Teatro digital / Teatrofederal

Escenarios remotos, dramaturgia para pantallas y arquitectura teatral blanda

Carolina Defossé(UNA)

RESUMEN

El presente artículo retoma la tesis de maestría “Tan Cerca/Medea Virtual. Espacio teatral y dramaturgia para obras dispersas y espectadores nómades” en la que plantean las posibilidades, condiciones y beneficios de la existencia de un teatro digital. Si el arte siempre expande sus límites, hay un tipo de teatro que pone a jugar algunas de sus características constitutivas, a partir de experiencias concretas. En sintonía con “lo contemporáneo”, experiencias escénicas puntuales y la creación de un espacio teatral en internet se proponen como una opción económica, ecológica, accesible y federal. Si la dupla teatro-tecnología atraviesa la historia de ambas, resulta oportuno el desafío de investigar el teatro a través de pantallas como posibilidad, correrse del embelesamiento tecnológico, desarrollar una arquitectura teatral blanda y rescatar la importancia de la dramaturgia en las creaciones de *teatro por internet*.

PALABRAS CLAVES

Teatro digital; teatro virtual, arquitectura teatral blanda, dramaturgia, espacio teatral.

SUMMARY

This article takes up the master's thesis “Tan Cerca/Medea Virtual. Theatrical space and dramaturgy for dispersed works and nomadic spectators” in which they present the possibilities, conditions and benefits of the existence of a digital theater. If art always expands its limits, there is a type of theater that puts some of its constitutive characteristics into play, based on concrete experiences. In tune with “the contemporary”, specific stage experiences and the creation of a theatrical space on the internet are proposed as an economic, ecological, accessible and federal option. If the theater-technology duo runs through the history of both, the challenge of investigating theater through screens as a possibility, getting rid of technological enthrallment, developing a soft theatrical architecture and rescuing the importance of dramaturgy in theater creations by Internet.

KEYWORDS

Digital theater; virtual theater, soft theater architecture, dramaturgy, theatrical space.

Introducción

El siguiente artículo resume parte de la tesis de maestría en Teatro y Artes Performáticas titulada “Tan Cerca/ Medea Virtual. Espacio teatral y dramaturgia para obras dispersas y espectadores nómades”. La misma se articula con el desarrollo de la plataforma teatral web “Tan Cerca” y la creación de la obra “Medea Virtual”. El proyecto “Tan Cerca” se concreta formalmente en 2017 y propone un cruce con tecnologías de comunicación, con el fin de ofrecer obras de teatro creadas específicamente para ser transmitidas por internet. Dadas las múltiples posibilidades creativas que ofrecen estas tecnologías, y desde el interés por trabajar en cruce desde el campo teatral, comienza a resultar prometedora la creación de un espacio de teatro en internet. Esta investigación es convocante en una época en la que, gracias a la tecnología, el espacio es más amplio y trasciende los límites físicos. Este modo de creación y experimentación de obras teatrales resultó acertado, se justificó y se volvió necesario, más aún, cuando el contexto de una pandemia nos obligó a estar presentes en la distancia. Esta forma de producir y ofrecer teatro pareció, durante el contexto de aislamiento social, la única forma de creación y producción posible. Esa condición reafirmó lo pertinente de la reflexión acerca del uso de la tecnología como medio teatral y de los discursos que se pueden generar a través de este teatro en expansión.

La realización de la obra “Medea Virtual”, creada en 2017, específicamente para ser puesta en escena, transmitida y presentada a través de la plataforma “Tan Cerca”, fue ejemplo de una posibilidad de hacer y pensar teatro, o “un hecho teatral” a través de internet. Al mismo tiempo que “Tan Cerca” construía ese espacio en internet, definía sus características. En aquel momento se hizo foco en encontrar estrategias dramatúrgicas, para que las producciones que se enmarcan en este tipo de sala o espacio sean la evidencia de una actualización del lenguaje teatral, capitalizado por nuevas tecnologías de comunicación, con un uso acertado y justo de las mismas. Se pudo así pensar que hubo y hay un teatro que expande sus límites y pone a jugar algunas de sus características constitutivas. Un teatro inserto en la contemporaneidad en los términos que la puede definir Girorgio Agamben, “…esa relacio?n singular con el propio tiempo, que se adhiere a e?l pero, a la vez, toma distancia de e?ste…” (Agamben, 2011).

