

Performance entre lo real y lo virtual: el proyecto *Odiseo.com*

André Carreira (Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC- Conselho Nacional de Científico e Tecnológico – CNPq)

Este texto tiene como centro el proceso de creación del espectáculo *Odiseo.com*, que dirigí reuniendo a tres actores en tres países diferentes usando Skype, y con un texto escrito para el proyecto por Marco Antonio de la Parra. Tal puesta en escena cuenta la historia de un Ulises contemporáneo que, en Buenos Aires, encuentra sus afectos divididos entre Laura (Penélope) que vive en Bremen, Alemania, y Elisa (Calypso) que reside en Florianópolis, Brasil. El foco de esta investigación artística fue la interacción de los actores a través de Skype, y la intimidad de la recepción. Esto nos permitió experimentar la distancia y la proximidad en niveles ficticios y reales.

La puesta en escena brevemente

El espectáculo de una hora de duración se desarrolla en tres lugares diferentes: una casa en Bremen durante las primeras horas de la mañana, el salón de un departamento en Florianópolis, y una sala de ensayos en el Teatro CELCIT de Buenos Aires, donde una réplica de una habitación de hotel ha sido montada.

Los espectadores en cada uno de estos tres lugares tienen una perspectiva diferente en el espectáculo. Mientras que en Bremen la experiencia es compartir un pequeño departamento con una familia, en Florianópolis los espectadores se sientan en una platea armada en el living de un departamento mientras una actriz se mueve a través de las habitaciones en una actuación muy íntima. En Buenos Aires el actor está expuesto a la mirada de los espectadores que lo rodean por todos lados en una sala de cincuenta metros cuadrados.

Ulyses habla con su esposa y amante a través de Skype en tiempo real. Los intérpretes interactúan entre sí durante una hora en una relación triangular en curso entre un hombre de negocios que está constantemente viajando, su amante y su esposa. No queriendo esperarlo indefinidamente, las dos mujeres lo presionan para que tome una decisión y regrese a lo que cada una de ellas considera ser su hogar. Lo que vemos en el escenario es una crisis de largo plazo que se resuelve justo ante nuestros ojos.

Aunque una de sus características sobresalientes en la puesta en escena es el uso de la comunicación basada en Internet, el proyecto no fue concebido como una oportunidad para experimentar con la tecnología virtual en la creación de una obra de teatro. Nuestro proyecto nació del deseo compartido de colaboración entre el actor Juan Lepore y yo. Viviendo en diferentes ciudades, incapaces de encontrar el tiempo y los recursos para viajar y reunirnos con el fin de crear un espectáculo, nos encontramos hablando sobre proyectos teatrales a través de Skype, y esta herramienta pronto reveló su potencial como un elemento creativo de aquel espectáculo que queríamos desarrollar. *Odiseo.com* atrajo tanto al público como a los medios de comunicación, en parte debido a ser percibido como una novedad, aunque no buscábamos la novedad como elemento central del proceso de creación. Sin embargo, fue esta condición que nos animó a profundizar nuestra propia relación con la materialidad técnica de la muestra, que a su vez afectó el desarrollo de la actuación.

El uso de llamadas en conferencia para participar en procesos creativos no era nuevo para mí, porque vivo en Florianópolis, una ciudad no central en Brasil. Trabajar con el Skype me ha permitido colaborar con grupos de teatro de otras ciudades sin necesidad de viajar constantemente. Sin embargo, la participación de varias personas en diferentes lugares geográficos al mismo tiempo dio a *Odiseo.com* una perspectiva totalmente diferente. Desde el inicio del proyecto, comenzamos a tratar los muchos elementos que componen la comunicación mediada por Skype durante los procesos de discusión y creación. Estos elementos se incorporarían entonces en la dramaturgia de la obra, modulando todo el proceso de creación. Tan pronto como se hizo evidente que era posible organizar una actuación en la que el actor y las actrices interactuaban entre sí a través de Internet, comenzamos a discutir el guión, y decidimos invitar al autor chileno Marco Antonio de la Parra a escribir la obra para nosotros. De la Parra utilizó la *Odisea* como punto de partida para trabajar con la distancia como tema del proyecto. La distancia entre el director, el actor y las actrices también se convirtió en la distancia entre los personajes; y el viaje como tema fue sugerido por la naturaleza internacional del proyecto, y especialmente por las experiencias de vida del autor, de una de las actrices y del director.

El uso de dispositivos electrónicos fue crucial para la propuesta, ya que la distancia entre los participantes del proyecto que condicionó nuestro proceso creativo, terminó por definir los rumbos de como se darían nuestras presentaciones. Trabajar con Skype ayudó a reducir los costos del proyecto, ya que eliminó la necesidad de viajes constantes entre los tres países, y al mismo tiempo nos amplió los horizontes creativos.

