

CUERPO POETICO DE LA TELEPERFORMANCE, EL CASO DE ODISEO.COM

Paoletta, Anabel Edith / Docente-Facultad de Arte UNICEN - apaoletta@arte.unicen.edu.ar

Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: Imagen tecnológica- teleperformance-cuerpo poético*

> **Resumen**

Durante la última década del siglo XX las nuevas tecnologías de la imagen han sido capaces de modificar la escena teatral incorporando la proyección de imágenes virtuales que reflejan escenas del mundo exterior, copias seriadas de sus protagonistas, realidades aumentadas, mundos fractales que irrumpen la continuidad del espacio ficcional, hasta provocar una metamorfosis en la estructura de la obra teatral que complejizo todo el sistema y mantuvo la acción dramática en una crisis constante. Dicha inclusión de los soportes electrónicos en el espacio escénico permite la expansión de la teatralidad y deja ver las transformaciones culturales que percibimos como hibridez.

> **Presentación**

En el presente trabajo de investigación se hará hincapié en la figura del actor como creador y protagonista de su acción en el escenario, que interactúa y reacciona con los estímulos del medio escénico generando un aspecto fundamental del mensaje a transmitir; donde la nueva realidad mediada tecnológicamente y denominada virtual está compuesta por la transducción de los elementos codificados que componen el mundo actual. En este nuevo universo el cuerpo del actor se ve interpelado, modificado cualitativamente, ya que dialoga con los distintos estímulos tecnológicos que hacen de la puesta en escena un organismo heterogéneo, rizomático y en constante transformación, similar al proceso molecular dentro del cual la representación tradicional ya no tiene cabida (Tosticarelli; 2008: 414) Atendiendo a estas características de la escena tecnologizada en el caso de la teleperformance Odiseo.com de Marco Antonio de la Parra, se estudiarán que tipo de rasgos del cuerpo poético se mantienen y cuáles no, en sus diferentes materializaciones escénicas, es decir en la presencia del cuerpo del actor en la escena teatral, como en la presencia del cuerpo del actor en la imagen virtual materializada a tiempo real por la proyección en una pantalla.

> **El relato de los sucesos**

El arte de la telepresencia comenzó a desarrollarse en la década de 1990, considerado como el sucesor del arte de la telemática, el cual fue fuertemente influenciado por dos artistas en particular: Eduardo Kac de Brasil y Ken Goldberg de California, ambos tienen menos que ver con los entornos inmersivos y más con aspectos de las telecomunicaciones: es decir, la teleacción utilizando operadores y robots (Grau; 2003: 271) Para citar otra experiencia, mencionamos a Paul Sermon, nacido en 1966, es un artista británico de la escuela de Roy Ascott, cuyo trabajo integra aspectos de inmersión en el marco de telemática arte.

Él llegó a ser bien conocido por sus instalaciones telemáticas a principios de la década de 1990. Utiliza la videoconferencia para vincular a las personas en diferentes lugares, lo que permite la comunicación gestual y auditiva en encuentros virtuales que generan sensación de intimidad. En *Dreaming Telemática* (1992) una instalación telemática de transmisión en vivo que fue presentada en la Exposición Koti en Kajaani, Finlandia, exhibió por primera vez imágenes de una pareja en estrecha proximidad sobre una cama, aunque ambos estaban a muchos kilómetros de distancia. La calidad de la proyección nítida permite apreciar a la persona, que reacciona casi a tiempo real a los movimientos del otro en la cama, es tan sugerente el contacto con la imagen del cuerpo proyectado que se percibe como un acto íntimo. (2003: 275)

