**COMPONENTES ESCÉNICOS Y HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS
SEMIOLÓGICO DE LOS ESPECTÁCULOS TEATRALES MEDIADOS
POR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS:
APORTES PARA LA FORMACIÓN DE ESPECTADORES**

MAGISTRANDO: WILSON ESCOBAR RAMÍREZ

ASESOR: DOCTOR FELIPE CÉSAR LONDOÑO

UNIVERSIDAD DE CALDAS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN MULTIMEDIA

MANIZALES, 2011

4. HALLAZGOS

Siguiendo los hallazgos analíticos establecidos en la observancia de espectáculos que están mediados por las nuevas tecnologías, el presente capítulo da cuenta de la detección de estas nuevos pliegues de lectura que intervienen para acercarnos a espectáculos (funciones espectaculares en términos de Pavis) de esta naturaleza.

4. 1. La electrónica sonora o el cine como acontecimiento escénico

4.1. 1. El automóvil Gris (2002)

Compañía de Ciertos Habitantes, México D.C.

**Montaje presenciado en el Festival Internacional de Teatro de Manizales.
Septiembre de 2004.**

Sinopsis

“A lado de una pantalla de cine y tomando como punto de partida la célebre tradición japonesa de narración, denominada “benshi”, una actriz japonesa y una actriz mexicana interpretan El Automóvil Gris, un clásico del cine mudo mexicano realizado por Enrique Rosas en 1919.

Mientras corre la proyección, estos narradores hacen comentarios y dan voz y

personalidad distinta a cada uno de los personajes, en un juego de interacción de idiomas, en la fascinante frontera de la interpretación y la mala interpretación del encuentro de dos culturas lejanas y muy distintas.

El filme va también acompañado de un pianista, que valiéndose de partituras del tiempo de cine mudo japonés y mexicano, así como composiciones de su propia inspiración, da la atmósfera dramática a escenas de una banda de ladrones que aterroriza a la sociedad de México en 1915.” (cf. www.teatrodeciertoshabitantes.com)

Teatro de Ciertos Habitantes trabaja con principios simples, que producen amplias consecuencias. Cada montaje se aborda con *riesgos y cuestionamientos* específicos los cuales, una vez resueltos, anuncian la terminación del proyecto y permiten concentrarse en el siguiente. Consideramos el *cambio* como la herramienta primordial para el desarrollo del espíritu artístico. Esta investigación va enfocada a que cada montaje evite al máximo repetir modelos y hallazgos anteriores. Al mismo tiempo, cultiva el *pulimento*, a través de procesos largos de gestación, nutridos de la experiencia acumulada en dirección, producción, equipo creativo e intérpretes. Nos abocamos a que el trabajo escénico recaiga absolutamente en un *artista multidisciplinario*, actor-músico-bailarín, en el uso de sus facultades a toda su capacidad.

La escena mediada por el cine

En esta obra Claudio Valdés, quien oficia como director del grupo “Compañía de Ciertos Habitantes”, invita al patio de butacas a una función de cine silente de una manera muy semejante a la forma como se presenciaba en las salas antes de la irrupción del sonido en 1927. Desde luego, con notables diferencias y retos. En aquellas funciones la película proyectada utilizaba inter-títulos para guiar el sentido colectivo de

la historia, mientras un pianista consolidaba el ritmo de las imágenes con música que intentaba sincronizar las acciones y las atmósferas del filme. En la propuesta del grupo mexicano, la referencia cinematográfica procede de la tradición benshi, que se instauró en Japón de un modo particular durante la época del cine silente. Según esta tradición un narrador se ubica a un lado de la pantalla e interpreta (actúa) el filme, poniendo voces a cada personaje, ofreciendo explicaciones, o realizando comentarios.

Con la llegada del sonido, esta tradición desaparece y con ella, un fenómeno social de gran contenido vanguardista, al reunir en una función espectacular la imagen en movimiento, la música en vivo y la esencia misma del teatro con un intérprete-actor subido a la escena.

Desvelar esta tradición y revivirla en estos tiempos en que las fronteras artísticas tienden a diluirse, suponen un reto que va más allá del escenario y confronta directamente a un público que, en apariencia, debe haber cambiado en más de ocho décadas. Sin embargo, y después de presenciar aquella función en Manizales, al igual que ha pasado por más de 20 países donde se ha representado, *El Automovil gris* pone de manifiesto la actualidad de este género oriental (Benshi) y su plena vigencia como entretenimiento.

En la obra mexicana dos actores ponen voz en vivo a los diálogos y a los sonidos de la historia que se desarrolla ante la mirada del público. Un pianista marca la atmósfera en sus distintos momentos: de suspenso, intimista, de espera, de transición...

El espectador está incómodo desde el comienzo: ¿cuando empezará el teatro? Se preguntan algunos, incluso hasta el final. La respuesta está en el escenario: los actores físicos, no proyectados, no sólo ponen voces, están actuando con su gesticulación, se

inmiscuyen en la pantalla y se mimetizan, por momentos, con los actores de la película proyectada, como en aquella escena de la fan que todas las tardes va a ver la misma película en ‘La Rosa púrpura del Cairo’ de Woody Allen (1985).

El espectador asiste a una representación escénica, a medio camino entre el teatro y el cine. Su percepción está siendo provocada desde los códigos de la re-representación entendida como una construcción visual en abismo como lo pregonaba Federico Fellini, sólo que acá “El automóvil gris” no está hablando del cine dentro del cine, sino del teatro dentro del cine, o el cine dentro del teatro, según como se vea.

Ahora bien, veamos las distintas formas como se manifiestan las nuevas tecnologías en este espectáculo:

Claudio Valdés y su grupo introducen al espectador al universo híbrido de lo intermedial, donde distintos medios dialogan sobre el escenario (la electrónica sonora expresada en la proyección de la imagen, el sonido ejecutado en la escena, el sonido – voces- emitidas por los actores) y donde uno se transpone en el otro de acuerdo con la circunstancia narrativa de cada momento: cuando los actores dan vida a los personajes de la película o la música ejecutada sobre el escenario recrea las atmósferas de la imagen, se está privilegiando el sentido teatral. Cuando la imagen narra por sí misma, sin apoyo de los componentes escénicos, se privilegia el sentido cinematográfico.

