

La doble ausencia de la presencia escénica en la crisis pandémica: la paradoja del estado *presente* en la experiencia, en las artes escénicas

Atanasio Cadena
CUT-UNAM

Una de las cualidades que el teatro ha construido a lo largo de la historia es la de crear mecanismos de modificarse a sí mismo, generando una plasticidad que le ha permitido adecuarse a las condiciones sociales, históricas, culturales, etcétera, propias de su tiempo en aras de sobrevivir, proponiendo diversos caminos que le han permitido seguir creando conexiones, estructuras e impulsos de naturaleza sensible y cognitiva entre los creadores escénicos y los espectadores desde un bastión dialéctico simbiótico entre la realidad y su existencia artística.

Badiou afirma que uno de los cambios fundamentales en las artes en el siglo XX ha sido el de romper la tradición romántica que ponía a las diversas disciplinas como espacio sensible, apostando por “[...] un arte-pensamiento que no toleraba ni la finitud, ni la carne, ni la redención” (2005, p. 95), lo cual ya nos habla de un cuestionamiento sobre el cuerpo y, por ende, sobre la presencia real del creador. Ya no se trata de una idealización sobre las implicaciones del cuerpo, sino que, además, se pone en cuestión la idea, lo vivo, como única posibilidad para crear un acontecer escénico en conjunto con los espectadores y, por consiguiente, de generar un estado de presente en la triangulación con los espectadores.

Podemos observar que, a partir de las vanguardias en el teatro, han surgido avances en las conexiones que el teatro ha construido con las demás artes escénicas (*spectacle vivant*) creando dinámicas inter y transdisciplinarias que han modificado las formas espectatoriales, rompiendo con los dogmas clásicos aristotélicos y la pureza receptiva. Uno de los campos más maleables ha sido la presencia del sujeto creador en escena a través del empleo de sistemas multimedia que ha afectado la relación que se crea entre dos sujetos escénicos o más. Las reproducciones de audio y/o imagen en la escena han obligado a reformular las nociones en que se concibe la presencia del actor/performer afectando las relaciones interpersonales que se generan a través de la fisicalidad corpórea. Lo anterior da paso a estructuras que crean canales comunicativos desde la presencia de una ausencia-presencia (*peppergosth effect*) y el cuerpo encarnado del actor: el cuerpo ausente-presente como signo abierto para el juego comunicativo.

Como consecuencia de dichos cambios, el cuerpo ha expandido sus posibilidades comunicativas, creando diversos dispositivos en torno a su presencia alterada que, paradójicamente, ponen en valor el contacto corporal en el mundo cotidiano, apostando por romper límites semióticos y físicos con respecto a las capacidades motrices corporales. Asimismo, la noción de presencia-ausencia ha

propiciado puentes tensionales entre los sujetos en presente material y los sujetos en ausencia-presencia.

Sin embargo, a raíz de la pandemia actual, la presencia del sujeto se ha visto afectada por las limitantes que el COVID ha traído a nivel mundial, lo cual ha hecho que el teatro, en tanto *spectacle vivant*, tenga que replantear la presencia-presentar-presente desde la fisicalidad de los cuerpos, generando dudas sobre el proceso ontológico del acontecer escénico.

Hacer presente al ausente (personaje) en las condiciones pandémicas actuales ha hecho que las relaciones comunicativas entre creador(es) y espectador(es) para generar una experiencia colectiva del *Nosotros* cambien sustancialmente, por lo tanto ¿qué ocurre cuando este juego tensional de la presencia en ausencia está re-construida desde una virtualidad por las condiciones actuales?, ¿de qué manera es que se experimenta una experiencia de presente desde la ausencia física del actor para que esta propicie y genere una constitución del mundo desde dispositivos sincrónicos virtuales y, por ende, de un estado en presente desde una doble ausencia?

Para lograr comprender lo anterior, es importante hacer una primera discriminación en torno a las propuestas virtuales asincrónicas que han tomado diversas plataformas *streaming* en vivo y aquellas que son una reproducción grabada, ya que las segundas presuponen otros modelos de atención debido a sus condicionantes temporales.

El fenómeno comunicativo de la presencia-ausencia en las formas escénicas multimedia

El teatro tiene como condicionante generar un fenómeno experiencial en donde “la presencia-presentar-presente congrega a los creadores-artistas, la creación-obra y a los creadores-espectadores” (Molas, 2018, p. 100), dejando en claro la importancia de construir puentes comunicativos entre la presencia *in situ* de los involucrados en el acontecer escénico.

