

**La producción de Odiseo.com, una teleperformance
sudamericana**

*The production of Odiseo.com a South American
teleperformance*

Anabel Paoletta



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada

La producción de *Odiseo.com*, una teleperformance sudamericana¹

The production of Odiseo.com a South American teleperformance

Anabel Paoletta²

Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires
Argentina

Recibido: 17 de octubre de 2019 **Aprobado:** 04 de marzo de 2020

Resumen

El presente trabajo estudia el modelo de creación empleado en la teleperformance *Odiseo.com* entendida desde la perspectiva de la teatralidad. La misma se sustenta en el abordaje de los conceptos convivio, poiesis corporal y expectación; en relación con la noción de teatro posdramático, tecnovivio, cibercepción, cibernovio y avatar. Además, en este caso particular se analiza la adaptación de la obra *La Odisea* de Homero y la refuncionalización de su canto V.

Palabras clave: teatro contemporáneo; teatralidad; tecnología de la comunicación; arte digital; teleperformance

¹ Este artículo se desprende de la investigación: El actor en la realidad virtual. Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación. (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, Argentina.

² Doctora en Artes. Universidad Nacional de Córdoba. Argentina. Docente-investigadora. Facultad de Arte. UNCPBA. ORCID: 0000-0003-0383-5700. Correo electrónico: anabelpaoletta@gmail.com

Abstract

The present work analyzes the creation model used in the teleperformance *Odiseo.com* understood theatrical perspective. It is considered from the approach of the concept of convivio, poiesis and expectation; in relation to the notion of post- dramatic theater, technovivio, cibercepción, cyborg and avatar. In addition, this particular case analyzes the adaptation of Homer's work *The Odyssey* and the refunctionalization of his song V.

Keywords: communication technology; contemporary theatre; digital art; teleperformance

*Odiseo.com*³ es una experiencia de teleperformance que se manifiesta íntegramente en la región sur latinoamericana y, hasta el momento, es el único registro encontrado de coproducción teatral mediante conexión de internet entre Chile, Argentina y Brasil. Se estrenó el 12 de octubre de 2014 y surgió como un proyecto de coproducción entre el Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral, en adelante, CELCIT (Argentina) y el grupo teatral Experiência Subterrânea (Brasil). Contó con la dramaturgia de Marco Antonio de la Parra y la actuación de Amalia Kassai (ambos desde Santiago de Chile), Juan Lepore⁴ participó desde Buenos Aires y Milena Moraes actuó desde Florianópolis. La dirección estuvo a cargo de Andre Luiz Antunes Netto Carreira (Brasil) y la asistencia de dirección de Mercedes Kreser (Buenos Aires).

La obra trata sobre la vida de Ulises, un ejecutivo que viaja constantemente porque trabaja para una empresa internacional. El personaje mantiene una relación marital con Laura, quien lo espera en Chile, y una relación extra matrimonial con Elisa, quien vive en Florianópolis. Ambas se comunican con él casi todo el tiempo a través de plataformas de comunicación como Skype, WhatsApp, Twitter y Facebook. La obra tiene la particularidad de ser presentada al mismo tiempo en tres puntos geográficos distintos, ya que se sincronizan los distintos husos horarios de cada país; se conectan vía internet e interactúan en tiempo real.

La realización de esta teleperformance fue una iniciativa CELCIT. Desde allí se contactó a los distintos grupos de trabajo para comenzar la creación con los actores, que accionaron comunicados vía telemática durante todo el proceso creativo. Al comienzo se esbozó una estructura general sobre la red de relaciones que conectaba a cada actor y, luego, se eligieron las hazañas que relata la epopeya para crear un espectáculo que refleje la visión heroica del ciudadano contemporáneo. De este modo, se seleccionó la obra *La Odisea* de Homero, dadas las peripecias que Odiseo afronta hasta volver a la ciudad de Ítaca para reunirse con su familia. Este canto fue propuesto como tema constructivo para develar la forma orgánica de comprender la realidad cotidiana y globalizada que es experimentada por los ciudadanos latinoamericanos en los principios del siglo XXI.

El desarrollo del capitalismo guarda relación con el carácter monopólico del mismo, cuyo sistema mercantil favorece la acumulación de riqueza individual. En este sistema el sujeto

³ Ver video en <https://www.celcit.org.siguiantar/celcit-tv/1/la-escena-iberoamericana/37/13.-odiseo.com/>

⁴ Juan Lepore nace en Buenos Aires en 1975. Actor, productor, abogado e integrante del equipo de gestión del Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral, CELCIT (<http://www.celcit.org.ar>). Graduado en la Escuela de Teatro de la Municipalidad de Avellaneda.

contemporáneo está inmerso en una estructura de poder que lo excede, porque es ejercido mediante la dominación de las grandes corporaciones inversionistas. Consecuentemente, el sujeto es obligado a pensar y actuar de manera que contribuya a favorecer esos intereses. Ulises, quien trabaja como empleado de una corporación internacional, se desempeña como uno de los tantos agentes a quienes se les encomienda la tarea de concretar acuerdos de expansión geográfica en el mercado internacional.

Las circunstancias laborales le propiciaron conocer nuevos lugares y también nuevos monstruos, entendidos como interlocutores metafóricos que se identifican con lo desconocido, lo anhelado y no experimentado que habita en el mundo inconsciente. Se apela a la “poética del monstruo” que, en términos de Dubatti, confirma que “el hombre percibe un orden de lo real sobre el cual no tiene dominio racional” (1999, p. 88). En *Odiseo.com* Ulises se enfrenta a la imagen monstruosa de Elisa que, en el intento de retenerlo a su lado, lo seduce con la tentación del amor eterno y la felicidad. El protagonista es un hombre solo luchando por conseguir su objetivo de volver a casa, junto a Laura y su hijo, antes de que sea demasiado tarde.

La comprometida situación que atraviesa el protagonista funciona, además, como metáfora sobre la elección de vida que permite el sistema capitalista. Se hace la referencia a la antinomia: “alto nivel de vida” mediante la adquisición de bienes materiales que garantizan el *confort* del ser humano, respecto a una “mejor calidad de vida”, en términos de conseguir un bienestar físico y espiritual que garantice la armonía con el otro y con el entorno. Carreira, Lepore, Moraes, Kassai y De la Parra se inspiraron en el relato atemporal de la perseverancia de Ulises, que representa al aventurero moderno recorriendo lugares reales. El momento es extraído a partir de una cita del “Canto V. Odiseo llega a Esqueria de los feacios”:

Empezó a hablar Calipso, divina entre las diosas:

Hijo de Laertes, de linaje divino, Odiseo, rico en ardidés, ¿así que quieres marcharte enseguida a tu casa y a tu tierra patria? Vete enhorabuena. Pero si supieras cuántas tristezas te deparará el destino antes de que arribes a tu patria, te quedarías aquí conmigo para guardar esta morada y serías inmortal por más deseoso que estuvieras de ver a tu esposa, a la que continuamente deseas todos los días. Yo en verdad me precio de no ser inferior a aquella ni en el porte ni en el natural, que no conviene a las mortales jamás competir con las inmortales ni en porte ni en figura. (Homero, 2003, p.113)

La teleperformance se desarrolla a partir del canto V, pues Odiseo (forma helenizada de Ulises) enfrenta la gran tentación de dejar a su esposa e hijo para tener una relación apasionada y sin apuros con Elisa. Este canto funciona como disparador en la indagación de las escenas que visualizan la relación de este triángulo amoroso.

