpo virtual, que trae como consecuencia directa para el teatro el juego con la ausencia del cuerpo en escena. *Streaming*, *mapping*, hologramas y demás opciones neotecnológicas promueven un teatro intermedial, que alude a los intercambios entre los medios de comunicación y su impacto en la representación teatral (Pavis, 2008). En este sentido, los medios de comunicación y el teatro, aunque heterogéneos en sus soportes, materia expresiva, circuitos de producción y recepción son puestos en relación con el fin de explorar las posibilidades comunicacionales y expresivas del teatro a la luz de los desafíos que le ofrecen los medios masivos de comunicación y del entretenimiento en la sociedad del espectáculo. Abuín González (2016) sostiene que ya nadie duda hoy de la importancia de lo intermedial en el ámbito teatral, sistematizando el estudio en un método de clasificación que diferencia una intermedialidad sintética (que busca la fusión de lenguajes procedentes de diferentes medios), una intermedialidad transmedial (que nos pone ante funcionamientos de códigos y procedimientos que se encuentran en varios medios) y una intermedialidad transformacional (por la cual se produce el trasvase un medio a otro).

› **Humano y post-humano. Teatro y artes del espectáculo**

En el ensayo de Abuín González citado anteriormente, se afirma también que el teatro actual problematiza las ideas de presencia (liveness) y mediatización a través de la incorporación de las nuevas tecnologías. Para muchos artistas, principalmente los que trabajan en performances digitales, el cuerpo humano se convierte en un campo de experimentación primordial, dado su carácter flexible e inestable, material y sexualizado, a la vez que territorio donde operan la simulación y las convenciones sociales. El libro de Tracey Warr (2006) y el de Graciela Sarti (2013) abundan en ejemplos de cómo a partir del siglo XX el cuerpo se ha sometido a una gran cantidad de transformaciones, de cómo se lo ha querido llevar al límite, de cómo la idea de un yo hermenéutico y esencialista (el llamado sujeto cartesiano) se ha visto superado gracias a las aportaciones tecnológicas. Ahí están la estética cyborg y las representaciones tecnofílicas o tecnofóbicas del ser humano: pensemos en los cuerpos prolongados y protésicos en los que los artistas buscan la metamorfosis de su cuerpo mediante prótesis o tecnología, explorando estados de conciencia alternativos. Como señala Tim Etchells, “the theatre must take account of how technology [...] has rewritten and is rewriting bodies, changing our understanding of narratives and places, changing our relationships to culture, changing our understanding of presence” (1999: 97). En este sentido, es obvio que la tecnología digital desmaterializa y virtualiza el cuerpo humano, pues la imagen proyectada carece de aura y está liberada de su realidad (Cornago, 2004).

La excepcionalidad del *Butai Karakuri* deviene, en el siglo XXI, una búsqueda habitual y, junto con el cambio ontológico que implica la presencia o la ausencia del cuerpo, aparece también una necesidad epistemológica ¿podemos seguir llamando “teatro” a eso que acontece sin cuerpo?

Volviendo nuevamente a la Filosofía del teatro tendríamos que decir que no (cf. Dubatti 2016). Sin cuerpo no hay convivio, condición primordial para la definición de teatro, tal como lo ha desarrollado *in extenso* Jorge Dubatti tanto en la introducción de nuestro volumen anterior como en este. Recordemos también que para la Real Academia Española, la definición etimológica de teatro está vinculada al “vocablo griego θέατρον (theatron = "lugar para ver") y este del sustantivo θέα (thea = visión) que encontramos en la palabra teoría, y esta está relacionada con el verbo θέαομαι (contemplar, considerar, ser espectador), de modo que teatro, con su sufijo instrumental -tro, significa "medio de contemplación””. Este mirador o espacio para contemplar se sostiene sobre el trabajo de los cuerpos en su carácter aurático. La sustracción del cuerpo, entonces, obliga a correrse del espacio teatral o, por lo menos, a modificar su acepción. Si volvemos entonces a la RAE nos encontraremos allí con usos coloquiales de la palabra teatro, como “edificio o sitio destinado a la representación de obras dramáticas o a otros espectáculos públicos propios de la escena // Sitio o lugar en que se realiza una acción ante espectadores o participantes // Escenario o escena.” Es decir, hay una enorme cantidad de acepciones que retoman al teatro no desde