Sin embargo, el desarrollo de la inclusión de la multimedia en el teatro, fruto de los puentes dialécticos entre distintas disciplinas, ha generado dispositivos que logran traducir la presencia física desde el empleo de proyecciones que permiten evocar la presencia corporal del sujeto, creando un *ser-ahí de una persona* (Feral) que pone en cuestión la noción de presente del actor

desde una recomposición desde el *índice*¹ dejado por el trazo sugerido de la imagen y el sonido haciendo una “referencialidad a una interacción que presenta ciertos rasgos de los seres vivos (intencionalidad, racionalidad, reacciones ponderadas o aleatorias, interactividad” (Feral, p. 3), a lo cual se denomina efecto de presencia desde el juego de presencia-ausencia.

Cabe puntualizar que, debido a la realidad social tecnológica, las dinámicas comunicativas contemporáneas son modificadas de manera vertiginosa a través de la saturación y yuxtaposición de imágenes-sonidos en la vida cotidiana, creando un fenómeno que “da como resultado una escisión entre el yo y el fenómeno vivido (ya sea de naturaleza comunicativa, experiencial y/o racional-cognitiva)” (Cadena, 2019, p. 54), lo cual ha desarrollado una necesidad en el sujeto de crear conexiones que vayan más allá de la virtualidad desde significar inmediatamente todo aquello a lo que se encuentra expuesto. Lo anterior pone en manifiesto el miedo a la ausencia de sentido y la obligación de crear relaciones isotópicas diversas y personales “cuando se abandona cualquier negatividad” (2016, p.11) con el fin de quitar toda naturaleza de vinculación *negativa*.

Del mismo modo, los individuos actuales han modificado su atención y retención de información adquirida a causa de “su desobjetivación que [porta] la máscara frustrante del control televisivo, o su inclusión en el índice de audiencia” (Agamben, 2014, p.45), lo cual da como resultado una comunicación que le exige al espectador una atención multifocal capaz de crear otras relaciones de presente desde un *ser-ahí de una persona* desprovista de su fisicalidad orgánica, ya que, desde el sistema convencional propio del teatro, le permite compensar la falta de fisicalidad y la incorpora como parte del espacio-tiempo compartido para detonar un acontecer escénico aún desde la falta de la presencia física de los sujetos proyectados.

La relación de *ser-ahí* del espectador y la presencia-ausencia del actor juegan desde una atención-acción-adherencia-respuesta lo que permite desarrollar un proceso espectral unificado. La presencia pulsional de los cuerpos vivos frente a la presencia-ausencia del actor pone en relevancia la pulsión del sujeto observante, dando como resultado una puesta en valor de la presencia desde la experiencia vivida en presente, permitiendo crear una relación sensible con las ausencias corporales.

¹ Lo anterior visto desde un punto de vista semiótico en el que el objeto es capaz de denotar afectación por el objeto mismo.

De esta forma, el cuerpo y la mente del espectador se disponen para construir un acontecer escénico en donde se crea otro tipo de comunicación desde la yuxtaposición del cuerpo vivo frente al cuerpo virtual, potenciando la percepción desde la interacción de su propia experiencia en relación a lo experimentado en escena.

Por otro lado, el empleo de la multimedia en la escena fractura la percepción que el espectador tiene con la realidad, ya que el uso de la imagen frente al cuerpo real pone en cuestión las fronteras que existen entre realidad y ficción dado que la imagen funciona como un paralelo de lo real entre el juego de índice del signo visual y su relación directa con el significado en el mundo cotidiano.

Otro punto de vista a resaltar es el suscitado de las *affordances*, que son “las potencialidades de acción que el objeto tiene en relación con el animal o ser humano que interaccione con él” (Sofía, 2015, p. 83) y que en el teatro pone el acento en las relaciones dadas por los sujetos para generar una doble afectación desde la presencia de ellos. En el caso de los espectáculos que emplean medios multimedia, la presencia-ausencia del actor detona en el espectador la acción en potencia desde su capacidad de relacionar y potenciar la imagen captada desde su traslación al mundo real desde la comparativa entre lo otro (ausente) y él (presente).

Gracias a las *affordances*, el espectador puede regresar en sí para, por contraste de medios, generar una consciencia del Nosotros en tanto colectivo, ya que el sujeto es capaz de poner en relevancia su condición de individuo (Yo) con base en la dialéctica de la presencia-ausencia del otro, detonando una hiperconsciencia de su propia organicidad desde la reorganización sígnica de lo construido en la multimedia, creando una dinámica entre ambos cuerpos. Dicho fenómeno lo vemos cada vez más desarrollado a través de los cambios tecnológicos, asumiendo con mucha facilidad la presencia-ausencia como parte de nuestra realidad contemporánea: la pulsión de un Nosotros vivo desde la pulsión vital de la experiencia espectral.

