

**Key words:** theater direction - actor - technique - performer - dramaturgy

**Resumo:** A técnica Meisner é conceituada como o processo mais efetivo para treinar atores e é utilizada entre outros por escritores, diretores, professores e pedagogos para desenvolver seus canais da comunicação.

O ator que se acerca recentemente à atuação, encontra na técnica uma base de escuta e ação que evita a sobreatuação e permi-

te construir momento a momento, a partir do indivíduo como base artística.

**Palavras chave:** direção teatral - ator - técnica - intérprete - dramaturgia

(\*) **Yoska Lázaro.** Director teatral, dramaturgo, actor, docente teatral e investigador. España

## Dramaturgia líquida: la interactividad móvil en las artes escénicas

Fecha de recepción: agosto 2016

Fecha de aceptación: octubre 2016

Versión final: diciembre 2016

Daniela Lieban (\*)

**Resumen:** Observando que el público habitualmente no apaga sus celulares durante las funciones de diversas obras, proponemos integrar en las artes escénicas el uso de los teléfonos móviles de los espectadores, incorporando la noción de interactividad mediante el uso de nuevas tecnologías. Desarrollamos un proyecto de obra interdisciplinaria “*Voz Vos, todas las voces todas*”, incorporando a modo de interfaz los teléfonos celulares de los usuarios para que puedan intervenir en la obra, mediante aplicaciones desarrolladas para el proyecto y de uso común. El sistema así planteado, transformará la escena en tiempo real, creando un estado azaroso e imprevisible en su dramaturgia.

**Palabras clave:** interactividad - interdisciplinariedad - nuevas tecnologías - dramaturgia - performance - dispositivo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 177]

### Proyecto de investigación interdisciplinario

Nuestro equipo de trabajo se conformó en la cursada del Posgrado de Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de la Universidad Nacional de las Artes, UNA. Estudiando materias como Objetos, virtualidad e interactividad desarrollamos tareas de investigación acerca del material de varios de los artistas y autores referentes citados más adelante. Los integrantes del proyecto somos artistas investigadores que conceptualizamos nuestro trabajo articulando la experiencia con el campo teórico. Comenzamos a desarrollar este proyecto de investigación seleccionados por la Secretaría de Investigación de Artes Dramáticas de la UNA, en el año 2014.

El equipo realizó obras, instalaciones y *performances* como parte de los trabajos de las materias tanto en el marco de la universidad como en reconocidos espacios culturales, integrando las nuevas tecnologías a las artes escénicas. Convocados por Silvia Maldini, la docente y codirectora de este proyecto, realizamos la obra-instalación interactiva *performática* “*Electio*” para la muestra FASE 6 - Encuentro de Arte y Tecnología, llevada a cabo en octubre de 2014 en el Centro Cultural Recoleta, con excelente repercusión de público, artistas y medios. Luego presentamos un avance de este proyecto en la edición FASE 7, en noviembre de 2015.

El equipo interdisciplinario está conformado por Daniela Lieban (directora, autora escénica, coreógrafa, caracterizadora, videoartista y realizadora de instala-

ciones interactivas), Silvia Maldini (codirectora, artista visual, instalaciones interactivas, video arte, arte digital y docente de estas disciplinas), Pablo Varela y Francisco Beltramino (artistas y docentes multimediales), Alejandra D’agostino, Sebastián Pascual, Lucila Infantino, William Manuel Baca Solsol y Fernando Gutiérrez (investigadores estudiantes, formados en artes escénicas, teatro y nuevos medios).

### Punto de partida: repensando la interacción del público en la dramaturgia de las artes escénicas

La interacción del público mediante la utilización de dispositivos móviles multimedia, ¿implicaría la necesidad de repensar la dramaturgia de las artes escénicas contemporáneas?

Partiendo de la observación, acerca de la imposibilidad por parte de los espectadores de desconectar completamente los celulares durante el tiempo que dura una obra de teatro, un recital, una película, o una conferencia, dado que silenciando el dispositivo los usuarios lo siguen usando durante las funciones, nos disponemos a investigar cómo incluir su uso, permitiendo tenerlos encendidos y activos de manera que interactúen con la obra pudiendo permanecer inmersos en ella.

