

El concepto de teatro a partir de los proyectos realizados por el grupo de investigación “Teatro, Cultura y Sociedad”

Daniel Enrique Ariza Gómez (Universidad de Caldas – Colombia)

1. Inicio – Mimesis y más allá de la mimesis.

El teatro tiene sus inicios en la representación, aunque su fin –tal vez-, no fuera el representar ante otros. No es posible –por lo menos por ahora- decir que los actos de caza, en los cuales los hombres primitivos imitaban a los animales utilizando pieles o sonidos, iban destinados a un público, sin embargo, sí cumplían la finalidad de imitar aquello que no se es, principio básico del hecho teatral. Aristóteles, en la *Poética*, considera que el arte trata de reproducir por imitación (*mimesis*) los caracteres que la naturaleza nos ofrece, diferenciándose las artes por la manera y la forma en la que son representados los objetos y el tipo de aquellos, de acuerdo a lo cual calificamos *lamimesis*. [1] De modo que la creación, tanto por parte de los trágicos, como de los cómicos, tomará su materia prima de las acciones de los hombres [2], sea por su belleza o su tendencia al ridículo. Así mismo el filósofo griego, establece en el tratado mencionado- *La Poética* -unas reglas para que la creación de las obras - en tanto escritura y representación -sea más ordenada y, por lo tanto, bella.

La historia del teatro universal da cuenta cómo, época tras época, la imitación de la realidad, va siendo trabajada de diferentes formas, desde el naturalismo al surrealismo, desde la tragedia a la comedia, en principio, porque el referente es ella misma, que como espejo, induce a los creadores a criticarla, parodiarla o valorarla. Pero también, porque las historias que se narran son las mismas y lo único que varía es la manera de contarlas. El artista, en tanto sujeto de su tiempo y espacio, abordará entonces el amor, la pasión, la guerra o el poder y los resignifica sobre el escenario, provocando una visión “personal” y metafórica de los acontecimientos. Sin embargo, sea en el contexto de rituales orgiásticos, en espacios adaptados para la representación o en los grandes escenarios de la actualidad, cada noche, Edipo vive su tragedia, nace y muere Hamlet o seis personajes continúan la búsqueda de un autor.

Todo lo anterior, para seguir experimentando el principio de realidad del autor y su representación del mismo. Estado mimético que se conserva y que busca que, sobre el escenario, el actor con su personaje, produzca un efecto para lograr que el espectador, desde su devenir sensible, experimente una catarsis o realice una reflexión sobre la vida, su vida o la de los demás. El trabajo con las nuevas tecnologías, labor sobre la que se ocupa la línea de investigación-creación “Estéticas escénicas expandidas” del grupo de investigación “Teatro, Cultura y Sociedad” continua también en esta búsqueda, es así como la iluminación, la escenografía basada en video mapping o el sonido envolvente han incidido en la creación de espacios de ensueño, que de una u otra forma “metamorfosean” una realidad, pero no se distancian de la idea de crear un entorno de realidad paralela, que conserva la configuración de un mundo posible, incluso, más allá de la mimesis, como se verá más adelante.

2. Contravención, Encuentro con la Presentación.

Las prácticas contemporáneas del teatro –que se pueden ubicar en lo “post”- están encaminadas en crear una distancia con lo mimético. Se ha generado una necesidad de encontrar en la presentación un espacio de confrontación con el público, dejando de lado la representación. La “cuarta pared [3]”, que distanciaba la realidad de la fantasía, se cae ahora frente al espectador. Ya no se “es” otro, ahora el “yo – actor - personaje” prevalece sobre la escena. El efecto de distanciamiento de Brecht [4] es superado en tanto no es una reflexión que hace el actor de manera continua hacia su personaje o hacia aquello social, sino que es el actor mismo desde su vitalidad y razón el que interviene, el que actúa operando desde el “sí mismo”. A pesar de esto, el rol del espectador no varía, él continúa en su papel de “voyeur”, que desde su butaca, da cuenta de la caída de las máscaras, de la personalización de quien antes era sólo un personaje.