A partir del canto V se selecciona el momento en el que la ninfa Calipso le ofrece al enamorado Odiseo la inmortalidad y la felicidad eterna a cambio de la permanencia a su lado. Este pasaje es reelaborado y ampliado en la obra *Odiseo.com*; se circunscribe al momento doloroso y confuso en el que Ulises tiene que elegir entre Elisa, que refiere a la ninfa, y Laura, la esposa quien lo espera en Chile. Con ambas mantiene una fluida telecomunicación que permite desarrollar la obra.

En la *Odisea* puede decirse que hay una lucha épica entre un hombre y las adversidades. Estos infortunios son generados por la relación que mantiene Odiseo con los distintos interlocutores con los que se encuentra en su viaje de regreso. Entre ellos se menciona a los humanos que lo aman y esperan su regreso, los humanos que lo perjudican y desean extraviarlo y los seres extrahumanos que intentan tentarlo. La actualización de las adversidades en *Odiseo.com* se manifiesta con la presencia de la esposa Laura. Mientras que los obstáculos que lo tientan y lo perjudican a la vez se condensan en Elisa y la empresa donde trabaja, que absorbe su tiempo y lo mantiene alienado de la sociedad.

Ya avanzado el proceso creativo de la obra *Odiseo.com*, los artistas creyeron oportuno solicitar a Marco Antonio de la Parra que escribiera un monólogo para la esposa del protagonista. El monólogo elaborado resultó ser muy extenso para la actriz Amalia Kassai, por lo cual, fue editado y se le incorporaron algunos pasajes del poema homérico mencionado. La actriz Amalia Kassai sometió el monólogo a una reelaboración creado por De la Parra para acercar esas historias a su universo, al de una mujer que vive en la segunda década del siglo XXI esperando el regreso de su marido, quien por razones laborales viaja continuamente. Ella vive sola con un hijo pequeño en Chile tentada por la propuesta de otros hombres que la pretenden como esposa.

Los viajes de Ulises en *Odiseo.com* también funcionan como una reelaboración del viaje sin retorno que efectúa el protagonista de la *Odisea*. En este caso, Ulises debe dejar a su mujer y su hijo para librar la batalla diaria de sobrevivir en el sistema capitalista. Así, en *Odiseo.com* el papel de los dioses se reemplaza por la hegemonía que el mercado ejerce sobre las políticas de Estado que domina el mundo globalizado. En estos viajes impuestos por la empresa, Ulises resulta ser, al igual que Odiseo, un prisionero de las obligaciones contraídas con los poderosos para garantizar el bienestar de su familia.

Los viajes de negocios llevan a Ulises a Florianópolis donde se enamora de Elisa. A partir de entonces, fue preso también del amor de esta diosa comparada con Calipso, la ninfa hermosa de *La Odisea* de Homero que retuvo al héroe con sus encantos. En este texto, la ninfa, por pedido de Zeus, deja en libertad a Odiseo para que regrese con su familia. Del mismo modo, Elisa, por solicitud de su psicoanalista, quien se ha convertido en su nueva pareja, deja en libertad a Ulises y le sugiere que regrese con su esposa, bajo

el argumento de que ella no lo va a esperar, Elisa le afirma: “Yo no soy Penélope (2014). Mientras Ulises, en el afán de tenerlo todo, se resiste a tal decisión; aun sabiendo que tiene que regresar con Laura y su hijo, no quiere perder a Elisa. Sabe que, a pesar de que Laura está cansada de esperarlo y le deja ver que tiene varios pretendientes disputando su amor, ella siempre lo espera, al igual que Penélope en *La Odisea*. Por su parte, Ulises no quiere perder la posición que tiene en la empresa para la cual trabajaba; no quiere tener un nivel de vida más bajo, aunque ello signifique una mejor calidad de vida con su familia. De este modo *Odiseo.com* se apropia del texto de Homero a través de situaciones contemporáneas, donde Ulises se convierte en la metáfora sobre la nueva forma en la que el hombre tiene de estar en la realidad, de habitar el mundo interconectado del siglo XXI.

Odiseo.com se visionó el 12 de octubre de 2014, en la versión de Buenos Aires en el subsuelo del espacio CELCIT, ubicado en la calle Moreno 431 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Allí, el sótano se ambientó como una habitación de hotel. Los espectadores se distribuyeron en filas de sillas dispuestas en tres laterales del espacio rectangular, por lo que se pudo observar la escena y, al mismo tiempo, la expresión de los otros espectadores en el caso de que quedaran enfrentados. Los elementos que se encontraban en la escena correspondían al mobiliario de un hotel: un somier de dos plazas con ropa de cama blanca, una mesa ratona negra, una silla, un frigobar, un televisor de cincuenta pulgadas colgado de la pared sobre el lado en el que no hay espectadores, una valija y una tablet. Cuando la función comenzó el público estaba ubicado en sus lugares y el protagonista, Ulises, acostado en la cama, totalmente desnudo, cubierto en parte con las sábanas y una almohada. Al resto del elenco, Elisa y Laura, se percibía a través de su imagen virtual en conexión por Skype que se proyectó en distintas pantallas, tales como el televisor LED y la tablet de Ulises, según lo afirma el protagonista Juan Lepore:

Cumplimos el sueño de trabajar con gente que está lejos, por ejemplo, la actriz chilena (Amalia Kassai) ahora está en Berlín. Mientras que a la brasileña Milena Moraes no la conozco personalmente e igual contamos la historia de los tres actores quienes se van relacionando en diferentes momentos. Yo trabajo desde un espacio teatral, pero los otros dos son departamentos, con baño, cocina y las cosas de una casa. (*Télam*, 2015, párr. 3)

Nociones de teleperformance

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC) en la escena teatral argentina, durante los inicios del siglo XXI, abrieron paso a la reflexión y el debate sobre ciertas cuestiones teóricas a raíz de la complejidad que introduce la relación entre el dispositivo, la obra y el espectador. Uno de los casos en los que se focaliza el debate es la teleperformance, un “evento de artes escénicas creado, distribuido

y visto, al menos parcialmente, a través de videoconferencia por Internet, en dos o más presentaciones que se interconectan a tiempo real” (Brown, 2005, p. 109).

