

Tan Cerca: un nuevo concepto de sala teatral para un nuevo concepto de teatro que incorpora nuevas tecnologías de comunicación



Carolina Defossé

carodefosse@yahoo.com

Maestría en Teatro y Artes Performáticas
Departamento de Artes Dramáticas
Universidad Nacional de las Artes (UNA).
Argentina.

Tan Cerca: un nuevo concepto de sala teatral para un nuevo concepto de teatro que incorpora nuevas tecnologías de comunicación**Resumen**

El siguiente ensayo trabaja las posibilidades de existencia de un teatro virtual propuesto a través de la plataforma web "Tan Cerca". En simultáneo, la creación de una obra "Medea Virtual", habilita reflexiones en relación a la puesta en práctica de los conceptos planteados y una investigación sobre el cuerpo en la escena virtual. Se fundamenta así la utilización de estas tecnologías emergentes, haciendo certera la necesidad de una "sala" de teatro virtual para dar lugar a trabajos de estas características.

Tan Cerca: a new conception of theatrical space for a new conception of theatre which includes new communication technologies**Abstract**

The following essay tries to approach the possibilities of existence of a virtual theater through "Tan Cerca": a website that works as a theatre. At the same time the development of a play "Medea Virtual" enables reflections on the implementation of this concepts and research of a body in the virtual scene that supports the use of these new technologies. Therefore the need for a virtual "space" is essential so that works of these characteristics can take place.

Tan cerca: um novo conceito de sala teatral para um novo conceito de teatro que incorpora novas tecnologias de comunicação**Resumo**

O seguinte ensaio trabalha as possibilidades de existência de um teatro virtual proposto através da plataforma site "Tan Cerca". Em simultâneo, a criação de uma obra "Medea Virtual", permite reflexões sobre a implementação dos conceitos e uma pesquisa sobre o corpo na cena virtual. Fundamenta-se assim a utilização destas tecnologias emergentes, assegurando a necessidade de uma "sala" de teatro virtual para dar origem a obras des-sas características.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Introducción

El siguiente ensayo trabajará sobre la página web "Tan Cerca" a fin de hacer un acerca-miento a las posibilidades de existencia de un teatro virtual. Este se planteará como una posible fundamentación a la dialéctica relación entre la continuidad de una disciplina o categoría artística cómo tal a partir de su constante transformación y adaptación al medio social. Se trabajará a partir de ciertos abordajes sobre los límites entre lenguajes o categorías artísticas que implican al cuerpo y sus especificidades como material de trabajo. El desarrollo de la creación de una obra (Medea Virtual, actualmente en proceso) durante la escritura de este ensayo, habilita ciertas reflexiones en relación a la puesta en práctica de los conceptos planteados. Esto funciona a modo de trabajo de campo y aporta elementos a modo de ejemplificación y clarificación de la hipótesis planteada. Muchas veces en lo que refiere al teatro estrictamente, se considera indispensable la simultaneidad, convivencia y presencia de espectador y actor, y es en esta línea que "Tan Cerca" planteará la posibilidad de visualización de obras únicamente en vivo mediante streaming (no videos de registro), a fin de dar validez a la hipótesis de la continuidad de la existencia del teatro en la inclusión del uso de nuevas tecnologías de la comunicación. Los espectadores que accedan a la plataforma compartirán con los actores un mismo tiempo y un espacio virtual, dejando abierta la pregunta acerca de la necesidad de compartir un espacio físico en las artes escénicas. Quedará un archivo de obra que será "para-teatral" y en todo caso revisitado cómo una nueva obra, acercando el concepto de archivo al concepto de obra y corriéndolo a su vez de su asociación al concepto de registro.