El concepto de *cyborgs* que plantea Donna Haraway (1995) nos lleva como artistas a poner foco en este nuevo paradigma y a no seguir representando las obras como si esto no sucediera, asimilando así a los dispositivos móviles como parte de las personas. Resulta fun-

damental la indagación en nuevos modos de construir la dramaturgia donde el espectador participe de manera creativa y por lo tanto activa; no desechar sino incluir, ya que el pedido de apagado de celulares no es respetado ni cumplido por los espectadores en muchos casos. Aprovechando las capacidades tecnológicas múltiples de los *smartphones*, la potencialidad en sus aplicaciones como el envío de fotos, registro de video, audio y todas las posibilidades que brinda estar conectado a la red, puede ampliarse de manera exponencial y efectiva la interactividad de sus usuarios en relación a las artes escénicas. Para poder pensar, discutir y experimentar con el público como *actuador* y coautor y lograr integrar el uso de sus dispositivos móviles como elemento constitutivo e interactivo de la dramaturgia, realizaremos una obra performática con diferentes grados de tecnología integrada a las artes escénicas: “*Voz Vos, todas las voces todas*”.

### El paradigma líquido como marco teórico

Su celular siempre suena (o eso se espera). Un mensaje parpadea en la pantalla a la espera urgente de respuesta. Sus dedos están siempre ocupados, usted aprieta teclas, llama a nuevos números para contestar a sus llamadas o para contestar a sus mensajes. Usted está conectado aún si está en constante movimiento [...]. Los celulares son para gente que está en movimiento. [...] Una vez que usted tiene su celular ya nunca está afuera, uno siempre está adentro pero jamás encerrado en ningún lugar. (Bauman, 2005: pp. 85-86)

Segun el filósofo Zygmunt Bauman,

Uno es el único punto estable en medio de un universo de seres móviles, el celular ya no se deja afuera de nada, se lleva siempre consigo, no importa el contexto ni la gente que se encuentra en un lugar; la posibilidad de conectar con otros siempre está presente y activa. (Bauman, 2005: pp. 85-86)

Por ende, para esta era de seres en constante movimiento las propuestas de las artes escénicas deberían abrirse a la participación activa del espectador, siendo parte de la escena que está presenciando. Se apela así a su presencia activa en lugar de la expectación o recepción pasiva. Surge entonces la necesidad de investigar cómo incluir el uso de los dispositivos móviles en la dramaturgia, permitiendo al público tenerlos activos, para poder interactuar con la obra favoreciendo de este modo su inmersión en ella.

Reforzando esta idea de fluido, Philippe Dubois plantea la progresión hacia la inmaterialidad de la imagen en los dispositivos tecnológicos contemporáneos:

La imagen video en ese sentido no existe en el espacio, no tiene existencia sino temporal, es pura síntesis de tiempo en nuestro mecanismo perceptivo. [...] En una palabra, nada más lábil y fluido que la imagen video, que se escapa entre los dedos aún con más seguridad y finura que la imagen de cine. Como

viento, la imagen video, señal eléctrica codificada o punto de un barrido de una trama electrónica, es una pura operación sin otra realidad objetual que pudiera transformarla en materia en el espacio de lo visible. Sin cuerpo ni consistencia, hasta podríamos decir que la imagen electrónica solo sirve para ser transmitida. (Dubois, 2000: pp. 12-13)

Con respecto a la imagen informática, el autor destaca como compensación a esa inmaterialidad, la creación de dispositivos con pantallas táctiles:

Por ser una imagen puramente virtual. No hace otra cosa que actualizar una posibilidad de un programa matemático, se reduce en última instancia ni siquiera a una señal analógica, sino a una señal numérica, es decir a un serie de cifras, a una serie de algoritmos. Estamos lejos de la materia-imagen de la pintura, del objeto fotografía. Se torna intangible y resulta más una abstracción que una imagen. Como un reflejo compensatorio, surge entonces un impulso que lleve a la reconstitución de los efectos de materialidad que lo informático no posee y es a través de lo táctil. (Dubois, 2000: pp. 12-13)

Esta reflexión nos lleva a pensar si esa necesidad constante de los espectadores por estar conectados a sus dispositivos móviles durante las funciones, tiene relación con la pulsión de tocar y por lo tanto la idea de interacción y construcción compartida de esa realidad escénica que se está presenciando, pueda resultar ser una manera creativa e integradora de estas características que observamos en los modos de comportamiento contemporáneos y una manera de acercar la realidad que se presenta allá en el afuera.

