

Resumo: O ser humano vincula-se com seu meio através de suas ações e por isso podemos dizer que é um ator social. A forma na que se percebe e é percebido pelos outros afecta seu desempenho dentro da sociedade na que se desenvolve. Através de seus comportamentos aprende, ensina e assim se adapta, evolui e sobrevive com e entre seus pares.

Palabras chave: tics - estratégia de ensino - tecnologia.

(*) **María Florencia Palmucci:** Licenciada en Periodismo Universidad del Salvador (Buenos Aires) Maestría en Ciencias Sociales con orientación en Educación.

Arte y tecnoescena en el teatro tandilense Universitario.

Fecha de recepción: julio 2014

Fecha de aceptación: septiembre 2014

Versión final: noviembre 2014

Anabel Paoletta (*)

Resumen: Siguiendo a Aristóteles, los críticos y los teóricos habían tendido a marginar la realidad material de la representación teatral, pero en el siglo XX el énfasis se desplazó a medida que los teóricos han tratado de definir lo que Artaud percibió como el lenguaje físico del escenario: 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 / irrealidad de lo que está pasando. Las nuevas perspectivas artísticas de la ciudad de Tandil están siendo favorecidas por la existencia de lo intermedial en la vida cotidiana, empleada sobre todo en el tipo de producción cultural a través de la fragmentación de los discursos creados, los cuales nos dejan frente a un contexto globalizado, interdisciplinario e intercultural en permanente evolución.

Palabras clave: tecnología - puesta en escena - dramaturgia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

Desarrollo

A raíz del interés en el uso de las tecnologías aplicadas a la puesta en escena de una obra teatral se comenzaron a observar distintas producciones teatrales donde intervenía la tecnología en la ciudad de Tandil, Provincia de Buenos Aires. La obra teatral que ha sido elegida fue estrenada en el año 2010, ella es "HD Alta definición" una creación colectiva dirigida por Leonardo Moulleron; Esta obra presenta una característica muy interesante ya que utiliza en escena todos los medios de almacenamiento y proyección de imagen, como por ejemplo la reproducción de una filmación del fragmento de la misma obra, la cual sucede detrás de un sillón que el espectador no ve, sino que debería imaginar y en cambio es mostrada en proyección a gran escala. También los primerísimos planos a gran escala de una pecera con agua y peces color naranja. Se emplea un retroproyector donde muestra a gran escala una foto antigua y una carta que intervienen con dactilopintura, un proyector de diapositivas con imágenes de reproducciones pictóricas que se proyecta en un fondo y sobre los cuerpos de los actores que están en pose de *mannequin*, utilizan la lectura de un mensaje de texto de un celular. También muestran la proyección de un videoclip sin audio sobre la ciudad de Miami.

Se encuentra a esta propuesta interesante porque emplea distintos tipos de medios que conviven en un mismo espacio tiempo y que son utilizados para dar diferentes mensajes, pues cada uno tiene la capacidad de almacenar distintos documentos y los reproduce de manera variada. La más significativa es la que incluye el movimiento, como la filmación y luego el medio digital que esta incluido en el videoclip, pero también en el mensaje de texto al celular. Desde el texto espectacu-

lar existe una conexión entre el discurso hablado y los distintos registros que se muestran gracias al empleo de los medios, ya que en el análisis de la calidad y otras especificidades técnicas, se descubre a qué época corresponde el material que se muestra. La pregunta entonces es ¿Cómo se denominaría a este recurso dentro del lenguaje teatral? Sin la presencia de estos medios ¿Es posible llevar a cabo está puesta en escena? ¿Los medios dominan la situación teatral?

¿Cuál es el recurso tecnológico incorporado a la puesta en escena que no puede ser suplido por algún recurso teatral y qué recurso teatral se emplea para trabajar de manera conjunta con el recurso tecnológico como parte de la obra total?

La obra HD dirigida por Leonardo Moulleron tiene varios elementos a tener en cuenta en la utilización del recurso tecnológico aplicado en la puesta en escena. En este caso es interesante ver cómo este recurso no puede ser suplido por algún recurso teatral, porque la intervención de las proyecciones en distintos formatos y a través de diferentes tecnologías proyectuales cobran una importancia tan relevante como la actuación de los actores. En este sentido puede decirse que por momentos funcionan como soporte de la actuación completando la escena y en otros interviene completando la situación dramática, acercándonos mayor información sobre el contenido de la escena y manteniendo una interacción con el actor.