"Medea Virtual” expuso una búsqueda de síntesis y actualización del lenguaje teatral. Si el camino a crear posibles modos de transformación del lenguaje se encuentra siempre abierto, emergen, sin embargo, algunos aspectos que resultan importantes, casi cruciales, a considerar en este tipo de creaciones. En especial para ser contenidas dentro del marco teatral. Se debe tener en cuenta que para que esta actualización del lenguaje suceda, se requiere un trabajo de desarrollo de una dramaturgia específica, que incorpore los dispositivos, y que, no sólo aborde desde lo temático el uso de la tecnología o la distancia. En este sentido a partir de “Medea Virtual” se ejemplificaron en la tesis algunos modos de abordaje creativo que resultaron útiles a tal fin.

Atravesó la investigación la certeza de que era útil trabajar desde la*ficción, sobre la dramaturgia, y sostener el“en vivo”de la transmisión*. Fueron estos elementos necesarios y suficientes para inscribir la propuesta en un marco teatral. Incluso, más allá de la disciplina o el marco en que se inscribiera la obra, los elementos mencionados, aportan complejidad a las experiencias, y en este sentido, posicionarse dentro del campo teatral, contribuye, incluso, a hacer más interesantes las experiencias si las pensamos con perspectiva histórica. Al abordar el proceso creativo las inquietudes son fructíferas e invitan a recordarnos lo provechosos que pueden ser los límites y las convenciones a la hora de crear, así como también la importancia de derribarlos cuando lo propuesto supera lo que las categorías existentes pueden contener.

Desarrollo

El comienzo de la inquietud por el *teatro por internet* que derivó en la tesis mencionada comenzó en un proyecto realizado en 2009 a partir de una propuesta de la artista alemana Meret Kiderlen. Era una experiencia pequeña en un Festival de Cine Argentino en Leipzig (Argentinischen Filmtage Leipzig) que se transmitía desde Buenos Aires vía Skype. La obra se llamó “*Lpz- Bs- As.15´*” y se presentaba en vivo en un Café en Leipzig desde un departamento en Buenos Aires. Luego de aquella propuesta, también con Meret Kiderlen y el colectivo cordobés Bineural Monokultur conformado por Ariel Dávila y Christina Ruff se realizó la experiencia de Virtual Preformances, el mismo año, llamada “Skype me up to the stars”. Luego siguieron trabajos experimentales que alimentaron más la curiosidad por la investigación, como un proyecto de teatro de la virtualidad (“Cuerpos escindidos”) que coordinó el profesor Daniel Ariza Gómez de la Universidad de Caldas de Manizales, Colombia, presentado en el Festival Internacional de Manizales, Colombia en 2012. En ese entonces resultaba importante, al realizar las obras, pensar respecto de la “interacción”, y se advirtió, luego de la experiencia, que la temática (el estar en vivo o la interacción) no debía monopolizar las propuestas. Entonces apareció una pregunta: ¿cómo contar, representar o presentar a través de internet sin que el hacerlo se vuelva el tema de la obra? Aparentemente, en un trabajo minucioso sobre la dramaturgia estaría la clave. Justamente por este interés y convicción tiene peso en la tesis resaltar la importancia de la dramaturgia en las creaciones de *teatro por internet*. Luego en

2014 surge la idea de montar un espacio específico, “una sala” para hacer teatro por internet en simultaneidad con la decisión de hacer una versión mediatizada de “Medea”. Comenzaron varias pruebas experimentales a través de video llamadas por *Hang out de* Google y se diseñó una página web muy sencilla. Mientras se desarrolló la escritura de la obra “Medea Virtual”, se buscaron subsidios y se participó de diferentes convocatorias con la propuesta, en simultaneidad con la cursada de la Maestría en Teatro y Artes Performáticas de la UNA en la que se profundizó la investigación y se le dio un marco académico. En 2017 en simultáneo con el fin de esa cursada de la maestría el proyecto “Tan Cerca” recibe el Mecenazgo Cultural de la ciudad de Buenos Aires, a través del cual se pudo dar impulso al desarrollo de la plataforma. Entonces resultaba necesario que este *nuevo teatro* se construyera, es decir, se necesitaba una *arquitectura*.

