

Tecnodramaturgia: **Teatro – virtualidad y particularidades**

Arny Ramírez Díaz
Bachiller de la carrera de actuación de ENSAD, 2020
arny_ramirez@hotmail.com

“[...] Como no podía ser de otra manera,
al mismo tiempo que se desarrolla ese nuevo sujeto,
se crea una industria para él.”

(Nerina Dip, 2010)

El contexto de 2020, debido a la propagación del *COVID-19* y el aislamiento preventivo obligatorio determinado por los gobiernos de cada país, ha puesto en jaque la posibilidad de que los teatristas continúen laborando; sin embargo, Perales (2020), en su artículo para la revista Mercurio, afirma: “la epidemia acabó con el teatro, pero su vacío despertó entre los artistas y los aficionados el anhelo de buscarlo” (prr. 1). De esta manera, el presente artículo es mi voz como artista creador e investigador con la propuesta de una alternativa teatral que denomino *tecnodramaturgia*, cuyo enfoque es la creación de obras teatrales exclusivamente para la virtualidad. A continuación, desarrollaré mi propuesta de creación escénica para medios virtuales basándome en la particularidad del teatro, de la virtualidad y cómo la mezcla de ambos aspectos otorga una voz propia a la tecnodramaturgia.

La imposibilidad de reunirnos con los otros de manera presencial es alarmante para los teatristas, debido a que se estaría sustrayendo una de las particularidades esenciales del teatro: el *convivio*¹. De esta manera, los creadores y espectadores de las propuestas escénicas realizadas durante la pandemia afirman que no están haciendo o viendo teatro, debido a que este debe ser presencial, cercano, y la reunión mediada por las pantallas impide que se sienta la “magia” del teatro. Es posible que esta negación de cercanía convivial, mediada por las pantallas en el teatro, suceda debido a que estamos acostumbrados a que [tal y como sintetiza Trupia (2021) las reflexiones de Dubatti] el *tecnovivio*² excluya al *convivio*, mientras que el *convivio* si puede incluir al *tecnovivio*. Sin embargo, como investigador me cuestiono la vigencia de dicho pensamiento en nuestra actualidad, debido a que los recursos tecnológicos se encuentran más

¹ Término planteado por el investigador Dubatti (2007) para referirse a la reunión entre artistas, técnicos y espectadores en un mismo espacio/tiempo de manera presencial.

² Término planteado por Dubatti (2015) referido a los vínculos establecidos por los medios tecnológicos de forma desterritorializada. Es decir, a no encontrarse en el mismo espacio tiempo con los demás participantes del acontecimiento. Este aspecto permite sustraer el cuerpo presente. El investigador propone algunos ejemplos como la literatura impresa, el cine, la televisión, el video, etc. Como se puede analizar en estos ejemplos, los vínculos a través de la tecnología ocurren sin una reunión territorial entre los artistas, técnicos y el espectador/lector. Tampoco ocurre necesariamente en vivo. Por lo tanto, no se puede reemplazar el *convivio* por el *tecnovivio* en el teatro porque dejaría de ser teatro.

avanzados y, además, estamos más relacionados con ellos. Así, mi proceso de investigación inicia bajo el cuestionamiento: ¿cómo se construirían obras teatrales pensadas especialmente para los medios virtuales?

Las obras en vivo que observo en la virtualidad no me generan cercanía debido a que siento que los procesos continúan siendo los mismos que los del teatro presencial y, como investigador, considero que no debería ser de esa manera. Por ello, es importante que a partir de este momento entendamos a la virtualidad como un espacio, al igual que la calle, la sala teatral, los balcones, la radio, las casas, etc. Es decir, si empezamos a analizar las puestas teatrales en cada uno de los espacios mencionados, nos daremos con la sorpresa de que cada una tiene particularidades técnicas y creativas diferentes a las demás, debido a que las distribuciones espaciales, el control del público, el horario, los recursos técnicos, la estructura y duración del acontecimiento, etc., son diferentes. De esta manera, el análisis sobre el espacio virtual demandará ciertos aspectos que deberemos reconfigurar para vincular al teatro y la experiencia teatral dentro de este espacio. Antes de apropiarnos del espacio virtual, es importante reconocer las características esenciales del teatro para posteriormente resignificarlas dentro de este “nuevo” espacio.