Dado que el proyecto involucró a diferentes países, además de experimentar con herramientas virtuales, tuvimos que lidiar con el tema del lenguaje hablado. Elegimos el español, lo que intensificó el carácter internacional de la propuesta, pero, demandó de los espectadores en Brasil un tipo de atención especial para el seguimiento de los diálogos. Corremos así el riesgo de que parte de lo que se dice entre la escena presencial y las pantallas se pierda para los espectadores que no dominan el español. Eso no resultó un problema, sino un estímulo para la experimentación de la intensidad de la actuación como factor decisivo de la puesta en escena.

Uno de los instrumentos fundamentales de la puesta en escena fue el uso de pantallas de televisión para mostrar lo que estaba sucediendo en otros países, lo que significaba que en cada lugar los espectadores, dependiendo de su posición, estaban expuestos a una escena más o menos realista. Así, a través de la interface del Skype se podía tener una percepción de lo que sería la vida cotidiana de los personajes en los otros países. Es importante decir que los espectadores de cada país, solamente podían ver lo que el personaje de su país alcanza ver por medio del Skipe. Eso tenía el sentido de reforzar la idea de un "acontecimiento real". Así, abrimos mano de tener una visión completa de los acontecimientos en los diferentes lugares. Decidimos ofrecer los fragmentos de estas vidas, tal cual, en cada país los espectadores presencian como los respectivos personajes ofrecían fragmentos de sus vidas a sus interlocutores. El uso de Skype, como fue dicho anteriormente, es un instrumento que propicia un sentido de la realidad en el campo de la comunicación virtual, pues, sabemos como esa tecnología funciona en nuestro cotidiano. El uso del fragmento llevaba a la escena una lectura muy semejante a la que había surgido de los ensayos. Esto limitó naturalmente el número de espectadores a la capacidad de cada ámbito, pero, preservó el acontecimiento teatral y las contradicciones provenientes de la mediación virtual.

Durante las presentaciones pronto nos dimos cuenta de que además del primer nivel de recepción -es decir, la interacción entre actores y espectadores en sus respectivas salas- había un segundo nivel de interacción entre los espectadores y los personajes que aparecieron en las pantallas de televisión. Eso se combinó con el hecho de que la audiencia en un lugar podía percibir las reacciones de la audiencia en los otros lugares. A medida que los actores se movían a través de sus espacios con sus computadoras o iPads, los televidentes/espectadores en un país podían ver a sus homólogos en otro país, lo que provocó sorpresa y un sentimiento de experiencia compartida. A diferencia de lo que sucede en una sala tradicional, en *Odiseo.com* los espectadores se exponen, a veces, como imágenes mediadas a la mirada de otros espectadores, cuyas reacciones también pueden ser escuchadas, aunque fuera de sincronía, lo que incita a la risa y comentarios.

Lo virtual y la simulación

En esta experiencia creativa nos enfrentamos con nociones de espacio y tiempo, y consecuentemente, también podemos percibir como nuestras certezas acerca de estas nociones se disuelven en el mundo virtual actual. Esto es cierto tanto para el elenco como para el público. Las actrices y el actor, durante los ensayos tuvieron que percibir las diferencias dinámicas que eran producidas por los desplazamientos del medio electrónico. Ya los espectadores estaban obligados a decidir lo que era real o simplemente ficción en el juego entre los personajes. En muchos momentos los espectadores se preguntan si los espacios eran reales, o si las personas que aparecen eran o no parte de la escena. Quien asiste al trabajo debe ir construyendo una lógica que permita distinguir los planos de representación del actor y de las actrices, y el plano de representación que se establece entre los personajes en sus juegos de engaños.

Esto puede ser relacionado como lo que afirman Tonezzi y Schulze sobre las experiencias con medios virtuales:

El uso de las nuevas tecnologías gradualmente impone parámetros sin precedentes de conceptualización y significación a lo que se llamaba convencionalmente espacio escénico y presencia. Esto implica más que una simple búsqueda de efectos miméticos o pura simulación / representación de entornos, personajes o seres de la vida cotidiana; la creación de significados y locus específicos, permitidos por las comunicaciones por Internet, en los que estas instancias ganan autonomía e interfieren en la percepción, en las relaciones, en la comprensión y, por consiguiente, en el papel del espectador [1].

Considerando la experiencia de lo virtual, se puede decir que tanto para los actores como para los espectadores hay un cambio en relación con la percepción del espacio y del tiempo. Al trabajar con los medios de comunicación como el Skype creamos dudas sobre lo que es real y lo que es simple representación para la cámara. Cada actor construye una escena que se ofrece a los demás como una construcción de un momento de sus respectivos personajes. Las pantallas de las diferentes ciudades permiten a los espectadores ver la misma información que los personajes, y presenciar el procedimiento de construcción que el personaje de su ciudad ofrece a los demás. Así, los espectadores tienen un contacto íntimo con el actor y las actrices, y pueden discernir simultáneamente la lógica constructiva que permea la conversación a través de los medios de comunicación.