Este nuevo espacio teatral requiere de un diseño, se debe construir una estructura. En el ámbito de la informática existe el rol de “arquitecto” y éste define a quienes construyen las plataformas, llaman a lo que hacen: “arquitectura”. Es específicamente “arquitectura de software”. Luego y más allá de la construcción y de esta arquitectura necesaria para alojar a las producciones teatrales, se propuso que en ese espacio se ofrezcan distintas obras, que se ofrezca una programación. Para ello, además de “Medea Virtual” fueron convocados diferentes artistas y se puso como consigna que las obras fueran reversiones de obras de teatro clásicas o relacionadas con algún mito griego que hubiese sido abordado desde el teatro. Cada una de las obras propuestas presentó diferentes desafíos. Todas eran diferentes y debían “crearse” de una forma específica para esta nueva “arquitectura”, y viceversa: la arquitectura y el espacio debían intentar alojar diversas propuestas. Cada una de las obras tuvo requerimientos técnicos diferentes.

En todos los casos en “Tan Cerca” la propuesta fue que los espectadores estén presentes desde sus lugares cotidianos (se podían ver las obras incluso desde un celular, algo que hoy es ya casi una obviedad). Por su lado, intérpretes y realizadores, debían pensar y tomar decisiones respecto de los espacios físicos desde los cuales presentaban y trasmitían sus obras. Es importante mencionar la condición que atravesó los procesos: correrse de un mandato implícito y la tentación de trabajar necesariamente desde, y como temas: el acceso a la intimidad del hogar, lo cotidiano y lo biográfico; así como la distancia y los vínculos mediatizados. En cambio, era necesario, sí, como se desarrolló oportunamente en la tesis, que los dispositivos formen parte intrínseca y estructural de la dramaturgia.

El vínculo entre artes escénicas y la tecnología, se podría decir existe desde el origen del teatro. Incluso también, como plantea Brenda Laurel (Laurel, 1997) el teatro estaría presente en el origen de las computadoras. Esta relación histórica invita a la producción escénica y multimedia actual a convertirse en un campo de experimentación más que a delimitar un campo cerrado. Las nuevas poéticas tecnológicas ofrecen posibilidades creativas que expanden los límites de las disciplinas. Más allá de las denominaciones y categorías en las que se pueda inscribir el proyecto “Tan Cerca” y a “Medea Virtual”, y de los resultados más o menos afortunados en las producciones, en cada obra se buscó que exista un fundamento y que la tecnología tenga un sustento desde la dramaturgia. Internet impone su lógica, y en el caso puntual de “Medea Virtual”, la venganza que esta Medea buscaba sería una venganza simbólica, que se habilitaba por la mediación de la tecnología. Desde la búsqueda de elementos dramatúrgicos y narrativos se propuso una implicación e identificación en el espectador que hicieran posible que suceda el teatro en el vínculo mismo con la tecnología. Dadas las condiciones planteadas, se generaba la posibilidad de una experiencia “allí y ahora” en lugar del “aquí y ahora” con el que se suele identificar al teatro tradicional. Espectadores y artistas compartían cada uno desde su lugar, un mismo tiempo, y un mismo espacio ¿“virtual”? en internet, sin necesidad de la presencia física. Estas condiciones tenían una evidencia doble, por un lado del dispositivo “web” y por otro lado del dispositivo de actuación y “teatral**”.** La investigación posterior se centró en una reflexión acerca del espacio, y éste en relación a la temporalidad –en vivo– en esta propuesta ficcional. “Medea Virtual” hacía uso explícito del patrimonio cultural-teatral, en una exposición poética de una investigación sobre todas “las Medeas”. Dejaba así evidencia, en su relación con lo “virtual”, la actualidad y la resonancia que tenía y tienen el mito y la obra. Las tramas actualizan su sentido y el sentido está vigente, el tiempo se hace presente en la actualización. Puede pensarse, que si el teatro de por sí es capaz de multiplicar el “ahora” (en los términos de convención), esta investigación redobla la apuesta en “la virtualidad de su puesta”: en este caso se multiplican también los “aquí”. Los “aquí” del espectador y el “aquí” o los “aquí” del actor/actriz.

En un ensayo de Fulvio Vaglio que forma parte de su Tesina de Doctorado sobre Comunicación Teatral presentada en junio de 1993 en la Universidad Complutense de Madrid “se analiza una de las aplicaciones hoy existentes de la tecnología computarizada (la “realidad virtual”) en el mundo del teatro y se establece un escenario somero para su posible generalización” (Vaglio, 1996:2). Vaglio se pregunta en un amplio espectro por los usos de la tecnología en teatro y hace hincapié en la posibilidad de que no haya, por ejemplo: actores. Lo interesante en el análisis es el foco que realiza en las posibilidades comunicativas y en la importancia del uso de las *tecnologías de manera crítica y consciente* en contraposición al embelesamiento tecnológico. “ (…) tiene poca importancia el que el Otro sea un ser humano o una creación ficcional (esto también se ha dicho y repetido). Lo que cuenta es la fuerza comunicativa con la que la experiencia ajena nos impacta y nos fuerza a compartirla, y esto es un problema de lenguaje. (Vaglio 1996:1).