Esta necesidad de romper con la re-presentación se ha unido con la permanente intención, desde la modernidad, de realizar variaciones sustanciales sobre la estructura dramática del texto. Inicio, nudo, desenlace, pertenecen a una práctica clásica que fue necesario reestructurar. Esto, ya lo había demostrado Shakespeare, que es considerado por muchos, como uno de los autores más contemporáneos del teatro. La fragmentación de la estructura, el proponer tareas al espectador para que, en su casa, complete la información desestructurada, tal como lo plantea Heiner Müller, hacen del teatro y en general de las artes escénicas y audiovisuales una tendencia que se preocupa por lograr un juego del y con el tiempo y el espacio. La teoría cuántica, de la relatividad, del caos, confluyen ahora en el hecho teatral. La época de la técnica y de las nuevas tecnologías de la imagen, imponen entornos múltiples, de tal manera que el paradigma de entregar la historia de manera total se ha transformado, tal como lo expone Fernando del Toro: “La postmodernidad reintegra la historia, el pasado, no para presentarlo como hecho dado y concluido, sino para cuestionarlo, para re-pensarlo, para re-interpretarlo” [5]. Se puede decir entonces que el entrelazamiento del teatro con las artes visuales impone otro precepto, otro nivel de comunicación y diálogo con la obra.

Como ejemplo de lo anterior, se puede hablar de la obra “sin sangre” (2008) del director teatral chileno Juan Carlos Zagal, en donde el desborde de la técnica no permitió nunca que los espectadores tuvieran la oportunidad de saber si se estaba frente a un film o a un hecho teatral ¿De qué manera tanta mimesis lograba una distancia con ella misma? Finalmente, y ante la claudicación de la razón del espectador por comprender que estaba viendo, el goce abrió un espacio y se dejó llevar ante el influjo sensorial de esa creación escénica, que hace parte de una trilogía de la compañía “Teatro Cinema”.

Por lo anterior, se puede decir que la búsqueda por el delgado hilo entre la ficción y la realidad, entre el juego y el ritual, entre la realidad virtual y física de las creaciones actuales y, de manera específica de las que aquí se hablará y que hacen parte de las exploraciones del grupo de investigación “Teatro, Cultura y Sociedad”, provocan una especie de “esquizofrenia”, de rupturas que afectan sensorialmente a un público que “lo ha visto todo” y al que la tecnología ha ido moldeando hasta el punto de crear una simbiosis entre el artefacto y la persona.

3. Abriendo interrogantes – El trabajo realizado

En el año de 2010 se abrió la línea de investigación: “Estéticas escénicas expandidas” dentro del grupo de investigación de la Universidad de Caldas: “Teatro, Cultura y Sociedad”. Tres años después, para el año 2013, y como parte de esta agrupación, se daría inicio a las actividades del colectivo artístico transdisciplinar “Andromeda 3,0”. Ha sido a través de este recorrido y con este grupo de artistas que se ha venido debatiendo el concepto de “Teatro”. Debate que ha llevado a distintas exploraciones tanto del lado de la investigación teórica como del espacio de la creación escénica, vinculada principalmente con el uso de nuevas tecnologías de la imagen, realidad virtual y realidad aumentada. Proceso que nos ha llenado más de interrogantes que de certezas.

El siguiente cuadro da cuenta de las investigaciones y creaciones realizadas hasta la fecha

Cuadro 1: Inventario de proyectos de investigación- creación realizado entre el 2010 y el 2017.

Año	Investigación	Creación	Grupos o Instituciones que avalaron el proyecto
-----	---------------	----------	---

2010-2011	Inter-Face, estudio sobre el acontecimiento teatral mediado por recursos tecnológicos	El Secreto de Vanessa. Estreno: Mayo, 2011	Universidad de Caldas, grupo de investigación: Teatro, Cultura y Sociedad, Centro de estudios teatrales/ Dpto. Studi Interdisciplinari su Traduzione, Lingue e Culture Universidad de Bolonia (Italia) y Festival Internacional de Teatro de Manizales.
2012	Confesionarios, Cuerpos escindidos.	Confesionarios Estreno: Septiembre, 2012	Universidad de Caldas, grupo de investigación: Teatro, Cultura y Sociedad, Red Alma Mater, Empresa Callsourcing y Festival Internacional de Teatro de Manizales.
2013-2014	La Casa de Cristal, del cuerpo marginado al cuerpo expresivo en la virtualidad.	Huellas Digitales. Estreno: Mayo, 2014	Universidad de Caldas, grupos de investigación: Teatro, Cultura y Sociedad y DICOVI. Grupo de investigación: Comunicación estratégica y creativa del Politécnico Grancolombiano y Festival Internacional de Teatro de Manizales.
2016-2017	Vida y obra de José Eustasio Rivera	Yo soy Rivera. Estreno 10 de marzo de 2017	Trabajo realizado con estudiantes de Montaje III de la Licenciatura en Artes Escénicas con énfasis en Teatro.
2016-2018	10 minutos, performance digital que pone en tensión la relación cuerpo –máquina en un contexto de la UCI.	10 minutos Estreno: Noviembre de 2016	Universidad de Caldas, Universidad Distrital de Bogotá, Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad de Campinas (Brasil). Teatro El Escondite y Festival Internacional de Teatro de Manizales.