La teleperformance puede considerarse una “poética teatral que pertenece a la contemporaneidad” (Dubatti, 2014, p. 33) porque sucede debido a la proliferación de las telecomunicaciones y la multiplicidad de prácticas que ocupan y conectan los distintos espacios remotos del planeta. Esta se aborda desde el concepto de tecnoescena (Kozak, 2012) que define la conjunción de las tecnologías digitales y las artes escénicas. Así como desde la noción de telepresencia (Grau, 2003) donde el medio tecnológico permite llevar la imagen del cuerpo a otro entorno. La telepresencia se basa en “*aspects of telecommunication: teleaction using operators and robots*” [el aspecto de las telecomunicaciones que utiliza operadores, robots y teleconferencias] (p. 271) para expandir el radio de las acciones humanas con el objeto de propiciar la experiencia de “*to be seemingly present and active somewhere else*” [ser aparentemente presentes y activos en otro lugar] (p. 279)

En la teleperformance se trabaja con la telepresencia de actores. El actor ubicado en un espacio escénico específico efectúa un movimiento que es captado por un ordenador y transmitido simultáneamente a una escena teatral que acontece en otro espacio físico. A la imagen virtual del actor en escena, que se materializa de forma actual en el segundo espacio escénico, se le denomina avatar. La simultaneidad de la acción del actor y la reacción del avatar contribuyen a crear la ilusión de presencia de una manera ambivalente, ya que el avatar parece estar vivo, parece tener conciencia de las acciones del contexto al reaccionar con una aparente autonomía. Al mismo tiempo, el actor acciona con plena conciencia al manipular la imagen del avatar, es decir, experimenta mentalmente la sensación de estar presente en la materialidad del avatar.

En la teleperformance *Odiseo.com* el cuerpo del actor se materializa en otro espacio teatral, mediante el recurso que brindan las TIC. En este caso particular, la imagen del actor proyectado se parcializa porque en la pantalla de proyección solo se percibe un punto de vista respecto de su totalidad. La presencia virtual es un estar como avatar que supone, al mismo tiempo, una separación física real, porque lo que es visible en el monitor se proyecta en los muros del espacio escénico. En este nuevo espacio, los actores trabajan con doble virtualidad, la suya como imagen de luz que se proyecta en otro punto geográfico y la del otro que es percibida en el espacio físico actual.

Cuando el actor crea a partir de estos medios, en interacción con la virtualidad, desarrolla una capacidad creativa diferente porque cuenta con la presencia de los operadores de imagen, los cuales brindan otras posibilidades. Por ejemplo, a través de las técnicas mecánicas se puede repetir una secuencia de video innumerables veces y en diferentes espacios dentro de la escena, incluso si es transmitida en vivo o si ha sido preelaborada y grabada.

En la escena se genera una relación dialógica entre el técnico, el actor actual y el avatar porque el espacio escénico es articulado con el accionar del personal técnico, quienes logran un papel protagónico en la escena. Este rol se encuentra en el mismo nivel que el de un actor y contiene la misma importancia al manipular la imagen digital del actor. De esta manera, los técnicos modifican la comunicación entre ambos actores: el actual y el virtual. La experiencia de *Odiseo.com* propone un nuevo trabajo desde la actuación con una metodología diferente a la empleada mediante las técnicas de actuación dramática, ya que la escena ha sido modificada por la incorporación de las TIC. En este sentido es que se observa el abandono de una técnica de actuación que mantiene la continuidad en todo el desarrollo de la escena, para ser reemplazada por el empleo de distintas técnicas de actuación que acompañan una acción fragmentada. Este fraccionamiento de la acción atiende a marcaciones requeridas para que el actor sea captado por los dispositivos tecnológicos. La experiencia evidencia la necesidad a la que se refiere Thenon (2005) cuando propone “experimentar en dicho medio hasta alcanzar el conocimiento sobre las técnicas de actuación, que permitan abordar el trabajo performativo del actor mediado por imagen-sonido tecnológico y por tecnologías de la información” (p.135).

La teatralidad

La teatralidad es entendida como un proceso de producción que “crea un espacio otro que se vuelve espacio del otro –espacio virtual – y deja lugar a la alteridad de los sujetos y a la emergencia de la ficción” (Féral, 2004, p. 91). Es decir, permite la identificación de un espacio de ficción, distinto al cotidiano, este espacio de ficción, o espacio otro es creado, a su vez, por la mirada del espectador, quien al ejercer una postura activa establece una situación de teatralidad donde el otro se vuelve actor. En este sentido, Féral afirma que la “teatralidad no es un dato empírico. Es una ubicación del sujeto en relación con mundo y en relación con su imaginario” (p. 92) que propicia la creación de un espacio diferente, es decir, que produce la transformación del espacio real y cotidiano en otro espacio donde surge la ficción. Cornago (2005) coincide con Féral al afirmar que la teatralidad es un hecho que se consuma en el momento en que existe una persona que observa un suceso y que esa teatralidad existe el mismo tiempo que dure esa observación:

Esto nos ofrece la segunda clave del hecho teatral: se trata de algo procesual, que solo tiene realidad mientras está funcionando. No es posible pensarlo como un producto acabado o como un texto que espera paciente la llegada de un lector/receptor para ser interpretado. (p. 6)

Dubatti (2016) también afirma que el teatro propone un “uso singular de la mirada” (p.10) porque exige la existencia del acontecimiento teatral, la existencia conjunta y combinada de “convivio, poiesis corporal y expectación” (p.13).

El convivio o acontecimiento convivial es la reunión de cuerpos presentes, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) y cotidiana (una sala, en tiempo presente). (Dubatti, 2016, p. 35)

De esta forma, puede decirse que la conjunción del encuentro físico, en un espacio determinado y por un transcurso de tiempo común constituye una de las características esenciales para que el convivio del acontecimiento teatral suceda y genere una instancia ritual que remite a un orden ancestral. El autor comenta que el convivio exige la presencia aurática de la obra de arte, es decir, su originalidad, la esencia que la hace única y la distingue de la reproducción. Esta presencia es la que le otorga la formulación del valor cultural, el valor de culto que remite al momento de creación, del aquí y ahora donde se gesta la obra.

Se aborda el tema de la telepresencia en consideración de la noción de convivio dado por el encuentro actor- espectador físicamente presentes en el acto de comunión teatral que sucede en una teleperformance. No deja de ser una obra teatral donde existe, además, una mediación tecnológica. Es en ese encuentro presente y real, de coexistencia entre actor-espectador constituido por la presencia aurática de los cuerpos reunidos en el teatro, donde se consuma el hecho teatral.