Luego el autor continúa con una propuesta que sirve para pensar todo este proyecto, y es que la clave está en buscar una mejora útil y legítima de las herramientas comunicativas, algo que requiere de capitalizar y dialogar, no sólo con la historia del teatro, sino también con la historia y las diversas teorías audiovisuales y de la imagen. De este trabajo de Vaglio se desprende el concepto del teatro como “virtual” en su esencia y en todo caso las propuestas de “teatro virtual” estarían potenciando sus características intrínsecas.

> *(…) Desde el comienzo, las tendencias vanguardistas en teatro se encuentran en una relación estrecha con la innovación tecnológica. Esta provee al director una dimensión virtual, en la que las experimentaciones pueden hacerse fácilmente y con un costo incomparablemente inferior al que serí a necesario para experimentar con escenarios reales. (Vaglio, 1996:2-3).*

Si contamos con la conectividad, ésta claramente nos facilita muchísimo y reduce los costos de producción al permitirnos trabajar, por ejemplo, en escenarios reales para la creación de escenas. Sin embargo lo que aqueja es llamar la atención sobre el potencial uso crítico, en el mejor sentido de la palabra, de la tecnología. Podríamos decir que quizás el problema al que nos enfrentamos ahora, no sea el de un embelesamiento tecnológico, como plantea Vaglio (Vaglio 1996:7), sino la dificultad para pensar sus posibilidades de sentido. Antes de la pandemia, porque era una suerte de novedad o curiosidad que no tenía mucha aceptación en ningún lado, y durante el encierro debido a la pandemia, porque aparecía como casi la única forma de hacer teatro, lo cual invitaba más a producir sin pensar que a pensar sobre el medio. El desafío parecería estar en correrse del embelesamiento o la necesidad (aún cuando esta exista) y pensar e investigar el teatro a través de pantallas como posibilidad.

En “Medea Virtual” el uso del dispositivo estaba constantemente cruzado con las decisiones dramatúrgicas y narrativas. Esto se desplegaba en el uso del recurso de cita, apropiación y la referencia a otras versiones de “Medea”, así como por el nivel de autoconciencia y la evidencia del narrador y el lugar del espectador, que se revelan mediante la múltiple relación entre la actriz, la cámara y los materiales utilizados.

A raíz de buscar que la propuesta sea “teatral” y que las obras en general y “Medea Virtual” en particular se inscriban en la historia del “teatro” performático, virtual y expandido, (pero teatro al fin) es fundamental buscar las continuidades y transformaciones del lenguaje o disciplina. En esa dirección pensar en la “dramaturgia” devino imprescindible. Y por ende, preguntarse qué define a un texto teatral, teniendo en cuenta que aquello que lo que lo define, en palabras de Rubén Szuchmacher, es la “*hipótesis de representación”* (Szuchmacher, 2010). Es decir, una presunción de materialidad del texto en un hecho escénico. En el caso puntual de esta Medea, hay además marcas que remiten a un sistema de producción teatral sin duda singular, aunque en lugar de hablar de *hipótesis de representación*podríamos hablar de *hipótesis de presentación,* sobre todo por el modo en que el texto es abordado y la forma que se propone para el trabajo actoral. Las posibilidades de construcción de personaje a través de las marcas del texto invitaban más a presentar a Medea que a representarla o a construir un personaje en términos clásicos.

La nueva lógica que impone la virtualidad es usada en Medea a su favor: la venganza simbólica que busca esta Medea aparece y parece estar latente en este cruce particular con la tecnología. Este Jasón, a quien Medea desea vengar, está, en esta propuesta invisibilizado para quien ve la transmisión. Él estaba compartiendo el mismo espacio físico con ella, y al ser quien registraba sus actos quedaba sometido a sostener la cámara y seguirla, sosteniéndole y garantizándole un espacio. El espectador virtual podía inferir esta información por determinadas acciones sobre él y hacia él, que bien podían también dejar a ese espectador en el lugar de Jasón. Es desde la búsqueda de elementos dramatúrgicos y narrativos que se intentaba que apareciera esta interacción. Pierre Levy (Levy,1999), plantea que la palabra “virtual” procede del latín medieval, que deriva de *virtus:*fuerza, potencia, y es aquello que existe en potencia y no en acto, entonces esta Medea busca reivindicar la fuerza en la potencia y actualizar en un acto simbólico el sentido de la venganza.

