

<https://doi.org/10.32735/S0718-22012023000573283>

169-181

LA ESCENA REMEDIADA: HIPERMEDIACIÓN E INMEDIACIÓN EN DOS *PERFORMANCES* DEL TEATRO LATINOAMERICANO DEL SIGLO XXI

The remediated scene: hypermediation and immediacy in two Latin American theater representations of the 21st century

WILSON ESCOBAR RAMÍREZ

Universidad de Manizales (Colombia)

wilsonescobar@umanizales.edu.co

Resumen

Las tecnologías digitales han transfigurado el campo del arte teatral y vienen produciendo una serie de mutaciones que afectan la tradición perceptiva del espectáculo vivo. Para acercarnos a esos nuevos modos de comunicación que establece hoy el teatro, robustecido en el cruce con estas tecnologías, acudiremos al concepto de remediación planteado por Bolter y Grusin, para examinar en dos performances representativas de la escena latinoamericana del siglo XXI (*Sin sangre*, de Teatrocinema, y *Othelo*, de Buendía Theatre), las maneras cómo la opacidad del medio (hipermediación) o su transparencia (inmediación) contribuyen a la construcción de las poéticas tecnológicas sobre la escena misma.

Palabras clave: Teatro; tecnologías digitales; remediación; hipermediación; inmediación.

Abstract

Digital technologies have transfigured the field of theatrical art and have been producing a series of mutations that affect the perceptible tradition of live performance. To approach these new modes of communication that theater establishes today, strengthened in the intersection with these technologies, we will turn to the concept of remediation proposed by Bolter and Grusin, to examine two representative performances of the Latin American scene of the 21st century (*Sin Sangre*, by Teatrocinema, and *Othelo*, by Buendía Theatre), the ways in which the opacity of the medium (hypermediation) or its transparency (immediacy) contribute to the construction of technological poetics on the scene itself.

Key words: Theater; digital; technologies; remediation; hypermediation; immediacy.

TENSIÓN EN LAS FRONTERAS: ESPECTÁCULO VIVO VS. ESPECTÁCULO MEDIAL

Las llamadas tecnologías digitales o electrónicas vienen permeando con gran celeridad los distintos espacios de la vida cotidiana y, en particular, han logrado insertarse en el mundo artístico con su gran potencial de efectos derivados y robustecidos por la imagen.

Estas nuevas tecnologías, aplicadas al teatro, llaman demasiado la atención sobre sí mismas (Abuín, 2008), y se han tomado autorreferenciales, en la medida en que muchos emprendimientos artísticos no logran la transparencia comunicativa en el uso que se hace

Recibido: 14 marzo 2022

Aceptado: 9 septiembre 2022

de ellas, relegando su presencia a simple medio o dispositivo complementario de la escena.

No obstante, la permanente experimentación de la escena con la imagen electrónica poco a poco ha creado universos poéticos que superan esa especie de infancia tecnológica, hasta lograr en muchas ocasiones poetizar con la imagen lo que antes era un espacio reservado para los códigos en estricto sentido teatrales: signos verbales y no verbales que expresan la fisicalidad y *gestus* del actor, la volumetría de la escena, o los cronotopos de las acciones físicas y mecánicas. Berti denomina como “poética tecnológica” el estadio en el que los medios digitales entran a formar parte de la estructura misma de la obra, en virtud a que “incorpora el fenómeno técnico en los procedimientos de representación, proponiendo una identificación tanto en el plano temático como en el formal” (2011, p. 42).

Detrás de las transformaciones tecnológicas, que han transfigurado el campo del arte teatral, se viene produciendo ciertas mutaciones que ponen en cuestión la entidad misma del teatro, las maneras cómo este se comunica con el espectador, y el modo en que se *performa la subjetividad* (Cotaimich, 2008), es decir, la manera en que un sujeto *percibe, concibe y hace* el mundo a partir de la palabra y la imagen.

En efecto, desde hace ya varias décadas vivimos en el canon de la multiplicidad y de la diversidad, y en un contexto así nada en el arte, como identidad propia, es evidente. Como lo observa Oliveras (2004), se trata de una entidad problemática que comparte el arte en general: “Se podría afirmar que el rasgo principal del arte de los últimos tiempos es su *des-definición*” (p. 64). Una des-definición que alimenta este fenómeno de complejidad y que pone en suspenso las definiciones simples que persisten en manuales y diccionarios, y que reducen el teatro a “género literario” o a “puesta en escena de un texto dramático”.