Tales casos son, por ejemplo, la proyección de video a gran escala con el movimiento propio del formato audiovisual donde se visualizan las calles de Miami o modelos posando en la costa de la misma ciudad. Este video esta interactuando con el personaje de un diseñador audiovisual que pretende crear una *performan-*

ce en HD, quien se acerca a la pantalla y va marcando determinadas imágenes y/o líneas direccionales de la estructura visual.

En el mismo sentido, se emplea un retroproyector sobre el cual se muestra en la pantalla gigante del foro una foto de un marinero en un submarino, una carta suya que es intervenida por el artista diseñador con pintura removida por sus dedos. En este momento se menciona el estilo como el “constructivismo alemán”, lo cual es una suerte de fragmentación porque está dicho al azar, pero también nos conecta con los distintos movimientos de vanguardia del siglo XX. Haciendo alusión a estas manifestaciones pictóricas, se evidencia la presencia del movimiento “Dada” en el momento en el cual la bicicleta fija es dada vuelta y reutilizada, primero como un aparato de gimnasia, pero luego cuando el actor cambia de postura se vuelve una máquina inútil, al igual que el dispensador de agua donde el bidón está agujereado arriba y tiene una luz dentro, este objeto sirve para proveer agua, como pecera y para amplificar la voz de la actriz. En otro sentido, cuando la proyección completa la atmósfera de la escena teatral se la utiliza como un telón de fondo, pero agregando el movimiento. La imagen utilizada en la escena del monólogo de la actriz que practica ser buzo se completa con la proyección en vivo y a escala de una pecera con peces que se encuentra en el escenario sobre un cubo de luz. Este recurso es mucho más estimulante para el espectador porque incluye el movimiento en todas sus direcciones, como también los cambios de tonalidades que la luz genera en el agua en movimiento.

También se proyecta como “en vivo”, o a cámara abierta una imagen amplificada de fragmentos del cuerpo de la actriz en el diván, lo cual no es así sino que es producto de una magnífica coordinación de los actores con el equipo técnico que hacen una suerte de “play back” de la filmación, un “como si” fuera en vivo y directo, casi imperceptible.

Al finalizar la obra, el recurso empleado es un proyector de diapositivas que emite una imagen de una pintura rupestre, sobre los actores y la escenografía. La luz emanada del cañón proyector de video comienza a surgir en el fondo, lentamente, hasta que se funde con la proyección antes mencionada, quedando en escena la imagen en vivo y amplificada de los peces hasta desvanecerse.

Según lo expuesto hasta el momento y para sacar conclusiones, es preciso establecer una comparación con otras experiencias donde se ha aplicado la tecnología a la puesta en escena teatral. Es necesario crear un cúmulo de datos que generen antecedentes para esta investigación.

El primer tipo de representación que se ha encontrado a nivel internacional ha sido sobre la práctica de una *Teleperformance* donde en una misma obra, en el mismo espacio real interactúa un actor real con un actor proyectado a tiempo real (y por lo tanto virtual). Es en este momento en el cual vuelven a surgir preguntas respecto del tema y más específicamente sobre la cuestión teatral como hecho convivial, que en palabras de Jorge Dubatti refiere a ese encuentro de presencias del espectáculo con el espectador y todo lo que ese momento vivo, presente y único supone para la percepción humana.

Entonces preguntamos, ¿en una *Teleperformance* se logra el convivio? ¿el actor proyectado está siendo parcializado porque sólo tenemos un punto de vista respecto de él, es decir que está siendo distorsionado porque nos está privando del sentido del olfato y de algunos otros aspectos de la percepción tal como sucede con nuestros recuerdos? Si es que está siendo transmitido a tiempo real ¿de todos modos se graba esa actuación como para poder luego reproducirla sin la presencia real?

Retomando la *Teleperformance* podemos decir que la relación entre los personajes es modificada por el director de la obra cuando toma la decisión de que cada personaje esté en su lugar específico, lugar como espacio geográfico particular, es decir que los actores están afectados por la separación física pero con presencia virtual. La presencia virtual es un estar como “avatar”, pero supone al mismo tiempo una separación física real, ya que lo que es visible en el monitor se proyecta en los muros del espacio teatral o escénico. Los actores trabajan con doble virtualidad (la suya que se proyecta y la del otro en presencia física real) en este sentido puede decirse que viven una constante performatividad.