Según Derrida, la “¹ Intimidad de la no presencia y de la alteridad a la presencia comienza en su raíz el argumento de la inutilidad del signo en la relación consigo mismo” (2018, p. 78), a pesar de ello, en el teatro, la conexión creada entre el espectador y la ausencia de la presencia física del otro, en aras de su incorporación en el sujeto, requiere de una síntesis de la interiorización de la experiencia gracias a la naturaleza de la subjetividad propia del proceso identitario del sujeto desde el conflicto de la materialidad de los dos cuerpos en oposición. En el teatro, la integración es de

carácter personal en cada sujeto en relación a “un universo finito de posible representaciones [...] creadas por interconexiones y por actividades individuales” (Llinás, 2003, p. 140), lo cual nos habla de una reafirmación del Yo constante que mantiene la dinámica necesaria para crear una comunicación centrada en la organización de signos con base en la ficción creada en escena, ya que ambos cuerpos permanecen en convivio desde su propio sistema: presencia y presencia-ausencia en equilibrio dinámico.

Finalmente, el acontecer escénico, por más que este se encuentre configurado desde la disociación física de los cuerpos, formula un encuentro que se centra en la comparativa del cuerpo presente y el cuerpo ausente. Además, el desarrollo de la potencia receptiva se encuentra en correspondencia con la realidad tecnológica en la que se desarrollan actualmente las dinámicas comunicativas, haciendo del proceso de la incorporación de lo vivido/experimentado un proceso conocido por el sujeto gracias a la constitución y el cuestionamiento de los flujos interactivos humanos de hoy día.

La virtualidad en épocas actuales: la doble ausencia de la presencia y sus consecuencias

A pesar de los avances en materia de presencia-ausencia, los tiempos pandémicos actuales han mutado en los medios de producción teatral como parte de su proceso de adaptabilidad a la realidad. Han surgido una diversidad de manifestaciones teatrales que se sujetan a las posibilidades actuales, donde la presencia del otro sugiere el peligro inminente a lo desconocido; el miedo al cuerpo del otro surge como mecanismo de defensa, como método de sobrevivencia.

Uno de los cambios sustanciales más importantes es el dado en la generación de experiencias desde “El paradigma epistemológico de la triada escena/texto/cuerpo” (Nony, 2018, p. 106) desde el encuentro de una doble ausencia, donde el carácter comparativo de presencia-ausencia y presencia física del espectador se ve afectado por una doble ausencia, ya que los cambios proxémicos entre los cuerpos afectan la generación de experiencia por comparativa en vivido entre el hombre y la máquina.

El fenómeno *Deux ex machina* que la multimedia provee al interior en la presencia ausencia en las artes interdisciplinarias se ha visto duplicado por la lejanía de los cuerpos por las necesidades actuales. El cuerpo del otro se vuelve una incógnita a resolver en los campos receptivos, ya que exige un cambio de disposición frente a la imagen que se construye en la virtualidad. Los procesos de significación de las imágenes que la virtualidad posee alteran la percepción del espectador y,

por ende, el proceso de expiración frente al otro, puesto que se encuentra en una ausencia espacio-temporal con las demás personas que conviven en la presentación.

El proceso de atención-acción-adherencia-respuesta en la época actual se manifiesta solamente desde la asimilación de la dupla imagen-sonido y como consecuencia trae consigo una atención que se focaliza en crear relaciones binarias, conjugando la dupla recibida sensorialmente desde un proceso donde la acción se encuentra virtualizada, por lo tanto, la incorporación de la experiencia se da desde construir una respuesta, ya sea de índole emotiva y/o cognitiva-racional, para poder experimentar lo acontecido.

Asimismo, la necesidad de colectivizar la experiencia vivida entre espectadores y creadores escénicos, pone en conflicto la noción de presencia como espacio vinculante desde la materialidad virtual entre los sujetos que acuden, ya que el teatro es un espacio comunitario que permite el desarrollo de una comunicación no verbal entre los sujetos. Sin embargo, paradójicamente, la creación de presente frente a estas condiciones se logra desde una hiperconsciencia del Yo en relación con los ausentes y, por lo tanto, se da un fenómeno de doble ausencia, ya que el vacío material del cuerpo está acompañado de la ausencia de un mismo espacio compartido entre espectadores y actores a pesar del medio virtual en que se desarrolla la obra como consecuencia de una desterritorialización fenomenológica del cuerpo.