Existen diversas definiciones del teatro; sin embargo, comparto el pensamiento de Dubatti (2007) cuando se refiere al teatro como un acontecimiento que acontece *in vivo*. Además, para el investigador existen tres puntos claves que particularizan al teatro de las demás disciplinas: *Convivio*, referido a la reunión de personas en un mismo espacio/tiempo de manera presencial. *Poíesis corporal*, referida a la poética que realiza el artista en relación a su cuerpo y al espacio, acompañado indirectamente del técnico. Finalmente, *expectación*, referida a la expectación que realizan los espectadores de dicho acontecimiento. De esta manera, bajo el pensamiento del investigador Dubatti, podemos afirmar que en el teatro existe una interrelación directa e indirecta entre los artistas, técnicos y espectadores, donde, reunidos en un mismo espacio/tiempo, el artista poetiza y los espectadores expectan.

Otro pensamiento que comparto es el de Bogart (2015): el teatro tiene un magnetismo que lo hace atractivo e irresistible a las personas. La directora los subdivide en *empatía*, referida a la identificación que tiene el público con la historia; *entretenimiento*, referido a la atención activa de cada suceso en la historia; *ritualidad*, referida a la experiencia previa, durante y posterior del

acontecimiento³; *participación*, referida a asumir un rol y participar de forma activa o pasiva completando los vacíos en la historia; *espectáculo*, referido a la seducción del público por medio de lo que ve, escucha y siente, no solo en la forma, sino también en el contenido; *educación*, referida a las reflexiones sobre los nuevos puntos de vista presentados en la obra; y, finalmente, *alquimia*, referida a la complicidad del público para construir los mundos y objetos ficcionales a partir de su imaginación. El magnetismo planteado por Bogart me permite profundizar en los diversos grados de interrelación que ocurre entre artistas, técnicos y espectadores en el acontecimiento teatral. Además, bajo estas dos perspectivas, obtenemos las características principales del teatro y, sobre ello, podemos proceder a repensarlas en el espacio virtual.

Al tomar al espacio virtual como un “nuevo” espacio para el teatro, tendremos en cuenta que debe ser *in vivo*, donde los artistas, técnicos y espectadores se interrelacionen. Es importante resaltar que, para fines de este artículo, utilizaré a la plataforma digital *Zoom* como el espacio virtual seleccionado, debido a que mi investigación teórico-práctica se encuentra basada en la creación de una puesta escénica en la plataforma digital *Zoom*⁴. Esta plataforma me permite reunir en vivo a artistas, técnicos y espectadores en un mismo espacio/tiempo sincronizado. El *convivio*⁵ dentro de *Zoom* se encuentra cuando los involucrados se pueden observar y dialogar⁶ de manera directa durante el acontecimiento. Esta reflexión es lógica debido al análisis en la conexión para la puesta: primero, debemos reconocer que estamos a través de una pantalla y su particularidad es proyectar secuencias de imágenes. Segundo, debemos reconocer que estamos en una plataforma de *meeting* o videollamada, donde debe existir la presencia de nuestros rostros y debe ocurrir un constante diálogo entre los involucrados. Tercero, debemos recordar que nos encontramos en internet y, bajo el pensamiento de Sartori (1998), su particularidad es la manipulación e interacción entre usuario y red. De esta manera, concluyo que para que exista

³ La directora afirma que el ritual inicia desde que se preparan las personas, artistas y técnicos para asistir al espacio, a lo que el investigador Dubatti llamaría *convivio pre-teatral*. Una vez que inicia la función es la segunda faceta del ritual. Y lo que ocurre después de la función como el comentar, recomendar, reflexionar, entre otros, es parte del ritual. Eso indica que la función no es la experiencia completa, sino la preparación, la función y la reflexión lo es, o si lo ponemos en términos de Dubatti (2007): el *convivio pre-teatral*, el *convivio teatral* y el *convivio post-teatral*.