En los casos mencionados puede observarse como una de las características comunes el concepto de desterritorialización del ser, ya que su accionar repercute en otro espacio al mismo tiempo generando reacciones del teleperformer y efectos sensoriales en la percepción del observador. La noción de desterritorialización supone el abandono de referencia encadenada a una idea de espacio cartesiano, de mediciones y posiciones dentro de una concepción geográfica del universo habitable, desde el entorno hasta el mismo cuerpo. Por lo cual el performer de la telepresencia trasgrede la limitación territorial de su cuerpo, no porque pueda prescindir de él, sino porque sus acciones modifican al instante otro entorno. Y en este sentido se afirma que la acción poética del performer de la telepresencia necesariamente se expande, éste tipo de teatralidad no puede estar contenida en el espacio arquitectónico teatral, sino que responde al espacio escénico expandido a través de las conexiones en red, y contenido a la vez entre los puntos geográficos que han sido interconectados y desde dónde se produce el diálogo escénico en pos de construir una situación dramática compartida por todos los performers y las distintas audiencias que ocupan diferentes espacios físicos y actuales.

Según Oliver Grau la Telepresencia comprende tres áreas que son propensas a la proyección de visiones: la vida artificial, que genera automatización en el humano; la fusión de visiones con imágenes virtuales de mundos infinitos, que da realidad a la ilusión; y la transformación del yo en datos digitales, su envío a través del espacio, y la reconfiguración en una forma diferente a la original, es decir que ofrece una vista no-física del ser. Estas nociones convergen en el concepto de la telepresencia por que permiten que el usuario esté presente en tres lugares al mismo tiempo: (...) a) en la ubicación espacio-temporal determinada por la posición del cuerpo del usuario; b) en el espacio imagen virtual simulado por medio de telepercepción; y c) en el lugar en el que el avatar está situado por medio de teleacción (2003: 285)

El caso de la teleacción requiere de parte del performer un estado mental disociado ya que vivencia la doble experiencia de manipular su cuerpo actual y su avatar al mismo tiempo, ésta simultaneidad también puede pensarse en términos de causalidad, es decir focalizar la manera en que la acción física actual repercute y por lo tanto modifica la realidad virtual, pues ha sido considerada una extensión del cuerpo del performer.

La teleperformance, como poética teatral corresponde a un tiempo determinado, dice Dubatti (2014: 33) en este caso corresponde a la contemporaneidad, es decir que sucede debido a las practicas que la difusión y proliferación de las telecomunicaciones procuraron entre los distintos espacios remotos del planeta y con ello la desreferencialización y alienación del ser, como sujeto activo del sistema capitalista. Dicha telecomunicación permite encuadrar a la teleperformance dentro del concepto de Supraterritorialidad, pues excede la territorialidad.

El caso de Odiseo.com

Se seleccionó la puesta en escena de *Odiseo.com* para estudiar de manera práctica el concepto de Teleperformance. Cabe aclarar que es la primera experiencia de teleperformance que se manifiesta íntegramente en la región sur latinoamericana, la misma se estrenó el 12 de Octubre de 2014 y surgió como un proyecto de coproducción entre el CELCIT (Argentina) y Experiência Subterrânea (Brasil), con el apoyo de Iberescena. Es entonces que, desde dichas Instituciones que se solicita la participación de De Marco Antonio de la Parra como dramaturgo, la actuación de Amalia Kassai desde Santiago de Chile, de Juan Lepore desde Buenos Aires, y Milena Moraes desde Florianópolis. La asistencia de Mercedes Kreser, y la dirección de André Carreira

Odiseo.com trata sobre la vida de Ulises, un ejecutivo que viaja constantemente porque trabaja para una empresa internacional, quien mantiene una relación marital con Laura, que lo espera en Chile y una relación extra matrimonial con Elisa, que vive en Florianópolis y también lo espera. Ambas se comunican con él casi

todo el tiempo gracias a la posibilidad científica de conectar la realidad en una red telemática a través de los programas como Skype, Whatsapp, Twitter y Facebook

La performance tiene la particularidad de ser presentada al mismo tiempo en tres puntos geográficos distintos, es decir que sincronizan los distintos usos horarios de cada País para poder conectarse vía internet a tiempo real. De los espacios propuestos solo dos tienen público, en Chile, aunque eventualmente por razones personales de Amalia Kassai en Alemania, el espacio es el interior de un departamento sin público, en Florianópolis el espacio es la casa de la actriz con audiencia y en Buenos Aires es un espacio teatral no convencional acondicionado para que los espectadores estén presentes.

