

Alejandra D'agostino  
Universidad Nacional de las Artes  
*teatrolasala@gmail.com*

## Resumen

La presente es una investigación realizada en torno al teatro y la implementación de los recursos tecnológicos en la escena. En un contexto donde los avances tecnológicos son inmensurables en todos los campos de la vida, incluyendo el artístico, comienzan a surgir nuevas subjetividades y cruces de disciplinas que generan diferentes preguntas, planteos, y posiciones frente a este arte híbrido, en el cual nos encontramos inmersos.

### **Virtualidad, Tecnología, Teatro, Hibridación, Cuerpo-postcuerpo**

El comienzo del teatro y la teatralidad se pueden vislumbrar desde tiempos muy lejanos, en la antigua Grecia. Resulta fundamental, para comprender la relación entre el teatro y la tecnología en la actualidad, pensar en sus orígenes y comprender que el uso de la tecnología en el mismo, no es una incursión realizada en los últimos tiempos, sino que se origina en el mismo momento en que surge la disciplina, y no dejará de implementarse. Los antiguos griegos utilizaban distintas maquinarias para lograr efectos en sus espectáculos. Manipulaban grúas para introducir una deidad al escenario, entre otros implementos. Es por eso, que para referirnos al origen del uso de lo tecnológico en el teatro, debemos centrar nuestra atención en la *teckné* griega.

La *techné* remite al surgimiento de un saber técnico, significaba la capacidad del hombre para producir instrumentos y bienes de consumo, en relación con la producción artesanal y artística. La técnica era la forma de saber con la cual el hombre producía obras. Más tarde con la aparición del experimento, algo que los griegos no conocían, la técnica comenzó a investigar junto con la ciencia y a ser objeto de estudio de técnicos y no artesanos. Este progreso permitió que el hombre fuera adquiriendo espacios para el ocio, y consiga adaptar el medio y la naturaleza a sus propias necesidades. De esta forma, se comienza a soñar con la posibilidad de crear mundos tecnológicos. Un claro ejemplo de este proceso de la *techné* griega a la interfaz digital, lo presenta Laurent Jullier, cuando se refiere al momento en que el artesano describía la figura a ser bordada, y para ello utilizaba una grilla de miles de cuadrados, los cuales más tarde comenzaremos a denominar píxeles.

En la búsqueda de un mundo mejor, el hombre siempre creó innumerables artilugios, que ha utilizado para hacer su vida más confortable, según Jorge Iván Suarez (2010) “El paradigma de esta búsqueda es el ordenador, un instrumento que tuvo su nacimiento en la manipulación algebraica, en las calculadoras y en una serie de tecnologías habilitantes y convergentes que no solo han llegado a cambiar la percepción del mundo, sino a redimensionar las relaciones entre los hombres”.

En el siglo XX surge la tecnociencia, los límites entre ciencia y técnica no pueden distinguirse, un mundo tecnificado deja de ser un sueño y pasa a ser una realidad. Paula Sibilía examina algunos de esos procesos de hibridación orgánica-tecnológica y sus efectos en los sujetos, que provocan la producción de nuevos cuerpos y subjetividades “Hoy en cambio proliferan nuevos modos de ser. Alejados de la lógica mecánica e insertos en el nuevo resumen digital, los cuerpos contemporáneos se presentan como procesamiento de datos, códigos, perfiles cifrados, bancos de información. Lanzado a las nuevas cadencias de la tecnología, el cuerpo humano parece haber perdido su definición clásica y su solidez analógica, en la esfera digital se vuelve programable, permeable, proyectable” (Sibilía, 2005).

La idea que plantea Sibilia es un hecho, el hombre dispone de las herramientas necesarias para construir su vida, cuerpo y mundo. A pesar de todos estos avances que provocan muchos cambios de subjetividades, entre ellos, la posibilidad de que el cuerpo deje de ser primordial, creo que todavía está muy presente y el hombre está enraizado en su estructura de carne y hueso. Alejandro Piscitelli afirma este concepto cuando se refiere al ciberespacio, ya que él considera que los ingenieros espaciales, a pesar de que pronostican un momento en el que olvidaran su cuerpo, también deben recordar que la comunidad virtual se origina en el cuerpo físico, e inevitablemente se vuelve a él. En diversas performance, instalaciones y obras teatrales, podemos observar la utilización de distintos dispositivos tecnológicos en pos de la inclusión de imágenes digitales, espacios virtuales y hasta la posibilidad de la creación de un avatar, que modifica ampliamente las formas teatrales tal como las concebíamos en tiempos anteriores.

No debemos confundirnos, la tecnología no es nada nuevo en la escena, pero si sus usos fueron variando a medida que la misma continúa avanzando y se fueron ampliando las posibilidades y herramientas que nos brinda. Ana Alvarado, directora de teatro, y codirectora del grupo *El periférico de objetos*, hace uso de la tecnología en sus obras y dice que la misma no es nada nuevo en la escena haciendo alusión al descubrimiento de la luz eléctrica. “Probablemente la tecnología más revolucionaria para el teatro fue la luz eléctrica, su descubrimiento permitió en gran medida la autonomía de la escena. La luz fue determinante en el abandono de los decorados ilustrativos, permitió romper la frontera entre figuración y abstracción y crear un espacio escénico único y propio para el teatro” (Alvarado, 2012).