El cuadro 1, en su propósito de convertirse en inventario de los proyectos investigativos y creativos realizados desde el año 2010, ofrece un panorama sobre el intenso trabajo que se ha venido realizado bajo la propuesta de movilizar el cronotopo teatral, provocando con esto, una multiplicidad de interacciones entre el actor y el espectador (formas físicas y virtuales) y en las que los límites entre la realidad y la ficción han sido difusos. Estas condiciones han dado paso a otro tipo de preguntas relacionadas, por ejemplo, con el uso de herramientas tecnológicas y, de manera importante, en cómo lograr que esas se constituyeran en necesarias dentro de la poésis, superando la “espectacularización” que generalmente aparece en muchas propuestas. Con lo anterior se quiere decir, que la preocupación central -al abordar las nuevas tecnologías de la imagen-, está asociada a lograr que éstas se conviertan en parte integral del discurso teatral, de un sentido con aquello que se quiere decir, de tal suerte que la forma no aparezca en primer plano dejando como subsidiario al contenido de lo que, como artistas, queremos decir. Es la preocupación por la relación ser humano-cuerpo-artificialidad, la que ocupa los trabajos aquí citados.

De esta manera, se ha asegurado que la tecnología no sea “accesoria” dentro de la creación ya que se debe constituir en una unidad conceptual con la obra creada. Es así, como cada una de las obras emergía de problemáticas asociadas al uso o vinculación del ser humano con las interfaces y la tecnología. La primera de ellas *El secreto de Vanessa*, nació del estudio de la trata sexual de personas a través de internet. La obra proponía un espacio inmersivo -especie de laberinto- por el cual debían transitar los espectadores, quienes tenían contactos virtuales con los personajes.

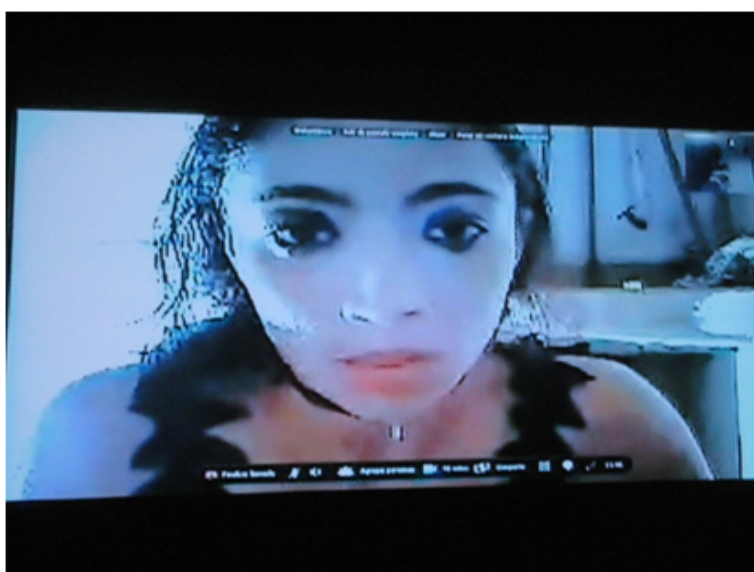


Imagen 1: Foto de una interacción virtual en la obra *El Secreto de Vanessa*

Este trabajo permitió hacer una primera exploración de lo que se quería investigar y crear. Esto significó una primera apuesta sobre el cronotopo teatral. La obra generó un deslizamiento de la ficción por diferentes espacios y tiempos, desencadenando, por un lado, una desterritorialización del teatro en cuanto a la relación con el espectador, y por otro, el desarrollo de una propuesta que, a pesar de que crea una unidad argumental, se planteó en diferentes momentos de acción y a través de diferentes soportes espaciales, siendo el fundamental, el que se presentó a través de interfaces virtuales. Esta idea se propuso como otra posibilidad de enfrentar al espectador y al actor. Si bien ha existido un convencionalismo del espacio y el tiempo que se generan en la

presentación de una obra ¿qué podría pasar si ese espacio se movilizara de lo físico a lo virtual en diferentes momentos de la obra?. Este interrogante hizo posible un juego continuo del espectador, que para ese momento ya se había convertido en un participante y coautor de la obra.