Diversas investigaciones teóricas, y obras o experiencias artísticas, abordan el tema de las implicancias y posibilidades de mediación de las tecnologías en escena, muchas fueron de gran aporte para esta tesis. Hay algunos autores que reflexionan sobre el futuro de la posibilidad de existencia de teatro sin co-presencia física entre actores y espectadores. Se deja vislumbrar un teatro expandido a través de la conectividad:

> "*Desde siempre, el teatro ha consistido en un conjunto de aparatos que simulaba la realidad con la ayuda de la técnica, no sólo de los actores; de ahíque el teatro absorbiera inmediatamente todas las nuevas tecnologías que van desde la creación de perspectivas hasta el uso de Internet" . (Lehmann, 2006:394).*

En relación a este vínculo, ancestral, existente entre el teatro y la tecnología, un artículo muy interesante del año 2013 de Teresa López Pellisa (López Pellisa, 2013), es útil en el sentido en que hace una serie de aclaraciones en cuanto al uso correcto de los términos utilizados, considerando más acertada la expresión *teatro digital* en lugar de *teatro virtual*. (López Pellisa, 2013:25). En su artículo, ella lo nombra como "ciberteatro" y también aclara que no hay demasiado consenso sobre los términos; misión que se propone a investigaciones teóricas específicas y se vuelve necesaria desde las prácticas. La autora hace aclaraciones sobre el espacio y el ciberespacio que son pertinentes, aunque más allá de eso, es importante reflexionar sobre la incidencia que los vacíos teóricos o consensos (al menos parciales), puedan tener sobre las prácticas. En este sentido, muchas veces se presentó la plataforma "Tan Cerca" como una plataforma de *teatro virtual* (que no existiría en acto sino en potencia). A partir de la investigación, y buscando explicar por que "es teatro", se hace entonces referencia a este teatro como "teatro por internet" o "teatro digital". Y es interesante mencionar que el título "Medea Virtual" fue pensado justamente por el carácter de virtualidad: una Medea en potencia que no consuma el acto.

En cuanto a la idea de ampliación del teatro como bien plantea Julia Elena Sagaseta "En la escena actual, los teatristas más innovadores buscan romper los límites del teatro, al cruzarlo con otras artes (…), al expandirlo" (Sagaseta, 2016). En este caso la expansión no sucede sólo, ni necesariamente, por el cruce con otras disciplinas artísticas sino, y principalmente, en el cruce con las tecnologías de comunicación.

En "Medea Virtual" se intenta producir un nuevo punto de vista sobre la realidad al mismo tiempo que se busca reflexionar sobre los modos de acceder y relacionarse con personajes mitológicos, incluso desde ciertas teorías. También se cruzan con este mito, lecturas sobre la sociedad argentina como es la de José Ingenieros en "El hombre mediocre". Otro punto interesante, útil y que además corresponde mencionar es el uso del concepto de "aura", el que parece ser uno de los grandes motivos por los que este tipo de propuestas quedan descartadas a la hora de hablar de "teatro". En pos de revertir esta idea resultó de gran utilidad el libro de Federico Irazábal (Irazábal, 2015) "El teatro anaurático" en el que plantea la necesidad de aplicar al teatro de manera crítica las nociones de originalidad y autenticidad, para no negar su desarrollo histórico (Irazábal, 2015:167).

Al ser posible un teatro "anaurático" se allana el camino para la existencia de una sala, una obra y un teatro a través de internet. La sala "Tan Cerca" se construyó con materiales "blandos". La construcción arquitectónica de esta sala fue a partir del "software" que se manipula en función de un diseño, un plano y un plan. El software corre sobre hardware, actuamos y nos desplegamos en una *arquitectura"suave o blanda",* que no sería física estrictamente, sino que también depende de ciertos dispositivos físicos. Hay sala teatral en "Tan Cerca" porque hay cámara, hay micrófono, hay chip, hay computadoras y hay cables, y esto, este "hardware", estos materiales físicos, en combinación con los "blandos", hacen posible esta nueva arquitectura teatral. Lo mismo sucede para los espectadores que necesitan tanto de un "espacio" que esté disponible a través de un dispositivo físico (que podrá ser un celular, una tableta o una computadora), como del acceso y la conectividad.