su etimología sino desde la noción de *skené*, vale decir, no desde lo que es sino desde el lugar donde acontece. Por su puesto que no nos estamos refiriendo a *skené* puramente desde una concepción arquitectónica. Si hay algo que el teatro ha demostrado en su historia, es que cualquier lugar puede devenir en espacio teatral. Un entarimado, una plaza, un tren, el living de una casa o el patio de una escuela, cualquier espacio es viable como *skené* en tanto conforme un espacio de veda (Breyer, 1968). En esta diferencia entre *theatron* y *skené* es que podemos encontrar la divergencia epistemológica que distingue al teatro de las artes escénicas o, lo que es lo mismo, entre el acontecimiento aurático convivial y aquel otro intermedial tecnovivial. “El cuerpo se ha diluido, pues, en sus imaginarios y tecnologías. Ha traspasado los escenarios de la realidad física y se adentra cada vez más a ser un cuerpo diluido en múltiples alteraciones tecnológicas” (Narváez Díaz, 2009: 112). Mientras que el teatro no puede prescindir del cuerpo vivo del actor, aunque más no sea de manera intermitente, la escena neotecnológica focaliza la búsqueda en lo tecnovivial, en el cuerpo diluido, aconteciendo liminalmente entre la presencia y la ausencia del cuerpo del artista.

Es notable en este sentido la redacción de la “Política nacional de artes escénicas 2017-2022” del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile. Allí, retomando a Pierre Bourdieu, consideran a las artes escénicas como un “campo” que, en principio, atañe las artes *in vivo* en oposición a las artes *in vitro*. Sin embargo, muy prontamente asumen que los mismos creadores(as) han ampliado los límites de esta definición, por lo que se ven obligados a considerar como artes escénicas a todas aquellas que se realizan en un *espacio de encuentro* denominado “escena”, un “campo expandido” (en los términos de Rosalind Krauss, 1979) en el cual se responde a una práctica que se ha ido conformando por las exploraciones de los diferentes dominios culturales que lo componen, “hasta ofrecer hoy artistas “mixturados”, creadores(as) que se dedican a una práctica de lo indistinguible, lo cual hace que su arte sea más transversal, heterogéneo y, a la vez, particular, cristalizando en ello lo pluridisciplinario” (según texto del Documento elaborado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, p. 12).

La noción de *artes escénicas* le permite al Ministerio chileno incluir en su legislación aquellas prácticas que desbordan lo teatral por el uso de las nuevas tecnologías, pudiendo así tomar medidas relativas a la situación de los trabajadores(as) del sector en cuanto a la Ley de Propiedad Intelectual.

› **Los ciegos. Fantasmagoría Tecnológica I**

Obra del belga Maurice Maeterlink, escrita en 1890 y estrenada por Lugné-Poe, *Los ciegos* forma parte de un período sumamente complejo del teatro simbolista. Complejo porque pone en escena lo sagrado, lo inefable. Complejo porque trabaja principalmente con la acción interna de los personajes, dando inicio a lo que ellos mismos llaman “un teatro estático”.

La obra nos presenta a doce ciegos que están a la espera de un sacerdote que los guíe de vuelta al hogar que habitan. Lo que ellos no saben hasta casi el final de la pieza, pero que los espectadores ven desde el principio, es que ese sacerdote está muerto.

La espera como acción es -entre otras cosas- lo que *Esperando a Godot* le debe a *Los ciegos*, según el propio Samuel Beckett. La tragedia generada en el conflicto externo, se ve reemplaza en ambas obras con el trágico cotidiano. Según el propio Maeterlinck,

existe un trágico cotidiano que es mucho más real, mucho más profundo y más conforme a nuestro ser verdadero que el lado trágico de las grandes aventuras. Es fácil sentirlo pero no es fácil mostrarlo, porque este sentimiento trágico no es simplemente material o psicológico. No se trata ya aquí de la lucha determinada de un ser contra otro ser, de la lucha de un deseo contra otro deseo o del eterno combate de la pasión y el deber. Se trataría más bien de hacer ver lo que de sorprendente hay en el simple hecho de existir. Se trataría más bien de hacer ver la existencia de un alma en sí misma, en medio de una inmensidad que no está nunca inactiva. Se trataría más bien de hacer oír, por encima de los diálogos ordinarios de la razón y de los sentimientos, el diálogo más solemne e ininterrumpido del ser y de su destino (1999: 487).