Otro aspecto que se destaca durante la teleperformance es definido por Dubatti como el “Tecnovivio que, según la relación del hombre con la máquina, se distingue en: Tecnovivio interactivo, la relación entre un hombre-máquina-otro hombre y Tecnovivio monoactivo, la relación entre un hombre-máquina” (2014, p. 125). Esta nueva teatralidad ofrece muchas oportunidades, ya que permite la colaboración simultánea de artistas que habitan distintas regiones del mundo para enriquecer su trabajo y la producción de arte en general.

La teleperformance es concebida como una nueva aproximación estética que combina el teatro, la danza, la música y las TIC. Al mismo tiempo que requiere la participación interdisciplinaria, necesita personal con experiencia en el aspecto técnico que pueda desarrollar tareas específicas durante el proceso de la obra. Por ello, se infiere que la incorporación de las TIC marca un significativo impacto en la forma artística final. Así, las producciones artísticas contemporáneas dan nacimiento a un nuevo lenguaje sincrético (condensado o aumentado) e integral, que se “caracteriza por estar cercano a las fronteras que constituyen el campo del drama moderno y que nos permite identificarlo como Teatro liminal” (Dubatti, 2016, p. 15).

Dubatti dice que el Teatro liminal se define con todas las expresiones que no pueden ser conceptualizadas dentro del teatro convencional o drama moderno. Es por ello que se aclara que este teatro “posee características del teatro matriz, tales como convivio, poiesis corporal y expectación, pero a la vez incluye características que no corresponden a la cla-

sificación teatral” (p.15). Justamente porque incorpora la presencia activa del espectador, la ruptura de la cuarta pared, el cruce con otras disciplinas, desdibuja los límites entre el teatro y la vida, así como absorbe materiales no teatrales. La liminalidad en el teatro es aquella que se da en el acontecimiento teatral en sí. En el caso de la teleperformance es el ciberespacio que ingresa a la escena teatral y subsume a la puesta en escena tradicional o dramática.

El teatro dramático, que se basa en la poética de Aristóteles, tiende a marginar la realidad material de la representación teatral porque emula un espacio similar al que se ve en el cotidiano. Desde el siglo XX el énfasis de la representación se desplaza a medida que los elementos dispuestos dentro del espacio escénico cobran un valor de signo y producen otros sentidos que corresponden a una dualidad. Ello sucede debido a que en el teatro los espectadores se enfrentan con un espacio real que es simultáneamente un lugar ficticio y un escenario, y asisten a un arte que juega de manera intensa con el estatus de realidad / irrealdad de lo que acontece en la escena.

La complejidad semiótica del teatro, que incluye sistemas de signos visuales, auditivos, arquitectónicos, proxémicos, kinestésicos, se vuelve aún más difícil de describir debido a las diversas capas de encuadre. Sin embargo, para el artista el escenario siempre es un escenario, un espacio de representación y un espacio de ficción. El actor siempre es actor, figura del escenario y personaje. El tiempo siempre es real y ficticio simultáneamente. Esta situación escénica se complejiza cuando la incorporación de las TIC transforma la noción de espacio, de tiempo, la manera de accionar del actor e incluso la construcción de sentido dentro de la producción de una teleperformance.

El empleo de la tecnología modifica el diseño de vestuario, de escenografía y de iluminación. Además, condiciona principalmente la actuación al incluir el factor técnico e inmaterial, es decir la proyección del avatar que suma un actor dentro del espacio escénico. La multimedialidad de la teleperformance modifica, también, la visión del director de escena, quien necesita trabajar de manera experimental con los actores y el equipo técnico durante todo el proceso de creación del espectáculo. El nuevo sistema escénico exige redefiniciones de todos los campos de reflexión, interpretación, contextualización y producción teatral que lo acercan al concepto que Lehmann define como “Teatro pos-dramático, esencialmente ligado al ámbito del teatro intencionadamente experimental y dispuesto artísticamente al riesgo” (2013, p. 48). El riesgo se asume al abandonar las convenciones que supone el teatro dramático.

La experiencia de la teleacción

El trabajo experimental de *Odiseo.com*, que supuso interactuar con actrices que no estaban presentes en el espacio de la obra constituyó un desafío importante. Cuando el ac-

tor presente en la obra se relacionaba con la imagen digital de la acción poética de Moraes, estaba interactuando con una reproducción y no con ella, de manera que la actriz pierde su aura o la atrofia. Es decir que, entre otras características, la imagen digital “carece de autenticidad en tanto es una copia de la acción original” (Benjamin, 1989, p. 24).

En este sentido, la imagen de la acción de la actriz es una copia del original y se desvincula de su unicidad. Benjamin explica que la “unicidad de la obra de arte se identifica con su ensamblamiento en el contexto de la tradición” (p. 25). La actriz acciona desde su subjetividad en relación con las particularidades del contexto cultural y escénico, en el aquí y ahora, produciendo una acción única que es captada y sintetizada para ser reproducida en otro espacio. Esa reproducción de la imagen digital esta emancipada de la función ritual donde surgió la acción original de la actriz. Simultáneamente la imagen digital de la acción poética es creada para responder a las funciones que le confieren el valor exhibitivo y admite su reproductibilidad (p. 27) Esta imagen digital de la acción de la actriz cumple la función de ser exhibida, pero, además, puede ser manipulada y multiplicada, incluso a nivel masivo y con cierta fugacidad, mientras que la actriz que acciona en la tecnoescena experimenta una sensación de presencia que modifica su nivel de percepción conocido.

Ascott (2003) acuña el concepto de cibercepción para definir el cambio cualitativo que las tecnologías digitales provocan en la percepción del ser humano. El sujeto que experimenta la cibercepción comparte una experiencia perceptiva telemáticamente, dado que, a través del flujo de información de los medios globales, la persona se conecta con todo el planeta. Además, adquiere telepresencia y al mismo tiempo puede multiplicar el yo, transfiriendo pensamientos y trascendiendo las limitaciones del cuerpo. En *Odiseo.com* el actor presente en la escena teatral acciona y recibe una respuesta y/o estímulo de carácter virtual. El mismo es percibido por los sentidos y le permite reaccionar conforme a lo que experimenta de manera individual. El mecanismo que posibilita al actor interactuar con otro *performer* virtual es garantizado por el flujo constante de información. Este flujo provee las funciones electrónicas a través de diversos dispositivos que los interconectan, transformando la relación entre conciencia individual y mundo material en un entorno que contiene el cuerpo físico del actor. Mientras que el cuerpo del artista sigue un patrón lineal, la mente opera de forma asociativa. Los actores concretizan esa relación de ambigüedad al considerar la virtualidad como un campo en sí mismo, donde la realidad conectada en red crea una conectividad universal no lineal, caracterizada por ser deliberadamente asociativa y aleatoria.