En el año 2011 se formuló el proyecto *Confesionarios, cuerpos escindidos*. El nombre surgió de dos provocaciones fundamentales: primero, que la relación entre espectador y performer se asumiera desde el concepto de confesión, y segundo, que muchas personas pudieran observar esa relación íntima, desde la idea de “voyeur”. Se pretendía que la categoría de espectador estuviera presente tanto en la producción (participante que interactúa y escucha la confesión) como en la presentación (espectador que presencia la confesión) y que el performer mediara entre los dos tipos de participantes. Por lo tanto, la obra se constituyó en un juego en el cual, quienes se inscribieron [6] para interactuar, hicieron parte activa de la configuración de la obra, mientras que los otros, los que ingresaron como “observadores” vieron la totalidad de la obra desde internet.

Si para *El Secreto de Vanessa* la preocupación estaba centrada en la configuración de un espacio inmersivo que permitiera la relación actor-espectador, para *Confesionarios, cuerpos escindidos* el centro se relacionaba con ubicar esta relación en un universo totalmente virtual. Actor y espectador intermediados tecnológicamente en tiempo real. La confesión de un lado (que puede ser indeterminado) y quien escucha la confesión desde otro espacio también indeterminado, pero “unidos” por el ciberespacio. Esta obra generó un sinnúmero de contradictores frente a lo que estábamos haciendo, sobre todo para quienes han venido desarrollando propuestas de lo que se podría denominar como “teatro convencional”. Es importante destacar que la intención era, más que “inventar” una nueva forma de hacer teatro, la de explorar sobre otras formas de relación, otras maneras de abordar las espacialidades.



Imagen 2. Escena de la obra “Confesionarios”

La obra que cierra la primera trilogía de estas exploraciones es *Huellas Digitales*. El principal objetivo del proyecto, fue poner en tensión los sistemas de poder, control y vigilancia que ha desarrollado el ser humano en su diario vivir y fundamentalmente en el contexto carcelario. La creación tuvo la participación de cuatro jóvenes, que desde su lugar de reclusión, interactuaron en la obra a través del uso de interfaces virtuales. Es, tal vez, una de las creaciones con mayores retos teniendo en cuenta que se debía lograr una interacción entre los jóvenes que se encontraban internos en un Centro de Atención Especializado (CAE) que corresponde a una especie de cárcel de menores y los espectadores que se encontraban en cualquier otro lugar fuera del CAE.

Tal como había sucedido en las otras creaciones, los artistas (en este caso los jóvenes) estaban vinculados solos a la acción teatral, ya que el público, en su rol de participante, había sido invitado también a ello. Los participantes, que adoptaron el rol de “visitantes” a una prisión eran parte estructural, estética y afectiva de la creación. Sus voces, cuerpos, presencias, tenían el mismo valor que el de los jóvenes, unos y otros habían sido instalados en un espacio convergente, de tal manera que la *aparición* [7] era de ellos también ante los jóvenes, al interior del CAE. En este sentido, se puede decir que la *aparición* cobró vitalidad por su simultaneidad y reversibilidad. El encuentro de cuerpos físicos y digitales, se hizo más potente con esta creación, ya que no sólo estaba al servicio de la metáfora teatral, sino que correspondía a una necesidad comunicativa entre quienes padecían el encierro y quienes estaban fuera de éste. Como ejemplo de esto se puede decir que la comunicación por una video llamada de Skype, convirtió la situación en un acontecimiento, en otra bifurcación de la *aparición* ante el otro. Se instalaba así una reunión de orden cotidiano que ayudaba a comprender la configuración de un colectivo, de una *communitas* –en este caso existencial [8]– que se sumía en una conversación entre iguales, haciendo más sólido, en palabras de Hannah Arendt (2005), el “espacio de aparición” (pág. 225), manifestación que hizo posible un estar juntos, luego de un estado de precariedad colectiva que se convierte en un poder social, como lo menciona Ana Vujanovic (2015).