También es importante recordar que el uso de la comunicación por redes como el Skype es parte del universo cultural de los espectadores. Eso tanto hace parte del cotidiano, que más de un espectador se nos acercó al final del espectáculo para comentar que había vivido circunstancias semejantes, y que eso había producido un efecto muy fuerte. Esta interacción es importante en la construcción del entorno del espectáculo, ya que al desarrollar la escena con el Skype, el Whatsapp, el Facebook, y las llamadas de teléfonos celulares, interferimos en la percepción del tiempo de la escena, dado que esto permite a los espectadores imaginar los posibles procedimientos invisibles que pueden ser utilizados en el proceso de producción, bien como pueden suponer los riesgos de usar tales formas de comunicación.

Los espectadores tienen un dominio de estos instrumentos de comunicación, que son parte de su vida cotidiana, pero en *Odiseo.com* estos instrumentos se transforman en objetos de lenguaje ficticio, por lo tanto, de la teatralidad que no deja de comprometer a los que asisten la escena. Esto establece lazos más estrechos entre la acción artística y la audiencia. Como simultáneamente los espectadores pueden percibir las reacciones de los espectadores que se encuentran en otros países, el efecto del diálogo se extiende con la construcción de una realidad imaginaria.

Esta experiencia plantea ciertamente la posibilidad de que los espectadores se pregunten si los actores están realmente en tres países. ¿Por qué no podrían estar en espacios cercanos, pero simulando distancia? ¿Es importante que estén en tres países diferentes realmente? ¿Cómo cambia esto la experiencia artística? En primer lugar, vale la pena reiterar que el uso de Skype nació de nuestro deseo efectivo de realizar un espectáculo a pesar de la distancia que nos separaba. Los espectadores son informados por los programas de mano que las actrices y el actor están en diferentes países, pero eso solamente tiene la función, en plano de la ficción - de reafirmar la distancia entre los personajes. Al mismo tiempo, la distancia entre los actores y los consecuentes problemas tecnológicos aparecen como información secundaria, pero, que constituye un componente importante para los procesos de la recepción. Aquí se asienta un importante elemento del juego de los espectadores.

Al aceptar el hecho de que el elenco, y por lo tanto los personajes, están separados en diferentes países, se atribuye potencial a la narrativa, y al mismo tiempo se crea un espacio de interacción porque los espectadores pueden cuestionar los procedimientos de una puesta en escena que interconecta tres países. Se debe recordar que todo el mundo es consciente de las posibilidades de que una conexión vía Skype falle, que las imágenes pueden congelar o perder su nitidez. Esta tensión representa un elemento productivo del espectáculo porque incorpora lo impredecible en la escena y exige de los performers maniobrar el tiempo para garantizar la continuidad de las escenas, lo que también puede modificar lo teatral a los ojos de los espectadores. Cuando se experimenta alguna falla técnica en escena, nadie en la audiencia sabe con seguridad si este es un acontecimiento real o, simplemente parte del juego teatral. La simple duda ya implica un acercamiento a la frontera de lo teatral.

Al utilizar los medios de comunicación electrónicos y los aplicativos de la virtualidad, trabajamos con una noción ampliada de la idea de presencia. En este sentido, es interesante considerar el punto de vista de Rubens Velloso, quien afirmó que hay varias formas de presencia con las que funcionan las escenas contemporáneas. Según Velloso, tenemos una "Superficie de Eventos", representada por el plano de ideas formado por los diferentes flujos conceptuales y artísticos (estos flujos incluyen la palabra, el cuerpo, la imagen, las conexiones por Internet y las artes digitales e informáticas). Esto da forma, de una manera rizomática, a una superficie estética / ética / reflexiva.

En un contexto como eso se puede observar un desplazamiento de la idea de una actuación tradicional para una operación como de un DJ. En este caso un "MC de flujos" interfiere en esta "superficie" (que ya es exactamente como la tradicional idea de una partitura de actuación), manejando ritmos, flujos, rupturas y sobre posiciones de elementos. Los receptores, y los otros intérpretes dialogarían con lo que emerge de la superficie de los acontecimientos en estos dinámicos procesos de mezclas de intensidades.

Estos "MCs", serían los agentes que transmutan sus estados y se apropian de todas las formas corporales y mentales que pueden usar para enredar el plano de las ideas. Finalmente, está la dramaturgia, que es el código desarrollado, que es específico para cada obra para que los "MCs" puedan abordarlos en los eventos de la superficie. La dramaturgia no está constituida únicamente por la palabra. [2]

Es interesante considerar la obra del filósofo Merleau-Ponty para dar sentido a esto. Su obra *Fenomenología de la Percepción* nos proporcionó herramientas para pensar nosotros mismos como seres temporales dotados de una noción de tiempo, afectados por la misma historia que hacemos, y conscientes de nuestro pasado y futuro, y conscientes de la muerte. También somos conscientes del espacio en sus diferentes dimensiones, viviendo en un mundo compuesto de lugares.