⁴ Existen diversas plataformas; sin embargo, *zoom* fue la que seleccioné debido a que es la más más popular, es ligera, me permite tener mayor control en la sala, tiene diversas prestaciones y su interfaz me agrada para mi propuesta.

⁵ Debo aclarar que se podría llamar *tecnovivio interactivo* o *tecnoconvivio*, pero no he decidido cambiarlo debido a que pretendo generar esta cercanía, complicidad e interrelación entre los involucrados mediante una sensación de tener presente a los otros dejando en segundo plano a la mediación de las pantallas.

⁶ A través de voz o de texto en el *chat*.

el *convivio* en una puesta teatral virtual, la obra debe proponer una situación donde permita a los involucrados observarse y dialogar de manera directa, y los espectadores puedan contribuir al desarrollo de la historia debido a su participación activa.

La *poíesis corporal*, debido a lo observado en las puestas escénicas virtuales, considero que no debe limitarse solo a la creación del artista con su cuerpo, sino que también se pueden explorar con las diversas herramientas que nos ofrece *Zoom*. Dentro de esta plataforma se pueden vincular diversas cámaras para manipular la mirada del espectador de acuerdo a los encuadres y significados que tienen los planos seleccionados. Así mismo, se puede vincular un *mixer* o interfaz de audio para conectar micrófonos, auriculares, instrumentos, pistas de audio, etc., para brindar a los espectadores audios de buena calidad. También, se puede vincular un *software* de *streaming* para realizar los cambios de cámara de manera fluida o crear plantillas que nos permitan insertar imágenes y/o vídeos dentro del recuadro de usuario. Además, se puede explorar con la utilización de fondos y filtros virtuales que nos permitan concretar lo que estamos buscando para la obra. Finalmente, se encuentran las opciones de compartir pantalla, asignar grupos, realizar encuestas, etc. Debo aclarar que es importante que conozcamos los recursos técnicos que nos ofrece la plataforma para luego utilizarlas a nuestro favor y, de esta manera, expandamos las posibilidades de la *poíesis* corporal dentro de la virtualidad.

La *expectación*, bajo lo expuesto anteriormente, considero que debe dejar de ser pasiva y convertirse en activa. De esta manera, la interrelación entre artista, técnico y espectador se vuelve constante y convivial. Bajo los criterios expuestos, estaríamos aplicando las subdivisiones del magnetismo teatral propuesto por Bogart (2015) debido a la interrelación constante entre los involucrados; sin embargo, me detendré en la subdivisión *ritualidad* porque es importante y necesario que se expliquen las reglas del acontecimiento y la configuración a realizar en *Zoom*. Por ello, como investigador-creador propongo una estructura de acontecimiento. Esta se subdivide en un correo y tres momentos: *Correo*, referido al escrito por donde se le hace llegar el link de la reunión a los espectadores junto a ciertas recomendaciones técnicas. *Antesala*, referida al momento en donde se asignan los roles a los involucrados y se explican las reglas del acontecimiento junto a la orientación para la configuración del *Zoom*. *Obra*, referida al desarrollo de puesta escénica donde se utilizan recursos de interacción a través de votaciones y diálogos en el *chat*. *Post-sala*, referida al momento donde los involucrados

abandonan sus roles asignados y empiezan a dialogar y compartir sus experiencias, reflexiones y sensaciones sobre lo acontecido.

Bajo todo lo expuesto hasta este punto, se ha identificado la particularidad del teatro y del espacio virtual como la fusión de ambas particularidades que permiten existir y particularizar a la herramienta teatral que denomino *tecnodramaturgia*. Esta herramienta teatral que postulo se encuentra basada la combinación de técnica, tecnología y dramaturgia. Me refiero a emplear técnicas de construcción dramática en función a los recursos técnicos que nos puedan ofrecer las plataformas digitales. Es decir, la *tecnodramaturgia* es la construcción de un hecho escénico *con y para* los medios tecnológicos que expande las posibilidades de la experiencia teatral porque rescata e integra las características principales del mismo acontecimiento, donde la complicidad e interacción directa entre artista, técnico y espectadores son fundamentales para el desarrollo de estas puestas escénicas virtuales.