Ligado al concepto de *puesta en escena* también el concepto de *representación* entra en cuestión en estas nuevas dinámicas del espectáculo, porque justamente allí se viene dando una descentración o amplificación, producida por la irrupción de los nuevos medios y la experimentación en otros lugares distintos a los escenarios convencionales (en el caso del *happening* o la *performance*), por la alteración de las barreras en el interior de estos escenarios, y porque las nuevas prácticas escénicas no respetan la condición de copresencia simultánea de actores y público y prefieren emplear acciones grabadas (Abuín, 2008, p 37).

Hoy el *espectáculo vivo*, concebido con la necesaria presencia de un actor de carne y hueso que interpela nuestras emociones con su presencia física, sus movimientos y su voz, se está viendo ensanchado por los *medios*, y ya no solo por el recurso de grabación de material que, en todo caso, preexiste a la escena misma, sino especialmente por el efecto de inmediatez y de producción *in situ* de imágenes que interactúan con el cuerpo físico del actor.

El asunto trasciende, como se ha dicho, del medio como instrumento o dispositivo escénico, hacia un estadio narrativo que afecta la tradición perceptiva del espectáculo. “¿Qué hay más vivo que un actor frente a nosotros?”, se pregunta Pavis (2015, p. 200), y al hilo de su interrogante tendríamos que preguntar desde otro lado: ¿Qué hay más real que los medios en un entorno cultural y mediático en el que el cuerpo hoy está inmerso e interactuando vivamente?

Se trata de un profundo cambio de paradigma en el teatro que no se dio en las vanguardias de principios de siglo, sino luego de la omnipresencia de los *media* en la vida cotidiana desde los años 80. Fue en ese momento histórico cuando surgió una práctica del discurso teatral, nueva y diversificada, que Lehmann denominó *teatro posdramático* (2013) y cuyos rasgos distintivos están asociados al divorcio entre el texto y el espectáculo; el apartamiento de la representación mimética en procura de una presentación performativa; el reproche por la lógica narrativa de las acciones y la fábula, en privilegio de la disrupción y la fragmentación espacio-temporal. En el teatro posdramático los lenguajes de la escena cultivados desde las vanguardias históricas de comienzos del siglo XX “se convierten en un gran arsenal de gestos de expresión destinados a dar una respuesta del teatro a la comunicación social transformada, a las condiciones de las tecnologías generalizadas de la información” (Lehmann, 2013, p. 38).

La presencia hoy, casi inevitable, de los medios digitales en el espectáculo vivo genera, como se ha dicho, alteraciones en la percepción que el espectador tiene de las poéticas construidas de la escena. Según Pavis, “el cambio de escala de la imagen, procedimiento común de la fotografía y el cine, conduce, cuando se trata de una imagen presentada en escena, a una desorientación espacial y corporal del espectador” (2015, p. 209), pues ambos universos comparecen en la percepción en una suerte de dicotomía que instaura la urgencia de una selección: ¿Qué mirar? ¿Al actor y su accionar o a la imagen digital proyectada o creada desde adentro de la escena?

Estas prácticas performativas sitúan el análisis en otra esfera del debate: ¿Debe el espectáculo vivo seguir confrontándose con lo maquínico? ¿Debemos mantener esa oposición entre presente y ausente, entre humano e inhumano? El debate, si bien aún no está clausurado en los estudios teóricos, cada vez arroja más certezas y cierra esa brecha de dudas acerca de la escena.

¿Es tan necesaria la presencia del actor en la escena para que se produzca el acontecimiento teatral? ¿Su presencia en ella significa que está visible? Estos, otros de los interrogantes que pesan en esta última crisis de la escena.