La naturaleza intermedial de este espectáculo supone la doble presencia de un espectador (se ha producido una alteración-fragmentación de la unidad del sujeto espectador), pues asiste a una función completa de cine, pero mediada por códigos teatrales:

1. La presencia del actor o los actores que representan las voces y las emociones de

los protagonistas de la película, las modifica en sus tonalidades y las acota en una suerte de cacofonía de acentos casi simultáneos. Claudio Valdés explica este proceso, centrado en una estricta formación y un reto actoral: “En un artístico “tour de force”, estos narradores pintan voces y emociones a más de 50 personajes de la cinta. A diferencia del doblaje de películas, donde los actores hacen personajes individuales y hablan por turnos, en El Automóvil Gris cada artista interpreta varias voces, en una cacofonía con diversos acentos. Para abordar este reto de interpretar numerosos personajes y emociones, el rango vocal del artista requiere ser extenso. Adicionalmente, debe contarse con un refinado sentido del tiempo y una depurada técnica de respiración para poder cambiar rápidamente la voz de un personaje e inmediatamente comenzar a hablar con la voz de otro”.

2. La postura gésica del actor que dramatiza con el maquillaje y con la impostura de la voz.
3. La comunicación directa con el público, a quien provoca generando acercamientos y distanciamientos que rompen con la linealidad de la cinta cinematográfica.

4. 2. Mensajes de textos (MSM) como objeto escénico

4. 2. 1. Musicall

Compañías Illana –L’Om Imprebis

Obra presenciada en el XXX Festival Internacional de Teatro de Manizales, 2008

Sinópsis

El programa de mano de la presentación de este musical se puede leer:

“YLLANA y L’OM-IMPREBÍS se unen de nuevo para crear **MUSICALL**, ¡la primera comedia musical de la historia en la que el público decide lo que va a ocurrir! Cada noche TÚ propone el argumento que hará de cada representación un espectáculo único e irreplicable.

El sistema: original. Manda un SMS (coste estándar) al teléfono que te proponemos y tu tema aparecerá en una pantalla en pleno escenario, junto con todos los demás. El sistema informático elegirá aleatoriamente uno de los temas y los actores y músicos dispondrán de unos segundos para preparar la función. Sin trampa ni cartón, pero con mucho oficio”.

Desde su mismo título su director Santiago Sánchez sugiere un juego de palabras que podría significar “llama la música”.

En efecto. El espectador de Musicall no debe apagar su celular, por el contrario, ese prohibido objeto, reducido al silencio y a la inutilidad en la oscura sala, ha llegado al patio de butacas y ha cobrado una nueva función en la construcción de sentido de la obra: desde él se deben enviar mensajes de texto que aparecen al instante en una pantalla dispuesta en el fondo y centro del escenario, acompañada por una especie de biombo que rompe la desnudez completa del espacio escénico.

La obra ha iniciado. El espectador se sabe parte de ella. Su pensamiento, su completud emocional, entendida como esa “máquina de deseos” de la que habla Deleuze, se ha desdoblado hacia la escena por arte de la imagen electrónica.

En el recordado monólogo “Primer amor” de Samuel Beckett, escenificado por la Sala Beckett de Barcelona (1986), José Sanchís provoca al espectador con una cuerda casi imperceptible que atraviesa de lado a lado el patio de butacas en sus primeras filas. Ya sobre el escenario un cartel anuncia: “Para que actúe tire de la cuerda”. Un espectador avisado percibe la cuerda y toma la decisión de tirar de ella. Al hacerlo suena una campana y con su ruido el personaje se incorpora desde el centro de la escena.

En ambas obras, tanto en “Primer amor” como en “Musicall”, el espectador hace parte de la interfaz interactiva, se sabe un sujeto actuante en la butaca; pero en la obra de Beckett la posibilidad de interactuar –léase dar una orden al actor para que actúe- está reducida a un espectador por cada escena o fragmento del unipersonal. Es una interactividad individual. En tanto, “Musicall”, apoyada en la masificación de los mensajes de texto, pone en cada función un número considerable de espectadores a decidir en forma simultánea sobre lo que verá.

¿Qué sucede entonces en el escenario de Musicall? Los textos están en el espacio escénico (proyectados desde la pantalla) y los actores-músicos eligen al azar, como en una especie de lotería con balotas, uno de ellos para improvisar acciones en clave musical.

El salto de una experiencia escénica a la otra, más que masivo, es cualitativo. El texto elegido permanece proyectado en el escenario mientras sucede la acción dramática. Le recuerda a los actores y al propio público cuál es la línea de acción que deben construir los personajes.

El texto electrónico se ha convertido en un objeto-personaje que preside la escena como una especie de “memoria” superior, vigilante, que va dando cuenta de la dramaturgia allí en construcción.

4. 3. Miradas descentradas y cuerpos escindidos

4. 3. 1. “Un poco de todo al mismo tiempo” y “Feique, em algum lugarem por aqui”. Compañía Verve (Brasil)

Espectáculos presenciados en las ediciones 2003 y 2008 del Festival de Cádiz (España).

Una compañía como Verve, de Brasil, en su permanente experimentación con materiales provenientes de la imagen electro-tecnológica, ha logrado interesantes descentramientos de la mirada. El uso del video en sus obras desde “Plástico” ha ido más allá de la acotación a la escena o para comentar momentos claves de la acción escénica.

En Verve se crea una sobreposición de niveles, porque –como aventura Vaglio- la tecnología funciona, al mismo tiempo, como Macrosistema (determina incluso el grado de existencia de los personajes), como objeto de referencia y como personaje.