Las herramientas propias de cada recurso para hacer presente a los ausentes crean distintos medios para generar una experiencia compartida de un Nosotros que pugna por abrirse camino entre las dificultades que el mismo medio virtual contiene, como puede ser el caso del *delay*, la caída de la red, etcétera. Sin embargo, los fallos sistemáticos tecnológicos propios de la red, crean en los espectadores la idea efímera de la ficción, exigiéndoles una atención que se aleja de lo multifocal y se acerca a una intimidad de la imagen.

Además, los recursos que los medios virtuales pueden llegar a contener, desde sus múltiples variantes, pueden proyectar una imagen que se juega desde los medios que la virtualidad contiene; la distorsión de la imagen y del sonido, la creación de atmósferas a partir del uso de filtros y los recursos técnicos que enrarecen una misma imagen, hacen de la experiencia virtual un espacio de provocación, transgresión y juego. La atención se focaliza para poder crear una significación de lo

recibido por medio de la pantalla, generando dudas en torno al sentido de las mismas, acumulando saberes que posteriormente se decantarán en una experiencia de lo vivido.

El sistema de convenciones teatrales auxilia y potencia en el espectador el desarrollo de isotopías visuales y sonoras para crear relaciones entre concepto e imagen desde la doble ausencia, posibilitando el libre flujo comunicativo de la escena hacia el espectador en pro de generar sentido frente a lo que se ve, dando cabida a la posibilidad de experimentar lo que sensorialmente es captado por el cerebro del espectador desde las limitantes de la imagen. Toda imagen captada es traducida en términos de relaciones frente a la realidad conocida, creando puentes entre el Yo y lo otro para desarrollar el ejercicio colectivo de un Nosotros fruto de una paridad situacional, ya que, los cuerpos entre ambos se encuentran alejados los unos de los otros desde un espacio material, poniendo en perspectiva la ausencia del otro desde la ausencia espacial real.

Los tiempos actuales han hecho que el teatro resista desde la traducción de sus elementos epistémicos y sus medios de producción a los medios internáuticos a partir del empleo y la investigación que los medios virtuales pueden aportar al mundo escénico. Es por ello que han germinado los laboratorios de creación de medios virtuales donde el punto central es investigar la manera de generar una experiencia que pueda fomentar un presente a través de una comunicación construida desde signos virtuales, en donde el cuerpo físico (constatación de la realidad) no existe y solamente queda la imagen anclada en el mundo referencial. Sin embargo, los espectadores a través de la virtualidad y la transmisión de imágenes y sonidos, han creado relaciones de manera eficaz en esta traducción de medios dada la realidad tecnológica a la que están sumergidos día con día.

Dicha traducción afecta la experiencia, sin embargo, no la desaparece del todo, porque “en condiciones de resistencia y conflicto, determinados aspectos y elementos del yo y del mundo implicados en esta interacción recalifican la experiencia con emociones e ideas” (Dewey, 2008, p. 41), por lo tanto, decanta la experiencia vivida al interior de la virtualidad desde las ideas que conectan el Yo con el mundo real desde una traducción intersemiótica de signos devenidos en sentires. El sujeto se ve afectado por la representación simbólica de la doble presencia-ausencia creando repercusiones y efectos sensibles, ya que la falta de referencialidad directa física demanda al espectador una traslación de la experiencia desde la recreación simbólica de un compartir en conjunto.

Por lo tanto, la sensorialidad receptiva crea un sistema de una doble traducción: la primera dada por la naturaleza propia de la ficción que se da cabida en medio de la virtualidad y la segunda, aquella que se gesta en el proceso de desplazamiento simbólico de la imagen frente a su referencialidad.

Asimismo, otro de los efectos resultantes de un tecnovivio interactivo (Dubatti) en los procesos receptivos es el de las *affordances*, ya que desde la imagen proyectada el espectador es capaz de poner en perspectiva la potencialidad de la acción desde la imagen, provocando una relación entre lo observado y lo experimentado a través de la potencialidad del referente de la imagen frente al espectador. La incógnita de la vida se encierra alrededor de los procesos receptivos que terminan por dar valor a la potencialidad de la imagen y del sonido virtual, creando juegos espectatoriales. Es el sujeto quien observa y asimila la información vertida en la red para, a partir de las dinámicas comunicativas virtuales, desarrollar la potencialidad de presente desde el trabajo que relaciona lo ausente frente a sí, poniendo en perspectiva lo recolectado a través del audio y el video emanado de la pantalla, dotándole de un carácter vivo aquello que se encuentra configurado desde los medios que la virtualidad posee.