Odiseo.com se enmarca dentro de la conceptualización del tecnovivio interactivo que propuso Jorge Dubatti, distinguiendo al Tecnovivio según la relación del hombre con la máquina en: Tecnovivio interactivo, la relación entre un hombre-máquina-otro hombre y Tecnovivio monoactivo, la relación entre un hombre-máquina (Dubatti; 2014:125) Ya que la presencia virtual de Elisa y Laura corresponde a la representación de un avatar, que supone una separación física real, y la imagen que es captada por la cámara web visible se proyecta en la pantalla de la Tablet y del televisor, que componen la escenografía del espacio teatral o escénico y a través de los cuales Ulises trabaja con la virtualidad del otro personaje y viceversa

En éste caso se visionó la versión de Buenos Aires en el subsuelo del espacio CELCIT, ubicado en la calle Moreno 431 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Allí el espacio del sótano estaba ambientado como una habitación de hotel, los espectadores estaban distribuidos en una fila de sillas dispuestas en tres laterales del espacio rectangular, por lo cual se podía observar la escena y al mismo tiempo la expresión de los otros espectadores, en el caso de que quedaran enfrentados. Los elementos que se encontraban en la escena correspondían al mobiliario de un hotel: un sommier de dos plazas con ropa de cama blanca, una mesa ratona negra, una silla, un frigo bar, un televisor de cincuenta pulgadas colgado de la pared sobre el lado en el que no hay espectadores, una valija y una Tablet. Cuando la función comienza el público está ubicado en sus lugares y el protagonista "Ulises" está tirado en la cama, totalmente desnudo, cubierto en parte con la sabana y una almohada, el resto del elenco, es decir tanto a la actriz que protagoniza a Elisa como a la que encarna a Laura, se las percibe a través de su imagen virtual en conexión por Skype y en distintas pantallas, tales como el televisor y la Tablet de Ulises, tal como lo afirma el protagonista Juan Lepore a Telam (9/3/2015):

Cumplimos el sueño -continuó- de trabajar con gente que está lejos, por ejemplo la actriz chilena (Amalia Kassai) ahora está en Berlín, mientras que a la brasileña Milena Moraes no la conozco personalmente e igual contamos la historia de los tres personajes quienes se van relacionando en diferentes momentos, yo trabajo desde un espacio teatral, pero los otros dos son departamentos, con baño, cocina y las cosas de una casa.

El trabajo experimental que supone interactuar con actrices que no están presentes constituye un desafío importante porque la imagen digital, en términos benjaminianos carece de aura y en ese sentido un componente importante de la percepción no recibe estímulo actual para reaccionar. Puede decirse que el performer presente de manera actual en la escena teatral está solo con toda su ontología y que recibe en todo caso una respuesta y /o estímulo de carácter virtual, el cual será percibido por los sentidos visual y auditivo y le bastará para reaccionar conforme a lo que le pasa de manera individual, ya que existen distintos signos que hacen a la relación de diálogo por haber sido captados o sintetizados en el proceso de reconfiguración tecnológica.

El mecanismo que le posibilita al performer interactuar con otro performer virtual está garantizado por el flujo constante de información, pues ellas proveen las funciones electrónicas a través de diversos dispositivos que nos interconecta transformando la relación entre conciencia y mundo material. La mente opera de forma asociativa y el cuerpo sigue un patrón lineal. El artista concretiza esa relación de ambigüedad al considerar la virtualidad como un campo en sí mismo, donde la realidad conectada en red y la virtual telemática se entrelazan generando una conectividad universal no lineal