En una suerte de teatro *interfácico*, como el que propone esta compañía brasilera en “*Un poco de todo al mismo tiempo*” (2003), un espectáculo para espacios abiertos, los actores bailarines intervienen el espacio del espectador. Están dotados no sólo de una corporeidad escénica, gestualizada para actuar por fuera de él, sino que llevan una cámara digital adosada a su cabeza, desde la cual reflejan el entorno más íntimo de su

accionar. Así, mientras una parte de la coreografía se desarrolla sobre el escenario, otra hace su periplo por entre el público que está de pie, y proyecta en directo el espacio escénico de esa especie de patio de butacas.

El efecto visual es sorprendente: el espectador ha cambiado de lugar, de posición, se le ha alterado su propiocepción del espectáculo; entonces se busca afanosamente en el patio de butacas y, para su sorpresa, su hallazgo se produce en el escenario; se ha producido una inmersión de su cuerpo en la escena por vía virtual; allí oficia de Interactor, construyéndose y reconstituyéndose a sí mismo en su corporeidad y espacialidad. Es una especie de “doppelganger” desdoblado y haciendo parte de ambos lados de la cuarta pared brechtiana.

La “electrónica sonora” propuesta por Pavis para referirse a la puesta en escena configurada a partir de las nuevas tecnologías, supone una mediación que desconecta la realidad mimética tan propia de las puestas teatrales, y gracias a la cual se produce un *descentramiento del sujeto, abriéndolo a una multitud de voces*, proponiendo un ‘otro’ modo de *escuchar y mirar* la escena. De este modo, y siguiendo a Pavis, la *electrónica sonora* instauraría una nueva *kinestésia* (o *cinestesia*) dando lugar a una experiencia de síntesis corporal en el espectador, que se opone a su sistema habitual de referencia, fundado en la alianza del *tiempo*, el *espacio* y el *cuerpo*.

Una electrónica sonora que está claramente expuesta en obras como “*Feique-em algum lugar porén, aqui*” (2005) donde Verve propone la descentración de la mirada, escinde el cuerpo del espectador y lo conduce con su perplejidad de cuerpo convertido en “doppelganger” dentro de la escena, asistiendo simultáneamente a la trasescena, a la multipercepción del espacio.

Es claro que el teatro del siglo XX y especialmente el de estos últimos años ha intentado des-limitar el espacio del espectador, lo ha ubicado a los lados, desde atrás, en círculo, desde abajo (la compañía andaluza Producciones Imperdibles propone en su espectáculo de danza contemporánea “Mirando al cielo” (2003) el ingreso del espectador por debajo del escenario, donde están dispuestas las butacas, de tal manera que la percepción del espectáculo se produce desde abajo mientras la coreografía se edifica para ser observada en una doble faz: en el espacio frontal y el espacio contra-cenital). Pero Verve va más allá: explora los pliegues mismos de la corporeidad simulada, reconfigura el espacio escénico, lo somete a una palingénesis dramática compuesta por la electrónica sonora, los cuerpos físicos de los actores bailarines y los cuerpos escindidos de los espectadores y los transporta con su poética de disrupciones temporales hacia espacios virtuales que transitan de lo físico a lo evocado.

En una escena de “Feique” el actor-bailarín juega con las imágenes proyectadas y decide ingresar a ellas. En un preciso efecto visual, el espectador se transporta durante varios minutos con el personaje electrónico a un escenario bucólico, rural y luego sale de la imagen y recalca en lo que se supone es un espacio urbano, representado físicamente en el escenario.

4. 4. La escena socio-digital o cómo representar lo políticamente incorrecto

Especial interés reviste el acercamiento, desde esta perspectiva de las nuevas tecnologías, a un cierto teatro latinoamericano que por su práctica escénica ha estado vinculado con ideologías propias del compromiso social, un teatro que se ha mirado en

el espejo de su sociedad para retratarla desde sus distintas ópticas, para denunciar realidades de diverso orden, para evidenciar fenómenos colectivos o para comprometerse o impulsar procesos de transformación social.

Si bien sería un exabrupto intentar enmarcar todo el teatro que se hace en esta amplia región del mundo en esta tendencia de realismo social, poética social, de “teatro otro”, “tercer teatro” o “teatro emblemático”, como se le ha denominado en distintas épocas, sí es importante señalar que el sello identitario del teatro latinoamericano ha sido el “compromiso” con su realidad. En una brevísima revisión de lo acontecido en las últimas cinco décadas, se registran movimientos de distinta índole y en distintos países que dan cuenta de esta marca: El nuevo teatro o teatro abierto (en argentina) como respuesta estética e ideológica a las sucesivas dictaduras en el cono sur de américa; el teatro del oprimido (Brasil, Boal), El teatro del exilio (Chile.), El Galpón de Uruguay y Atahualpa del Cioppo, o el muy difundido proceso de creación colectiva en grupos como La Candelaria de Colombia, Malayerba de Ecuador o el Teatro de los Andes, de Bolivia.

4.4.1. “A manteles”. Teatro la Candelaria

Una rabiosa mirada digital al Bicentenario

Función presenciada en el Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá, abril de 2010.

La escena la preside una gran mesa, larga como la que más. Desnuda frente a los espectadores pareciera que este objeto desborda la escena, incluso se diría que está situada de tal manera que crea una perspectiva de profundidad más allá de su presencia física. En la esquina de la mesa está el prestidigitador; de corbata de hélice, cabellos engominados, distante, de frac; se trata de un elegante personaje, del que sabremos después su vocación siniestra de manipulador de fichas, de hacedor de realidades, de performances. Con él ha llegado a la mesa el *garçon*, un mesero siempre feliz, atento y servicial, demasiado posesionado de sí mismo, al punto que no parece un mozo al uso, sino un hábil maestro de ceremonia.

Los invitados (¿comensales?) van llegando; no siempre son deseables, no siempre son oportunos. Situada en el patio de butacas una mujer trajeada con el duelo y la viudez (su géstica y su atuendo así lo delatan) se debate entre el temor de pasar al escenario y hacer parte de los invitados en la larga mesa dispuesta para 11 comensales. Desde la boca del escenario el mesero le insiste por segunda vez y ella acepta, contrariada, hacer parte de aquel ritual. Ya “a manteles” la mujer, cuya géstica refiere desde la iconicidad religiosa a la figura de “La dolorosa”, conserva esa tensión de saberse actriz y espectadora a la vez, o mejor: no actuar, no espectral.