Cuando el actor crea a partir de estos medios, interactuando con la virtualidad, inmerso en la performatividad, desarrolla una capacidad creativa diferente, porque cuenta con la presencia de los operadores de imagen que brindan otras posibilidades como, por ejemplo hacer zoom en una expresión, amplificarla, o proyectarla en cada fotograma, deteniendo o disminuyendo la velocidad del movimiento y facetándolo, pueden repetir una secuencia de video una cantidad innumerable de veces y en diferentes espacios dentro de la escena, sea grabada en vivo o pre elaborada. Con estos estímulos interactúa el actor en una *Teleperformance*. Entonces ya no están sólo los actores interactuando y creando como un espacio íntimo y sagrado, sino que este espacio es articulado con el personal técnico, que logra un papel protagónico en la escena, como un actor más, en el mismo nivel y con la misma importancia, ya que manipula la imagen del actor, y al hacerlo puede alterar la comunicación entre ambos actores.

En este tipo de experiencia, en el trabajo específico con el actor se emplearon desde el comienzo los mismos ejercicios que para la actuación tradicional y en el proceso se fueron adaptando para la *Teleperformance*, incluyendo los ejercicios de reflejo o espejo, como el juego de las marionetas, donde un actor controla virtualmente los movimientos del otro actor. También se presentaron otras opciones espaciales como las escenas circulares y un juego virtual de básquet. Dichos ejercicios y actividades tienen la misma finalidad que una obra de teatro tradicional, para fortalecer al grupo de actores a que logren una buena interacción, pero en el caso de la *Teleperformance* se incluye al equipo técnico dentro del grupo de actores, ya que la finalidad es vigorizar al grupo en su totalidad, con actores y técnicos reales y virtuales, de manera que se trascienda el espacio virtual y funcione en términos de interrelaciones igual que el grupo real.

Estos artistas deben establecer proyectos interdisciplinarios con individuos que tienen la experiencia técnica y las bases de conocimiento para desarrollar las compe-

tencias con el fin de que la *Teleperformance* funcione, ya que es imprescindible que el artista tome un papel de liderazgo, pues deben estar focalizados en cuestiones fundamentales concernientes a la claridad de la historia, donde el conflicto impacta en la motivación de los personajes aumentando la posibilidad de interacción entre los mismos, sean reales o virtuales.

La *Teleperformance* es una nueva aproximación estética del teatro, la danza, la música, y las tecnologías que intervienen en los ensayos y en la obra marcan un significativo impacto en la forma artística final. Las *Teleperformance* son la narrativa del ciberespacio, ofreciendo muchas oportunidades, permiten la colaboración simultánea de artistas que habitan distintas regiones del mundo, enriqueciendo su trabajo y el del arte en general. Así las producciones artísticas contemporáneas se orientan hacia la combinación de las artes, creando una revolución epistemológica cuando un lenguaje subsume en otro, dando nacimiento a un nuevo lenguaje sincrético (condensado o aumentado) e integral. En el caso de la *Teleperformance* es este ciber espacio el que ingresa a la escena, es decir al espacio teatral.

Cabe citar a Gay McAuley cuando define al espacio como “significante teatral” ya que el toma una definición minimalista del teatro como “aquello que ocurre cuando actores y espectadores se encuentran” en estrecha interacción. Este aspecto de la comunicación teatral es intrínsecamente espacial en su función, determinando la experiencia del espectador y los procesos de creación de sentido que se dan en el teatro.

Siguiendo a Aristóteles, los críticos y los teóricos habían tendido a marginar la realidad material de la representación teatral, pero en el siglo XX el énfasis se desplazó a medida que los teóricos tratando de definir lo que Artaud percibió como el lenguaje físico del escenario: 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 / irrealidad de lo que está pasando. Se requieren tres términos para lidiar con dicha dualidad: “espacio del escenario”, es decir, la realidad física del escenario o de cualquier sitio en el que los actores realizan su representación; “espacio ficticio”, para los lugares evocados, presentados o representados en el escenario, y “espacio de representación”, esto es, el medio escenográfico, la iluminación, las acciones físicas de

los actores y demás elementos que crean la imagen de un lugar ficticio.