El autor Pierre Levy escribe: “el nuevo artista es un arquitecto del espacio de eventos, un ingeniero de mundos de millones de futuras historias, un escultor de lo virtual” (Levy, 1992: p. 118). Asumiendo los paradigmas artísticos y estéticos de nuestra época, abrimos el juego dramático en las *performances* donde las millones de futuras historias se construirán en cada función que será única e irrepetible.

Acerca del hipertexto, Arlindo Machado plantea:

Afirmando que la disponibilidad instantánea de todas las posibilidades articulatorias que ofrecen las nuevas tecnologías, favorece un arte de la combinación, arte potencial, en el que, la “obra” ahora se realiza exclusivamente en el acto de lectura y en cada uno de estos actos ella asume una forma diferente, aunque en el límite, inscripta en el potencial dado por el algoritmo. Cada lectura es, en cierto sentido, la primera y la última. El texto-verbo-audiovisual ya no es más la marca de un sujeto (dado que el sujeto que lo realiza es un otro, el lector usuario) sino un campo de “posibles” de que el sujeto anunciador sólo es el programa y el sujeto actualizador realice parte de sus posibilidades. (Machado, 2000: p. 3)

En este caso, aplicado a las artes escénicas y performáticas, el concepto de sujeto anunciador se trasladaría al

dramaturgo-actor, y el sujeto actualizador sería el público que interactúa con la obra mediante sus dispositivos móviles.

Según Machado la escritura, confundida con la lectura, tenderá a tornarse colectiva y anónima. La separación entre autor y lector será apenas eventual pero no absoluta, pudiendo revertirse en cualquier momento, ya que tanto el hipertexto como los hipermedia son esencialmente sistemas interactivos. Al trasladar estas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías a las artes escénicas, investigamos algunos abordajes realizados por otras experiencias artísticas que sirven como plataforma para este proyecto.

### El encuentro abierto entre el espectador, la tecnología y la obra de arte

*El elemento central de la poética del arte digital es el momento de encuentro entre el espectador y la obra de arte* (Kozac, 2012: p. 77)

Resulta entonces un desafío complejizar la estructura de una obra performática, aplicando todos los conocimientos interdisciplinarios y planteando obras escénicas abiertas, en movimiento, soltando el control total de los resultados para adentrarse en el ejercicio de la co-creación con el público. A propósito, planteando el desafío de las poéticas tecnológicas, Machado cita a Flusser: “Según Flusser, al fin de cuentas, las máquinas semióticas se alimentan de las inquietudes de los artistas experimentales y las utilizan como un mecanismo de *feedback* para su continuo perfeccionamiento” (Machado, 2000 c: 4). El autor afirma que uno de los papeles más importantes del arte en una sociedad tecnocrática sería justamente la excusa sistemática de someterse a la lógica de los instrumentos de trabajo, o de cumplir el proyecto industrial de las máquinas semióticas, reinventando, en contrapartida, sus funciones o finalidades. Lejos de dejarse esclavizar por una norma, por un modo estandarizado, obras verdaderamente originales reinventan la manera de apropiarse de una tecnología. En ese sentido las posibilidades de esa tecnología no son estáticas o predeterminadas, ellas están por el contrario, en permanente mutación, en continuo re-direccionamiento y crecen en una misma proporción que su repertorio de obras creativas.