Otra comensal, en otro momento, hace más clara esta duda existencial: “vemos porque somos observados”. Mientras otra actriz aún más próxima al público toma una cámara de video que está anclada de frente al escenario, la gira y enfoca, al azar y en primeros planos, a un sector del público mientras pregunta al espectador por qué estar allí, para qué; pregunta que se devuelve a sí misma: “qué hago aquí”.

Con este interrogante abierto de códigos, provocador de respuestas polisémicas (qué hace el actor-personaje allí arrojado a la escena? Qué hago “Yo” como espectador, allí, despuesto en el patio de butacas? Es “él” el actor o soy “yo” el personaje?) el Grupo La Candelaria se plantea una obra fractal donde se explora de manera personal y colectiva la realidad social e individual de los actores y actrices desde diversos lenguajes: el teatro, el video, la danza y la música en vivo.

Al mejor modo de la “Creación Colectiva”, proceso de producción artística que identifica al grupo bogotano no sólo en su praxis escénica, sino también en una sólida reflexión teórica, cada actor con el apoyo del grupo elaboró “su” fragmento dramático para luego, entre todos, seleccionar el conjunto de fragmentos que serían articulados o ensamblados por su director Santiago García.

Desde esa lógica de la fractalidad y de la fragmentación dramática van surgiendo personajes de muy diversa índole y que, sin embargo, retratan a su manera (jocosa por momentos, irónica, con rabiosa templanza política en su mayoría) la cultura, la tradición, la deformación de un pueblo a lo largo de su historia.

El referente metafórico podría constituirse desde una cena de homenaje o conmemoración si nos atenemos a la precisión que hace García: “A Mantelitos trata de la reunión de un grupo de personas que son invitadas a una cena y en ese encuentro se va gestando una serie de conflictos entre ellos, lo que sirve para mostrar la compleja situación que vive el individuo tratando de encontrar su papel en una sociedad muy complicada y que trata de aplastarlo todo el tiempo”. Pero también “es un llamado a

quienes asisten a una gran cena a que pasen a la mesa. En este caso se trata de una mesa, pero también de una metáfora en la cual el público podrá desde su lugar de privilegio participar en una ceremonia donde faltan los muertos. Una ceremonia que se rompe de manera constante” (García, 2010).

Martínez ha hecho una juiciosa descripción de esos personajes corales, cuyas historias o retazos de historias individuales van construyendo un sentido global de la obra:

“Un obrero, casco y mono, lleva su carretilla, sin palabras, pues no es preciso decir, pero sí contradecir; él está ahí para eso, para decir que no, para vociferar, para demandar y exigir. Va y viene, se agita, se repliega, se achica, se marchita, y, finalmente pasa. Y pasa la prostituta, el transgenerista, el empleadillo público, la militante política, la viuda, la huérfana, la violada, la tenida y la mantenida, el tenido y el mantenido, el hacker (sicario del ciberespacio), con lengua y sin lengua, siempre gritón, obseso, en camino de script kiddy; la cabaretera, la beata cociéndose en sus propios ardores, guisándose a fuego lento en su propia salsa, que pasa sin solución de continuidad del éxtasis religioso al furor uterino (¿acaso no es lo mismo?); los cantores noctívagos, el músico ambulante de muletas y sin muletas, la actriz hastiada del público que quiere ser público, encantadora de enredaderas, la dama sin camelias, el mesero jacarandoso, la intelectual de pacotilla, el matón con su hacha de verdugo, la mujer que mendiga un trago, la dama que escancia el aguardiente y carga un perro de presa y una vieja nostalgia de utopía”.

(Martínez, 2010).

Volvamos a la arquitectura fractal del montaje en palabras de su director Santiago García:

“La fractalidad es una modalidad del teatro contemporáneo que se diferencia del teatro aristotélico en que no se cuenta una historia de comienzo a final, sino que la narración se hace a través de fragmentos, de trazos en los cuales se indaga en profundidad sobre los personajes y las personas. Esta aproximación permite gran libertad a los actores y actrices, pero a la vez obliga a cada uno a que cada momento sea de gran intensidad”. (García, 2010).

Fractalidad que actúa como “correlato del relato que habrá que reconstruirse, en un

proceso incesante de deconstrucción” (Martínez, 2010). Son fragmentos que dicen una parte del todo pero que en sí mismos son el todo, de una realidad mayor que cobija al resto de personajes.

Así, de esta manera, “A manteles” narra micro-historias pero con un carácter inconcluso, donde solo se insinúan acciones, diálogos y gestos, que mueren en el momento mismo en que irrumpen otras acciones, diálogos y gestos en el marco de otro micro-relato. “En geometría fractal, una figura se construye (digamos, se configura) a partir de la figura anterior y al configurarse, modifica la anterior figura que, aparentemente, le sirvió de antecedente configurativo. Es una espiral enloquecida, que se acerca al caos, es decir, el fundamento de todo orden” (Martínez, 2010).

En el corazón de este lenguaje fractal con el que experimenta La Candelaria palpita un diálogo inconcluso, abierto de códigos, entre espectador-actor. Un diálogo mediado por la tecnología digital: ¿Cómo está construida la electrónica sonora en este montaje? ¿Cómo insertar su análisis en el conjunto de signos que la conforman?

En la escena de “A manteles” cohabitan cuatro fuentes de emisión electrónica:

- Una cámara ubicada en la primera fila central del patio de butacas;
- Una cámara de video anclada dentro de un habitáculo oculto para el público,
- Un proyector frontal a la escena ubicado detrás del patio de butacas.
- Un computador portátil que lleva consigo uno de los comensales (personaje cibernauta).

De esta forma, La Candelaria comienza a otorgar distintos sentidos narrativos a estos dispositivos digitales en el desarrollo de la “historia” fractal, así:

La imagen electrónica amplía el objeto.

