

## Teatro más cine, ¿una nueva expresión artística?

**Autor:** Rdor. Yanina Estefanía Jensen.

**Resumen:** Dentro de las artes y oficios ejercidos por el hombre existen dos que se vinculan debido a la forma en que comunican y expresan una historia mediante el uso de recursos estéticos y narrativos: el cine y el teatro.

El cine (como arte nuevo y en búsqueda de un lenguaje propio) con el devenir del tiempo fue captando y adaptando algunas de las características del teatro para implementarlo en su estructura. Esto incluye la existencia de un guión que organice el relato, los actores-personajes, la utilización de iluminación artificial (con un aporte estético) y la construcción de espacios para el desarrollo de la acción, la escenografía. Actualmente, en las obras de teatro post-moderno, nos encontramos con un cambio: la incorporación de nuevas tecnologías dentro de la expresión artística. El teatro adquiere la imagen grabada y la utilización de dispositivos propios del cine. Entonces, ¿estamos frente a una nueva forma de arte conjunto? ¿Existen límites entre ambas formas de expresión artística?

*Palabras clave: cine – teatro – espectador – actor – nuevas tecnologías.*

**Abstract:** Between the arts and crafts practiced by men two of them are linked by the way they communicate and express a story through the use of aesthetic and narrative resources: cinema and theatre.

The cinema (as a new art that searches an own language) with the passing of time captured and adapted some of the features of the theatre to implement them in their structure. This includes the existence of a script to organize the story, the actors-characters, the use of artificial lights (with an aesthetic contribution) and the building of scenographys. Currently, in the works of postmodern theater or performance, we find a change in his function: the incorporation of new technologies on artistic expression. The theatre acquires the recorded image and the use of devices from the cinema. So, we face a new form of art?.

*Keywords: cinema – theatre – spectator – actor – new technologies.*

Tanto el cine como el teatro tradicional sientan su desarrollo en una estructura dramática (plasmada en un guión) que transcurre en el tiempo y en el espacio, en simultáneo. Esa característica los diferencia del resto de las artes, ya que las demás se expresan a través de un solo signo (o visual o auditivo) como es el caso de la literatura, la escultura, la música o la pintura.

El cine y el teatro, a través del uso de los signos visuales y auditivos, logran llegar al espectador y trasladarlo a un mundo paralelo. Esta doble recepción de mensajes en forma sincrónica hace que la experiencia de ver una película, acudir al cine o asistir a una función teatral mantenga al espectador bajo un alto nivel de empatía y compromiso con la historia que se intenta contar. Para José Fernández Arenas: “...la sala de proyección es un espacio creado con la finalidad de desaparecer, para posibilitar así la ilusión de la entrada a otra realidad, en otro espacio, donde transcurrirá la experiencia que deseamos vivir” (1988:64) Esta descripción puede hacerse extensible a la sala de teatro, donde las luces se apagan antes de comenzar la función y se focaliza la puesta lumínica en el espacio escénico donde se desarrolla la obra teatral. Sin embargo, la forma en la que el espectador percibe la experiencia en la sala de cine o en la de teatro desencadena reacciones diferentes en su mundo perceptivo.

El individuo aprendió a mirar las imágenes. Observa la pantalla o el cuerpo del intérprete a través de un filtro de convenciones culturales que afectan el modo en que construye su mirada. Pero, ¿qué diferencia hay entre percibir la imagen virtual de un actor y el cuerpo real del mismo? Para analizar esta cuestión tomaremos como elementos de observación dos espacios diferentes y reconocibles: la sala de cine y la de teatro. Ambas son tratadas como rituales convencionales y comparten el tratamiento espacial dividido, es decir, el adjudicado al público y el destinado a los intérpretes. Por lo tanto se desprenden dos figuras, la del actor y la del espectador.

En el cine el actor es proyectado sobre una pantalla, su figura se materializa a través de la presencia de un sistema de proyección, mientras que en el teatro el espectador puede verlo vivo. En el teatro el cuerpo del actor está físicamente presente, lo podemos sentir respirar, lo podemos oler. Por el contrario, el actor cinematográfico no presenta este tipo de vida. La proximidad de cuerpos que se despliega en el teatro es lo que lo vuelve un arte en vivo y lo diferencia de la exhibición cinematográfica. Por su parte el espectador está obligado a asistir al teatro o al cine para que el hecho artístico tenga lugar. Empero, que los actores estén en el escenario y de que los signos visuales y auditivos provengan de sus actuaciones conlleva una concentración mayor de parte de los espectadores teatrales. Y, como se tratará más adelante, mayor aún en los casos de espectadores de teatro con presencia de tecnologías que habilitan un *feedback* constante y continuo entre espacio escénico y platea.