Si las manifestaciones artísticas tienen siempre algún correlato con la realidad, tienen también muchas veces una carga de nostalgia por una realidad que ya no es tal. Hacer teatro hoy es, también, descubrir que éste puede existir en un dispositivo en la palma de la mano. Pensar que el teatro se desdibuja en lo mediatizado por una computadora podría ser cuestionable si seguimos el desarrollo de las ideas que aparecen en el libro de Brenda Laurel (Laurel, 1991) llamado "Computers as Theater" cuya traducción sería "Computadoras como Teatro" publicado en 1991. En este libro Laurel plantea como central advertir formas en las que podemos usar una noción de teatro no simplemente como una metáfora, sino como una forma de conceptualizar la interacción humano-computadora en sí misma.

En un artículo de César Aira (Aira, 2000), que ayuda a pensar qué distinguiría al "arte" del mero uso del lenguaje, él dice que "es el procedimiento aquello que le devuelve al arte hoy la radicalidad que lo hace ser", que le da un sentido a la obra, más allá de ser simplemente alimento para el consumo o una práctica para colmar la satisfacción narcisista. Ó, eventualmente (se podría agregar), para saciar la necesidad expresiva o de catarsis. Y entonces, el arte, y el teatro como disciplina artística, para cumplir con tales condiciones, deberían, como mínimo, procurar mantener en primer plano la acción: la creación de obras, más que la producción de obras. En un tiempo que parece ya pasado, en medio de la globalización, se expanden las disciplinas, y ponen constantemente, sus categorías y etiquetas en duda. Sin embargo, necesitamos un campo de acción y de legitimación, para poder circular. Así algunas personas experimentamos, pensamos y creamos con el abanico de lenguajes que aparentemente que la categoría "teatro" nucléa. Y el teatro puede ser muchas cosas. En definitiva, si tenemos afinidad por cierto tipo de combinaciones y determinados materiales de expresión, podríamos decir que estamos en el *territorio teatral*. Ahora bien ¿en qué territorio nos podremos sentir afín si a esas características les agregamos la mediación tecnológica? Podríamos mantenernos o desplazarnos dentro del territorio teatral, e inscribrlo en una *nueva idea de geografía,* si nos proponemos pensar y crear una dramaturgia específica. Si, en nuestro afán de hacer teatro, incluimos la mediación de tecnologías de comunicación, debemos articular aquello que queremos hacer con esta "*arquitectura teatral blanda*" y ver cómo se crea la obra en ese espacio blando, así como experimentar e investigar de qué maneras el espacio también hace a la obra. Como nómades digitales y responsables de la ecología del planeta y de la basura que generamos en exceso, tiene sentido ir a buscar el escenario o la escenografía a aquel lugar donde ya existe, y hacer existir ahí una obra, en la que los roles creativos persistan o se re inventen. Quizás en las ciudades superpobladas y los grandes polos de producción artística, donde el acceso tanto a obras de teatro como a la conectividad están dados, no es un problema que el teatro sólo coquetee con las tecnologías de comunicación como mero "embelesamiento tecnológico" como diría Fulvio Vaglio. Ó que haya tenido que recurrir a ellas, cuando, pandemia de por medio, no le quedó más opción. Sin embargo, para muchas personas que viven alejadas de los grandes centros de producción, y que casi no disfrutan ni acceden a producciones teatrales, este teatro podría ser una alternativa. Para algunas comunidades, una alternativa a las problemáticas del exceso y para otras, a las de la carencia.

Conclusión

"El teatro digital ha llegado para quedarse", sentencia la inteligencia artificial (Chat GPT), cuando le pido que me escriba un artículo sobre el tema. Inmediatamente después, le pido, también a la inteligencia artificial, que me diga si es optimista respecto del futuro, y me aclara que no tiene sentimientos ni emociones, pero que si somos responsables respecto de nuestras decisiones nos espera un futuro brillante y próspero. ¿Qué significa la responsabilidad en el campo del arte y específicamente en el campo del teatro? ¿Cuál sería el futuro del teatro como manifestación artística? ¿Será hacernos cargo de su transformación inevitable como manifestación de la cultura y abrazar sin nostalgia las nuevas experiencias mediatizadas como correlato de la realidad, espejo deformado o lo que creamos que el arte hace?