La estructura no lineal de la teleperformance les otorga a Ulises, Laura y Elisa la capacidad de estar presentes al mismo tiempo en distintos espacios y de distintas maneras. En el caso de Buenos Aires, el espectáculo comienza a las 21 horas, en Florianópolis a las 22 horas y en Alemania a las 01 horas. La telepresencia permite llevar la imagen del cuerpo

de los tres personajes a otro entorno, sin necesidad de estar físicamente presente en un lugar. Esto no afecta la percepción del actor que está en ese mismo espacio físico, porque la presencia virtual del cuerpo en el otro lugar es captada gracias a la percepción que se manifiesta a través de la memoria.

Por ejemplo, en el momento en que Elisa está recostada en su habitación comunicándose vía Skype con Ulises y se masturba. Ella lo hace porque sabe que Ulises la está observando a través de la pantalla. Si bien es Elisa quien pide a Ulises que le muestre sus genitales y que se los toque de manera erótica para ser estimulada sexualmente, ella reacciona masturbándose a sabiendas de que él puede verla porque están en una videollamada; ella le habla y él responde, en consecuencia, ambos son conscientes de lo que sucede. Asimismo, Elisa se ubica de una determinada manera frente a la cámara de su computadora para ser observada, elige qué parte de su cuerpo y cómo mostrarla. Además, debido al dispositivo utilizado por Ulises todos los espectadores podían apreciar junto con él la escena que sucedía en vivo en el otro espacio: el departamento en Florianópolis.

Desde el punto de vista del actor, la obra ocurre dentro del imaginario de cada artista porque su conciencia se expande con las imágenes digitales proyectadas en el espacio escénico actual e interaccionan entre Buenos Aires, Florianópolis y Berlín. Los actores, inmersos en esta conciencia expandida, atraviesan la experiencia subjetiva de habitar un espacio envolvente donde se desdibujan los límites entre lo externo e interno, entre la presencia y la corporeidad, entre la realidad virtual y la realidad actual. La obra *Odiseo.com* funciona desde la lógica de la telepresencia, en la que una acción del elenco repercute en otro espacio al mismo tiempo, generando tanto reacciones al *teleperformer* como efectos sensoriales en la percepción del observador. La particularidad de accionar en un espacio físico y poder incidir en otro espacio físico distante supone la desterritorialización del sujeto, que transgrede las fronteras de los territorios habitados cotidianamente.

Las relaciones que se establecen entre ambos espacios son posibles a través de la conectividad que propician las redes de telecomunicación. La misma reduce la sensación de distancia entre ellos. Pero, al mismo tiempo, requiere de un abandono de las referencias como los signos, gestos y la noción de energía en el trabajo del actor, los cuales están supeditados a la idea del aquí y ahora, basada en la proximidad de las relaciones interpersonales. En este sentido, los actores pueden experimentar una percepción diferida, si se piensa en términos de acción y reacción espontánea, al atender a los imponderables cortes o retrasos del flujo de información que propicia la red. La relación que se establece entre los actores es absolutamente mediada por los recursos de la telecomunicación y cada uno de ellos percibe al otro a través de estímulos digitales parcializados. Por esa razón, el actor debe posicionarse de manera consciente para accionar dentro de un entorno que excede su capacidad física y repercute en otro entorno.

La situación mencionada concuerda con la idea de Grau (2003) sobre la telepresencia, en la que converge la vida artificial, con la telepercepción y la definición de teleacción, efectuada por la transformación del yo en datos digitales. *Odiseo.com* ofrece una vista no-física del sujeto, al proyectar la imagen del cuerpo del actor en la escena teatral, ya que su apariencia se materializa a través de una imagen de luz que puede definirse como un objeto. Al mismo tiempo, el actor experimenta un espacio expandido que requiere, por parte suya, tener en consideración los efectos que produce su acción, en todos los lugares donde se proyecta de manera simultánea. Es posible que el actor posea la plena conciencia sobre los efectos que provoque su accionar en los diferentes espacios geográficos, porque el artista experimenta la cibercepción. Esta forma de manifestarse en los tres espacios a la vez, puede diferenciarse, según Grau (2003) por las siguientes características:

- “En la ubicación espacio-temporal determinada por la posición del cuerpo del usuario” (p. 285). Es decir, en el espacio escénico actual, en este caso, el subsuelo del espacio teatral CELCIT en la ciudad de Buenos Aires, Argentina.
- “En el espacio de la imagen virtual simulada y distinguida por la telepercepción” (p. 285). Esto está ejemplificado a través de la reacción de la actriz Milena (Elisa) cuando observa en la pantalla de su ordenador la imagen virtual de Ulises.
- “En el lugar en el que el avatar está situado por medio de la teleacción” (p. 285). Se demuestra en la imagen virtual del actor Juan Lepore (Ulises) que se materializa en la pantalla del ordenador de Milena en la ciudad de Florianópolis, Brasil y en la pantalla de la computadora de Laura, en Alemania.

La plena conciencia de habitar los tres lugares establece una relación con la interacción tecnológica que existe entre los actores y la respuesta también mediatizada. Cada actor se siente presente en los espacios donde se materializa su imagen virtual. Es por ello que la no conectividad causada por un problema técnico o por decisión de bloquear la llamada implica anular al usuario o silenciar al actor. Consecuentemente, la interrupción de la comunicación significa la ausencia, debido a que anula la posibilidad de accionar a través de la imagen virtual. El tema de la ausencia/presencia se hace explícito en algunos extractos del texto dramático producido por los actores de *Odiseo.com* generados a partir de improvisaciones, que hicieron referencia al monólogo creado por Marco Antonio de la Parra:

LAURA. Tu desconexión en pantalla me extingue. No debiste haber tenido hijos...

ULISES. Hablamos cuando vuelva a casa, en Santiago.

LAURA. No sé si quiero hablar. Si no fuera por esta máquina se me habría olvidado tu cara. (De la Parra citado por Paoletta, 2019, p. 314)

Laura deja en claro que la relación se sostiene a través de la conexión vía Skype y que solo por la decisión que toma Ulises al desconectarse ella desaparece. La presencia virtual de Laura se extingue, aun cuando esa acción va en contra de su voluntad de querer permanecer mediante la virtualidad. Sin embargo, Laura reconoce que es ella la que mantiene la presencia de Ulises, al revisar las fotografías digitales que almacena en su computadora. Así, a pesar de que Ulises viaja muchísimo y físicamente se encuentra en Buenos Aires, su imagen virtual se materializa en el pensamiento de Laura y en las capturas digitales que lo hacen permanecer con su esposa.