Imagen 3: Fotografías de la obra “Huellas Digitales”

4. “10 Minutos” – lo que pensamos del Quehacer teatral.

El performance digital *10 Minutos* correspondió a una nueva creación del colectivo artístico Transdisciplinar Andrómeda 3.0 de la ciudad de Manizales. El proyecto, que puso en tensión la relación cuerpo-máquina en una Unidad de Cuidado Intensivo, contó con la coproducción de la Academia Superior de Artes de Bogotá, la Pontificia Universidad Católica de Chile, la Universidad estatal de Campinas, Brasil y el Teatro El Escondite de la ciudad de

Manizales.

Como ya había sucedido en las anteriores producciones, para *10 minutos* se convocó a diferentes artistas de América Latina. Cada uno de ellos debía crear una escena a partir de la propuesta: cuerpo y máquina en un contexto de UCI. Como se puede ver, se había tomado un espacio crítico de la vida del ser humano, al tiempo que se abordaba, de manera directa, lo que para el ser humano ha significado la relación de su cuerpo con las prótesis, con los artefactos, que para este caso permitían la extensión de la vida.

Cada uno de los colectivos, tanto en Manizales, como en Bogotá, Santiago de Chile y Sao Paulo, se pusieron en la tarea de trabajar, tomando como eje metodológico la autonarrativa. Con esto se pretendía que la creación no tuviera mayor peso en lo ficcional que en lo vivencial, es decir, una búsqueda mayor hacia la presentación que hacia la re-presentación. Pero como siempre, el interrogante sobre el espacio, el tiempo, la relación actor-espectador, empezaron a tomar presencia, teniendo en cuenta que, como se expone al comienzo de este artículo, la creación escénica está determinada por una forma de entender el teatro y, de manera más específica, el quehacer teatral. Independiente que sea un tema u otro, un colectivo u otro, existe siempre un enfrentamiento sobre lo que se entiende por hacer teatro.

Después de seis años entendimos que el teatro y su quehacer tiene aún muchos interrogantes, muchas formas de abordarse y, en ese sentido, la investigación se convierte en una herramienta vital. Una investigación relacionada no sólo con el tema de la obra, sino con la manera en que esta se configura. Es claro, por lo menos para el círculo de creadores escénicos que existe, en el proceso de creación, una indagación sobre la problemática que se abordará y que hará posible la emergencia de la obra. Pero aquí estoy hablando que más allá de esta exploración, nuestra agrupación se ha preocupado por la investigación sobre el orden mismo de la acción que se ejecuta, de la manera como el espectador se involucra dentro de la obra y para ello, siempre buscamos un eje que haga posible la interacción, la inmersión, el alejamiento de lo mimético.

Consideramos que el teatro es un hecho vivencial pero no sólo para el performer sino para quien asiste a entregar sus emociones y pensamientos. Es por ello que el eje de “10 minutos” se asoció a la idea de “delirium” que es una de las afecciones más importantes para quienes ingresan al servicio del cuidado intensivo y son producto de los sedantes, de los sonidos persistentes y del rompimiento de la secuencia sueño-vigilia. Es esta condición médica la que ayudó a configurar todo el performance, es sobre esta afectación que se instaló un universo complejo al cual era invitado el espectador como “visitante” que se ve en medio de un delirium total.



Imagen 4: Fotografía de la obra *10 minutos*. Detalle de la manera como el público hizo parte de la misma.

La interacción con la tecnología, como en todos los proyectos fue vital para ello. El espectador entraba a una UCI que se había configurado a través de video mapping y sonido envolvente. Es decir, el tratamiento inmersivo estaba determinado por un juego audiovisual con el que se jugaba continuamente provocando con ello una inestabilidad espacial. Con ello, se reafirmaba, una vez más que el trabajo sobre el espacio no debe estar centrado en lo físico sino en lo que podemos hacer desde lo virtual o digital para problematizar el cronotopo teatral. Si como se decía más atrás al hablar de la obra *Sin Sangre*, el espectador no sabía si estaba o no frente a un film, en *10 minutos* no existía ese pensamiento en tanto que no buscamos que el espectador vea una ficción sino que se involucre dentro de una, que la sienta, que él haga parte de ella.