Parto desde la dramaturgia porque, según Barba (1990) la dramaturgia es un tejido, es la obra de las acciones, es la manera en que se entretajan las acciones, es la trama. Además, Piemme (como se citó en Danan, 2010) afirma que la dramaturgia es la que instala el orden del sentido y de la significación. Este orden no solo se da a nivel textual, sino también a nivel visual, espacial, entre otros. Sin embargo, el orden a nivel textual es el eje que direcciona y estructura la puesta en escena. Por ello, partir mi investigación desde la dramaturgia, me permite organizar y estructurar el sentido de esta herramienta teatral que se aplicará en la virtualidad.

De esta manera, todo el análisis planteado en el presente artículo junto a todo mi proceso creativo, lleno de múltiples errores y aciertos, me permiten identificar ciertas características de esta herramienta teatral que postulo:

- **Es en vivo:** Ya que estamos partiendo desde la esencia del teatro y la estamos resignificando a un formato virtual, es necesario que cumpla con la primera regla fundamental del teatro: ser un acontecimiento en vivo.
- **Plataforma virtual:** Como mencioné anteriormente, esta herramienta está pensada para acontecimientos teatrales en la virtualidad, por lo tanto, se debe utilizar una plataforma virtual.

- **Estructura en un correo y tres momentos:** *Correo, antesala, obra y post-sala*. Los nombres de esta estructura están relacionados con el ritual del teatro que comenta Dubatti (2007) y Bogart (2015) donde existe un previo al acontecimiento, el acontecimiento y el después del acontecimiento. En el primero, el espectador ingresa a la sala, se coloca en su butaca y recibe las indicaciones de las prohibiciones dentro de la sala (comer, tomar fotos o grabar), además se le indica donde se encuentran ubicadas las salidas de emergencias. El segundo es el desarrollo de la puesta teatral, y el tercero es, en ciertos casos, el conversatorio con el elenco después de la función, o el café que se toma el espectador con sus acompañantes para conversar sobre la obra.
- **Una obra sin fronteras:** La *tecnodramaturgia* se caracteriza por no tener fronteras, es una herramienta que permite reunir a personas de diferentes países. Basta con tener conexión a internet y asistir a la hora establecida o su equivalente, dependiendo el país en que se encuentre el espectador.
- **Público activo:** Ya que estamos en un espacio que necesita la conexión a internet y esta se caracteriza por tener personas activas, es necesario que, para esta herramienta teatral, el público interactúe con la obra y pueda alterar el desarrollo de la trama. Es importante mencionar que, para mantener el control de estas interacciones directas con el público, se deben establecer reglas sobre las formas y los momentos que tiene el público para intervenir. En el caso de mi proyecto de investigación existen diferentes grados de interacción: *Afirmar o negar con la cabeza*, consiste en mover la cabeza para responder sí o no; *palma o puño*, es la toma de decisión entre dos alternativas. Consiste en mostrar la palma a la cámara para que la historia se desarrolle por la alternativa A que propone el técnico de la obra en el chat de la reunión, o mostrar el puño para seleccionar la alternativa B. Finalmente, *comentar en el chat*, consiste en escribir un comentario, una respuesta o una anécdota para el performer que lo leerá durante la obra y le servirá como impulso para el desarrollo de sus acciones.
- **Cámara On:** Es importante que, para mantener esta interacción con el público, no solo para intervenir, sino también para poner en evidencia sus reacciones en vivo, sea necesario que se encuentre con la cámara encendida todo el tiempo. De esta manera, el performer puede

observar las reacciones y se pueden generar esas atmósferas auráticas que Dubatti (2007) le atribuye como característica al convivio.

- **Improvisación:** Al permitir que el espectador tenga la oportunidad de cambiar la trama de la historia, es importante estructurar los juegos de interacción de tal manera que la historia no se desligue del contenido que se encuentra formulando el artista. Al mismo tiempo, debe estar preparado para los impulsos que pueda recibir a través del espectador durante la obra.