La estructura no lineal le otorga a los personajes Ulises, Laura y Elisa la capacidad de estar presentes en distintos espacios, de distintas maneras, y/o simultáneamente, en este caso en Buenos Aires a las 21hs, en Florianópolis a las 21hs y en Alemania a las 01hs. Estar telepresentes permite llevar la imagen del cuerpo de Laura, de Elisa y de Ulises a otro entorno, sin necesidad de estar físicamente presente en un lugar para afectar la percepción del performer que está en ese mismo lugar, pues la presencia virtual del cuerpo en el otro lugar es captada gracias a la percepción que se manifiesta a través de la memoria, por ejemplo en el momento en que Elisa se masturba lo hace porque sabe que Ulises la está viendo, si bien fue Elisa quien pidió a Ulises que

le muestre sus genitales y que se los toque de manera erótica, ella reacciona masturbándose a sabiendas que él puede verla porque existe entre ellos una videollamada, es ella quien le habla y él responde y por lo tanto sabe lo que está sucediendo, Elisa se ubica frente a la cámara de su computadora para que pueda ser vista, hasta elige que parte y como mostrar, y finalmente porque en el dispositivo que utiliza Ulises todos los espectadores podemos ver, junto con él, la escena que está sucediendo en otro espacio, en este caso Florianópolis.

Considerando además que uno de los espacios es generado por la tecnología que constituye la “realidad virtual” y el otro es llamado “realidad actual”, en el que habita el cuerpo del performer, es cuando ocurre la experiencia subjetiva de experimentar un espacio envolvente donde se desdibujan los límites entre lo externo e interno. Pues la obra ocurre dentro de la mente, ella se expande con las imágenes periféricas que irrumpen la escena actual e interaccionan en los tres espacios geográficos distantes.

La cuestión particular que se refiere al plano mental del performer, distinto al adoptado para el desarrollo del teatro tradicional, invita a reflexionar sobre la propuesta de Olhagaray cuando establece una analogía con el modo de comportamiento que supone la banda de Moebius, como ya se adelantó sólo tiene un extremo y un lado, es una superficie no orientable de dos dimensiones y con borde que simboliza la naturaleza cíclica de muchos procesos, el eterno retorno, el infinito; Esta banda posee dos curvas en su extensión conectadas por el cuerpo plano de la cinta, se propone entonces pensar el accionar del performer como el recorrido de la cinta donde cada curva corresponde a una de las realidades: actual y virtual.

En Odiseo.com los tres performers accionan desde la lógica de Moebius, pues todos tienen en consideración la repercusión de su acción actual en la telepresencia de su avatar, lo cual los lleva a modificar su conducta desde el momento en que se desarrolla la creación de las teleescenas. Así es que el performer que trabaja de manera consciente con el uso de la telepresencia, necesita adaptar las técnicas y métodos que ha utilizado para la creación de escenas de teatro posmoderno y posdramático, pues se suma a ellas la expansión de la situación dramática: En términos de desterritorialización del cuerpo, interpretando a Coen (1986) en el sentido de percibir la posibilidad de transgredir las fronteras del propio cuerpo presente y habitar un espacio distinto, donde un objeto con cualidades y características diferentes se manifiesta según la voluntad que el performer/espectador muestra a través de su movimiento corporal ubicado en un punto geográfico distante, se establece así una relación de dependencia entre los cuerpos ocupados en ambos espacios que suponen una interconexión que desdibuja las fronteras de cada uno. Y en términos de una visión fragmentada de dicha realidad distante. Ya que siguiendo los presupuestos de Theodor Adorno (1970) la realidad percibida es inaprensible por su compleja multiplicidad. Independientemente del recuso que se emplee en el intento de captar su totalidad, la fragmenta y fracasa, porque solo captura un momento sesgado por una visión. Es entonces cuando se dice que

lo que se percibe una síntesis virtual que simula parte de la realidad actual.