Después de este trasegar, el quehacer teatral es para nosotros un elemento inestable que requiere de nuevas formas de entenderse. El recorrido aquí expuesto por los diferentes espacios creados se resumía, de cierta manera con esta última creación. En principio por el cumplimiento de una primera etapa en la cual el trabajo se hizo a través de Skype, pero también en la forma misma en que se vinculó el cuerpo físico y el cuerpo digital. Igual se puede pensar en la relación con el espectador, que, una vez más, se enfrentaba a un universo con el que debía interactuar. Puede decirse que, tenemos como propuesta no un “efecto de distanciamiento” Brechtiano, sino uno de “acercamiento” del espectador, no para que piense y reflexione sobre la vida, sino además de ello, para que sienta la vida de otra manera. El juego del encierro en *Huellas Digitales* o del Voyeur en *El Secreto de Vanessa*, ha permitido pensar que se debe seguir en la búsqueda de espacialidades y temporalidades que vayan más allá de lo mimético e incluso de la presentación o representación.

La contravención en el quehacer teatral se ha convertido así en una máxima de la creación dentro de la línea de “estéticas escénicas expandidas” en la ciudad de Manizales, gracias siempre a la complicidad de otros creadores de Latinoamérica que también ponen en duda un teatro en el que se hacen “puestas en escena” y no “apuestas en escena” en las que los creadores “apostamos” e involucramos a los espectadores en esa apuesta.



Imagen 5: Fotografía de la obra *10 minutos*.

BIBLIOGRAFÍA

Aristóteles, (1996). *Arte poética*, Madrid: Gredos

Brecht, B., (1963). *Breviario de estética teatral*, Bs As: La Rosa Blindada.

Sommerer, C. (2008). *The Art and Science of Interface and Interaction Design*. Vienna/New York: Springer Verlag.

Toro, A., (2003). *Estrategias Postmodernas y Postcoloniales en el Teatro latinoamericano actual*, Madrid: Iberoamericana.

Turner, V. (2009). *El centro está afuera: la jornada del peregrino*. Manguaré(23),

NOTAS

[1] Por ejemplo, al respecto de la tragedia y la comedia nos dice: “Y tal es precisamente la diferencia que separa la tragedia de la comedia, puesto que ésta se propone reproducir por imitación a hombres peores que los normales, y aquélla a mejores”. Ver: Aristóteles, *Arte Poética*, trad. Madrid: Gredos, 1996. p. 129.

[2] En la poética de Aristóteles se especifica: “Los personajes no actúan para imitar los caracteres, sino que reciben los caracteres como algo accesorio a causa de sus actos. Así acción y argumento constituyen el fin de la tragedia y fin es lo más importante en todo” En: Aristóteles, Op. Cit., 1996, p. 241

[3] El escenario de “medio cajón italiano”, debía ser, imaginariamente, cubierto por una falsa pared con el objetivo de lograr la intimidad necesaria para el proceso creativo del actor. Es de esta manera que el “sí mágico” que no es más que una técnica de imaginar que el actor representa un personaje como si fuera éste.

[4] Se hace referencia al efecto de extrañamiento o “*vermendungseffekt*” en el que el hombre ya no debe ser arrancado de su mundo por medio de procedimientos hipnóticos para ser transportado al mundo del arte; por el contrario, tiene que ser introducido en su propio mundo real mientras el actor se distancia por un momento del personaje y realiza una reflexión sobre las acciones de éste. Véase: Brecht, Bertold., 1963, *Breviario de estética teatral*, Bs As, La Rosa Blindada.

[5] Alfonso del Toro, *Estrategias Postmodernas y Postcoloniales en el Teatro latinoamericano actual*, Madrid, Iberoamericana, 2003, p 82

[6] El público para la mayoría de las obras creadas debe inscribirse con anterioridad, teniendo en cuenta que los espacios inmersivos son preparados para un número determinado de participantes.

[7] Concepto de toda la creación en tanto que, quienes están bajo medida carcelaria han “desaparecido” del universo cotidiano.

[8] *communitas existencial espontánea*, la confrontación directa, inmediata y total de las identidades humanas que, cuando ocurre, tiende a hacer que quienes la experimentan piensen en la humanidad como una comunidad homogénea, desestructurada y libre. Véase: Turner, V. (2009) *El centro está afuera: la jornada del peregrino*. Pag 20