Las relaciones interpersonales que se presentan en la performance se caracterizan por la mediación de las imágenes digitales. En este sentido, la escena excede las clasificaciones para entender la existencia del teatro, establecidas por la necesidad de un encuentro real y actual entre los hombres, un sujeto que accione, otro que observe y consuma el hecho teatral. “El convivio es un paradigma de las relaciones humanas que determinan diferentes formas de lo artístico”, afirma Dubatti (2014, p. 125). Una obra teatral donde existen los cuerpos presentes y que permite también la existencia de mediación tecnológica se opone a la relación de convivio. Así, no se puede clasificar como convivio a una relación que se da entre un actor y el mensaje de texto o WhatsApp que recibe en su celular, como tampoco se puede denominar convivio a la relación que se establece a través de una videoconferencia o videollamada. Este tipo de relación, de diálogo entre el cuerpo del actor actual en escena y una telepresencia puede enmarcarse dentro de los parámetros que definen al tecnovivio. La experiencia mencionada supone que existe un cuerpo vivo y presente en la escena teatral, el actor, quien interactúa con la imagen de un cuerpo ausente en el espacio escénico, pero que en el caso de la telepresencia está presente en otro punto geográfico.

Odiseo.com se enmarca dentro de la conceptualización del tecnovivio interactivo que propone Dubatti al definirlo “según la relación del hombre con la máquina en: tecnovivio interactivo, la relación entre un hombre-máquina-otro hombre y tecnovivio monoactivo, la relación entre un hombre-máquina” (p. 125). El tecnovivio interactivo admite, entonces, una relación bidireccional; existe el dispositivo tecnológico que propicia una intercomunicación entre dos o más personas y que no se puede prescindir de su presencia. De este modo en *Odiseo.com* se establece una telecomunicación digital entre los tres actores, todos presentes en un espacio actual específico donde tiene lugar la escenificación, pero, a la vez, distante de los otros actores. Por ejemplo, la presencia virtual de Elisa y Laura corresponde a la presentación de un avatar, cuya imagen es captada por la cámara web visible que se proyecta en la pantalla de la tablet y del televisor. Estos dispositivos conforman la escenografía del espacio escénico habitado por Ulises que trabaja con la virtualidad, del mismo modo los otros actores lo hacen con su imagen virtual.

Es importante aclarar que *Odiseo.com* se considera una obra teatral porque en el espacio de Buenos Aires y Florianópolis hay público. En ambos espacios se produce un acontecimiento convivial creado por la interacción de los artistas, los técnicos y los espectadores que, de cuerpo presente, generan una convivencia, asentada en un tiempo y espacio específico que, mediada por las particularidades de la cultura viviente, produce un espacio de subjetividad grupal (Dubatti, 2011, p. 30). Mientras que, en términos de interacción entre los actores, en todos los casos corresponde la clasificación de tecnovivio interactivo, porque los actores nunca se encuentran físicamente. Se puede citar el caso extremo de los actores Lepore y Kassai (Ulises y Laura) que jamás se vieron en persona, aun en el momento de creación de la teleperformance. Mientras que con Moraes y el director Andre Luiz Antunes Netto Carreira se concretaron encuentros en Buenos Aires. En *Odiseo.com* el espacio escénico se articula con el accionar del personal técnico que logra un papel protagónico en la escena, ya que manipula la imagen digital del actor y modifica la comunicación entre ambos actores, el actual y el virtual. El técnico que regula la conectividad permite que el avatar del actor se visibilice en una o múltiples pantallas.

El actor y la virtualidad

La imagen del actor que acciona en una tecnoescena es teletransmitida en otro espacio escénico distante. Este avatar tiene la particularidad de ser un ente animado, porque funciona como la extensión del cuerpo de cada actor. En la teleperformance los actores trabajan con doble virtualidad, la suya como imagen de luz que se proyecta en otro punto geográfico y la virtualidad del otro actor que es percibida en el espacio físico. En ambos casos los actores accionan en una continua reactualización del espacio actual y virtual. Cuando el actor crea a partir de estos medios e interactúa con la virtualidad, inmerso en la actualización, desarrolla una capacidad creativa diferente. En *Odiseo.com* la presencia del recurso tecnológico ocupa un lugar principal porque funciona como un compañero del actor presente en escena, ya que se manifiesta en función a la acción poética del actor. Es una experiencia donde la percepción del actor se desdobra en extensiones virtuales que propician que la imagen del actor se proyecte en otro espacio geográfico e interactúe en escena el elenco.

Santaella (2007) elabora el concepto de antropomorfía para definir al cuerpo digital en tanto espacio a ser habitado y desde el cual se puede modificar el entorno; esto a través de acciones que proponen los estados mentales. La autora diseña una clasificación, sobre la cual se distingue la cuarta categoría referida al “cuerpo en la telepresencia, generada por un tipo de tecnología que permite que los cuerpos situados remotamente puedan recibir un *feedback* sensorial como si estuviesen realmente en la locación remota” (p. 4). Los cuerpos de los tres actores de *Odiseo.com* se conectan a la red de manera permanente con el ob-

jeto de mantener la interacción entre ellos y reaccionar a los estímulos recibidos, como si compartieran el mismo espacio escénico. Consecuentemente, los avatares de Ulises, Elisa y Laura son proyectados en la pantalla de los distintos soportes electrónicos y se consideran organismos cibernéticos configurados por las funciones de una máquina. Pero, al mismo tiempo, son el producto de una materia viva cristalizada en la acción del actor en la escena.

Además, estos tres actores que interaccionan en la escena tecnologizada son definidos desde la perspectiva del cibernético (Haraway, 1995) pues habitan tanto un cuerpo físico y actual, que acciona en el espacio escénico, como el mundo virtual, que interacciona en un espacio remoto. La sensación de presencia en este mundo requiere que el actor genere un estado mental continuo, que le permita comprender la lógica de la virtualidad dentro de ese espacio. Las acciones se realizan a través de la actividad intelectual del actor que acciona en los dos espacios escénicos, el actual y el virtual lo que genera una expansión de la teatralidad. De esta manera, la experiencia de teleperformance propone un trabajo desde la actuación, con una metodología diferente a la empleada tradicionalmente, porque la escena ha sido modificada por los estímulos que generan los recursos tecnológicos con los que interactúa el actor en la escena.

Una de las modificaciones en la composición de la tecnoescena es generada por la resignificación de los estilos teatrales y con ellos la manera de abordarlos. Así, se emplean de manera más o menos consciente distintas técnicas de actuación o algunos procedimientos de las mismas. Esto permite relacionarlas con el estilo de teatro posdramático, porque supone la transgresión del teatro dramático e incorpora los “medios de comunicación” y la “presencia virtual” (Lehmann, 2013). Es allí donde se genera una relación compleja entre la imagen virtual y la realidad corporal de cada actor.