Se trabaja profundizando en esta idea para establecer una relación de extensión entre el propio cuerpo y el objeto manipulado, que lo representa e identifica en la realidad virtual y que se había denominado “Avatar”. Ésta relación que ejerce la figura del performer cuando al manipular a su avatar, le requiere una conciencia diferida sobre la movilidad de su corporeidad por variadas razones: Una de ellas es que el avatar no posee una apariencia de tamaño estandarizada, puede ser preestablecida por los técnicos y el director de escena, incluso por el mismo actor, pero es factible su mutabilidad extrema, ya que no se rige por las mismas leyes que la imagen del cuerpo actual. Sin embargo el performer es consciente de su corporeidad de una manera diferente, pues su atención está puesta en la acción diferida que provoca, vale decir que percibe su cuerpo actual y al moverlo tiene además conciencia de habita el espacio virtual, aun sin percibirlo desde el órgano de la piel. Por lo tanto puede decirse que el performer permanece conscientemente en ambos espacios de manera simultánea.

Por otra parte, desde la dirección de Odiseo.com, que estuvo a cargo de André Carreira, implicó para el performer Juan Lepore:

(...) una dirección de fotografía capaz de cambiar según donde ubicamos el ipad, entre las marcaciones del director podés escuchar: 'quiero que en este momento te acerques tanto al aparato que sólo podamos ver tu boca o tu ojo', son las decisiones del director, el público sólo ve un recorte que los actores vamos haciendo, detalló Lepore, formado por el fallecido teatrista Juan Carlos Gené y Carlos Ianni, hoy al frente del Celcit. (Telam. 9/3/2015. “Odiseo.com” incorpora la tecnología al teatro. Buenos Aires)

Más allá de estar condicionado por las marcaciones del director, al estilo coreográfico o dirección de fotografía atendiendo a la postura y el espacio preciso que se requiere ocupar en un momento preciso de la performance, Juan Lepore manifestó que continúa utilizando las técnicas de actuación teatral que ha incorporado en su experiencia artística, el condicionamiento que genera la marcación del Director de escena no modifica la utilización de sus técnicas de actuación teatral, sino que genera en primera instancia un lapsus en el desarrollo de la acción, para luego incorporar la secuencia física hasta lograr organicidad. En este sentido puede decirse que se utiliza una yuxtaposición de procedimientos que provienen de las distintas técnicas de actuación; una de ellas es el método de las acciones físicas de Stanislavski y el método del actor santo explorado por Grotowski, que se intercalan con la actuación performativa, es decir con la acción del performer de generar acontecimiento poético (Dubatti; 2014: 187)

A modo de ejemplo se dice que en un primer momento los espectadores de la teleperformance que se encuentran en Buenos Aires pueden ver a Ulises que se levanta de la cama, completamente desnudo, observa su tablet y llama via skype a Elisa con quien mantiene una relación sexual de carácter virtual. El hecho se produce de manera verbal en principio hasta que ambos solicitan ver a través de la pantalla los genitales del otro y la manera en que se tocan para producir excitación. A éste destape podríamos llamarlo también escena osada, o en términos Grotowskianos y considerando la actitud y predisposición del actor se retoma el concepto de Intención en la acción cuando el Ulises acciona en la escena, de manera espontánea y verdadera, que en palabras de Grotowski, se diría que el actor se ha despojado de las máscaras sociales y se sacrifica al mostrar lo más íntimo de su ser. Cito Lo importante es utilizar el papel como trampolín, como un instrumento mediante el cual estudiar lo que está escondido detrás de nuestra máscara cotidiana a fin de sacrificarlo, de exponerlo (Grotowski-Barba; 1970: 31)

Para la creación de Odiseo.com la metodología sobre el trabajo específico con el actor consistió en emplear desde el comienzo los ejercicios tales como la generación de una secuencia de acciones físicas delimitada en el piso de la escena, la búsqueda de acciones en el entorno particular como lo es la habitación de hotel y la generación de un estado emocional acorde con la situación dramática; Así mismo se evidenció la reacción espontánea del performer ante cualquier estímulo exterior.