Quizá tenga la inteligencia artificial algo más para decirnos: “El teatro digital permite superar las barreras geográficas, económicas y sociales, acercando la cultura a todas las personas y eliminando las limitaciones de espacio y tiempo” (ChatGPT). ¿Eliminando las limitaciones del espacio y tiempo? ¿O reconfigurando un espacio? Respecto del tiempo, si se refiere al visionado posterior del cual conocimos masivamente por Teatrix (plataforma argentina que distribuye obras de teatro filmadas), estaríamos asistiendo a una experiencia de archivo, valiosa por cierto, pero tendríamos el límite de no compartir ese “presente” que por alguna razón y en algunos casos sigue teniendo un valor en sí, y sobre todo si insistimos en rotularnos bajo la etiqueta del “teatro”. Además, continúa respondiendo la inteligencia artificial: “este formato ha abierto un mundo de posibilidades para la experimentación en la dramaturgia, permitiendo la creación de nuevos lenguajes escénicos y explorando nuevas formas de narración” (ChatGPT). Esta parte de la respuesta, no sólo me deja conforme sino que hasta me pone contenta. *Nuevas formas de narración para narrarnos.* Además de ser una alternativa para quienes están lejos, además de ser una opción ecológica y económica para quienes recurrimos a ínfimos subsidios estatales o autofinanciamos nuestras creaciones haciendo obras *low cost* o endeudándonos por años, este tipo de “teatro” ofrece además la posibilidad de una experimentación dramatúrgica. Como nos recuerda Brenda Laurel en su libro, y como tantos otros autores lo hacen, “en el teatro, el uso de la tecnología para crear representaciones se remonta como mínimo a la “mecánica” de los antiguos griegos” (Laurel, 1991:64), referencia que nos hace pensar que no hay opción de independencia posible en la dupla teatro y tecnología. ¿Cuál sería entonces la resistencia a este tipo de teatro por la que vale la pena sostener una bandera, o por el contrario una defensa que nos hace correr a plantarla como una estaca en la tierra desierta?

La posibilidad de acceder a escenas y escenarios remotos, de entrar en el desafío de crear dramaturgia para las pantallas usando las cámaras, los celulares y las notebooks, puede volverse una apuesta estimulante. Y si en el mundo de las ideas suena alentador, y encontramos distintas teorías que nos acompañan para sostener el hacer de un teatro digital, hay algunas aclaraciones que pueden ser útiles a la hora de emprender la cruzada. La mediatización de la pantalla puede suceder de diversas maneras. Y contemplar la hibridez como opción puede ser muy inspirador. Una opción es que espectadores y creadores estén todos conectados de manera remota. Que quienes crean trabajen a distancia; entonces tendríamos actores o performers, director, directoras, escenógrafas y técnicos cada quien por su lado. Y la puesta en escena posible será la que se pueda construir en ese trabajo mediatizado. Y según la plataforma con la que se trabaje y su correspondiente interfaz, será de una forma u otra la conexión con los espectadores, quienes estarán también de manera remota, conectados en la distancia física. Creadores y espectadores todos dispersos. Luego tenemos la opción de que las personas creadoras estén en un mismo espacio físico, y que los espectadores estén dispersos o nómades. Espectadores asistiendo a la transmisión desde el cuarto del cuidador del casco de una estancia con conexión a internet, desde el vagón de un subterráneo usando datos móviles, en un largo viaje en colectivo, o en un jet privado con WiFi. Ó en la barra de un bar de pueblo al que casi no va gente. En ambas opciones, decidir con qué plataforma o aplicación o “software” trabajar no es menor, y muchas veces es determinante de una estética particular. Poder elegir o inventar (en el mejor de los casos) la plataforma según las necesidades y propuestas artísticas sería óptimo, pero iría de alguna forma en detrimento de todo lo planteado anteriormente. Sería como querer diseñar y construir la sala teatral física ideal y perfecta para determinada obra, algo que en general, no es materialmente posible y nos vemos en la situación de tener que adaptar nuestra obra a las condiciones del espacio o sala. Las condiciones de un espacio son múltiples, son arquitectónicas, simbólicas, económicas, etc. en definitiva culturales, construidas y funcionales. ¿Funcionales a qué? ¿Construidas para qué? Mucho de esto podemos entender investigando lo que se llama UX o UI (experiencia del usuario o experiencia de interfaz), aunque no podamos más que intervenir mínimamente, salvo que tengamos un equipo de programadores de primer nivel y con recursos a disposición por tiempo indeterminado. Lo que sí es interesante, es que con el avance desenfrenado de las tecnologías de comunicación y la proliferación de aplicaciones, redes sociales y salas de videoconferencia, tenemos para elegir. Al menos hasta que el período de prueba gratuita cumpla su ciclo (y nos veamos frente a la obligación de tener que repartir el bordereaux con las distintas compañías informáticas). Siguiendo en esta línea, lo qué sí deberíamos hacer, idealmente, es reflexionar, no entrar como con anteojeras a cualquier plataforma, sin al menos investigar acerca de las posibilidades que propone ese medio en relación a lo que queremos ofrecer, contar o manifestar.