Al inicio de la representación el comedor físico dispuesto en forma diagonal en el espacio escénico, aún desnudo de acción y, por tanto de actores, es proyectado en la parte ulterior del escenario. La simple proyección, afeada, casi verista o documental, ya carga de acción a este objeto, en tanto genera un sentido de expectación interesada, distinta en todo caso a la primera contemplación desprevenida del público cuando se enfrenta al objeto físico, casi inerte. Un primer actor llega al escenario, proveniente desde el patio de butacas, rodea el comedor y toma asiento en una de las butacas situadas en un extremo. La imagen electrónica se cierra sobre el plano del actor para cargar de sentido su actitud géstica.

Comedor físico y comedor digital confluyen en la escena para obligar al espectador a descentrar su mirada, para guiar su búsqueda de los detalles que recaen bien en los gestos del actor, bien en los objetos dispuestos a lo largo de la mesa. Por la naturaleza de la “amplificación”, la escenografía propuesta no es reemplazada por el accionar de la tecnología digital, a cambio sí es dotada de mayor sentido en la narración que propone la imagen proyectada. Se trata pues de un objeto puesto en escena con una alta dosis de hiper-realidad, “realidad aumentada” o de “realidad estereo” en la que confluyen “la realidad actual de las apariencias inmediatas” y la “realidad virtual de las transparencias mediáticas” (Virilio, 1999: 25 y 133).

Inmediación tecnológica y personaje fractal

Al menos dos escenas de *A manteles* (mejor sería hablar de fragmentos de escena, por la estructura fractal de la propuesta) se plantean la electrónica sonora como ampliación del actor-personaje o como sustitución momentánea del mismo: al inicio de la función una actriz toma la cámara de video y la pone en frente de su rostro para proyectarnos su propia gestualidad desde distintos ángulos y acudiendo al zoom para acercarse y alejarse del foco; en otro fragmento, un actor aparece ante los ojos del espectador no en su fisicalidad corporal, sino proyectado desde una cabina donde, se supone, una cámara registra en directo su accionar.

Para acercarnos a este diálogo tecnología-cuerpo en el terreno de la escena es importante abordar el concepto de “remediación” según el cual un medio (en este caso, una cámara de video) toma el lugar de otro (un foco de luz convencional) para reorganizar sus características y para ampliar o resignificar su espacio cultural (escénico). Implica, así mismo, un homenaje y una rivalidad en cuya doble faz se expresa la imitación o complementación de los recursos del otro. Como lo expresa David Bolter: “Remediation involves both homage and rivalry, for the new medium imitates some features of the older medium, but also makes an implicit or explicit claim to improve the older one”. (Bolter, 2001: 23, en González, 2008: 36).

Abuín González nos advierte de los dos estilos visuales que presentaría este concepto: la **hipermediación**, en la cual el espectador asiste al uso explícito que se hace del medio en la escena (la manipulación de la cámara de video por parte de un personaje en la escena), y la **inmediación** (transparente immediacy) que busca que el espectador no

reconozca la presencia del medio en la escena o que éste se ensamble de tal manera en su narrativa que pronto el espectador olvide su presencia o se adecúe a su poética (entendido en el sentido aristotélico de poiesis como creación). En el primer estilo mediante el cual se expresa la remediación, se produce en el espectador una “opacidad” o “conciencia del medio”, mientras en el segundo estilo se produce una ausencia de mediación, es decir, una capacidad del medio de “borrarse y desaparecer para el espectador” (2008: 36).

La Candelaria nos presenta estos personajes-fragmento (bien convendría llamarlos personajes-fractales en tanto en cuanto no están planteados en la escena con toda la completud emocional o con una biografía en construcción, sino como presencias espectrales que apenas surgen inmediatamente desaparecen sin tejer mayor relación con sus similares); unos personajes que alternan con la electrónica sonora para resignificar la escena y resignificarse a sí mismos como personajes inacabados: así, por ejemplo, el cuerpo y la voz del actor-cibernauta se ven ampliados en la pantalla de fondo, cuando escribe en su computador, ante la imposibilidad de expresarse con su cercenada lengua, todo su odio contra el mundo y lo difunde a través de la red.

La Candelaria nos plantea los dos estilos en el cruce de la escena con la electrónica sonora: la hipermediación, con el uso explícito de la máquina (computador) y la conciencia por parte del espectador de su funcionalidad; y la inmediatez, en la medida en que el espectador asume el juego de la conexión in situ a la red y se asume así mismo como internauta que interactúa en la pantalla de “su” máquina en una especie de chat colectivo.

La corporeidad del actor se ve “ampliada” cuando su voz vocinglera -inaudible, inentendible- se resignifica en cada palabra escrita en la máquina y en su “aparente” y simultánea difusión a través de la red.

En otro cruce fractal, uno de los actores-personaje re-aparece en la escena sin hacerse visible físicamente ante el patio de butacas; su parlamento, su voz se escucha desde uno de los extremos del escenario; luego, una proyección de luz delata su presencia virtual: está justo detrás de una tela a través de la cual se trasluce su imagen y su voz. Desde allí expresa sus pensamientos, insinúa sus orgías, sus perversiones en una especie de monólogo o unipersonal. El espectador lo ve, pero no lo ve. Expía sus pecados a través de este confesionario digital que está expuesto públicamente ante el patio de butacas.

El cuerpo del actor podría leerse desde la *inmediación* pues La Candelaria logra borrar el medio electrónico en la percepción del espectador, que asume como cierta la presencia del actor pese a estar proyectado o traslucido en la pantalla.

Como narrativa de sucesos

Tal vez la escena más significativa del signo social expresado como narrativa de sucesos desde la electrónica sonora sea aquella que cierra “A manteles”. Mientras el grupo de los 11 actores- comensales celebran un acontecimiento (el Bicentenario?) con la bandera de Colombia en un precario equilibrio y el canto esperpéntico (deformado) del himno nacional, una explosión se proyecta en la pantalla de centro de la escena, seguida de un deslizamiento de tierra y fango. El suceso, aparentemente externo a la

acción conmemorativa que llevan a cabo los actores-personaje, deja de serlo toda vez que aquella reunión festiva se ve interrumpida abruptamente con el desarrollo de aquel acontecimiento mediatizado. Entonces todo es caos, drama, dolor, desconcierto, en un país que se ve sorprendido en su fiesta y alegrías cotidianas por la catástrofe y el signo trágico que destruye sus memorias y sus sueños. La electrónica sonora se ha fusionado en la narrativa de la escena y se ha erigido ella misma en narración de sucesos que afectan y complementan los signos del espacio y la temporalidad escénicas.