### Lo relacional como proyecto artístico y político

La mecanización general de las funciones sociales reduce poco a poco el espacio relacional. El servicio de despertador por teléfono hasta hace algunos años, empleaba a personas reales: ahora es una voz sintética la que se encarga de despertarnos. El arte contemporáneo desarrolla efectivamente un proyecto político cuando se esfuerza en abarcar la esfera relacional, problematizándola. (Bourriaud, 2006: p. 16)

Si se toma la idea del celular como prótesis del hombre, es importante problematizar y cuestionar las nuevas subjetividades y los cambios que produce el ingreso de los dispositivos tecnológicos. El teléfono móvil ya es parte de nuestro cuerpo, es una extensión del mismo,

poder pensar en esos cambios sociales a través del arte es según Bourriaud hacer un proyecto político.

La posibilidad de un arte relacional -un arte que tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico, autónomo, privado- da cuenta de un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno. (Bourriaud, 2006: p. 73)

Inmersos en ese cambio de paradigma como artistas contemporáneos, las opciones se abren para utilizar la tecnología a favor de mejorar las interacciones humanas, desviarlas hacia la zona de retroalimentación -como dice el autor- entre artistas y público, potencializando la relación con el otro, más que un sentido unívoco que se quiera transmitir. El sentido aquí es el juego, la apertura a lo relacional para la construcción de un sentido colectivo.

### Referentes artísticos y obras

Como ejemplo de *cyborgs* y antecedente de obra realizada, resulta interesante citar la obra “Flavors me” de Katsuki Nogami, en la cual las cabezas de las personas son reemplazadas por monitores. Aquí se plantea la incorporación de lo tecnológico y su hibridación con lo orgánico, el cuerpo. La experiencia resulta entretenida pero no construye un relato, sólo reproduce en pantalla el rostro del transeúnte que porta la *tablet*. Surge la inquietud en nuestro proyecto de sumar a esta propuesta la interactividad del espectador, quien podría mediante su celular, por ejemplo enviar una foto o activar una aplicación para modificar el rostro del monitor.

En la obra “*AffeXity: Passages & Tunnels*” de Jeannette Ginslov, Susan Kozel y Wubkje Kuindersma, mediante una aplicación QR descargada en el celular al llegar, los espectadores pueden ver videos en sus teléfonos, al enfocar ciertos lugares específicos del recorrido de la obra. La interactividad del público consiste en recorrer el pasaje y usar la aplicación, pudiendo decidir el orden de su recorrido; pero no interactúa con la dramaturgia de las imágenes proyectadas, que están editadas previamente. En esta obra la percepción del tiempo y del espacio se transforma según el recorrido que elija cada espectador, quien puede detenerse en un punto del trayecto o no, ver los videos cuantas veces guste, comenzar por el lugar que elija. También la percepción de la imagen es diferente ya que cada uno la verá en su dispositivo con la amplitud de pantalla que tenga, y teniendo como marco de fondo el espacio al que se está enfocando. Hay un juego con la temporalidad, dado que se actualiza en el presente la imagen que se enfoca con el dispositivo pero que fuera filmada y editada previamente. En nuestro proyecto nos proponemos editar en tiempo real las imágenes, textos y audios que el público envía durante la función, volviéndola única e irrepetible y posibilitando a los actores improvisar las escenas de acuerdo a lo que el público-usuario responda, flexibilizando el diálogo y el campo semántico de la dramaturgia y realizando al mismo tiempo una reflexión por parte de los participantes, acerca de las nuevas modalidades de vinculación

mediadas por los dispositivos móviles, tan presentes en nuestra cotidianidad contemporánea.

En “Solar Equation” de Rafael Lozano-Hemmer, el público mediante el uso de un *iPhone*, *iPod* o *iPad* y descargando una aplicación, puede intervenir las animaciones proyectadas sobre un sol artificial y en tiempo real seleccionar diferentes visualizaciones dinámicas de las turbulencias, llamaradas y manchas solares proyectadas sobre la esfera gigante que simula al astro solar. En esta instalación de arte público a gran escala, la intervención del usuario permite que cada uno realice su propia interpretación y proyección simbólica de la obra, así como acercarse a contemplar y reflexionar sobre los fenómenos de la naturaleza mediante el uso de tecnología actual.