Ahora bien, la convergencia de medios en el escenario obliga a hablar de teatro multimedia (*multimedia performance*), que no puede ser entendido como una simple acumulación de artes (teatro, danza, música, proyecciones, conexiones...), sino como la hibridación que deriva del encuentro de estas tecnologías en el espacio-tiempo de la representación. Pero también es oportuno hablar de un teatro cibemético (*cybertheatre*),

fundamentado en la ayuda de los nuevos medios y de las tecnologías informáticas en la representación teatral, como en el caso de la utilización de internet para producir espacios virtuales, o virtualizar al mismo actor, como sucede en la performance escénica “Distancia”.¹

REMEDIACIÓN TECNOLÓGICA EN LA ESCENA

Para acercarnos a esos nuevos modos de comunicación que establece hoy el teatro robustecido en el cruce con las tecnologías digitales, acudiremos al concepto de *remediación* planteado por Bolter y Grusin (2010), quienes se detienen en la llamada genealogía de los medios para observar cómo se producen los avances y las mutaciones tecnológicas en nuestros tiempos, en especial en Norteamérica.

Los autores acuñan el concepto de *remediación* (nunca lo refieren al teatro) para significar aquella lógica formal en donde los nuevos medios dan nueva forma a los medios anteriores. En su formulación retoman la visión de McLuhan (1996), quien señala que el contenido de cualquier medio es siempre, a su vez, otro medio distinto: la escritura supone el lenguaje oral, la prensa supone la escritura manual o el telégrafo mismo; el video supone la televisión y esta, el cine. No se trata de un simple reposicionamiento tecnológico, sino de un *préstamo* mayor cuando un medio es incorporado, representado, en otro medio.

Así, la remediación o representación de un medio dentro de otro es una característica que define los nuevos medios digitales. Si bien la categoría de análisis que nos ocupa fue formulada en el entorno de medios digitales, nunca aplicada al teatro, conviene observar cómo esta es bastante comprensible en el mundo de la escena, como lo sugiere Pavis:

En el caso de la puesta en escena del siglo XX sería fácil mostrar que la escena adopta constantemente procedimientos que toma de los medios tecnológicos, como el cine, y más recientemente el video, y los adapta a las necesidades concretas del momento. El primer plano, el montaje y el montaje alterno son ejemplos de técnicas fílmicas perfectamente adaptables a la escena teatral (2015, p. 215).

Las prácticas escénicas latinoamericanas no son ajenas a esta suerte de tendencia y para observar estos fenómenos acudiremos a dos espectáculos que por sus características performativas permiten examinar la manera cómo estas experiencias escénicas están poetizando desde la remediación tecnológica. Se trata de *Sin Sangre*, de la compañía chilena Teatrocinema, cuyo estreno en el 2007 supuso un avance en la

¹ En este espectáculo, del artista interdisciplinario Matías Umpierrez, estrenado en 2013, los actores están conectados vía *streaming* desde distintas ciudades del mundo y proyectados sobre una gran pantalla; solo al final el espectador sabrá que uno de ellos ha estado presente en el escenario, pero observado a través del filtro mediático.

hibridación de los lenguajes del cine y del teatro, como nunca antes se había visto en la tradición y en las vanguardias escénicas del continente latinoamericano; y *Othelo*, estrenada en 2013 por la compañía argentina Buendía Teatro, que presenta una novedosa versión, desde una perspectiva de *clown*, del clásico de Shakespeare y se apoya en las tecnologías digitales para ahondar en el humor y en la tragedia.

Dos estilos visuales son perfectamente reconocibles en la remediación: la *hipermediación* (*hypermediacy*) que busca recordarle al usuario (en nuestro caso, el espectador) la utilización explícita del medio, es decir, su opacidad, entendida como esa toma de conciencia de que lo que percibe en su realidad inmediata (el acontecimiento teatral) tiene el filtro mediático, bien sea en el espacio escénico propiamente dicho o en el espacio donde se vivencia el espectáculo (incluido el patio de butacas, si estuviere claramente definido). Y la *inmediatez* (*transparent immediacy*) que tiene por objeto ocultar al medio, es decir, hacer que el usuario/espectador olvide su presencia y acepte la convención cuando él ya no está ante objetos mediados, sino representados en la escena.

Bolter y Grusin resaltan cómo la construcción de la imagen electrónica ha venido a resolver una vieja deuda contraída desde las tecnologías del pasado, en especial por “la presentación transparente de lo real y la complacencia en la opacidad de los *media* mismos” (2010, p. 30). Una opacidad que se produce en virtud a que la realidad virtual es un medio cuyo propósito es desaparecer en la experiencia perceptiva del espectador. No obstante, este acto de desaparición tiene que superar un reto de credibilidad o de verosimilitud que supone la fuerte presencia material, física, del aparato técnico que la realidad virtual requiere para construirse y manipularse ante los sentidos del espectador.