En el año 2002 el adaptador, escenógrafo y director Denis Marleau, junto a la UBU Compagnie de Création (creada en 1992 en Montreal) llevó a escena esta compleja pieza a la que subtítulo como "Fantasmagoría Tecnológica I". Se trata de lo que él mismo denomina como una *instalación de teatro*, desarrollada durante una residencia artística en el Museo de Arte Contemporáneo de Montreal. En 2004 dos nuevas instalaciones vinieron a completar el ciclo de fantasmagoría tecnológica: *Play* de Samuel Beckett y *Sonen* de Jon Fosse.

En la puesta de Marleau (que contaba con el asesoramiento de Stephanie Jasmin, codirectora de la compañía), los ciegos de Maeterlinck eran doce rostros que surgían de repente, en la oscuridad. Rostros de hombres y mujeres, evocados por la actuación de Céline Bonnier y Paul Savoie. En esta reescritura escénica de la obra, no obstante, no hubo actores en vivo: el espectador observaba durante 45 minutos sólo los rostros iluminados e inmóviles de los 12 personajes, sabiendo que estaba frente a ellos merced a una estrategia tecnológica de representación. El recurso se tornaba especialmente evidente en las funciones realizadas en Buenos Aires en el marco del V Festival Internacional de dicha ciudad pues, como el texto estaba doblado al castellano, el movimiento de la boca de cada ciego no acompañaba sus parlamentos. Según contó Jasmin en la conferencia de prensa, "los actores fueron filmados uno a uno, utilizando procedimientos experimentales, pero siempre al servicio del texto."

Esta modalidad se inscribe en lo que Marleau denomina como "poética de la representación del fantasma". En diálogo con Hilda Cabrera, Jasmin recordaba que

en los '80, Marleau se había interesado por el dadaísmo y el surrealismo, sobre lo sensorial en el teatro. Luego pasó a interesarse en los modos de representar la muerte, al personaje y su fantasma en escena. Siempre se fascinó con el teatro como un universo diferente de la vida. Todas sus búsquedas formales surgen de esa necesidad. El nombre de "fantasmagoría" alude a una especie de linterna mágica que en el siglo XIX creaban realidades diferentes (Cabrera, 2005).

La ausencia del cuerpo de los actores tiene una doble inflexión: a la vez que desterritorializa al teatro ubicándolo en el terreno de las artes escénicas (no en vano Marleau lo concibe como una instalación para un museo), manifiesta la búsqueda de Maeterlinck llevada hasta sus últimas consecuencias, ya que el dramaturgo belga afirmaba que

la escena es el lugar en el que mueren las obras maestras, porque la representación de una obra maestra con ayuda de elementos accidentales y humanos es antinómica. Toda obra maestra es un símbolo y el símbolo no soporta nunca la presencia activa del hombre (...) El símbolo del poema es un centro ardiente cuyos rayos divergen en el infinito (...) Pero he aquí que el actor avanza en el medio del símbolo. Inmediatamente se produce, respecto del sujeto pasivo del poema, un extraordinario fenómeno de polarización. Ya no ve la divergencia de los rayos sino la convergencia; el accidente ha destruido el símbolo, y la obra maestra, en su esencia, ha muerto durante el tiempo de esta presencia y de sus huellas (1999: 461).

El teatro sin cuerpo facilita el acceso al símbolo, en el sentido en el que lo entiende la Escuela Simbolista (no por nada Maeterlinck estaba tan interesado en el teatro de marionetas y de títeres). En diálogo con el mexicano Carlos Paul a raíz de la participación de la obra en *Tranversales 2008*. Festival Internacional de Escena Contemporánea, realizado en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Marleau se preguntaba:

¿Cómo representar lo irrepresentable en escena, ya sea un doble o el fantasma, conservando el misterio de la ambigüedad de esas figuras? No hay concepto definido o acercamiento definitivo que responda a esto, sino más bien una búsqueda de solución escénica que se debe, a final de cuentas, resolver concretamente sobre el escenario y según culturas y parámetros textuales cada vez diferentes. En *Los ciegos*, la presencia espectral se da tanto por la materialidad de la máscara tridimensional como por la inmaterialidad de la proyección luminosa de la imagen viva de un rostro sobre esa máscara. Entonces, no podemos hablar propiamente de una imagen virtual que carezca de toda realidad. Es simplemente un acercamiento concreto y poético elaborado con herramientas técnicas de la actualidad, cuyo objetivo consiste en hacer existir en la escena una presencia espectral (Paul, 2008).