Desde su creación, la teleperformance *Odiseo.com* es concebida como inacabada porque queda supeditada a las circunstancias de la conexión telemática, la cual se construye continuamente y cuestiona, cada vez, el lenguaje contenido en el texto que se fue construyendo. Al igual que la escena posdramática, se neutraliza la centralidad que la palabra ocupó en el teatro dramático, debido a que el discurso es generado por las imágenes digitales que se proyectan en los diferentes soportes y que en su conjunto constituyen un lenguaje. Las imágenes se incorporan mediante el procedimiento de la fragmentación del discurso, lo cual conforma un microsistema funcional al nuevo estilo que cuestiona las ideas de unidad, totalidad, jerarquización o coherencia.

En el texto *Teatro posdramático*, en el apartado que se refiere al cuerpo, Lehmann (2013) propone pensar la idea de fragmentación del cuerpo en la representación. Esta se desarrolla al mostrar los fragmentos del cuerpo del actor proyectados en pantallas ubicadas en distintos puntos del espacio escénico. La propuesta estética lograda mediante la utili-

zación de esas pantallas virtuales genera la disgregación del cuerpo físico, que se percibe fragmentado en los distintos puntos del espacio escénico. Al mismo tiempo que se expone la falta de inserción en el propio cuerpo, se provoca un efecto de dispersión de la percepción sensorial individual. Cuando el actor habita un cuerpo que se reproduce de manera fragmentada en distintos espacios, experimenta la sensación de dispersión y expansión de la propia conciencia sobre su presencia física. En *Odiseo.com*, frente a las múltiples pantallas que proyectan la imagen de las actrices, la presencia escénica del actor Juan Lepore (Ulises) recupera la acción espontánea, vívida, que garantiza la sensación de realidad inmediata y previa a los procesos de intelectualización y abstracción, los cuales atravesaron las presencias virtuales. Asimismo, la presencia escénica de Ulises y Elisa se expande a kilómetros de distancia geográfica porque su imagen virtual se proyecta a tiempo real, en ese otro espacio escénico.

Respecto a la figura del actor, se cita a Mauro (2011), cuando propone pensar al actor como “sujeto que funda nuevos universos” (p.104). Esta situación es creada porque un actor se posiciona como actor ante la mirada de otro, en un espacio tiempo específico. La mecánica de actuación se establece entre dos sujetos que se relacionan en el mismo espacio físico. En la obra en cuestión, existe un actor que se encuentra presente en la escena. Más allá de posicionarse como actor y accionar para ser visto, el hecho particular que consuma la teatralidad es la presencia del espectador en la misma sala teatral (De Marinis, 1997).

No puede negarse la existencia de un actor o actriz que es percibida mediante la proyección en la pantalla del televisor LED, en la habitación del hotel o en la pantalla de una notebook. Pero, si el público no está presente, considerado un componente fundamental en la creación del hecho común y convivial, no puede decirse que exista el teatro. En este caso se observa en las intervenciones de Laura, la esposa de Ulises, de quien solo se proyecta su imagen en las escenas de Buenos Aires y Florianópolis. En su espacio de trabajo no hay público, ni técnicos, ella se encuentra sola frente a la cámara web de su computadora. Con respecto a su acción, no se produce el convivio. En la teleperformance estudiada los actores Juan Lepore y Milena Moraes coexisten en dos ambientes, el actual y el virtual, accionando como actores y avatares, respectivamente.

Abordaje desde la actuación

Durante la experiencia, el elenco de la teleperformance desarrolla una conciencia diferida, porque habita su cuerpo físico actual y extiende esa sensación de presencia a su avatar; compuesto por la proyección de su imagen virtual distribuida en distintos soportes ubicados en el espacio escénico. La mención sobre la conciencia diferida del actor se refiere al plano mental del sujeto, que se predispone de un modo distinto al estado mental

adoptado para el desarrollo del teatro dramático. Durante la teleperformance se produce en el intérprete un desdoblamiento de la atención, producido por la sumatoria de un espacio diferente y virtual. Tal afirmación invita a reflexionar sobre la propuesta de Olhagaray (2007) cuando establece una analogía con el modo de comportamiento que supone la banda de Moebius. Se propone, entonces, pensar el accionar del actor como el recorrido de la cinta mencionada, donde cada curva corresponde a una de las realidades: actual y virtual.

En *Odiseo.com* los tres artistas accionan desde la lógica de la banda de Moebius, porque todos tienen en consideración la repercusión de su acción actual en la telepresencia de su avatar. Esto los lleva a modificar su conducta desde el momento en que comienza a desarrollarse la teleperformance. La relación que ejerce la figura del artista al manipular su avatar requiere una profunda concentración, ya que el actor necesita dominar una conciencia diferida sobre su corporeidad, por variadas razones. Una de ellas es que el avatar no posee una apariencia de tamaño estandarizada, ya que puede ser preestablecida por los técnicos y/o el director de escena, incluso por el mismo actor. Es factible la mutabilidad extrema de la imagen digital porque no se rige por las mismas leyes que la imagen del cuerpo actual; la atención del actor es consciente de percibir su cuerpo actual y al moverlo tiene que ser consciente también de habitar el espacio virtual, aun sin percibirlo desde el órgano de la piel. Por lo tanto, puede decirse que el actor permanece conscientemente en ambos espacios, actual y virtual, de manera simultánea.

La expansión de la conciencia del actor modifica también la dinámica de trabajo en el espacio escénico. El recorrido que el *performer* efectúa de manera espontánea, debe ser coartado y direccionado hacia la cámara video filmadora que capta su imagen y la tele transporta a otro espacio escénico. Consecuentemente, se produce una fragmentación en el trabajo del actor desde el abordaje de técnicas de actuación empleadas para construir la teleperformance. Al respecto, el actor Juan Lepore comenta la existencia de marcaciones precisas desde la dirección de *Odiseo.com* a cargo de Andre Luiz Antunes Netto Carreira, durante el proceso creativo de la teleperformance:

una dirección de fotografía capaz de cambiar según dónde ubicamos el ipad, entre las marcaciones del director podés escuchar: “quiero que en este momento te acerques tanto al aparato que solo podamos ver tu boca o tu ojo”, son las decisiones del director. (Télam, 2015, párr. 7)

La característica fragmentaria que presenta la actuación frente a cámara, determina que el actor tiene que adaptar la amplitud de sus movimientos al tamaño del plano de captura. Para ello, se utilizan marcas que indican las posiciones del espacio escénico donde debe ubicarse el actor en el momento de decir o hacer determinada acción, y así ser captado correctamente. La importancia de las marcas tiene que ver con el encuadre y con el

enfoque sobre el tamaño y la profundidad de campo de la toma solicitada por el director. En caso de que la cámara realice un movimiento siguiendo el recorrido del actor, este debe actuar con naturalidad, pero a un ritmo más lento que el habitual.