El dispositivo personalizado que requiere el *inter-actor*, o el mismo dispositivo que tiene que operar el creador del espectáculo, muchas veces en las inmediateces del patio de butacas –cuando no en los espacios des-delimitados entre uno y otro– suponen una fuerte pregnancia tecnológica que media en las percepciones múltiples de los copresentes en la representación.

Para proceder al análisis de estos dos espectáculos nos valdremos de varias preguntas que Pavis formula, a su vez, para hacer el análisis de los medios en la puesta en escena:

- ¿Son los medios identificables, visibles y mostrados, o están por el contrario escondidos, disimulados de la vista del público (no especialista)?
- ¿Se ve el aparato técnico o se nos pone bajo el efecto de lo maravilloso?
- ¿Los medios son producidos en directo, como por ejemplo, un video *live* que retransmite el juego de los actores? ¿O han sido preparados con anterioridad para ser insertados en la representación teatral en un momento dado, fijo o arbitrario?
- ¿En qué proporción se encuentran los medios audiovisuales y la *performance live*?
- ¿La presencia de un actor vivo y visible es necesaria para que la *performance* no se convierta en una instalación, un filme interactivo o en *ciberteatro*? (2015, pp. 211-212)

4.1. INTERFAZ TRANSPARENTE DEL CINE EN *SIN SANGRE*

Una de las provocaciones poéticas más arriesgadas y vanguardistas en el uso de las tecnologías digitales en el teatro latinoamericano del presente siglo es la que acomete *Teatrocinema*, de Chile, un grupo que en las últimas dos décadas ha desarrollado un laboratorio de investigación con la imagen en movimiento y, en particular, con los lenguajes y las estéticas del cine y del cómic, con el que ha creado una serie de espectáculos escénicos que han ido escalonando un nivel de proximidad escénica entre los lenguajes de estas artes.

Sin Sangre, dirigido por Juan Carlos Zagal y estrenado en el 2007 en el teatro de la *Pontificia Universidad Católica de Chile*, es el primer montaje que da cuenta de este nuevo horizonte de búsqueda de la agrupación, a partir de la adaptación a la escena de la novela homónima del escritor italiano Alessandro Baricco. En la narrativa literaria de la que parte se aborda el tema de la venganza mediante la historia de una niña de seis años que sufrió las consecuencias de una guerra civil. La pequeña, Nina, se ve envuelta varios asesinatos familiares que la dejan huérfana, situación que, una vez adulta, se revierte en la obsesión de hacer justicia por sus propias manos.

En la puesta que propone *Teatrocinema* el espacio escénico está delimitado —diríamos enmarcado— por dos pantallas rectangulares de tela translúcida. Sobre esta suerte de lino blanco, al mejor estilo del ritual cinematográfico, se proyectan imágenes frontales a las que se suman dos proyecciones posteriores que se articulan con total precisión en las pantallas. Superpuestas las imágenes, la acción teatral comandada por los actores se sucede en medio de esta escenografía virtual, creando una fusión imperceptible del material antes filmado (imágenes digitales) con los cuerpos que están habitando la escena.



Foto 1: Escena de inicio de *Sin Sangre*, de Teatrocinema (2007).

Como se ve, el desafío de esta propuesta está fincado en reemplazar la escenografía tradicional, compuesta en su mayoría por objetivos físicos que se disponen

de distinta forma y uso respecto de el espacio dramático, por una escenografía proyectada digitalmente; una ruta exploratoria que afrontan sus creadores no solo por la convicción en la búsqueda de lenguajes híbridos acerca de la escena, sino para constatar el enorme potencial poético que estas tecnologías de la imagen tienen en el escenario.

La historia de *Sin Sangre* está narrada en 52 escenas que se suceden en 60 *settings* o escenarios diferentes durante una hora y media que dura la función. Juan Carlos Zagal y su equipo de producción apostaban por crear espacios y tiempos similares a los que recrea el cine cuando fabrica la ilusión de la realidad, y no como los recrea el teatro a partir de, por ejemplo, la evocación que el actor puede hacer de ellos mediante la palabra y el gesto, o a partir de un cambio de luces, o de la simbolización o resignificación de un objeto.