Por otro lado, las distintas vanguardias artísticas que existieron en los años sesenta, son de vital importancia y aporte para la configuración del arte contemporáneo. Existen muchas relaciones y se les debe mucho a estos artistas que experimentaron e innovaron en el campo del arte. Julia Elena Sagaseta, profesora en letras e investigadora teatral, quién escribió muchos artículos sobre tecnología y arte, expone “La

tecnología, en sus distintos aspectos y desarrollos ha ido invadiendo el teatro. Casi no hay obra en que no haya una proyección, una imagen no real, una mediatización de lo que el texto o los cuerpos exponen. A veces está plenamente justificado e incrementa las posibilidades expresivas y de significación, y en algunas ocasiones es de uso gratuito y redundante. Depende, obviamente de la inteligencia y la creatividad del director” (Sagaseta, 2007).

Resulta muy interesante reflexionar acerca de este pensamiento, y no ver a la tecnología como un enemigo, sino como una herramienta más, la cual es importante tener en cuenta su utilización, para no caer en usos o abusos, que no son productivos para el arte. Patrice Pavis, ve en el uso de las tecnologías un peligro muy grande para lo que él considera la esencia del teatro. Según Julia Elena Sagaseta, Pavis cuestiona la caída del lugar central del texto y del autor dramático, pero ella asegura que si se recorre la escena teatral de la última década, esto que Pavis asevera, no ocurre realmente. Ella opina que la figura del director es fuerte y que los recursos tecnológicos lejos de opacar la dimensión teatral, la refuerzan. Es real que en la escena, muchos directores utilizan estos recursos y las obras cobran mayor significación con el uso de las citadas tecnologías. Algunos de ellos son: Ricardo Bartís, Rafael Spregelburg, Ana Alvarado, Emilio García Wehbi, Paco Giménez, Martín de Goicoechea, entre otros.

Algunas de las nuevas subjetividades y problemáticas que deben tratarse con el ingreso de estas herramientas tecnológicas, es qué sucede con la materialidad del cuerpo del actor, con el ingreso de lo virtual en escena, que también habilita nuevos estudios sobre el espacio teatral y los tiempos en la misma. En este teatro híbrido, donde el actor puede ser orgánico o inorgánico, es decir, puede ser de “carne y hueso” o puede ser imágenes proyectadas, o hasta un avatar. Podemos pensar que la materialidad del cuerpo del actor deja de ser una constante en la escena, porque lo virtual ingresa en la misma y reformula algunos conceptos que anteriormente no se cuestionaban en teatro, porque no eran necesarios. El cuerpo del actor y sus movimientos en escena,

siempre fueron de vital importancia en el teatro y objeto de estudio para muchísimos teóricos teatrales. Erika Fischer-Lichte cuando define la actividad del actor como signo, se refiere a los signos lingüísticos, paralingüísticos, mímicos, gestuales y proxémicos. Pero qué sucede en los casos en los cuales los actores ya no se encuentran en forma material en la escena, o en situaciones donde interactúan y se mixturán un “actor real” y un “actor virtual”. A raíz de los espectáculos donde se prescinde de la materialidad del cuerpo del actor, y los mismos son reemplazados por actores virtuales, robots, figuras proyectadas, surgen cuestionamientos muy fuertes, debido a que no se sabe a que tipo de espectáculo se está acudiendo, si se trata de cine, una obra, un video y sobre todo si se pierde el “aquí y ahora” del suceso teatral. Es complejo determinar si el teatro se ve tan afectado por estos cambios que pierde su especificidad, su esencia, debido a que con el uso de la tecnología en forma tan exasperada, la misma provoca cambios antes impensados. El teatro es considerado como un hecho que sucede con la presencia del cuerpo orgánico y el accionar del actor, pero varios teóricos afirman que el teatro puede modificarse e implementar nuevas relaciones con otras disciplinas y sin embargo, no deja de ser teatro. Gerardo Camiletti, investigador teatral y docente, explica que el arte escénico no sólo se adapta a los nuevos cambios que se realizan mediante la incorporación de lo tecnológico en la escena, sino que además se produce un nuevo lenguaje y un nuevo tipo de teatralidad.

Para concluir, considero que el teatro debe adaptarse al contexto al cual pertenece, con lo cual si estamos inmersos en este contexto globalizado, y tecnológico, es lógico que el teatro y el arte se modifiquen y se nutran de estas herramientas, prácticas y cruces. Sería necesario que los artistas estén dispuestos a experimentar, sin temer a las nuevas tecnologías, ya que en los casos en que fueron bien utilizadas, engrandecieron la escena teatral y también otras disciplinas artísticas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, Ana. (09/2012). “Cuerpo y objetos sintonizados”. Revista digital *Territorio teatral*. Volumen 8.
- Sagaseta, Julia Elena. (12/2007). “Recorrido por nuestra escena tecnológica. Teatro y tecnología, tradiciones”. Revista digital *Territorio teatral*. Volumen 2.
- Sibia, Paula. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpos, subjetividades y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Suarez, Jorge Iván. (2010). *Escenografía aumentada. Teatro y realidad virtual*. Madrid: Fundamentos.