El espectador es capaz de generar un sentimiento de colectividad desde un compartir en ausencia. Los demás espectadores y los creadores escénicos, a pesar de que se encuentran alejados, crean un índice en potencia desde la acumulación y desarrollo de las presencias-ausencias como espacio vinculante en el observar. El Nosotros, en este tipo de propuestas, se construye a partir de la referencialidad de la experiencia viva que la virtualidad la transmuta desde un sitio relativizado. El espacio que une y divide al unísono es aquel en el cual se desarrollan dichas propuestas, exigiendo al espectador un trabajo de construcción de puentes simbólicos entre la naturaleza de lo humano frente a su reproductibilidad técnica.

Por lo tanto, podemos observar que la era pandémica actual ha permitido otro tipo de desarrollo en las comunicaciones que se dan entre creadores escénicos y espectadores a partir de la potencia accional de la imagen, generando una expectativa sobre lo acumulado sensorialmente y que, posteriormente, es material para afianzar y dar sentido a la experiencia vivida. Finalmente, esta doble ausencia, genera una posibilidad de juego desde el desplazamiento modal de su presencia; el sujeto es capaz de mover su Yo desde la traducción de sus pulsiones y emociones en estructuras

simbólicas que le permitan desarrollar *a posteriori* una acumulación de saberes fruto de la experiencia recolectada a través de la imagen y del sonido.

Conclusiones

El teatro en resistencia pandémica nos brinda un ejemplo de cómo las artes escénicas hacen de los aspectos contingentes de la realidad un bastión político de sobrevivencia, adecuándose a las problemáticas actuales desde el diálogo del acontecer social frente a sí como manifiesto político de su condición, poniendo su estado de vulnerabilidad como herramienta de existencia. Espectadores y creadores se dan cita para seguir creando caminos viables en pro de seguir gestando experiencias vitales, ahora desde la potencialidad de la acción desde una doble ausencia de las presencias.

En gran medida, el proceso de adaptabilidad que el teatro ha tenido a lo largo de la pandemia se debe a los avances que los procesos interdisciplinarios habían aportado al mundo de la escena. Los sistemas creados que desarrollaron experiencias y cuestionamientos en torno al empleo de los recursos tecnológicos y su proceso vinculante con los espectadores han permitido el creciente desarrollo en las propuestas virtuales del día de hoy.

Sin embargo, si bien es cierto que el teatro había ya desarrollado relaciones en donde vinculaba la multimedia con el quehacer escénico, las posibilidades que la virtualidad ha aportado actualmente han acrecentado los recursos a emplear, posteriormente, en los modelos de producción de las artes escénicas interdisciplinarias que emplean la multimedia dentro de las áreas artísticas a trabajar, lo cual es un espacio fértil para la investigación sobre las relaciones que se crean en dispositivos, en donde la presencia física no es del todo sustancial para generar el desarrollo de vínculos sensibles y/o cognitivos desde la estética de la ausencia: una relación simbiótica a partir de los modelos tecnológicos que sostiene ambas propuestas para el desarrollo de las mismas.

En la diversidad de estructuras se cubren las necesidades que cada espectador puede llegar a tener frente a su deseo de acercamiento con las artes escénicas. Podemos observar que parte de la experiencia actual frente a las propuestas desarrolladas, crean un proceso vinculante entre el sujeto y las condiciones dadas, por lo tanto, la generación de un sentido de colectividad surge desde el proceso comunicativo frente a la connotación sígnica de la experiencia generada en relación con el mundo referencial de lo real.

Los límites, alcances y posibilidades son aún desconocidos y falta el desarrollo de los mismos para poder asentar una estética bien delimitada de lo virtual, y quizá no sea sino después de la pandemia que seremos capaces de reconocer las virtudes de este tipo de modelos de producción escénica. Todavía falta camino por recorrer, sin embargo, las bases han sido asentadas desde los intereses de quienes han seguido desarrollando campos de cultivo escénicos a partir de espacios virtuales, creando vínculos que rompen los esquemas espacio-temporales propios de las formas clásicas teatrales, cuestionando la noción de presencia como fórmula *sine quan non* de la materialidad escénica, lo cual sin duda tendrá efectos en los espectáculos inmersivos escénicos que empleen el desarrollo de nuevas tecnologías al interior de la creación.

No hay que olvidar que, ya sea que hablemos de una experiencia construida *in situ* o una dada a partir de los medios virtuales, el teatro siempre devolverá una mirada crítica y estética sobre la vida: el encuentro entre seres que son capaces de llevar al límite las posibilidades para generar una dialéctica sensible entre las identidades como experiencia vital en el cuestionamiento de lo real a través de su doble.