Esta estructura tripartita es análoga a la noción de los especialistas en semiótica de la Escuela de Praga acerca del “actor/figura del escenario” (*Bühnenfigur*), entendida como aquella “estructura de personaje” que determina la construcción del personaje que hará el actor en sí mismo. Y hay otra cosa más: lo que los especialistas en semiología de la Escuela de Praga llaman “figura del escenario”. Este triple nivel de conciencia (presencia real / representación / ficción) se mantiene a lo largo de la representación incluso si alguno de los niveles predomina. Además, pueden darse deslizamientos de conciencia de un nivel a otro.

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. Pero 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. La complicación crece cuando se dan condiciones nuevas, que en principio parecen extravagantes, como lo es pensar en el proyecto de llevar a escena una *Teleperformance*, pues se necesita el equipamiento y el trabajo técnico durante los ensayos para poder realizar el espectáculo.

Estos nuevos comportamientos artísticos generados a través de las nuevas tecnologías de la imagen introducen nuevos modelos de pensamiento y formas de percepción, generando así cambios y transformaciones en las obras, en el modo de producirlas y de espectarlas.

En el ejemplo antes citado la innovación se da por la inclusión de la tecnología y más precisamente de la virtualidad en la escena teatral. Como dice Arlindo Machado:

Una aplicación de hipermedia abre a la experiencia plena del pensamiento y de la imaginación, como un proceso vivo que se modifica sin cesar, que se adapta en función del contexto, y que finalmente juega con los datos disponibles. (Machado, Arlindo: 2009)

Estas nuevas perspectivas artísticas que mencionamos hasta el momento, están siendo favorecidas por la existencia de lo intermedial en la vida cotidiana, empleada sobre todo en el tipo de producción cultural a través de la fragmentación de los discursos creados, los cuales nos dejan frente a un contexto globalizado, interdisciplinario e intercultural en permanente evolución.

Es necesario citar el trabajo de Luis Thenon, “Teoría y Práctica de la Investigación”, como trabajo de laboratorio LANTISS, que toma como punto de partida el origen de la proyección de una imagen visual en el teatro, la cual data desde la primera década del siglo XX, desde entonces se ha utilizado la proyección de imágenes dentro de una estructura de relación híbrida con el juego escénico. Con el mayor acceso a los medios de producción videográfica en las tres últimas décadas, se han incorporado las escenas fílmicas, pero del mismo modo que la proyección de imágenes. A través de esta experiencia sistematizada por las múltiples proyecciones de imagen con variación en la textura, se transgrede el paradigma que hasta este momento define al espacio teatral en relación al espectador y al actor, mencionado en párrafos anteriores. En dicha propuesta es necesario que se creen nuevos discursos dramáticos donde las tecnologías emergentes se encuentran en el seno de los procesos creativos de los nuevos espectáculos teatrales. Es por eso que el acento debe recaer sobre los elementos en juego, ellos son el medio que condiciona el mensaje de una práctica artística, la cual es necesariamente interdisciplinaria, porque incluye el trabajo del actor y de los técnicos de los mass media, e intercultural con nuevos discursos técnico-visuales en relación a un es-

pacio real que ha de ser condicionado por la acción del cuerpo del actor, que en esta propuesta es real, en el espacio escénico, espacio real mediado por la proyección de imágenes virtuales.

Es entonces la multiplicidad mediática la que provoca el replanteo de las escenas teatrales, que se han convertido en video-escenas, incorporando la multiplicidad de imágenes proyectadas sobre la escena y el actor. Estas imágenes o videos proyectados deben tener un proceso de reproducción donde se crean conforme a los nuevos procedimientos propios de la escena teatral mediada por las nuevas tecnologías. Como dice Thenon:

El conjunto de variantes que entran en juego en el espacio escénico se encuentra directamente determinado y condicionado por un estado intermedial, tanto en el proceso de producción como en el de la recepción. Las constantes configuraciones y reconfiguraciones de las relaciones mediáticas implican entonces la fusión del objeto y del sujeto.

Surge entonces la necesidad de modificar la visión del teatro que imperó hasta el momento, según las condiciones de producción de sentidos dentro de las pautas determinadas por los sistemas de la representación teatral y sus dispositivos. Este conjunto de dispositivos es llamado por Patrice Pavis “Sistema Escénico”, ya que reagrupa el conjunto de signos que produce la iluminación, la escenografía, el vestuario, la gestualidad, etc para “formar un sistema semiológico; en el que se contemple a la vez la organización interna de uno de los sistemas como también las relaciones recíprocas entre los sistemas.”