4. 5. Micropolítica de la violencia y poética electrónica

4. 5. 1. Los santos inocentes. Compañía Mapa Teatro

Función presenciada en la edición 2010 del Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá.

Historia de una fiesta, o de una masacre. Historia de la alegría de un pueblo o de la catarsis colectiva de una población que ha sufrido una y otra vez los embates de la violencia, proveniente en este caso del paramilitarismo.

“Los Santos inocentes” (2010) es una coproducción de Mapa Teatro, el Teatro HAU (Hebbel am Ufer) de Berlín y la Embajada de Suiza en Colombia, con el apoyo del Fondo Cultural Suizo. En esta propuesta el “Laboratorio de Artistas”, como se autodefinen, ubica al espectador en Guapi, una población del pacífico colombiano, y en una fecha muy especial, como lo reseñan en su página electrónica:

“Cada año, el 28 de diciembre, se celebra allí la fiesta de los Santos Inocentes. Me hospedo en el hotel del pueblo cerca al río. Desde hace un tiempo se hospeda allí la policía, en el tercer piso. ¿Qué hace la policía allí? ¿Y por qué se hospeda en el hotel del pueblo? Me pregunto. Es temprano y mientras espero que comience la celebración de los Santos Inocentes me recuesto en la cama y tengo un sueño; estamos en mi fiesta de cumpleaños, también el 28 de diciembre, celebrando y bailando con mis amigos, cuando de repente aparece un hombre que no había invitado pero que me resulta familiar, un rostro conocido. ¿Quién es? ... Es Hebert Veloza alias HH, alias cara de pollo, alias don Hernán, alias ...alias..... Me despierto sobresaltada y bajo a la calle pensando que la fiesta ya había terminado. Me paro en una esquina a grabar con mi cámara de video la fiesta que comienza: Hombres disfrazados con ropa y accesorios de mujer, máscaras grotescas y látigos en las manos, se han tomado las calles y corren por ellas dando latigazos a quienes encuentran a su paso. Hombres, mujeres, niños, en su mayoría afrodescendientes y uno que otro colono venido de otra parte, intentan escapar o evadir los latigazos pero, extrañamente, muchos de ellos se tiran al suelo para recibirlos. Se trata de una fiesta y sin embargo, para quien no lo sabe, bien podría ser una masacre.” (Mapa Teatro, 2010).

Destaca en esta presentación del colectivo, expuesta a modo de sinópsis, el uso de la primera persona. ¿Quién habla allí, quién relata la anécdota? Cotejamos este testimonio con los diálogos iniciales de la función en que una actriz-personaje, con microfono en mano y sentada con cierto desparpajo, narra desde un lugar que aparenta un bar: “Nací el día de los Santos Inocentes, un 28 de diciembre. Hubo un tiempo en que festejar mi cumpleaños me era perfectamente indiferente. Pero el 28 de diciembre de 2009 decidí festejar mi cumpleaños en Guapi, una población de la costa pacífica. El 28 se celebra allí la fiesta de los Santos Inocentes. Por tierra, Guapi es una población aislada, no hay carreteras; hay ríos, selva, mar, el océano pacífico”.

Estamos en frente de una actriz que testimonia en escena un suceso que presencié *in situ*, en cuanto tal asistimos a un documento que pretende revelar una verdad documentada, pero transpuesta a los códigos de la escena; una escena ampliada por la electrónica Sonora.

Esa es justamente la filosofía que inspira el laboratorio de artistas y que se ha hecho

más visible en los últimos años con los denominados “laboratorios del imaginario social”, a través de los cuales generan procesos de experimentación artística, que se desarrollan simultáneamente en el ámbito de lo real y en el ámbito simbólico.

El proceso de investigación de Mapa Teatro gira en torno al hecho antropológico, desde una perspectiva etnográfica, en el sentido de observar casos, fenómenos de carácter social, investigar sobre sus causas y consecuencias y extraer de ellos materiales que luego se expondrán bajo el pretexto de una narrativa ficcional y adquirirán el estatus plástico que demanda la escena. Los trabajos que antecedieron a éste dieron cuenta de fenómenos sociales urbanos (“Testigo de las ruinas” (2008), por ejemplo, dio cuenta a través del cruce del performance y las artes vivas, del proceso de destrucción de la memoria y transformación del barrio Santa Inés y de su emblemática Calle del Cartucho en Bogotá en un parque). Ahora querían hurgar en la Colombia profunda.

Para esta nueva propuesta, tenían la idea de la “fiesta popular” y la forma como ésta se liga, por distintas circunstancias, a la violencia y el dolor.

Fue así como, después de investigar sobre las tradiciones festivas en Colombia llegaron a un jolgorio muy particular: el que sucede el 28 de diciembre de cada año en esta alejada población del pacífico colombiano. En el festival de Guapi, los hombres se visten de mujer, se ponen máscaras horribles y grotescas, y salen a darles latigazos a quienes encuentren por las calles en una conmemoración paradójica de la matanza de los inocentes de Herodes.

Pero no sabían con certeza cómo tratar esa imagen dramática en la que el jolgorio se

torna rápidamente en tragedia y viceversa, donde la fina línea trazada en la historia del conflicto nacional se pasa de la masacre a la celebración.

Para acercarse más a la respuesta, desempolvamos las historias del Bloque Calima, de las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC), y en especial la “versión libre” de su líder, Ever Veloza (alias “H H”) sobre la masacre de Naya, uno de los pueblos costeros en el pacífico.

Estos y otros materiales afluyen a la escena con un carácter ambiguo, un terreno sin fronteras, híbrido, donde Mapa teatro sitúa al espectador ¿Es ficción lo que se está presenciando? ¿Es realidad?, se pregunta el espectador a lo largo de la función. “Nuestro trabajo consistió en tejer esta especie de documento con algo escénico y buscar un lenguaje teatral que no se quedara sólo en lo documental ni en la simple representación” (Abderhalden. En Mapa Teatro, 2010).