La pantalla (superficie física que sirve como elemento mediador entre obra y espectador) supera su distanciamiento formal para poner en funcionamiento un mecanismo simbólico de interacción con el público. Por lo que las emociones quedan cautivas frente a la imagen mediada, de una manera más absorbente de lo que lo hace la obra teatral. La luz y el sonido envuelven al espectador, sumergiéndolo y absorbiéndolo en la historia narrada. La imagen fílmica consigue, a través de su dispositivo técnico, una sensación de realidad diferente a la transmitida por los actores teatrales, creando ficciones más reales que el cuerpo de un intérprete subido sobre un escenario. Con su “transparencia” genera una sensación de realidad que el teatro no alcanza (en muchos casos) por motivos físicos, como sucede en el espacio

escénico, donde los elementos que ayudan a la historia de la obra (la iluminación, el telón, las transiciones, etc.) quedan descubiertos para el espectador. Esta es la característica que algunas obras de performance o de teatro post-moderno aprovechan para nutrir y crear su estética, como el caso de Big Art Group<sup>2</sup>.

Las obras teatrales y las cinematográficas buscan captar el interés del espectador en determinados focos de atención y cada una de ellas alcanza este objetivo mediante el uso de recursos propios de su lenguaje. El director de una producción audiovisual, durante el rodaje, decide el tipo de encuadre y desde que perspectiva se realiza la toma de imágenes (plano detalle, plano general, primer plano, cenital, nadir, etc.). Una vez terminado el film, existe una selección de encuadres y planos que el espectador recibe. Lo que significa que percibe los puntos de vista elegidos por el director, conforme a los criterios estéticos y argumentales que éste considera. En otras palabras, la focalización de la mirada está guiada y condicionada por el director de la película a través de la cámara y el montaje. En el teatro, por su parte, la mirada está sometida a una distribución espacial física y real (centrada sobre el escenario). Existen múltiples puntos de vista. Esto significa que ningún espectador tiene la posibilidad de ver lo mismo que otros, debido a que su perspectiva va a depender del asiento que escoja para presenciar la obra teatral. Además, hay que agregar otro factor: cada persona que asista a ver el espectáculo tiene la libertad de mirar lo que quiera sobre el escenario y focalizar su atención en lo que más le atraiga de la escena dramática. Por ende, el espectador teatral tiene la libertad de elegir su propio encuadre.

En el cine el montaje marca un tiempo y un espacio. Lo que se sitúe fuera del encuadre de cada plano queda fuera de la mirada del espectador. Esta variante relacionada con la construcción de la mirada en un medio u otro confirma la idea de la necesidad de una mirada más activa en el espectador de teatro. Éste se ve obligado a elegir su enfoque ya que su mirada no está orientada hacia una dirección concreta y el ángulo es mayor. Resumiendo, el espectador de cine mantiene una posición de *voyeur*. Observa sin ser observado. Mientras que el espectador que acude al teatro mira al actor, lo siente y es consciente de la posibilidad que éste tiene de mirarle. La simple posibilidad de encuentro, desde una simple mirada hasta un contacto verbal o físico, provoca una actitud en el espectador teatral mucho más activa y vulnerable. Y este factor, a nuestro entender, es el motivo por el cual las nuevas tecnologías fueron aplicadas en el teatro. La presencia de un espectador más activo permite alcanzar una estrecha relación de ida y vuelta entre espectador y actor, generando una precisa relación de proximidad entre uno y otro. La presencia de los cuerpos reales en el mismo espacio permite esta interacción, que se nutre de la tecnología para llegar a una comunicación más fluida en la que la historia se construye a partir de la participación del espectador en la obra.

A modo de ejemplo tomaremos a continuación dos performance. La primera “House of No More” de Big Art Group, para entender la fusión del cine – teatro y la segunda, “Epizoo” de Marcel-lí Antúnez., como ejemplo de tecnología aplicada en la obra a favor de la interacción actor-espectador. En ambos casos, las

tecnologías están a disposición del arte.