En este sentido se presume que la secuencia fue generada a partir de la idea de la partitura de las acciones físicas que propuso Stanislavski, ya que la misma puede mantenerse en cada presentación de la teleperformance y que garantiza tanto la coordinación entre la posición de los actores, como la proyección de su imagen en la pantalla generando una suerte de coreografía entre el elenco, y garantizando la coordinación temporal necesaria para que el hecho dramático suceda, es decir para que pueda existir la telecomunicación y con ello un acción-reacción de parte de los performers

Como se adelantó, los tres actores que se desarrollaron en Odiseo.com, poseen una formación actoral tradicional. Actualmente, inmersos en un universo diferente que condiciona permanentemente el contexto y modifica su percepción, ellos y el medio tecnológico interactúan en una relación dialógica, que requiere nuevas maneras de reacción que le permitan abordar el trabajo performativo

Sin embargo y como ha sido explicitado, desde la perspectiva del actor que encarna el personaje e interactúa en escena con una imagen virtual no se ha establecido una metodología específica, pues las condiciones concretas también se han transformado considerando que la experiencia que tiene el actor del propio cuerpo es virtual o simbólicamente mediada, ya que el cuerpo actual habitado no es el cuerpo de la plena experiencia de uno mismo, sino un resto informe que se vincula con la imagen especular del cuerpo del actor proyectada en otro punto del espacio. Es decir que Juan Lepore experimenta la sensación de dominar su cuerpo actual a la vez que tiene en consideración los momentos en que aparece su imagen, o un fragmento de la misma, en el espacio virtual que se materializa a miles de kilómetros de distancia.

› **A modo de cierre**

Al poner en consideración la definición que Dubatti expresa sobre la poiesis, entiéndase la existencia del cuerpo poético en el caso del performer Lepore para la puesta en escena de Buenos Aires, la acción dramática de Milena Moraes en Florianópolis ya que se encuentran físicamente presentes y comparten el espacio geográfico con la audiencia que los especta provocando el convivio. Mientras que la manifestación espectral del avatar de cada performer es conceptualizado por Dubatti como un ente poético que establece un vínculo

metafórico con el mundo (2014: 27) pero que no genera ficción, ya que carece de autonomía, es una extensión del cuerpo poético del performer actual, quien si cumple la función ontológica.

Parafraseando a Žižek, la imagen del actor proyectada, en este caso la imagen de Juan Lepore que interpreta a Ulises, es considerada un nuevo sujeto que pasa de habitar lugares a habitar una multiplicidad de redes superpuestas que hacen al espacio virtual, es decir que en éste caso la imagen de Ulises es percibida en vivo desde Florianópolis y desde Alemania. Este nuevo sujeto virtual, la imagen de Ulises, es visto como la prolongación del cuerpo de Lepore en la realidad virtual.

En una teleperformance, el performer tiene plena conciencia en los diferentes niveles ontológicos hasta el momento mencionados: el cuerpo natural-social en el relato de la presencia, el cuerpo afectado en el relato del trabajo, el cuerpo poético en el relato de la poesía (2014:188) y el cuerpo duplicado en el relato de la telepresencia.

Bibliografía

Tosticarelli, Marina (2008) Sobre la participación audiovisual en la escena contemporánea. Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre. 2008: Núm: 33-34

Oliver Grau (2003) Virtual Art: from illusion to immersion. England. The MIT Press.

Dubatti, Jorge (2014) Filosofía del teatro III. Buenos Aires. Atuel.

Coen, Clive (1986) Las funciones del cerebro. Barcelona. Ariel.

Grotowski-Barba (1970) Hacia un teatro pobre. Argentina. Siglo veintiuno editores.

Adorno, Theodor (1970) Teoría estética. Frankfurt. Suhrkamp Verlag

Telam. (9/3/2015) "Odiseo.com" incorpora la tecnología al teatro. Buenos Aires