// Figura 1

Desarrollo

La creación de "Tan Cerca" surge a partir de la idea de crear y ocupar un espacio dentro del ciberespacio que dé lugar a creaciones de base teatral que indaguen en las posibilidades de un teatro virtual. Es sabido que las disciplinas artísticas son hoy más híbridas que nunca, teniendo en cuenta esto y buscando la especificidad de lo teatral incluyendo y apostando al cruce con esta tecnología, entendiendo que es estéril y obsoleta la discusión acerca de si sigue siendo teatro o no por no compararse el espacio físico (algunas obras incluirán también

la presentación en vivo pero esta estará supeditada a la transmisión vía streaming). Aparece así, desligándonos de esta aparente problemática una discusión que resulta más interesante y que es el desafío de desarticular el dualismo cartesiano sujeto-objeto, desarticulando como consecuencia un dualismo bastante fragmentado pero aún vigente que plantea la incoherencia en amalgamar cuerpo en vivo-teatro y, tecnología-ausencia de cuerpo presente. Este planteo adhiere a las tendencias y propuestas de diversos autores y está en resonancia con las palabras de Del Val: "Haciendo un paralelismo entre la tecnología de la cámara-pantalla y el escena-

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

rio, vemos como se ha perpetuado en ellos una división que extiende y reproduce el dualismo cartesiano sujeto-objeto cómo gran ficción cultural perteneciente a una tradición humanista de control de la realidad. Tenemos pues la tarea de desorientar y descentralizar la percepción de forma productiva." Del Val (2012, P:68)

Siguiendo el razonamiento que plantea Del Val, muchos de los usos que han hecho hasta el momento de obras con transmisiones en vivo o de obras que son íntegramente transmitidas vía streaming, replican estas ideas sin siquiera cuestionar este dualismo o poniendo el foco meramente en las posibilidades de interacción brindadas por un dispositivo de comunicación o incluso para justificar su uso o dar cuenta del tiempo real en el que todo sucede, cuando esto podría estar explícito tal vez por algún otro elemento implicado en la narración, en la ficción e idealmente en la dramaturgia. En busca de una alternativa surge la idea de incluir la teatralidad en distintos aspectos en esta creación. En relación a esto y haciendo un paralelismo con la danza y el movimiento es interesante el artículo de Alejandra Ceriani "Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real" en cuanto a qué implica la interactividad. Si bien en esta propuesta se trabaja desde la actuación, en cuanto al trabajo con y desde la ficción y la construcción de personajes e historias, cabe destacar la importancia de entender la interacción cómo lo plantea la autora: "Cuando el artista en su performance interactúa de algún modo con los espectadores, lo hace desde la significación de sí mismo y de cómo presenta generalmente su identidad frente a algún otro, de esta forma, dependiendo de las particularidades del performer y de su sistemática, velará el significado del sí mismo. El espectador, de hecho, es un elemento más de la obra que potenciara al performer a participar simbólicamente en aspectos de su identificación. Ceriani(2009).



// Figura 2

Sin embargo en cuanto a lo que propone "Tan Cerca" la interacción con el espectador no se daría desde el lugar del vínculo real brindado por la conexión y por el hecho de compartir un espacio virtual, sino que en todo caso este compartir y esta conexión estarán incluidas en la ficción o en la construcción ficcional, sin necesidad de tematizar esta co-presencia virtual. Los espectadores sí son observadores externos, aunque, serán invitados a ser participantes en cuanto opere, en el caso ideal, la identificación en el sentido del teatro clásico (sin que la obra sea necesariamente "clásica"). Cabe entonces exponer otro fragmento del texto antes citado en relación a cómo

el espectador potencia la acción del performer, y aplicarlo en este caso al actor: "Esta acción vivificará una sinestesia sugerente en las prácticas lúdicas cuerpo e interfaz; por ello, "(...) en relación con una pragmática del juego, habría que afirmar que el espacio virtual del juego, recuerda la triple constitución esencial de la experiencia festiva: la presencia, la participación y la simultaneidad. Presencia, en tanto que se niega la representación —la repetición o imitación de lo real—, para afirmar la presencia "real" y vital; participación, en tanto que no hay observadores externos y distantes, sino individuos participantes que son, a la vez, protagonistas; y simultaneidad, en tanto que tiem-

po y espacio adquieren la única dimensión del presente, anulando la sucesión cronológica e instaurando la "lógica de lo instantáneo" (Ceriani, 2009)

En el caso por ejemplo de la obra en proceso "Medea Virtual" y de las condiciones que "Tan cerca" plantea, no se niega la representación en contraposición a la presencia real sino que en todo caso se expone y se representa en tiempo real. Así hay una doble evidencia por un lado del dispositivo "web" y por otro lado del dispositivo de actuación.