En este sentido los paradigmas que nos hacían ver al teatro como un conjunto de sistemas que constituían el escénico de manera similar en cuanto a la estructura de funcionamiento; Es a través de la inclusión de las nuevas tecnologías y el aporte de la virtualidad, que hacen que ese paradigma cambie, porque no podemos ver y analizar de la misma manera una obra que se estructura de forma diferente.

En principio podemos afirmar que la implementación de los medios tecnológicos constituye un nuevo sistema dentro del conjunto antes mencionado, pero a la vez se integra también en cada uno de los sistemas ya existentes para modificarlos. Puede decirse también que es el aspecto a tener en cuenta de manera primordial al momento de concebir una performance, ya que es por la utilización de este recurso que se van a modificar y adaptar el resto de los sistemas por cuestiones técnicas de visibilidad, por ejemplo en la proyección de una imagen sobre un muro o un actor será necesario tener un tipo de iluminación general adecuada para garantizar la visualización, como también la calidad de las texturas. Como se mencionó, el empleo de la tecnología varía el diseño de vestuario, de escenografía y de iluminación. Además de condicionar la actuación, ya que se incluye el factor técnico e inmaterial (como lo es la proyección) como un actor más dentro del sistema de actuación en el espacio escénico.

Pero por sobre todas las cosas la multimedialidad transforma la visión del director de escena que cuenta con

este recurso de múltiples posibilidades, donde el desafío es trabajar de manera conjunta y experimental con el resto de los componentes teatrales, sea los actores y el equipo técnico, durante la creación y realización del espectáculo. Además de poder justificar su utilización en armónica relación al resto de los sistemas, para lograr emitir el mensaje deseado al público que también compartirá la mediatización respecto del espacio escénico. Este nuevo sistema exigiría además redefiniciones de todos los campos de la reflexión, interpretación, contextualización y producción.

Sin embargo, es Alejandra Ceriani en “Indagación en el territorio de la performance y las nuevas poéticas tecnológicas. El antropocentrismo tecnológico: Figura en disolución”, quien reflexiona acerca del papel del actor durante la creación de la *performance* dentro del espacio mediatizado y para ello toma “al realismo, que se manifiesta como un valor establecido, un modo “natural” de representar en el arte, podemos ensayar múltiples acotaciones sobre cómo estos códigos no fluyen en sincronía espacio-temporales, enmascarando experiencias escénicas que están supeditadas a paradigmas con los cuales se entra en contradicción, dando como consecuencia, por ejemplo, obras performáticas con un exceso de artilugios tecnológicos totalmente insustanciales”. Cabe aclarar que aquí Ceriani señala al “realismo, no solo como verdad exclusiva de la imagen representada, sino como una “actitud mental y cultural”. Esta apreciación se debe al punto de vista que esta tomando el público, que no ha modificado su manera de apreciar la *performance* con intervenciones virtuales y por tanto se prepara para espectar una obra de teatro convencional, al no recibir lo esperado se frustra y denomina “artilugios tecnológicos” a lo que en realidad está fundando el espectáculo, en síntesis, quien observa también debe transformar su visión respecto del espacio escénico mediatizado.

Como ha mencionado en las experiencias sobre *Teleperformances* y en los proyectos de performances mediatizadas, la tecnología interactiva en tiempo real genera en particular nuevas prácticas y comprensiones de nuevos contenidos culturales.

Según lo expuesto podemos decir que las telecomunicaciones han producido la superación de las distancias territoriales entre individuos separados geográficamente. Diversas experiencias transformaron los medios de comunicación en medios participativos, por ejemplo internet que se transformó en un vehículo de información y un dispositivo técnico que ha provocado nuevas relaciones comunicacionales.

Arlindo Machado en “Nuevas formas de representación”, dice que “(...) La informática nos impone el desafío de aprender a construir el pensamiento y expresarlo socialmente mediante un conjunto integrado de medios, a través de un discurso audio-táctil-verbo-motivisual, sin jerarquías y sin la hegemonía de un código sobre los demás. Ahora las imágenes, los sonidos y los gestos participan, de la misma forma que la palabra escrita o hablada, del proceso integral de comprensión del mundo”.