Somos seres espaciales y temporales, dice Marilena Chauí, reflexionando a partir de Merleau-Ponty: "Nuestro cuerpo es un ser sensible consciente de sí mismo; Es una forma de estar en el mundo" [3]. Sin embargo, cuando las referencias de tiempo y espacio ya no están en el centro de nuestra experiencia - como sucede en Internet y en el mundo virtual- nos vemos obligados a repensar todas nuestras relaciones. Las comunicaciones por Internet nos dan una sensación de un mundo dual, lo que crea la posibilidad de duplicaciones de un individuo (real y virtual). Sin embargo, las relaciones concretas están determinadas por eventos entre cuerpos en el espacio. Habría, a pesar de esa potencia de duplicación, un anclaje en la hipótesis de un cuerpo instalado en un lugar concreto. Vemos la imagen en el aplicativo y la aceptamos afectivamente porque estamos seguros de una existencia real. Aun en los casos de cine donde cada vez más convivimos con imágenes virtuales, sabemos distinguir - todavía -, lo que nace puramente de la computadora y aquellos que resulta de la captura de imagen de actores reales.

La investigadora brasileña Ana María Bulhões afirma que:

A diferencia del teatro con la presencia exclusivamente carnal y concreta del actor, basado en la incorporación de las innovaciones tecnológicas propias de los lenguajes digitales, la oportunidad de la participación del actor y del público en un espectáculo para convertirse en semi-viva o totalmente virtual se convierte en real y posible. Esto era impensable antes de la instalación de una cultura digital que de alguna manera afecta a todos los campos creativos. Contrariamente a un rechazo de la tecnología, avanzando hacia una propuesta de nueva poética para el rendimiento escénico, desde la segunda mitad del siglo XX, hemos sido testigos de demostraciones de que las aplicaciones escenográficas de las nuevas tecnologías crean oportunidades para generar nuevos paradigmas para la escena. Cuando el péndulo se mueve hacia la valorización de dispositivos sofisticados, la escenografía gana una presencia y su efecto será más que "hacer vivir" lo que se representa.[\[4\]](#)

La disolución del espacio y del tiempo crea una condición marcada por la falta de espacio y la acronía (ausencia de tiempo), una experiencia cada vez más común hoy en día, y que nuestros hábitos culturales naturalizan. Vivimos en una época en la que ya no nos maravillamos del hecho de que podemos hablar con alguien al otro lado del planeta, compartiendo imágenes y datos simultáneamente, y de nuestra capacidad de construir un mundo de información a través de sitios web y blogs.

Ante todo esto, ¿podemos negar la existencia de un mundo virtual paralelo al mundo "real"? El mundo virtual, según lo percibimos, parece definido más por lo que oculta de nuestros sentidos que por lo que revela. Si la realidad virtual acorta las distancias, acelera los procesos y facilita los contactos, lo hace diseminando un "diluvio de flujos de información", para usar la expresión de Pierre Lévy[\[5\]](#).

Mis reflexiones sobre la performance se centran en estos supuestos. Como dice el crítico de arte Edélcio Mostaço, *Odiseo.com* crea una política de privacidad muy peculiar donde "todo el mundo puede ver todo, pero nadie puede hacer nada"[\[6\]](#). Un elemento clave del espectáculo es la discusión sobre la construcción de realidades a través de dispositivos de comunicación por Internet, y cómo en nuestra vida cotidiana tendemos a aceptarlos como verdaderos, a pesar de que siempre vehiculizan imágenes editadas, enmarcadas por los límites de la pantalla. Trabajamos con la idea de que, en principio, las personas consideran sus conversaciones a través de Skype como representaciones fieles de lo que es cierto acerca de sus relaciones. *Odiseo.com* intenta cuestionar estas suposiciones -o al menos transmitir un doble significado sobre la intensidad de las experiencias mediadas relacionadas con un sentido de cercanía en la distancia, porque las pantallas de la computadora ofrecen simultáneamente un sentido de intimidad y la posibilidad de presentar imágenes editadas como un discurso mediático. La obra también desafía la perspectiva de la intimidad provocada por la proliferación de medios virtuales, en particular las llamadas plataformas de "redes sociales".

Al trabajar con la intimidad y la interfaz a través de Skype, *Odiseo.com* dialoga con el cambio del paradigma teatral porque revela la discusión del fenómeno de la presencia en dos niveles: la ficticia, pero también la realidad de la representación misma. No nos sorprende el hecho de que hay una aceptación de que los performers están distantes unos de los otros y que la escena ocurre verdaderamente en tres países diferentes. La idea misma de teatralidad se apoya en un concepto de una escena ampliada en la que la noción de unidad de lugar se disuelve para enfatizar la unidad de tiempo, pero siempre considerando la narrativa construida por los espectadores que aceptan esta unidad creyendo en el Skype como un instrumento de la aproximación "cuyos elementos claves son la multiplicidad, la simultaneidad y la velocidad, [que] alteran la percepción y la comprensión convencional del tiempo, el cuerpo y el espacio"[\[7\]](#).