El colectivo de artistas sube a escena tanto a actores profesionales como a músicos octogenarios de Guapi, quienes le ponen la musicalidad a la escena con la marimba, conocida como “el piano de la selva”.

Así, partiendo de ese acontecimiento a medio camino entre el carnaval y la catarsis colectiva, Mapa Teatro se concentra en esa verdad popular que afirma que “en toda fiesta está metido el enemigo”, para construir (y reconstruir) una experiencia real que tensa en la escena con la belleza de la ficción. En la función se producen escenas que son interpretadas por el colectivo de actores con la misma fuerza dramática con que

pasan testimonios de la Guerra en Colombia.

Ahora adentrémonos en la forma como concibe Mapa Teatro la función espectacular de “Los santos inocentes” desde la electrónica Sonora:

Descentración de la escena

Pese a la concepción experimental del espacio escénico, habitual en las distintas propuestas del grupo, Mapa Teatro propone una distribución convencional con un escenario frontal al patio de butacas, espaciado por una especie de foso imaginario para dar lugar a la representación.

No obstante, esta aparente disposición convencional se ve alterada por la presencia notoria de equipos de proyección y un computador que son manipulados de cara al público entre el escenario y el patio de butacas que éste habita. En ese juego constante entre la realidad documentada y la ficción espectacularizada, el laboratorio de artistas propone una hipermediación de aquellos recursos como dispositivo para remarcar su naturaleza mediática y su expresión viva dentro de la función. Esa intención se hace evidente en la ficha técnica del montaje, donde destaca entre los participantes de la escena (actores?) la persona que manipula los “circuitos y procesos en vivo”.

En la escenografía, que recrea el ambiente propio de un bar de pueblo o cantina en pleno jolgorio de carnaval, decorado con globos, máscaras que penden en sus paredes y muchas serpentinas, se incrusta un monitor de televisión donde se transmite a lo largo de la función sucesos de una realidad exterior a través de noticieros, principalmente.

Al iniciar la función y en la evolución de la trama, a través de diálogos muy precisos, cantos en vivo, o que proceden de una grabación, y bailes en medio de la fiesta, otro

espacio escénico se alza de forma paralela sobre la boca del escenario. Se trata de una pantalla con dimensiones similares al escenario físico que la soporta.

La escena se ha “ampliado” para alternar los sucesos escénicos en algunos momentos de la trama: en el espacio físico se realizan acciones (la fiesta) que se ven complementadas en el espacio proyectado (los personajes que vemos en físico dentro del bar, los vemos de forma simultánea en las calles del pueblo llevando a cabo otras acciones).

Personajes y tiempo expandidos

En la mejor expresión de la postmodernidad en el arte, Mapa Teatro nos propone una descentración de la espacialidad y la temporalidad de la escena. Tanto la una como la otra se ven descentradas en la medida en que proponen dos ángulos de comprensión de los personajes, así como del tiempo y el espacio que los constriñe.

Así, por ejemplo, la historia de esta rumba-masacre centra su atención narrativa en un hombre negro trajeado con un vestido blanco, de aquellos que suelen utilizarse en la “primera comunión” propia de la tradición cristiana. En una escena el personaje expone de forma cruel ante el público el ritual del látigo, instrumento clave de aquella celebración-catársis social de Guapí, mientras en la proyección que se produce en la parte superior el mismo personaje acomete los latigazos en una calle cualquiera del pueblo. El personaje ha sido “ampliado” y descentrado, al mostrarnos simultáneamente dos acciones del mismo, al “desmaterializar” el cuerpo del actor y “virtualizarlo” en un espacio no real (cf. González, 2008: 45). También el espacio en que el actúa el personaje ha sido descentrado ofreciendo al espectador, por un lado una ficción del

ritual puesto en la escena y, por otro, un “registro documental” del suceso carnavalesco.

El colectivo de artistas propone en una de las últimas escenas de la función, una sobreposición de imágenes al espacio escénico que configura la escena viva. La boca del escenario ha sido demarcada por un fino velo, que cubre la totalidad de la escena viva y a través del cual el espectador asiste al derrumbamiento de la “rumba”. El velo desaparece a la percepción del espectador cuando uno de los proyectores apostados a ras de piso lo transforma en una gran pantalla que se erige previo al escenario vivo, para dar lugar a través de su frágil textura a la imagen testimonial de documentos sobre la violencia en Colombia (masacres, armas, cuerpos mutilados, ejércitos irregulares, etc...). El efecto visual supone dos relatos: el caos en el que se ha transformado la fiesta, con los invitados en extremo estado de embriaguez (apenas sí se sostienen en pie) y la consecuente destrucción de los enseres del lugar. A medida en que los globos multicolores van explotando en la escena viva, las imágenes de violencia se superponen con los ruidos de la metralla y los gritos de horror de las víctimas, permitiendo que este segundo relato se fusione con el primero en clara alusión metafórica a la realidad, como lo advierte la co-directora Heidi Abderhalden: “en muchas de las masacres los paramilitares están ebrios a la hora de matar”. (Kalmanovitz, *El Espectador*, 2010).

Dentro de la escenografía la electrónica sonora se torna objeto en distintos pasajes, como aquel en el cual uno de los personajes manipula una especie de tela, que por su gástica representa el movimiento de un pescador cuando lanza su red al agua. Acompañando ese movimiento, la electrónica proyecta imágenes de peces en proceso de preparación o limpieza. El tiempo se ha descentrado y condensado, el espacio se ha ampliado, se ha desmaterializado, virtualizado y vuelto a materializar en esa corta

acción escénica.

5. CONCLUSIONES

¿Qué significan todos estos intentos? Estamos en frente de lo que algunos han dado en llamar El teatro del futuro? O es sólo moda pasajera.