- **Multicámaras:** Es importante que la puesta tenga ritmo de imagen. Por ello, no es recomendable tener solo un plano de cámara⁷, debido a que puede generar una atmósfera muy densa para la obra. Entonces, considero que la multicámara nos permitirá tener frescura de imagen para el espectador.

- **Roles:** En esta herramienta teatral es importante y necesario que todos los involucrados tengan un rol. En mi proyecto de investigación la situación es de un juicio virtual, donde el personaje que interpreto tiene el rol de persona a ser evaluada. El técnico cumple el rol de la institución SPP. El público cumple el rol de jurado evaluador, y las cámaras cumplen el rol de registro visible e invisible, debido a que el personaje no conoce la existencia de una segunda cámara. Por ello, por momentos se puede observar ciertos comportamientos que le trata de ocultar a la cámara por el cual se comunica con el jurado evaluador, pero estos lo pueden observar a través de la segunda cámara.

- **Dilemas:** Esta herramienta genera dilemas en el espectador al darle el mismo peso e importancia a las alternativas que se les presente, lo cual conlleva al público a asumir una decisión con la consecuencia de no saber qué hubiera sucedido si se decidía por la otra alternativa.

- **Colectividad:** En esta herramienta teatral de decisiones, se busca que todos los espectadores voten y la alternativa con mayor cantidad de votos, será la que se asuma. Lo cual puede generar cierta tensión u organización entre los espectadores al decidir. De esta manera, la relación espectador-espectador que manifiesta Dubatti (2007) está activa constantemente.

⁷ A menos que sea una cámara en movimiento, pero por el momento me refiero a cámaras estáticas, ya que es el recurso que empleo para mi puesta.

- **Efímero:** Una de las características del teatro es que cada función es diferente a la otra. Con la *tecnodramaturgia* pasa lo mismo, pero a causa de más motivos: las intervenciones, las decisiones y las reflexiones del público. Esto causa que cada función sea diferente, única e irrepetible.
- **Recursos virtuales:** Para un idóneo desarrollo de la *tecnodramaturgia* es importante utilizar los recursos que nos ofrece la plataforma virtual. En mi puesta, por ejemplo, utilizo los cambios de fondos y el renombrarse. Además, utilizo un *software* de *streaming* para no realizar los cambios de cámaras desde el mismo *Zoom*, sino desde el mismo *software* para tener una mayor fluidez visual y sonora.
- **Equipamiento:** La *tecnodramaturgia*, al ser una herramienta que se desarrolla en plataformas virtuales, demanda contar con equipos como laptops o PC con posibilidad de ejecutar los programas de *streaming* sin ninguna dificultad. También demanda la utilización de diferentes cámaras con buena calidad, una interfaz de audio para obtener un audio limpio, micrófono y monitores para escuchar.
- **Soporte técnico:** Esta herramienta es, según mi experiencia, imposible de que se realice con solo una persona (el actor), debido a que debe existir como mínimo una persona en el área técnica para que realice los cambios de cámara, la escritura de los textos en el chat, que inserte las pistas de audio, video, etc. De esta manera, una alternativa para lograrlo es en base al control remoto a través de la conexión vía internet entre los dispositivos. Esta alternativa la empleé hasta las exploraciones finales de mi trabajo de investigación, pero, debido a una conexión inestable de internet y los bajos recursos en mi hardware, decidimos utilizar cableado USB 3.0. De esta manera, solo un dispositivo se encarga de lo técnico y se utiliza un segundo dispositivo que ingresa a la reunión con otro usuario para que el actor pueda monitorear lo que sucede dentro de la sala. En el caso de mi puesta, quien realiza el soporte técnico es mi hermano y su presencia es fundamental para que se realice la puesta, al igual que la de los espectadores. Basándonos en el triángulo que realiza Dubatti (2007) para evidenciar la composición del convivio, se observa que el actor, el técnico y el espectador son indispensables para el desarrollo de la puesta. De lo contrario, la obra no funciona.