La incursión de internet en el campo artístico, abrió 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. Tal como el acceso de internet, este no es un privilegio de todos los Países, ya que se debe tener presente que para desarrollar una *Teleperformance* es necesario que la tecnología de proyección no sea limitada en la representación de la forma humana, en todas las posibilidades dinámicas. En segundo lugar se necesita tecnología capaz de soportar una *Teleperformance* (en términos de capacidad de banda, para transmitir a tiempo real) y por último, los artistas que esperan trabajar con estas tecnologías necesitan estar inmersos en los lenguajes que hacen a esta tecnología, para sentirse efectivamente comunicados con los técnicos y puedan interactuar con los software desarrollados

Referencias bibliográficas:

- McAuley, Gay, *Space in Performance: Making Meaning in Theatre*, The University of Michigan Press, Chicago, 2001.
- Ubersfeld, Anne, *L' école du spectateur*, Éditions Sociales, París, 1979.
- George H. Brown. REINVENTING THE STAGE
- BARTHES, R.: «*Le grain de la voix*», Musique en Jeu, núm. 9, novembre, 1972.
- GOIFMAN, K.: *Valetes em Slow Motion*, Campinas, Ed. da UNICAMP, 1998.
- KERSENBOOM, S.: *Word, Sound, Image. The Life of the Tamil Text*, Oxford, Berg, 1995.
- LÉVY, P.: *A Ideografia Dinâmica. Rumo a uma Imagem Artificial?*, São Paulo, Loyola, 1998.
- Breyer Gastón. "Teatro: el ámbito escénico" Centro editor de América Latina. 1968. Buenos Aires.
- Machado Arlindo, "Nuevas formas de (re)presentación. Ensayos hipermediáticos". TELOS, Cuadernos de comunicación e innovación" 2009
- Thenon Luis. "Avatares de una historia compartida". Teorías y prácticas audiovisuales. Cuadernos ASAE-CA. Buenos Aires. 2010

Abstract: Following Aristotle, critics and theorists have tended to marginalize the material reality of the theatrical performance, but in the twentieth century the emphasis shifted as theorists have tried to define what Artaud perceived as the physical language of the scenario: in the theater the audience is faced with a real space which is simultaneously a fictional place and a stage, and attend an art that plays intensely with the status of reality / unreality of what is happening. The new artistic perspectives of city of Tandil are being favored by the existence of the intermedial in everyday life, used especially in the kind of cultural production through fragmentation of discourses created, which leave us with a context globalized interdisciplinary and intercultural evolving.

Keywords: technology - staging - drama

Resumo: Seguindo a Aristóteles, os críticos e os teóricos tinham tendido a marginalizar a realidade material da representação teatral, mas no século XX o ênfase deslocou-se à medida que os teóricos têm tratado de definir o que Artaud percebeu como a linguagem física do cenário: No teatro os espectadores enfrentam-se com um espaço real que é simultaneamente um lugar fictício e um cenário, e assistem a uma arte que joga de maneira intensa com o status de realidade / irrealidade do que está a passar. As novas perspectivas artísticas da cidade de Tandil estão sendo favorecidos pela existência do intermedial na vida quotidiana, empregada sobretudo no tipo de produção cultural através da fragmentação dos discursos criados, os quais nos deixam em frente a um contexto globalizado, interdisciplinar e intercultural em permanente evolução.

Palavras chave: Tecnologia - posta em cena - dramaturgia.

(*) **Anabel Paoletta:** Licenciada en el Centro de Estudios culturales y Consumo de Teatro(TECC-Facultad de Arte-) UNICEN.

Un Teatro Sincretista entre el tango, los parámetros de *Nouveau Theatre* y el Grotesto criollo.

Cecilia Propato (*)

Resumen: En Los Pollerudos los actores están expuestos biológicamente: se siente el roce de sus cuerpos, la caída sobre el piso de los mismos, la respiración, los suspiros y gemidos. Se muestra la fatiga, la transpiración, la piel de ellos. Se provoca el registro del espectador con la fuerza y la tensión en un trabajo actoral que tiene mucho que ver también con la pintura de Kandinsky, cuando el cuerpo de uno queda pendiendo cual objeto, bolsa o embalaje del cuerpo del otro o sostenido del físico del otro, en donde el cuerpo de uno y de otro pasa a ser sujeto y objeto a la vez; los cuerpos por momentos son cosificados y manipulados en el sentido kantiano, como si los físicos de los personajes también fueran embalajes.

Palabras clave: teatro - puesta en escena - espacialidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 191]

Fecha de recepción: julio 2014
Fecha de aceptación: septiembre 2014
Versión final: noviembre 2014