El teatro está en el centro de las preocupaciones de las artes, ya no sólo de sus propios hacedores. Hasta el cine, con su grandilocuencia tecnológica, se repiensa en sus límites (el cine ha muerto, pregonan algunos teóricos al hilo de la muerte del arte, como lo anuncia Danto) y busca en el teatro resignificarse (Empire de Lynch, o las tentativas de Dogma 95 ya mencionadas). Se vuelve a él para dinamizar y provocar la butaca.

O ¿será que nos enfrentamos a una especie de teatro líquido, parafraseando a Zigmunt Bauman con su pensamiento sobre la modernidad líquida?

Lo cierto es que existe un vacío teórico-conceptual, pese a algunos estudios que ahora despuntan; un vacío debido, quizás, a la actualidad de estas manifestaciones que, seguro, el tiempo abrevará desde la distancia futura.

El centro verdadero de estas tensiones fronterizas, no radicará entonces en un teatro apabullado por la tecnología, sino en la tecnología convertida en un neopersonaje de la escena, haciendo parte de una narrativa, de una dramaturgia, si se quiere, electroescénica.

Este nuevo teatro, o mejor esta nueva expresión del teatro requiere de un nuevo espectador (Nativos Digitales les llama Marc Prensky al referirse a comienzos de este siglo a los nacidos en un mundo ya digital, situados en la década de los años 90).

Este espectador llega a la sala embebido y sorprendido con las recientes tecnologías; recalca en un patio de butacas oscuro, nada fascinante desde su imaginario digital, pleno de luces multiformes. Por mucho que ha intentado dejar su atención zapping propia de su ‘morada tecnológica’, ha llegado con ella al patio de butacas; intenta cambiar de canal pese a la magia del “suceso” escénico que acontece frente a él. Tiene una emotividad ligera, cambiante. Intenta, entonces, “chatear” o jugar con el personaje o los personajes, decirles que está allí para ser él –posiblemente- su avatar, como si se tratara del videojuego que ha debido dejar en casa. Quiere estar en el escenario aunque se le antoje extraño aquel hábitat de rituales anacrónicos.

Es que el ritmo de aquel teatro le es extraño, distante, ajeno, lento, casi ensoñador. Es un espectador que dispone de muchas más fuentes de información que la generación que le precedió; actúa e interactúa con ella de tal manera que ésta les ha impreso un carácter muy particular. Como lo advierte Maria Teresa Quiroz “la actualidad está marcada por la rapidez, la eficiencia, la celeridad de las imágenes” (Quiroz, 2003: 59), al modo en que se mueven los personajes de las películas “Corre Lola Corre”, “Matriz” o la trilogía “Bourne”, por citar algunos referentes de estas narrativas frenéticas en el cine. Y es con esa información pluridiversa que llegan a una sala de teatro que les resulta incómoda y lenta en su manera de percibir y apropiarse del mundo.

Entonces ese espectador recapacita. Se sabe un sujeto híbrido. Se mira en aquel reducido espacio del patio de butacas y busca afanosamente una interfaz que le permita

simularse desde adentro del espectáculo para apropiarse de un lenguaje que le es natural: la inmersión, la interactividad. Ahora toma el control del escenario.

Ese nuevo espectador abocado al teatro ha tomado conciencia de la interactividad que, no como metáfora, sino con su propio modo expresivo, se edifica ante sus ojos. Ha comprendido que el teatro es un juego de simulación que, al igual que la pantalla de su computadora, es completamente interactivo y le permite acercarse a otra experiencia perceptiva emocional de la realidad y la virtualidad.

El teatro mediado por las nuevas tecnologías viene acortando la brecha que tenía el teatro tradicional con los “nativos digitales”, con toda una generación de espectadores que han nacido con la imagen y, en general con los *media*, como sus principales tutores de formación. Quiroz nos recuerda que son precisamente “los *media*, su crecimiento continuo y su perenne ocupación del espacio-tiempo social” los que “han venido a configurar un nuevo clima cognoscitivo y de aprendizaje”, en virtud de lo cual y siguiendo a José Manuel Pérez Tornero, “la escuela ya no es la depositaria privilegiada del saber, o al menos, no lo es del saber socialmente relevante” (En Quiroz, 2003: 50-51).

Esas deudas contraídas por la escuela en su preocupación por ser eficaz en la enseñanza de la lectoescritura, se ven más reflejadas en la poca o nula promoción que ha hecho en torno a la nueva alfabetización de la sociedad de la información, la del lenguaje audiovisual y la informática; diríamos incluso, que está más alejada de las preocupaciones por los cruces que se están dando entre éstas y el arte, como en el caso del teatro. Maria Teresa Quiroz es tajante al afirmar que “los niños asimilan las claves del lenguaje audiovisual lejos de la tutela de la escuela” (Quiroz, 2003: 52), y aún más,

ese aprendizaje se da en un ambiente de libertad y autonomía que no encuentran en aquella.

Por ello, al explorar nuevos pliegues de lecturas del teatro mediado por las nuevas tecnologías, nos enfrentamos a un reto formador, a una especie de “pedagogía de la mirada”, en la que un sujeto-*spectator* descubre nuevas estructuras, lenguajes, sentidos y signos que encierra el arte como espejo de la realidad y el imaginario del tiempo en que vivimos.

Una pedagogía de la mirada que diluya de una vez por todas las fronteras en las que han persistido algunos, entre ellos la educación tradicional, de ver las artes en forma disciplinar, olvidando que precisamente éstas vienen ocupando nuevos espacios de contestación y transgresión desde los cuales representan formas de conocimiento como parte de un constructo social. He allí el principal aporte del estudio exploratorio aquí presentado: el teatro en su mediación tecnológica está abriendo nuevos espacios de interpretación para la imagen electrónica, la está revistiendo de nuevos significados, la está llevando a un universo de sentidos que superan en mucho la idea chata de soporte que se tenía de ella en el marco de las artes.

Ese teatro, incrito en la posmodernidad y en la posdramaticidad, requiere de una mirada educadora posmoderna y posdramática, altamente interpretativa de las cuestiones que plantea el arte inserto en el multiculturalismo, en la plurimedialidad y la hibridación.