Esta hibridación medial en la que se construye el espectáculo no muestra sus intersticios de cara al público, debido a que su alto grado de perfección o de armonización de la imagen digital con los cuerpos físicos de los actores; por el contrario, fluye sin fisuras que impiden al espectador detenerse a explorar en los mecanismos del montaje empleado. De hecho, esta *performance* escénica, mediatizada con los recursos con que se expresa el cine, atenúa o desaparece la distinción entre los lenguajes de las dos artes comprometidas sobre el escenario.

Hay en este montaje una búsqueda exquisita del recurso de inmediatez (negación del medio), estilo visual que se configura en virtud de la lógica narrativa teatral que instaura en el espectador una ilusión de estar asistiendo, desde el inicio mismo de la función, a una experiencia cinematográfica envuelta en una poética teatral, algo así como asistir al teatro a ver una función de cine. Tal convención hace olvidar muy rápidamente al espectador, y gracias al encuadre digital que fabrica la ilusión óptica de la realidad escenificada, el truco que se ha elaborado para construir la poética. Como lo exponen Espinoza y Miranda: “Aquí el concepto de simulacro logra la perfección teatral, pues se confunden la representación análoga con la digital, pues la *ausencia* se hace *presente* a través del truco, del trompe l’œil (trampa al ojo)” (2009, p. 122).

Tal engaño se produce en virtud de que la(s) pantalla(s) despliega a lo largo de la historia varias funciones (Melendres, 2005) que preceden de la tradición perceptiva instaurada en el lenguaje cinematográfico y se pliegan con gran sutileza en los códigos escénicos. Tal es el caso de la función *Gran Hermano*, debido a la ampliación del campo de visión del espectador que se produce por la escenografía expandida de principio a fin del espectáculo. Aquello que en el teatro no se ve, pero que el espectador recrea a partir de la evocación que hace el actor, se materializa en la pantalla —vista como instrumento de la imagen— en virtud al recurso del contraplano, o del plano detalle, con los que se precisa un rostro oculto, se enfatiza el fragmento de un *atrezzo*, o se revela la intención de una mirada.

La *Función expansiva del espacio escénico* es, sin duda, la que más afecta el universo perceptivo del espectador teatral en esta *performance* escénica. *Sin Sangre*

rompe con los postulados del espacio vacío pregonados por Peter Brook², en tanto todas las acciones de la trama son presentadas o mostradas *in situ*, sobre el escenario, mediante el recurso de proyección de imágenes que se acoplan con el cuerpo de los actores-personajes y configuran en un todo la fisicalidad misma del escenario.

También es admisible pensar acá en la *función expansiva del tiempo escénico*, un recurso que hace parte de la esencia misma del lenguaje cinematográfico, cuando la imagen rompe el flujo de la representación temporal mediante regresiones y anticipaciones de los sucesos representados. La narrativa que se instaura por vía digital en esta *performance* acude a varios *flash back* y *flash forward* que instauran el pasado, el presente y el futuro de los personajes, en un viaje temporal incesante que fluye en una suerte de teatralidad cinematográfica, indistinguible para el espectador en virtud al efectivo recurso de intermediación o de transparencia mediática.

4.2. OTHELO, UN CLOWN REMEDIADO

La presencia omnipresente de la tecnología digital, como se ha visto en la *performance* de Teatrocinema, podría llevarnos a la conclusión errónea de pensar que solo es posible instaurar una poética tecnológica cuando hay un alto grado de uso de la imagen o de las pantallas de proyección. Otro asunto nos plantea el espectáculo *Othelo* de Buendía Teatro, de Argentina.

Brook sostiene que “Shakespeare es un pedazo de carbón inerte”, y resalta la validez que tiene ahora mismo la obra del dramaturgo inglés. Se podrá conocer todo el proceso de cómo desaparecieron los bosques prehistóricos y cómo fue el origen del carbón, “pero el sentido pleno, el sentido total y absoluto de un pedazo de carbón, para nosotros, empieza y termina cuando ese pedazo de carbón entra en combustión, dándonos la luz y el calor que necesitamos” (1987, p. 167).