En la realidad virtual, el cuerpo humano encuentra una extensión de sí mismo por encima, y más allá de las limitaciones espaciales. Una serie de movimientos en esta dirección ya se habían intentado desde la Revolución Industrial, a través de anteriores redes de comunicación y transporte. Con el advenimiento de la tecnología informática, el desenvolvimiento fue exponencial. En la actualidad, nuestro cerebro puede proyectarse a sí mismo a través del espacio y el tiempo, demoliendo los límites, hasta el punto de abolir estas categorías casi por completo. El hecho de que el universo informacional esté online veinticuatro horas al día [\[8\]](#) implica un cambio en la percepción tanto del espacio como del tiempo, así como de nuestro lugar en este nuevo universo.

Sin embargo, es imposible afrontar el mundo virtual sin verse confrontado con su ambivalencia: al acercar las cosas, crea una falsa sensación de cercanía. Pierre Lévy ve al mundo virtual como una "entidad desterritorializada" y hace hincapié en su "capacidad de producir manifestaciones concretas en diferentes momentos y en ciertos lugares, sin estar a sí mismas ligadas a un lugar o tiempo particular"[\[9\]](#). Este es un mundo en el que el hormigón aparece una vez más como suposición, donde el material no es más que una percepción, una aceptación, una construcción compartida. Aunque esto puede reafirmar el sentido de lo virtual, ya que ahora estamos contentos en pensar en nuestro mundo como una construcción, y no como algo dado y externo a nuestra percepción, no podemos dejar de sospechar la veracidad de las cosas y la información. Dado los tiempos sospechosos en los que vivimos, es natural que cuestionemos la capacidad del mundo virtual para ofrecernos una vida llena de las relaciones que anhelamos.

Odiseo.com aborda este problema desde la primera escena, en la que la vida cotidiana está representada con un alto nivel de realismo, pero rápidamente se traslada para la pantalla de la computadora. En Brasil, por ejemplo, decidimos usar un departamento residencial con una pequeña modificación en el comedor para instalar asientos para los espectadores convertidos en voyeurs. Estos se encuentran en la casa de otra persona presenciando un momento en la vida de una mujer que es la amante de un hombre que se encuentra en un hotel en Buenos Aires. Los espectadores están muy cerca de los movimientos de la mujer, y es también esta cercanía que permite que pueden ver a los personajes en los otros lugares de la actuación en un monitor de televisión que está enlazado con su iPad, o en la computadora que, eventualmente, la actriz mueve en sus desplazamientos por el departamento.

Viendo la rutina de Elisa mientras esta habla con su amante, se baña y habla con su madre y amigos, los espectadores se dan cuenta de que lo que ven es diferente de la realidad transmitida a su amante por el Skype. Aunque esta diferencia establece un elemento de humor, es principalmente un componente ideológico del espectáculo. El diálogo con el Skype es una simulación articulada como si fuera un contacto real, y eso permite que los espectadores incluso reflexiones sobre sus propias formas de editar sus relaciones medias por los aplicativos. Es verdad, que cada día que pasa nos hacemos más hábiles en la técnicas de edición de imágenes, que antes era un oficio reservado a los técnicos del cine y de la televisión.

La escena utiliza dispositivos con imagen y sonido que permiten que actrices y actores se muevan por el espacio. La portabilidad con la cual convivimos cotidianamente permite, como observa Pierre Lévy, "que una persona explore modelos más complejos y en mayor número que si se redujeran a los recursos de su imaginación mental y de la memoria a corto plazo"[\[10\]](#). Esta simulación/recreación del mundo propiciada por las cámaras trabaja simultáneamente en dos niveles: por un lado, se ofrece como una imagen de la realidad y, por el otro, se asume una acción narrativa al seleccionar la información y las imágenes que se van a transmitir. El uso de la cámara presupone la edición, y eso implica en una fabricación de la información a la vista del espectador.

A pesar de que la comunicación a través de Skype ofrezca una experiencia más interactiva que la comunicación telefónica, la imagen en vivo compromete el cuerpo de los participantes y limita el espectro de acciones que se pueden realizar simultáneamente, lo que exige que el interlocutor tenga consciencia del campo visual. Sin embargo, una vez que se ha establecido el ángulo de la cámara, es posible realizar múltiples actividades, siempre y cuando la pantalla muestre una imagen en la que el diálogo pueda concentrarse.

Aunque este tipo de comunicación vía webcam tenga la imagen como su característica distintiva, este formato de interfaz impide el contacto de ojos a ojos, que es uno de los elementos fundamentales de la comunicación interpersonal. Cuando queremos mirar a nuestro interlocutor por medio de una webcam debemos centrar nuestra mirada en la cámara del dispositivo, y por lo tanto no podemos mirar a la persona a los ojos. Lo que tenemos en la pantalla es una imagen en un ángulo diferente - una visión en paralelo - en las conversaciones a través de Skype, que sin duda las nuevas tecnologías están tratando de solucionar. Pero, mientras tanto estamos obligados a simular la mirada ojos en los ojos, tal cual cuando simulamos volumen de voz cuando usamos las mayúsculas en nuestros mensajes de texto. Así, no podemos olvidar que estas comunicaciones son construcciones que manejamos de manera discrecional con claras intenciones de controlar de mejor manera posible la información desplegada.