“House of No More” de Big Art Group (2004-2006)

Este ejemplo de teatro post-moderno fusiona y une el concepto de acudir a la sala teatral y ver una película en simultáneo. En el fragmento que seleccionamos se produce la filmación en vivo de una actriz escapando de un supuesto asesino. A medida que ella corre, un sistema de cámaras la filma y con el uso de *croma key* (recurso propio de las producciones audiovisuales), digitalmente se le aplica un fondo. Con el uso de la profundidad de campo y el recurso de *cámara subjetiva* se puede ver un cuchillo en primer plano que simula la visión desde el punto de vista del asesino. A medida que se realiza la escena el espectador puede vislumbrar el/los camarógrafo/s, las cámaras, los técnicos moviéndose sobre el escenario y los sistemas de iluminación. Esto se puede entender como la teatralización de un rodaje cinematográfico. Por lo tanto los límites de cada arte están estrechamente solapados y fusionados. Las fronteras que separan un arte del otro se encuentran entremezcladas. Juntas, ambas disciplinas generan una nueva expresión artística, un híbrido, que se nutre de ambas para comunicar algo diferente. El cuerpo vivo del actor coexiste con la proyección virtual de su cuerpo. Por lo tanto, no podemos especificar si el espectador presencia una obra teatral o una escena cinematográfica.

“Epizoo” de Marcel·lí Antúnez (1994)

Autodefinida como “*performance mecatrónica interactiva*”, esta obra incorpora el uso de la tecnología y se sedimenta en su aplicación para la realización. Sin la existencia de tecnología dejaría de existir como tal. El procedimiento utilizado por Antúnez consta de un robot corporal en forma de exoesqueleto neumático que reviste su cuerpo. Además de un ordenador, un dispositivo de control mecánico, una pantalla de proyección vertical, dos torres de iluminación y un equipo de sonido.

Este trabajo centra la base de su propuesta dramática en la interacción del público con la obra mediante una interfaz tecnológica. Surge a partir de la creación del espectador, una vez que éste se encuentra en la sala se pone a su disposición un programa exclusivo que le permite controlar mediante un ratón la luz, las imágenes y el sonido que se reproducen en una pantalla y el cuerpo del artista. El espectador puede medir su sadismo jugando con una máquina que activa toda clase de pellizcos y movimientos en el cuerpo de Antúnez. La nariz, las nalgas, los pectorales, la boca y las orejas son los sectores que comienzan a moverse involuntariamente, mientras él permanece de pie sobre una plataforma circular capaz de rotar. Las imágenes y los sonidos proyectados y emitidos a través de las maquinarias colaboran y acompañan la intervención (por no decir agresión) que sufre el cuerpo del actor. El espectador es tan participativo como el propio actor, ya que la obra existe por la interacción, la relación que se produce entre ambos a través del uso de medios electrónicos. Es un claro ejemplo de las tecnologías puestas al servicio del arte.

En definitiva, la unión entre las obras teatrales y el contenido audiovisual (proveniente del cine y el video) genera nuevas formas de expresión. Como resultado de esta asimilación de recursos aparecen representaciones denominadas teatro post-moderno o performance, donde ambas disciplinas artísticas se fusionan y generan una nueva forma de arte, como sucede con “House of No More” de Big Art Group. A su vez, en estas nuevas formas de expresión, gracias a las tecnologías, se articula la voz del espectador y el cuerpo de actor. Hay una comunicación fluida y interconectada, mediante la cual el espectador influye directamente sobre la obra, como se puede ver en “Epizoo” de Marcel·lí Antúnez.

---

<sup>2</sup> Big Art Group fue fundado por Caden Manson con el fin de crear un lenguaje contemporáneo para el teatro en la ciudad de Nueva York en 1999. En los últimos años el grupo ha sido pionero en el uso de nuevas y experimentales formas teatrales incluyendo el “Real-Time Film” (cine en tiempo real), una experiencia de performance en vivo que integra artes visuales, coreografía, vídeo en vivo, títeres y trabajo clásico de escena.

---

## Bibliografía

Fernandez Arenas, J. (1988). *Arte efímero y espacio estético*. Barcelona. Editorial Anthoropos.

Brook P. (1968) *El Espacio vacío*. Barcelona. Editorial Península.

Pavis P. (2001, 10-11) “Escrituras dramáticas contemporáneas y nuevas tecnologías”. *Revista Conjunto*. La Habana n° 123, octubre- diciembre. Recuperado de: <http://www.casa.cult.cu>

Lozano, E. (2007) “Vigencia de la puesta en escena en el teatro contemporáneo del mundo” Patrice Pavis, *La mise en scène contemporaine. Origines, tendances, perspectives*, París, Armand Colin. Recuperado de: <http://telondefondo.org>

## Material audiovisual

Marcel·lí Antúnez: <http://www.marceliantunez.com>

Fragmento analizado de “House of No More” de Big Art Group: <http://www.youtube.com/watch?v=vAQvqkptuoI>

---

**Yanina Estefanía Jensen**

Realizadora Integral en Artes Audiovisuales

Instituto de Estudios Escenográficos en Artes Escénicas y Audiovisuales (INDEES)

Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

**yanina.jensen@gmail.com**

Tandil (7000)