Entonces seguiría funcionando esta "lógica de lo instantáneo" tanto como la afirmación de esta presencia "real", sólo que en lugar de o, además de, ser una persona en vivo, un performer accionando o una bailarina moviéndose, es una actriz actuando.

En relación a la actuación bien podría hacerse un paralelismo entre el hecho de no poder analizar ni comparar la actuación en oposición a la verdad así como lo virtual no aparece en oposición a lo real. Como bien plantea Claudia Gianetti en un desarrollo profundo e interesante en relación a la simulación "(...) no puede haber unidad en la comprensión de realidad, sino que vivimos en diversos ámbitos de realidades. Por consiguiente, el problema no consiste en diferenciar entre realidad (hipotética), ilusión, simulación o realidad virtual. Lo que diferencia las diversas realidades que se perciben es cómo el sujeto experimenta e incorpora las vivencias." Gianetti (1997) Igualmente en el teatro no interesaría la "verdad" o "veracidad" sino en todo caso la verosimilitud, la afectación o el modo en que un actor puede ser médium o hacer contacto con determinados temas (obviamente depende mucho del tipo de teatro y de actuación, pero a grandes rasgos esta comparación puede aportar a los fines de defender la idea de un espacio de teatro virtual).

Abuín Gonzáles en un trabajo titulado "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos" plantea la posibilidad

de modificación de la definición misma de teatro a partir de la irrupción de nuevas prácticas escénicas donde ya no es indispensable la co-presencia de actores y espectadores. "Se han olvidado los procesos performativos y relacionales (metaformativos) que se producen tanto en la producción como en la percepción de una obra de "arte visual". En esta línea podemos cuestionar también la noción misma de obra, cómo parte de la tradición positivista y las divisiones entre autor, intérprete y público espectador (...).Paradójicamente muchos dispositivos de la web 2.0 y sus paradigmas participativos de usuario-productor (prosumer) reproducen y multiplican las distancias y marcos de lo espectacular (...) y reproducen la anatomía sensorial del sujeto cartesiano" Abuín González (2008, P:37)

Por su lado, Del Val plantea que lo esencial en ciertos procesos, es elaborar relaciones, inventarlas, y estas relaciones son las que cuentan. Entonces él propone cambiar el término de interacción por el de intra-acción para definir las mediaciones que se