Cuando lo que vemos en la pantalla es una mano, que indica un contacto real que no es posible en este momento - como en los contactos entre criminales encarcelados y sus visitantes-, se reafirma cómo en la comunicación virtual debemos desarrollar un repertorio de acciones y gestos muy claramente codificados para transmitir significados a la otra parte. Es decir, siempre se requiere algún grado de representación y de manejo del lenguaje mediático, pues para transmitir un sentido de realidad a través del video de Skype, debemos ampliar nuestro repertorio de gestos y dramatizar cuidadosamente lo que pretendemos que se lea como real.

El proceso de ensayo: lo virtual y lo íntimo

Habiendo considerado las características de una actuación que conversa con el mundo virtual, ahora reflexionaré sobre nuestra práctica de ensayos porque eso está profundamente relacionado con la naturaleza de esta experiencia teatral.

Dada la condición de separación espacial inherente al proyecto, los ensayos tuvieron que seguir un proceso único determinado por los medios virtuales. Aunque trabajamos realizando ensayos en Florianópolis, Buenos Aires y en Bremen, la base del proceso de ensayo fue la plataforma Skype, pues solamente a través de este medio pudimos realmente reunir todo el elenco.

Nuestros ensayos combinaron procedimientos comunes al teatro con técnicas de captura de imágenes utilizadas en cine y televisión. Trabajar con Skype significaba que teníamos que lidiar constantemente con interrupciones en la comunicación, demoras en las señales y congelación de imágenes. Por lo tanto, para mantener el ritmo de las comunicaciones, aparte de la plataforma Skype en escena, recurrimos a mensajes de texto y Whatsapp a través de nuestros teléfonos móviles. Esto nos llevó a pensar en los ensayos de más de una manera, lo que influyó directamente en la construcción de la obra final, así como del guión. Para asegurar la sincronización entre los tres países, un equipo de apoyo de dos técnicos -uno en Buenos Aires y otro en Florianópolis- mantuvo una comunicación constante a lo largo de la performance utilizando una cuenta privada de Skype, y la modalidad de contacto del grupo Whatsapp. A través de estos medios tanto los técnicos como las actrices y el actor podían conversar sobre el curso de la obra mientras la hacíamos delante de los espectadores, pues las señales de mensajes entrando eran introducidas en la ficción como parte de los acontecimientos de la vida de los personajes.

Los ensayos en Skype nos obligaron a usar, eventualmente, una cámara de apoyo -con todas las limitaciones características de las cámaras de Internet- para mantener el contacto con toda la zona de puesta en escena. Pero, eso no funcionó por mucho tiempo, y encontramos formas de ver la escena en Brasil, y seguir las imágenes solamente a través del Skype. Aun así, a pesar de las limitaciones de la calidad de la imagen, fue posible por algunos ensayos seguir al actor con la colaboración de una asistente que manejó la cámara y comentó en la escena simultáneamente. Trabajar desde estos dos ángulos permitió ajustar la intensidad de la obra del actor en Buenos Aires, asumiendo un lugar en su audiencia local, articulando las posibilidades de su imagen proyectada en Brasil y Alemania. El uso de al menos dos computadoras en cada lugar ofrecía dos puntos de vista desde los cuales se podía seguir el desarrollo de las escenas.

Las actrices y el actor se enfrentaron a grandes dificultades para tratar de moldear su imagen a través del video, preservando al mismo tiempo su relación con la mirada de la audiencia en sus respectivos lugares. Hay que decir que el equipo de actuación, aunque experimentado en el teatro, tenía poca práctica en el cine y la televisión, y por lo tanto, poco dominio del lenguaje de video, aunque todos ellos tenían práctica con el Skype en sus conversaciones privadas. Y en este caso particular tenían que actuar para la cámara y dirigir esta imagen al mismo tiempo.

A pesar de que Skype muestra las imágenes de ambas partes (con la persona que llama generalmente aparece en un pequeño cuadro en la esquina inferior derecha de la pantalla), es difícil saber cómo los espectadores de cada una de las ciudades pueden percibir las respectivas actuaciones. Esta pequeña imagen - que representa el área real cubierta por la cámara - ayuda a la persona que llama a modular la información que se quiere transmitir durante una conversación, por eso se convirtió en instrumento de la construcción de escenas a lo largo de la obra. En una de ellas, por ejemplo, Elisa simula un intento de suicidio con alcohol y pastillas, colocando una botella de whisky y un frasco de pastillas a la vista de la cámara y se acerca a la lente para mostrar su cara aturdida por el supuesto efecto del alcohol, y expone en primer plano la ingesta de las pastillas con vistas a asustar Ulises que no deja sus compromisos para verla en Florianópolis.