La distinción que se destaca entre la actuación teatral y la actuación frente a cámara es la intensidad de la acción expresiva del actor, que necesariamente se corresponde con el tamaño del plano, ya sea general, americano, medio, corto o primer plano. El actor debe aprender la manera de comunicar mejor la emoción, ampliando o disminuyendo la intensidad en cada acción. Por ejemplo, cuando el actor sabe que los planos son angulares, que se utilizan objetivos de número bajo y la imagen se distorsiona en los laterales del cuadro, intenta ubicarse en el centro de la toma y no se preocupa por el detalle de la emoción en el gesto facial porque no son captados por el lente. En un plano americano, el actor puede escoger fragmentos de su cuerpo con los cuales comunica distintos estados de ánimo. Mientras que, en el plano medio, el actor necesita emplear una expresión sutil que siga la estética del realismo. Cuando se filma un plano corto, el actor necesita ralentizar y corregir los movimientos acotándolos hacia la parte superior del cuerpo. La mayor concentración del actor es requerida al filmar un primer plano, porque necesita transmitir levemente la emoción con la expresividad de todo su rostro. Allí no se debe buscar un efecto, sino vivir la emoción en el aquí y ahora reaccionando a los estímulos internos.

En *Odiseo.com* los condicionamientos generados por la marcación del director Carreira con respecto a la presencia de la cámara filmadora, no modifican la utilización de las técnicas de actuación incorporadas por Juan Lepore en esta experiencia artística. Más bien las indicaciones sobre el espacio físico generan un lapsus en el desarrollo de la acción, una fragmentación que requiere ser incorporada a la organicidad escénica.

Con respecto a la técnica de actuación empleada, el director Andre Luiz Antunes Netto Carreira ha manifestado que trabaja desde la técnica que propone el Teatro de intensidades (comunicación personal, 3 de agosto de 2018)⁵. Esta técnica “apelaría a la reunión entre experimentación formal y procedimientos de la actuación popular, en la búsqueda de un teatro original, que desestructurara posiciones cristalizadas en nuestro campo cultural y teatral” (Mauro, 2011, p. 370) y que se puede observar en distintos momentos del desarrollo de la teleperformance. Ello se evidencia según tres consideraciones; la primera es que la propuesta analizada se fundamenta en la experiencia de creación colectiva, donde los actores trabajan de manera conjunta con el dramaturgo De la Parra, el director Carreira y la asistente Kreser. Todos crean un espectáculo inspirados en *La Odisea* de Homero y en la relación que establece el sujeto contemporáneo

⁵ La conversación puede escucharse en <https://youtu.be/MIF2iIXst0> min. 00:04:19 a 00:05:15

con la virtualidad. Desde esa perspectiva, el tipo de relación que propicia la interconectividad. La segunda consideración se establece en el paralelismo que existe sobre el funcionamiento que adopta el actor en el teatro de intensidades, con una acción fragmentada y descentrada, en relación con el funcionamiento del espacio virtual, el cual también propicia experiencias fragmentadas y descentradas, es decir, comparten lo discontinuo de la narratividad. Los espacios de interconectividad son momentos breves que muestran vistas parciales, fragmentadas o simplificadas de la realidad y por ello necesitan estar cargados de una gran intensidad. La tercera consideración es abordada por el actor desde “la manera de estar” en la escena, al improvisar la situación a partir de la intensidad del estado emocional generado en la interacción virtual con los otros actores.

Conclusiones

Resulta altamente significativo el aporte que genera la incorporación de las TIC al campo de las artes escénicas, ya que las producciones que se generan con los recursos mencionados son abordadas desde la perspectiva del Teatro posdramático. Para realizar estas producciones, no alcanza con la voluntad de abandonar algunos cánones dramáticos; el trabajo con la telepresencia requiere modificar la noción de teatralidad. Es en este sentido que se ha observado la transgresión de los conceptos de espacio convivial y expectación, donde la idea de espacio en términos de territorialidad se expande e independiza del tiempo. En el proceso de creación de la teleperformance *Odiseo.com* se verifica que las TIC forjan nuevas condiciones en el medio escénico. Estas propician cambios profundos en el desarrollo de la escena, en el accionar de los actores y en la expectación de la audiencia. El elenco que trabaja creativamente en un espacio actual y virtual simultáneamente es considerado un cibernético, porque experimenta la cibercepción y desarrolla una conciencia diferida que permite accionar poéticamente en la escena actual y en el espacio virtual. Las variantes que se incorporan a la escena teatral en una teleperformance obligan a que los creativos, actores y técnicos desarrollen una instancia de experimentación en términos de estilo de actuación y teatralidad, entendiendo que el acontecimiento teatral incorpora en su génesis la virtualidad.

Referencias

- Ascott, R. (2003). *Telematic Embrace. Visionary theories of art, technology, and consciousness*. Los Angeles, California: University of California Press.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Cornago, O. (2005). Teatro posdramático: La resistencia de la representación. En J. Dubatti (Comp.) *Escritos sobre teatro I* (pp. 119-142). Buenos Aires: Editorial Nueva Generación.

- De Marinis, M. (1997). *Comprender el teatro. Lineamientos de una nueva teatrología*. Buenos Aires: Editorial Galerna.
- Dubatti, J (1999). *Teatro laberinto*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, J. (2011). *Introducción a los estudios teatrales*. México: Libros de Godot.
- Dubatti, J. (2014). *Filosofía del teatro III*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, J. (2016). *Teatro matriz- teatro liminal*. Buenos Aires: Atuel.
- Féral, J. (2004). *Teatro teoría y práctica: Más allá de las fronteras*. Buenos Aires: Editorial Galerna.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: from illusion to immersion*. Inglaterra: The MIT Press.Gropius.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Homero. (2003). *La Odisea*. Recuperado de: EBooksBrasil.com.
- Kozak, C. (2012). *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Lehmann, H. T. (2013). *Teatro posdramático*. Madrid: Cendeac.
- Mauro, K. (2011). *La técnica de actuación en Buenos Aires. Elementos para un modelo de análisis de la actuación teatral a partir del caso porteño* (Tesis doctoral). Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.
- Olhagaray, N. (2007). Cuestión de memoria, cuerpo e imagen. En J. La Ferla (Comp.) *Artes y medios audiovisuales. Un estado de situación* (pp. 207-214). Buenos Aires: Aurelia Rivera. Nueva Librería.
- Paoletta, A. (2019). *El actor en la realidad virtual. Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación* (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, Argentina.
- Santaella, L. (2007). *Figurações do corpo biológico ao virtual em Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- Télam. (9 de marzo del 2015). "Odiseo.com" incorpora la tecnología al teatro. Télam. [periódico en línea]. Recuperado de: <https://www.telam.com.ar/notas/201503/97380-odiseocom-incorpora-la-tecnologia-al-teatro.html>
- Thenon, L. (2005). Pautas para un protocolo de investigación artística. Anuario La Escalera, 15, 17-30.