Muchos directores asumen con claridad que el asunto con Shakespeare quizás no sea adaptarlo a la escena en la tradición isabelina, sino traerlo a dialogar con nuestro presente, o con los lenguajes y las expresiones de otras tradiciones y culturas, para así provocar un nuevo fuego en la obra.

Es lo que hace Gabriel Chamé Buendía con esta muy original versión de *Othelo*, contada en *clave de clown*. Chamé sostiene que “al tener el texto de Shakespeare como base, el *clown* se pone detrás del personaje. Si tú respetas las intenciones del texto eso ya es shakespeareano, porque Shakespeare es una cabalgata verbal” (Yévenes, 2016, s. p.). Cabalgata que el director supo transformar, como es difícil encontrar en las adaptaciones que del Bardo de Avon se hacen, el puente entre la tragedia y la comedia, tan escondido en la obra shakespeareana. Chamé lo ratifica: “Cuidado, los payasos y Shakespeare se entienden mejor porque son de la misma época. El gran sentido de la tensión dramática y

² Véase su libro *El Espacio Vacío*, en el que desarrolla ampliamente el concepto. 2015, Ediciones Península. 176 | ALPHA N° 57 (DICIEMBRE 2023) PÁGS. 169-181. ISSN 07 16-4254

sentido del humor del teatro de Shakespeare no está tan lejano al lenguaje del clown” (Yévenes, 2016, s. p.).

Con una larga experiencia en el lenguaje expresivo del *clown*, formado con los grandes maestros, Chamé Buendía es, de hecho, uno de los fundadores de la tradición *clownesca* en Latinoamérica y, antes de adentrarse en estas lides de Shakespeare, fue el payaso del espectáculo *Quidam* del *Cirque du Soleil*.

El director afronta este *Othelo* sin alterar la historia tantas veces montada en todos los rincones del mundo: en desobediencia a su padre, Desdémona se casa con Othelo despertando los celos incontrolados de Yago, quien teje varios malentendidos cuyo resultado trágico es la muerte de Desdémona a manos de su propio esposo.

La tragedia se deja leer sin mayores alteraciones, más bien con una rigurosa selección de diálogos, los necesarios para que un espectador se entere de que aquí está el espíritu de Shakespeare. El espacio que deja esta selección textual es aprovechado por la rica expresividad gestual propia del género, acompañada por un frenético juego de acciones físicas de los actores, que entran y salen de sus personajes con total licencia poética.

Los recursos escenográficos están circunscritos a esa misma lógica de reducción de materiales, como lo explica su director: “En mi puesta en escena, la propuesta es muy despojada, los objetos son mínimos como el concepto isabelino del espacio vacío, porque son la palabra y el cuerpo las que generan las imágenes” (Yévenes, 2016, s. p.). Estos remiten básicamente a un conjunto de cubos, tres mesas, una carpa de montaña, algunas telas elásticas que tienen múltiples usos en el desarrollo de la historia y un rústico telón instalado en el fondo del escenario que sirve para proyectar imágenes. También hay una cámara de video instalada en su trípode a un costado, fuera del foco de luces y que, en un comienzo, pareciera un objeto de utilería que se ha dejado allí por olvido.

Llama la atención el poco o nulo reconocimiento que los reseñistas y críticos tienen de este objeto, pues suelen consignar en sus notas los objetos más convencionales, como reseña Alvarado: “Aquí únicamente hay algunas telas, unas mesas tipo Ikea, unos cuantos cubos y un atril con un siempre vigilante retrato de Shakespeare” (2015, s. p.).

Pese a ello, el dispositivo es central en la poética instaurada por Chamé. El acento psicológico del personaje está dado no solo en la compleja estructura de carácter otorgada en el texto de Shakespeare, sino que se ve amplificadas por el lenguaje que el cine ha logrado consolidar en más de un siglo: el uso frecuente del primer plano para adentrarse en la condición psicológica del personaje.