Retomando las posibilidades creativas, otra opción es reunir a los espectadores en un espacio físico, apostar al calor y el murmullo de una sala física y desde ahí visualizar, vivir la experiencia que nos ofrecen creadores que están transmitiendo dispersos. Creadores que distanciados físicamente estarían construyendo juntos una obra, unos por ejemplo, desde el interior de un observatorio astronómico, otras desde una playa con lobos marinos y tamariscos, y algunos más desde un destacamento policial. En este caso, y según la obra, podríamos prescindir de darle importancia a la plataforma que utilizamos, o sólo reparar en las características técnicas de lo que ofrece. Elegiríamos la plataforma simplemente por cómo llega el sonido, la imagen o por la cantidad de minutos gratis que nos ofrece. En este caso la *experiencia del espectador*tendrá que ver con cómo se inserta esa transmisión en vivo en ese lugar físico.

Por último, estaría la opción de reunirse en un espacio físico todas las personas creadoras, o ir en comunidad a la búsqueda de esa escenografía o escenario que será remoto. Construirla, reconstruirla o deconstruirla. Puede juntarse un elenco, hacer una dirección de cuerpo presente al mejor estilo “set de filmación” y transmitir en vivo una vez que tengan la “obra”. Y podemos proponer que los espectadores estén todos juntos reunidos, compartiendo también el mismo calor o vaho de la sala en cualquier otro lugar del planeta. Ahí sucederá el encuentro, espectadores compartiendo un espacio físico, creadores compartiendo otro espacio físico; y tanto un grupo como el otro asistiendo a un espacio digital que los conecte, y ahí presentándose la obra de teatro. Y será teatro porque elegimos esa condición. Porque no habrá otra toma que corrija el imprevisto. Porque habrá un acontecimiento y porque también, habrá una cierta precariedad entre la transitoriedad de ese presente y todos los elementos que la constituyen, aún incluso si es una superproducción y hay recursos de sobra. Y según el estilo de la propuesta podrá decirse que es videoarte, una performance interactiva, o un concierto multimedia. Ahora, si hay dramaturgia, actuaciones (por más distanciadas, biodramáticas o performáticas que sean), un diseño de la puesta en escena, y sucede en vivo, pareciera que conviene habitar en ese territorio de reliquias que es el teatral.

BIBLIOGRAFIA

Agamben, G., (2011). *Desnudez.* Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editora.

Aira, C., (2000). “La nueva escritura”. *Boletín N°8*del Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria (Universidad Nacional de Rosario, Rosario, octubre de 2000, pp. 165-170). Disponible en https://multiversos.com.ar/teoria-literaria/la- nueva-escritura-cesar-aira

Irazábal, F. (2015). *Teatro Anaurático. Espacio y representación después del fin del arte.* Córdoba: Ediciones DocumentA/Escénicas.

Laurel, B. (1993) *Computers as theaters*, Addison-Wesley Professional

Lehman, H. T. (2013). *Teatro Pos-dramático*. México: CENDEAC/Paso de Gato

Levy, P. (1999). *¿Quées lo virtual?* Barcelona: Paidós Iberica.

Lo?pez-Pellisa T. (2013) “La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?”, *Revista Letral,*no 11. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5370532

Sagaseta, J. E.: (2016) “Experimentando con la teatralidad” www.territorioteatral.org.ar/numero/14/dossiers/experimentando-con-la-teatralidad-julia-elena-sagaseta

Vaglio, F., “Actores, personajes y tecnología: apuntes sobre el ‘teatro tecnológico”. *Revista“Razón y palabra*”. Primer Revista Electrónica Especializada en Tópicos de Comunicación. Campus del Estado de México (Monterrey) http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n2/teatro.html