Esta escena es un ejemplo de la duplicidad de realidades provocada por la tecnología. Mientras que los espectadores de Brasil podían ver todo el proceso de montaje de la escena, y cómo el personaje estaba enmarcando su aparición, en Buenos Aires la imagen presentada deja afuera toda esa información, transmitiendo una textura más verdadera coherente con la hipótesis suicida.

Parte del carácter improvisado del trabajo estuvo directamente relacionado con la tecnología utilizada. Como mencioné anteriormente, el guión fue escrito por De la Parra a partir de que definimos la modalidad de comunicación y los tres lugares. Dado que Skype era una parte esencial del proyecto - en algún momento incluso pensamos en nombrar el espectáculo "Ulises.skype", pero, dejamos de lado la idea debido a problemas de *copyright*.

Por cuenta del uso del Skype, sabíamos que podíamos esperar mucha improvisación en escena para convivir con los imprevistos de las conexiones. Comenzamos a usar el Skype, y desde allí dejamos que el elenco sincronizara diálogos a través de Internet, descubriendo las posibilidades y limitaciones de la herramienta para la escena abierta a los espectadores.

A pesar de que incorporamos la improvisación el texto fue un elemento estructurante para la puesta en escena, ya que aumentó las posibilidades de improvisación en relación con las oportunidades inherentes de la conexión vía Internet. Por lo tanto, tuvimos dos planes de acción para los ensayos: uso del texto memorizado, que marcaba la duración de cada bloque de escenas y la sincronización entre los lugares; y la improvisación que surgió debido a fallas de comunicación o durante los lapsos sin Skype en el que las escenas se volvieron más hacia el mundo inmediato de cada uno de los personajes. Durante los ensayos incluso provocamos interrupciones deliberadas para impulsar la búsqueda de soluciones al extremo, tanto en términos tecnológicos como interpretativos, dentro de la escena y entre los artistas intérpretes.

Durante las presentaciones descubrimos que el manejo de la tecnología como elemento dramático, produjo empatía con los espectadores, quienes reconocieron los accidentes y las dificultades involucradas y crearon expectativas entre ellos de cómo se resolverían las cosas. Durante los ensayos pensamos en probar diferentes plataformas de teleconferencia para lograr una conexión más estable, el mejor sonido y imágenes más claras. Sin embargo, la opción por el Skype garantizó una dimensión menos teatral, ya que mantuvo a los espectadores en contacto con la vida cotidiana a través de una plataforma fácilmente identificable. Al trabajar con una herramienta bien conocida por nuestros espectadores, pudimos explorar tanto el elemento de realidad inherente al carácter impredecible de Internet como el componente ficticio de las relaciones humanas mediadas por la comunicación virtual. Recibimos comentarios entusiasmados de algunos espectadores que dijeron que habían visto en escena algo muy similar a sus propias experiencias emocionales.

Trabajar con la presencia virtual como un elemento de la puesta en escena significó que nuestro espectáculo revelaría las tensiones existentes entre las escenas de actuación en vivo y su despliegue en la pantalla. Por lo tanto, para ofrecer a la audiencia una experiencia tan intensa como fuera posible, buscamos mantener una estrecha proximidad entre espectadores e intérpretes; y para exacerbar el sentido de la intimidad, decidimos usar el desnudo.

En la primera escena de Buenos Aires, cuando los espectadores entran al espacio, pueden ver al actor desnudo durmiendo en su cama de hotel. Del mismo modo, en Florianópolis hay toda una escena en la que el personaje de Elisa entra en la ducha y sale desnuda a buscar una toalla que ha olvidado en el área de servicio, ella comienza una conversación con Ulises sin vestirse y eso se prolonga. Incluso ambos amantes se masturban en una sesión de sexo virtual muy realista. La actriz en Alemania, que estaba realmente embarazada durante la primera temporada, expuso su vientre mientras hablaba de su crisis matrimonial con Ulises, y más tarde presentó a su hija recién nacida a la audiencia como otro personaje de la trama. La sensación de estar en el espacio del otro -y, por lo demás, de tener este otro expuesto-, era lo que buscamos de modo a ofrecer a la audiencia una sensación de estar en contacto con algo perteneciente al reino de lo real -o por lo menos sugerir un cuestionamiento de la realidad del material presentado en la escena. Una de nuestras premisas de trabajo fue que el sentido de la realidad puede provenir principalmente de la proximidad a los espacios íntimos.

Combinar el elemento virtual con una posición de testigo en una situación no declarada era parte de un juego que buscaba seducir la mirada del espectador. El proyecto construyó un espacio lúdico en el cual los espectadores experimentaron intensas sensaciones relacionadas no sólo con el desarrollo de la narrativa, sino también con la forma en la cual los intérpretes interactuaban con los medios electrónicos. En este sentido, en cada lugar, los espectadores se encontraban en un ambiente que guardaba poca semejanza con el arreglo tradicional distanciado de la escena. La proximidad fue un elemento clave en la construcción de cada escena y la selección de imágenes. Insistimos en la intimidad, especialmente en la exposición de los cuerpos para producir tensiones con las imágenes transmitidas por las pantallas de televisión.