A escasos 20 minutos de iniciada la función, Yago, el gran urdidor de la trama de venganza, hace un guiño al espectador descubriendo un cuadro con la imagen de Shakespeare; inmediatamente después se sienta delante de él y en postura lateral al público, toma la cámara de video que está anclada a un trípode, se graba a sí mismo y proyecta su imagen en primer plano, la misma que se amplifica en la pantalla central: “*Tecnología ven a mí*”, dice dirigiéndose a la cámara con una gestualidad jocosa. Lo que

sigue es un saludo hilarante al público en el que el actor salido de su personaje explica, por medio de la imagen en directo, o video *live*, que “*esto no es clown, esto es Shakespeare*”; luego entra en el personaje de Yago y recita un texto de la obra original, mientras se hace un primerísimo primer plano a los ojos.

La proyección que emerge de cara al patio de butacas es fabricada sin ningún interés de ocultar el artificio mecánico y, por el contrario, con la evidente conciencia de que su uso explícito es percibido por el público, el que en forma inmediata lo asume como parte de la poética instalada. Es verdad que en un primer momento se produce la sorpresa, debido a la forma tan irreverente como emerge el aparato en el espacio escénico, tan lejano a los otros objetos, pero de forma casi inmediata el espectador entra en la comicidad que se desprende del uso de este recurso y, en especial, por la potencia comunicativa que emana del mismo. Un fenómeno en el que ya había reparado Pavis cuando afirma que:

en la competencia entre la imagen filmica y el cuerpo “real” del actor vivo, el espectador no necesariamente elige lo vivo contra lo inanimado, ¡todo lo contrario! Su ojo es atraído por lo que es visible a escala más grande, por lo que evoluciona constantemente y captura la atención por el cambio constante de los planos y las escalas (2015, p. 201).

En efecto, el primer plano en el que se proyecta a escala mucho más grande el rostro del actor/personaje muestra la amplia gama de gestos y detalles que difícilmente se podrían observar en el cuerpo físico del intérprete. Mientras afirma: *Esto no es clown...*, el actor asume el gesto cómico, aproxima su mano al foco de la cámara, interrumpe la imagen por una fracción de segundo y termina: *...esto es Shakespeare*, mientras muta su gesto hacia lo trágico.



Foto 2: Escena de *Othelo* de Buendía Teatro (2013).

A lo largo de la función, el montaje recurrirá en tres momentos distintos al uso de este dispositivo, siempre manipulado por uno u otro actor, expuesto y de cara al patio

de butacas.

Las distintas secuencias de imágenes mediadas por la cámara en directo, que se intercalan con la acción escénica no mediada (la propiamente teatral), van construyendo en adelante un modo, un estilo identificable y caracterizado de una tradición cinematográfica instalada en el *realismo fílmico*: una cámara inestable, con movimientos aberrados que proyectan imágenes *sucias* (en el sentido de imperfectas), a veces en blanco y negro para proyectar cierto *verismo* testimonial, otras en color para remarcar la *inmediatez* de la acción, el *hic et nunc* de la acción presentada. Esto se ve de manera clara en la escena en la que Othelo, entrado en celos, asesina a Desdémona: el escenario se oscurece casi plenamente y solo deja ver las imágenes en primer plano del moro, ya desfigurado; la cámara, con un movimiento inestable y con escasa luz, acentúa el drama al mejor estilo del cine *snuff*, con toda su expresión gráfica de la violencia. Así lo entiende el espectador, que suspende su risa y se mete de lleno en la poética de la fatalidad que ahora proponen Chamé y sus cuatro actores.

En este *Othelo* son pocos los momentos en que se usa el video para producir imágenes *live*, en directo y sobre el escenario, pero son suficientes para instalar en el espectador una hipermediación tecnológica mediante de la utilización explícita del medio, es decir, de su opacidad, aceptada por completo en su potencial cómico y dramático, como se ha expuesto.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Las prácticas escénicas latinoamericanas, si bien no se reconocen por tener una alta elaboración poética en las llamadas tecnologías digitales, sí ha logrado unos niveles de exploración y experimentación en los lenguajes y formas expresivas que trae consigo la convergencia con el mundo de la imagen electrónica.

Los dos montajes examinados dan cuenta de los distintos caminos de búsqueda que están emprendiendo los creadores escénicos por mantener un diálogo permanente con las tecnologías electrónicas y construir con ellas una poética tecnológica sobre la escena, donde el fenómeno técnico se incorpora en los procedimientos de representación para construir una armonía tanto en el aspecto temático como en el formal.