De esta manera, definir las características de la *tecnodramaturgia* me permiten establecer las diferencias y similitudes que existe entre un teatro presencial y uno virtual.

Diferencias

Tabla 1 <i>Diferencias entre teatro presencial y teatro virtual aplicando la tecnodramaturgia</i>	
Teatro presencial	Teatro virtual (Tecnodramaturgia)
Espacio presencial.	Espacio virtual.
Recursos técnicos físicos.	Recursos técnicos digitales.
Expectación a través de la mirada del espectador.	Expectación a través de los encuadres de la cámara.
Puede tener público pasivo o activo.	Tiene público activo. ⁸
Puede tener estructura sólida o variable durante la función.	Tiene una estructura que le permite variar su trama.
Puede o no romper la cuarta pared.	Rompe la cuarta pared.
Actuación teatral.	Actuación frente a cámaras.

Autoría propia.

Similitudes

Tabla 2 <i>Similitudes entre teatro presencial y teatro virtual aplicando la tecnodramaturgia</i>	
Teatro presencial	Teatro virtual (Tecnodramaturgia)

⁸ Existe la posibilidad de que ciertas personas no deseen participar. Soy consciente de que no puedo controlar ello, ni obligarlos, ni expulsarlos de la sala por no hacerlo. Pero considero, como investigador-creador, que participar dentro de la puesta los puede hacer sentir más cómplices con lo que está ocurriendo. Quizá me equivoco y el público que no participa vive mejor la experiencia, pero hasta el momento, sostengo que la tecnodramaturgia es un espacio de compartir y de participar. De este modo, se vive la experiencia completa.

- Es en vivo.
- Es efímero.
- Necesidad relevante de la presencia de un actor, un técnico y un espectador como mínimo para que se realice el acontecimiento.
- Existe el ritual de preparación, observación y reflexión.
- Contiene el magnetismo del teatro.

Autoría propia.

En conclusión, considero que el teatro dentro de la virtualidad puede existir si empezamos a tomar a las plataformas digitales como espacios que tienen sus propias particularidades. Es cierto que algunas pueden ser favorables y otras no, pero nos encontramos en el proceso de apropiarnos de los espacios virtuales y crear desde la fusión de las particularidades del teatro y del espacio virtual. Como creador-investigador me niego a aceptar que mi planteamiento sea la única manera de abordar al teatro dentro de la virtualidad. También me niego a aceptar que he analizado todas las posibilidades dentro de *Zoom*. Además, es importante reconocer que las plataformas digitales continúan actualizándose y esto puede permitir obtener nuevos recursos para la creación escénica en la virtualidad. De esta manera, tomando el pensamiento inicial de Dip (2010) puedo afirmar, a manera de hipótesis, que en la medida en que se continúen desarrollando nuevas propuestas e investigaciones sobre el teatro en la virtualidad, es posible que en un corto tiempo se consolide una industria para este tipo de teatro. Mientras tanto, como artistas creadores e investigadores no debemos dejar de explorar en este “nuevo” espacio.

Referencias bibliográficas

- Barba, E. (1990). *El arte secreto del actor*. Ciudad de México: Escenología.
- Danan, J. (2010). *Que es la dramaturgia y otros ensayos*. México D.F: Toma, Ediciones y Producciones Escénicas y Cinematográficas.
- Dip, N. (2010). *Solo en la escena*. Buenos Aires: Cuadernos de picadero.
- Dubatti, J. (2007). *Filosofía del teatro I*. Buenos Aires: ATUEL.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y Tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas Vol. 9*, 44 - 54.
- Perales, L. (02 de Julio de 2020). *El teatro ha muerto, ¡viva el teatro!* Obtenido de Revista Mercurio: <https://www.revistamercurio.es/2020/07/02/el-teatro-ha-muerto-viva-el-teatro/>
- Sartori, G. (1998). *Homo Videns: La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.
- Trupia, A. (18 de Octubre de 2021). *ETTIEN 2021 - 1era mesa de ponencia*. Obtenido de Escuela Nacional Superior de Arte Dramático: <https://www.facebook.com/ensadperu/videos/871429053574004>