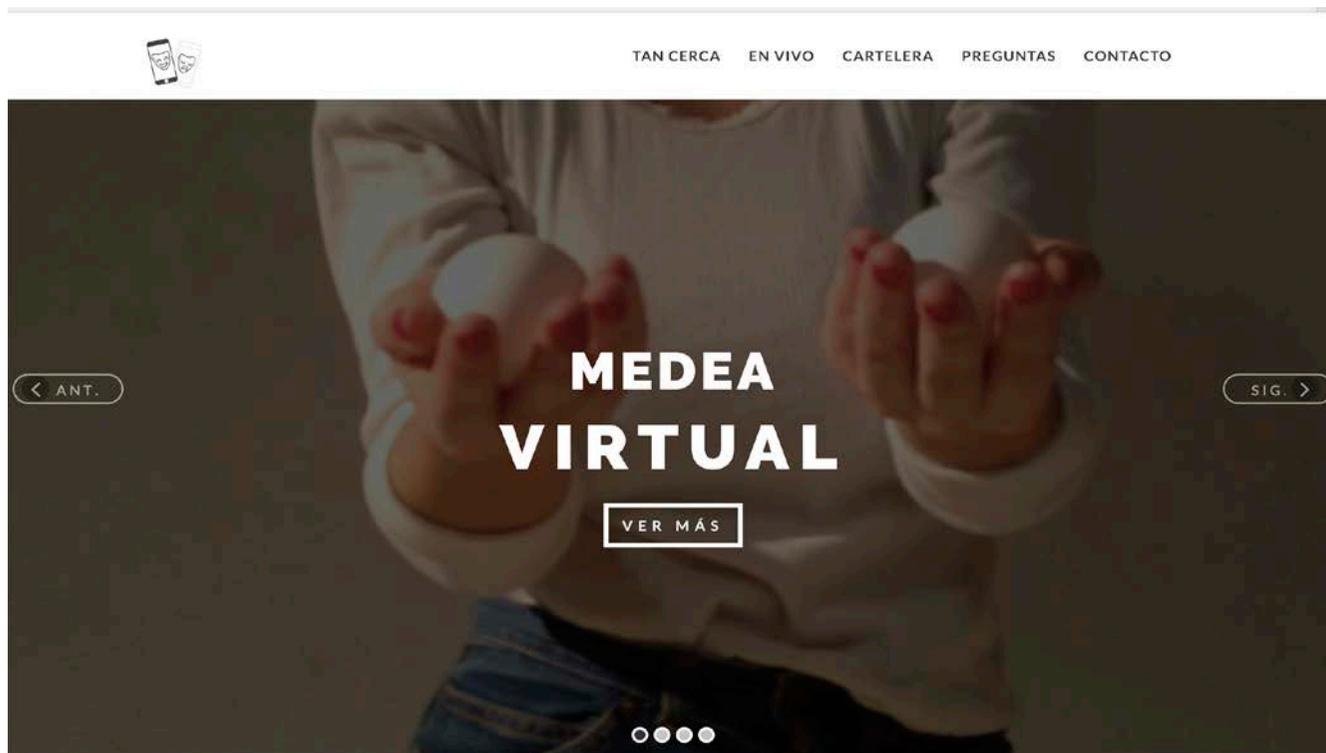
producen en los sistemas relacionales. Entonces como se supone sucedería en la plata-forma "Tan Cerca", se potencia efectivamente la producción de "escenarios híbridos donde los límites entre escena y producción visual desaparecen". Del Val (2012, P:74)

Sin embargo, como se plantea anteriormente esta investigación busca profundizar y trabajar extremando herramientas teatrales específicas en este nuevo modo de "teatralidad" en cruce con tecnologías. Sin negar que las producciones sean obras híbridas fruto de este cruce, está como objetivo no perder de vista los elementos "teatrales" que se puedan explotar.

En relación al uso que el teatro hace de la tecnología es muy interesante el planteo que hace Valeria Cotaimich y la denominación que toma de Vaglio : "En el caso de la escena teatral, podemos observar una diversidad de

experiencias (...) desde la disciplina específicamente teatral en la que se incorpora tecnología como un recurso lumínico o escenográfico más, hasta lo que Fulvio Vaglio [2002] considera como 'teatro tecnológico', en tanto teatro que integra las nuevas tecnologías, acercándolo a lo que hoy conocemos como multimedia Vaglio señala que en principio, nos encontraríamos, todavía con que, en el campo teatral, las más de las veces, los soportes tecnológicos se utilizan tan solo a modo de efectos especiales. Sin embargo, actualmente se están desarrollando diversas formas poéticas en las que la tecnología se vuelve personaje e interactúa con los mismos actores, imponiendo su lógica". Cotaimich (S. /F.).