La transparencia mediática que propone *Sin Sangre* se toma modélica para el futuro de la escena en su larga relación de proximidades y distancias con las artes cinematográficas. El camino que viene explorando Teatrocinema en las sucesivas *performances*³ no solo resultan provocadoras por el borramiento de fronteras en la ilusión que crean, sino que establecen las bases para desarrollar poéticas tecnológicas más

³ *Sin Sangre* (estrenada en 2007) hace parte de la trilogía que completa *El hombre que daba de beber a las mariposas* (estrenada en 2010) e *Historia de amor* (estrenada en 2013), con la que Teatrocinema consolida un lenguaje innovador y transgresor en la hibridación de los códigos del teatro, el cine y el cómic.

inmersivas y con una participación más activa del espectador.

Sin la ostentación tecnológica de Teatrocinema, Gabriel Chamé provoca una experiencia singular con un video *live* que retransmite el juego de los actores de *Othelo* y transporta al espectador a lugares tan hilarantes como densos. Solo cuatro escenas, que copan muy pocos minutos de la historia, sirven para despertar varias emociones y otros modos de percibir desde el patio de butacas gracias a la irreverente hipermediación que logra con el uso, desparpajado, del medio en una escena ya, *per se*, minimalista.

Son dos propuestas que dan cuenta de la riqueza expresiva de la imagen digital cuando su uso en la escena alcanza el estatus poético y logra, desde los recursos de la inmediatez y la hipermediación, una alteración del universo perceptivo del espectador teatral.

OBRAS CITADAS

- Abuín, Anxo (2008). Teatro y nuevas tecnologías. Conceptos básicos. *UNED. Revista Signa* 17, 29-56.
- Alvarado, Esther (2015). *Nunca hemos leído tanto con Othelo*. *El Mundo*, Madrid, 20 de noviembre de 2015. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/cultura/2015/11/19/564dc93f22601d49658b45cb.html>
- Berti, Agustín (2011). Los objetos híbridos. Tensiones entre soportes materiales y código digital en la conformación de la obra de arte. (*Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del seminario internacional Ludión/Paragraphem* (pp. 41-48). Exploratorio Ludión.
- Bolter, David. & Grusin, Peter. (2010). Inmediatez, hipermediación, remediación. *Cuadernos de Información y Comunicación* 16. pp. 29-57.
- Brook, Peter (2015). *El espacio vacío*. Ediciones Península.
- (1987). *Más allá del espacio vacío. Escritos sobre teatro, cine y ópera 1947-1987*. Alba Editorial.
- Cotaimich, Valeria (2008). *El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político* [On line]. Recuperado de: <https://hosting.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%eanica/Pesquisa/El%20impacto%20de%20las%20nuevas%20tecnolog%edas%20en%20la%20puesta%20en%20escena.pdf>
- Chamé, Gabriel (Dir.) (2013). *Othelo*. Buendía Theatre.
- Espinoza, Marco y Miranda, Raúl (2009). *Mutaciones Escénicas. Mediamorfosis, transmedialidad y posproducción en el teatro chileno contemporáneo*. RIL Editores.
- Lehmann, Hans Thies (2013). Teatro posdramático. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, CENDAC. México.
- Melendres, Jaime. (2005). Pantallas. *Revista ADE-Teatro* (106) 64-67.
- McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones*

La escena remediada: hipermediación e inmediatez en dos performances del teatro latinoamericano

del ser humano. Paidós.

Oliveras, Esther (2004). *Los conceptos principales en estética. La cuestión del Arte*. Ariel.

Pavis, Patrice (2015). *La puesta en escena contemporánea. Orígenes, tendencias y perspectivas*. Universidad de Murcia.

Yévenes, Constanza. (2016). Gabriel Chamé Buendía: “Es vergonzoso que en las escuelas de arte dramático la materia *clown* no esté incluida”. *Fundación Teatromil* [Online]. Recuperado de: <http://www.fundacionteatroamil.cl/noticia/gabriel-chame-buendia-vergonzoso-las-escuelas-arte-dramatico-la-materia-clown-no-este-incluida/>

Zagal, Juan Carlos (Dir). (2007). *Sin Sangre*. Teatrocinema.