Pero el teatro sin cuerpo también es el artífice de la muerte del teatro y el paso a las artes escénicas. En esta zona liminal entre presencia y ausencia, no es sólo la neotecnología la que pone en juego el concepto de lo teatral. Se torna evidente también que diferentes concepciones de teatro, anteriores al siglo XXI, imaginaban ya posibilidades que el desarrollo tecnológico contemporáneo hizo viables.

Bibliografía

- Abuín González, A. (2016) "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos", *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, Universidad de Santiago de Compostela.
- Baudrillard, J. (1978) *Cultura y Simulacro*. Trad: Pedro Rovira. Barcelona: Editora Kairós.
- Cabrera, H. (2005) "Una reflexión sobre la fragilidad humana" en diario *Página12*, sección Espectáculos, 12 de septiembre de 2005.
- Corgano, O. (2004) "El cuerpo invisible. Teatro y tecnologías de la imagen". *Árbor* 699-700, 595-610
- De Marinis, M. (1988). *El nuevo teatro 1940-1970*. Barcelona: Paidós.
- Diéguez Caballero, I. (2007) *Escenarios Liminales. Teatralidad, performances y política*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, J. (2016). *Teatro- matriz, Teatro liminal. Estudios de Filosofía del Teatro y Poética Comparada*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, J. (2017). "Vanguardia / post-vanguardia en la historia del teatro: relación por campos procedimentales y modos de lectura" en *Revista Artescena*, No3, pp. 1-12. Valparaíso: Universidad de Pláya Ancha.
- Eco, U. (1988) "El grupo 63, el experimentalismo y la vanguardia", en id., *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen.
- Friera, S. (2017). "El teatro es un espejo oscuro en donde venimos a mirarnos" en el diario *Página 12*, sección Cultura y espectáculos, 13 de marzo de 2017.
- Etchells, T. (1999). *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*. Londres: Routledge.
- Jenkins, H. (2009) *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.
- Jensen Petersen, A. (2007) *Theatre in a Media Culture: Production, Performance and Perception since 1970*. Jefferson, North Carolina; London: MacFarland & Company, 2007.
- Krauss, R. (1979) "La escultura en el campo expandido", en *Revista October* N° 8 (1979), New York-USA.
- Levy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós
- Lima Muniz, M. y Dubatti J. (2018) "Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina)" en *Rev. Bras. Estud. Presença*, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 366-389, abr./jun. 2018.
- Maeterlinck, M. (1999) *Oeuvres*, edición de P. Gorceix, t. I. Bruselas: Complexe.
- Martino, L.M.A. (2014) *Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes e redes*. Petrópolis: Vozes.
- Murray, J. H. (2003) *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP.
- Narváez Díaz, A. "Relaciones cuerpo tecnología en la escena teatral" en *Revista Colombiana de las Artes Escénicas* Vol. 3 enero - diciembre de 2009. pp. 103 – 113
- Pavis, P. (2008) *El análisis de los espectáculos*. Barcelona: Paidós.
- Paul, C. (2008) "Las nuevas tecnologías sólo deben servir para crear un sueño escénico" en *La Jornada*, 6 de agosto de 2018.
- Sánchez, J. A. (ed.) (1999) *La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias*. Madrid: Akal.

Sassone, R. (2005) "Inscripción de la escena teatral en el contexto de la escena "neotecnológica"" en *ADE teatro: Revista de la Asociación de Directores de Escena de España*, N° 106, págs. 49-59.

Sarti, G. (2013) *Autómata. El mito de la vida artificial en la literatura y el cine*. Buenos Aires: Biblios.

Scholnicov, E. (2017) "El teatro frente a la imagen audiovisual: convivio, tecnovivio e intermedialidad" en Dubatti, J. (coord.) *Poéticas de liminalidad en el teatro*. Lima : Escuela Nacional Superior de Arte Dramático

Warr, T. (2006) *El cuerpo del artista*. Nueva York: Phaidon Press Limited