En el caso específico de la obra "Medea Virtual", sin duda la virtualidad impone su lógica y tanto así que la venganza que busca Medea es una venganza simbólica que parece ser habilitada por la mediación de la tecnología. Si bien Jasón a quien Medea desea vengar está invisibilizado para quien ve la transmisión, está compartiendo el mismo espacio físico con ella, queda sometido a sostener la cámara y seguirla sosteniéndole y garantizándole un espacio. El espectador virtual puede inferir esta información por determinadas acciones sobre él y hacia él, que bien pueden también dejar al espectador en el lugar de Jasón. Es desde la búsqueda de elementos dramaturgicos y narrativos que se busca que aparezca esta interacción. "En las últimas décadas, el desarrollo de nuevas tecnologías, ha llevado a transformaciones en el campo de la estética teatral, que alcanzan, no solo la incorporación material de nuevos soportes (Ej. el sonido e imágenes digitales), sino también en el desarrollo de nuevas tecnologías narrativas. En lo que respecta al arte teatral, en la actualidad, más que en cualquier otro momento de la historia, nos encontramos con una mezcla de estilos, géneros y técnicas sin precedentes, que provoca en el espectador un re- posicionamiento y una nueva forma de percibir y relacionarse con el espacio escénico. Cotaimich (S. /F.).



// Figura 3

El proyecto presentado busca que las obras que se presenten aborden la virtualidad en todas sus acepciones posibles. Siguiendo esta premisa se presenta a una Medea que se venga virtualmente y los espectadores pueden presenciar este descargo o, ser los receptores de esta declaración recibida vía internet. Si, como explica Pierre Levy (1999), la palabra "virtual" procede del latín medieval, que deriva de virtus: fuerza, potencia, y es aquello que existe en potencia y no en acto, entonces esta Medea busca reivindicar la fuerza en la potencia y en un acto simbólico actualiza el sentido de la venganza.

El hecho de utilizar internet para hacer obras de teatro, algo que quizá en un primer momento atentaría contra la esencia misma del teatro, puede volverse una estrategia para retomar contacto con ciertos aspectos del teatro clásico como ser el lugar donde un público contempla una acción que le es presentada en otro sitio Pavis (1998, P:435). En-tonces, quizá valdría retomar ciertos conceptos de Gianetti en relación a las estrategias para lograr un objetivo y la simulación como estrategia. Si la simulación permite que experimentemos una ilusión como si fuese una realidad, entonces debe emplear, para que esto

sea posible, una estrategia. La estrategia significa el dominio y la transmisión de una determinada información para llegar a un determinado objetivo o resultado. A los conceptos de simulación y de ilusión vinculamos, entonces, otros dos conceptos: el de estrategia y el de información. Gianetti (1997).

En el caso de este proyecto, las obras, está claro, no tienen el objetivo de transmitir información como tal, (adhiriendo al concepto de arte como una finalidad sin fin) sino más bien una experiencia. No hay más objetivo que las obras en sí mismas, y en todo caso generar una plataforma que habilite una experiencia estética y simultáneamente la posibilidad de reflexionar acerca de cómo esas experiencias son posibles a partir del cruce de lenguajes y tecnología, buscando siempre el desarticular la gran ficción cultural perteneciente a una tradición humanista de control de la realidad mediante la posibilidad de generar una experiencia presente real y virtual que imponga su lógica.

Conclusión

La propuesta de plataforma teatral web "Tan cerca" es un proyecto que hace un cruce con nuevas tecnologías y propone transmitir obras de teatro creadas específicamente para ser transmitidas por internet insistiendo en mantenerse dentro de un marco teatral. Queda claro el carácter experimental que la misma conlleva y a su vez, y a la luz de los diversos autores revisados y citados en este trabajo, parece inscribirse dentro de una investigación artística y teórica mayor a nivel global.

Gracias al intercambio y el cruce cada vez más frecuente entre artes escénicas y dispositivos tecnológicos y, si nos ubicamos dentro del arte contemporáneo (Danto 1999; 27) tenemos cada vez más acceso



// Figura 4

a los procesos y procedimientos de obra. Hoy las artes escénicas y el arte interactivo se vinculan cada vez más desde los desarrollos programáticos que facilitan el análisis y el censado de espacios, de patrones de movimiento y de gestualidad. Esto invita a la producción escénica y multimedia actual a convertirse en un campo de experimentación más que en una obra cerrada. Por ende, la circunscripción de las prácticas disciplinares se torna infructuosa ante la ampliación del panorama creativo, productivo y receptivo que inauguran las nuevas poéticas tecnológicas. Ceriani (2009). Teniendo en cuenta que en todo caso a una

obra terminada puede ser la exposición de un proceso, "Tan Cerca" propone que el registro de los procesos de la obra conformen un archivo que sea parte de la obra. Se busca así, en diálogo con lo que plantea Tavia Nyong´ (2012) aprovechar el rol de archivo y documentación que la tecnología aporta pero privilegiar lo que construye y crea por sí misma. Es decir la forma en que la tecnología le da forma a la subjetividad, la expresión artística, a la vida diaria, y al cuerpo en sí mismo. (2012, P:3).