El elemento de la intimidad y de la cercanía entre los espectadores y el elenco también se relaciona con la propuesta de una actuación que buscaba las

intensidades como componente central. Partimos de la premisa de no preocuparnos demasiado con una actuación que informara a los espectadores, sino que los sensibilizara por sus intensidades. Así, el aquí y ahora de cada situación fue preponderante sobre los otros elementos de las escenas. Cabe decir una vez más, que fue un componente clave para relacionar lo real con lo virtual. El realismo de las escenas permitía evidenciar lo construido de las transmisiones, pero, a la vez desplaza la atención de los espectadores de la narrativa de los personajes para los acontecimientos y sus intensidades.

Palabras finales

En nuestras temporadas *Odiseo.com* experimentó diferentes espacios, principalmente debido a la disponibilidad de los diferentes festivales a los que fuimos invitados. Así, utilizamos tanto casas como camarines de teatros para situar al personaje de Eliza, o Ulises. Esta adaptabilidad demandó que la puesta en escena se adecuara a condiciones muy diversas. Pero, aun así, se mantuvo el elemento de la proximidad como exigencia fundamental.

Como esta puesta en escena nació directamente relacionada con el trabajo del actor, hemos preservado eso como punto clave del trabajo. El uso de los medios electrónicos significó para nosotros un instrumento para el diálogo con los espectadores. No tuvimos interés en inventar una forma particular de teatro, a pesar de que sabemos que toda práctica teatral es también una discusión sobre el hacer teatro, y es creación de lenguaje, pero entendemos que la actuación es lo que debe experimentar lo nuevo al dialogar con lo presente y lo virtual. Al presentar este espectáculo siempre estamos atentos a las posibilidades de juego con lo intenso y la cercanía, y por lo tanto, con los límites de esta mirada cercana..

Referencias

BULHÕES-CARVALHO, Ana Maria. “Longe é um lugar que não existe: discussão de portas abertas entre (novo) teatro e (novas) tecnologias,” *Moringa*, vol. 2, no. 1, January / June 2011, p. 61-70.

BULHÕES-CARVALHO, Ana Maria, CARREIRA, André. “Entre mostrar e vivenciar: cenas do teatro do real”, *Revista Sala Preta*, vol. 13, número 12, 2013. São Paulo, p. 33-44.

CHAUÍ, Marilena. “Espaço, tempo e mundo virtual – A contração do tempo e o espaço do espetáculo,” Conference at CPFL, Campinas, 13 October 2014 (unpublished).

LÉVY, Pierre. *Cyber Cultura*, trans. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2009.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*, trad. C. Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MOSTAÇO, Edécio. “*Odiseo.com*: crítica da peça,” *Questão de crítica, Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais*, vol. 7, no. 63, December 2014, .

TONEZZI, José and SCHULZE, Guilherme. “Cena, Tecnologia e Inovação: desafios para a formação e a pesquisa em artes do espetáculo,” *Moringa*, vol. 2, no. 1, January / June 2011.

VELLOSO, Rubens. “Cena Contemporânea e Tecnologia,” *Moringa*, vol. 2, no. 1, January / June 2011, p. 81-89.

NOTAS

[1] Tonezzi, José and Guilherme Schulze. “Cena, Tecnologia e Inovação: desafios para a formação e a pesquisa em artes do espetáculo,” *Moringa*, vol. 2, no. 1, January / June 2011, p. 54.

[2] Velloso, Rubens. “Cena Contemporânea e Tecnologia,” *Moringa* João Pessoa, *Moringa*, vol. 2, no. 1, January / June 2011, p. 81-89, p. 84.

[3] Chauí, Marilena. “Espaço, tempo e mundo virtual – A contração do tempo e o espaço do espetáculo,” Conference at CPFL, Campinas, 13 October 2014 (inédito), p. 37.

[4] Bulhões-Carvalho, Ana Maria. “Longe é um lugar que não existe: discussão de portas abertas entre (novo) teatro e (novas) tecnologias,” *Moringa*, vol. 2, no. 1, January / June 2011, p. 61-70, p. 62.

[5] Lévy, Pierre. *Cyber Cultura*, trans. Carlos Irineu da Costa, Editora 34, São Paulo, 2009, p. 12.

[6] Mostaço, Edécio. “*Odiseo.com*: crítica da peça,” *Questão de crítica, Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais*, vol. 7, no. 63, December 2014, .

[7] Tonezzi, José and Guilherme Schulze. *op. cit.*, p. 53

[8] Chauí, Marilena. “Espaço, tempo e mundo virtual – A contração do tempo e o espaço do espetáculo,” Conference at CPFL, Campinas, 13 October 2014 (unpublished).

[9] Lévy, Pierre. *op. cit.*, p. 47.

[10] *Ibid.*, p. 89.