Más allá de las denominaciones y categorías en las

que podamos catalogar a "Tan Cerca" y de lo afortunado o no que se aprecie en las producciones como resultado, vemos que al menos en la obra que se trabaja: "Medea Virtual" está constantemente cruzado el uso de este dispositivo con las decisiones dramáticas y narrativas, buscando siempre corromper el dualismo cartesiano sujeto-objeto. Esto se ejerce mediante la múltiple relación entre la actriz, la cámara, los materiales utilizados y los espectadores. Quizá no alcancen el uso de la ficción, la dramaturgia y el "en vivo" de la transmisión para justificar el empeñarse en inscribir la propuesta en un marco teatral, sin embargo, sin dudas esta obstinación parece ser más que fructífera a la hora de construir e invita a recordarnos lo provechoso que pueden ser los límites a la hora de crear, así como la importancia de de-rribarlos cuando lo propuesto supera lo que las categorías existentes pueden contener.

Bibliografía

- AA. VV., (2012) Arte del Cuerpo Digital; Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas, en Alejandra Ceriani (comp.), Buenos Aires, Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.
- AAVV, (2003) Arte, Cuerpo y Tecnología, Ediciones Universidad de Salamanca, España.
- DANTO, Arthur, "Después del fin del arte" Paidós, Barcelona. 1999
- LA FERLA, (2009) Jorge, Teatros virtuales inmersivos interactivos: La Ópera del mundo, en Cine (y) digital, Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora, Ediciones Manantial SRL, Buenos Aires.
- LEVY, Pierre, (1999) ¿Qué es lo virtual? Paidós Ibérica. Barcelona.

¡CUERPO, MÁQUINA, ACCIÓN!

Artículos o ensayos incluidos en Internet

- ACCONCI, Vito (1979), "Pasos de entrada (y salida) del performance" Disponible en <http://artecon-tempo.blogspot.com.ar/2005/10/vito-acconci.html>
- AGAMBEN Giorgio (2011) ¿Qué es un dispositivo?, Sociológica, año 26, número 73, pp. 249-264, Disponible en <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf>
- CERIANI Alejandra, (2009) "Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas: las instalaciones escénicas interactivas en tiempo real" Disponible en http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n4_03.htm
- CERIANI Alejandra, (2009) "El antropocentrismo tecnológico: figura en disolución" Disponible en <http://www.arteuna.com/talleres/lab/CERIANI.pdf>
- COTAIMICH, Valeria, (Sin Fecha) -El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La estética dialógica como desafío estético, poético, político. Generalidades acerca de la integración de nuevas tecnologías en la escena teatral. Facultad de Psicología. Córdoba. Argentina. Disponible en: <http://liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>.
- DEL VAL Jaime, (2009) Cuerpo común y guerra de los afectos. Coreografías globales y cuerpos en serie del Afecto capital, Disponible en <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0909110121A/7222>
- GIANETTI Claudia, (1997) "Metaformance – El Sujeto-Proyecto", Disponible en http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf
- GIANETTI Claudia, (1997) "Estética De La Simulación", Disponible en: http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti_EstSimulacion.pdf
- GONZÁLEZ Abuín Anxo (2008) "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos" Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica. Núm. 17, 2008, Disponible en <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcdn4m1>
- NYONG'O Tavia (2012), "Performance y Tecnología", New York University, Disponible en: <http://scalar.usc.edu/nehvectors/wips/performance-y-tecnologa>
- RODRIGO Alonso: "Elogio de la Low Tech", Disponible en http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php