Nos proponemos trasladar este tipo de investigaciones al campo de las artes escénicas, integrando técnicas de improvisación teatral con el uso de nuevas tecnologías, para lo cual investigamos las siguientes obras y artistas referentes:

“*Neutrino*”, espectáculo de improvisación desarrollado en Estados Unidos. El público ve una película que se realiza al mismo tiempo en que se proyecta, observando la edición producida por distintos equipos de trabajo. Estos equipos están conformados por actores, camarógrafos y *runners* (corredores que llevan el material grabado al punto de edición y proyección). El director da las orientaciones temáticas de improvisación, sugerencias de planos de cámaras y demás aspectos técnicos, está en contacto continuo con los equipos de trabajo y continúa con las orientaciones. El equipo de actores y camarógrafos improvisa en tiempo real, en relación al espacio, cámara y actuación. El editor recorta escenas, las puede musicalizar, alterar o resaltar elementos sonoros, y finalmente las proyecta. Este trabajo de edición en tiempo real, nos sirve de referencia para Dramaturgia Líquida, ya que debemos procesar los datos recibidos por el público y seleccionar y reproducir en el dispositivo tecno-escénico especialmente diseñado para el proyecto los datos elegidos, por orden de llegada, por originalidad o por un sistema *random*. Para estas aplicaciones los artistas del área multimedia del proyecto, desarrollaron un informe específico para discutir con las demás áreas y seleccionar el sistema más conveniente a la totalidad de la propuesta interdisciplinaria.

En “*Rostros. Juego escénico morfológico de improvisación teatral*” de Improductivo Teatro bajo la dirección de Gigio Giraldo, se toman fotografías haciendo muecas en la entrada al teatro mientras el público espera. En el desarrollo del espectáculo, en el fondo de la escena se proyectan las fotografías y durante las improvisaciones aparecen las muecas de los asistentes a manera de ruleta, es decir aleatoria y rápidamente. El público por medio de gritos y ruidos indica qué foto debe quedar, el improvisador incorpora la mueca y así surgen los primeros dos personajes de la escena. En el desarrollo de la improvisación se puede activar la ruleta, y otro improvisador entra a participar con ella. A la entrada los asistentes reciben datos de contacto de teléfonos celulares para enviar mensajes de texto. De ese modo pueden enviar frases cotidianas, conflictos, refranes que los improvisadores incorporan a las escenas. Hay un téc-

nico que maneja la ruleta y selecciona los mensajes de texto para posteriormente proyectarlos en el desarrollo del espectáculo, los actores improvisadores incorporan las frases a la escena en curso. Una particularidad de la obra es que no tiene cortes, es decir los actores mantienen el desarrollo del espectáculo hasta el final. En nuestro caso la reproducción de los datos enviados por el público es diferente como ya explicamos anteriormente, ya que se reproduce sobre un cyborg, mezcla de actor y pantalla, que también improvisará en tiempo real de acuerdo a los estímulos recibidos.

La obra “*M.U.R.S*” de La Fura del Baus es un *smartshow* que se desarrolla en cinco espacios dentro del Castillo de Montjuïc, Barcelona. Cada espacio ilustra los rasgos más destacados de las ciudades del futuro, llamadas *smart cities*. El público circula haciendo uso de su teléfono móvil, un elemento imprescindible en el que cada espectador deberá haber descargado una aplicación pensada específicamente para este espectáculo-instalación. La obra explora teatralmente el mundo actual y las modificaciones que imponen las nuevas tecnologías. Para concebirla, la compañía ha contado con la colaboración de reconocidas instituciones académicas. La Fura del Baus es un gran referente artístico de primer nivel y de producciones a gran escala. Si bien nuestra propuesta es más simple, no podemos dejar de citarlos ya que esta obra reflexiona directamente sobre la incorporación de la tecnología en la vida contemporánea. Estos consagrados artistas abarcan una mirada macro, con respecto a toda una ciudad. En nuestro caso nos enfocamos en reflexionar acerca de los vínculos amorosos mediatizados por las nuevas tecnologías.

#### **Dialogo interdisciplinario, del teatro convencional a los nuevos espacios de presentación**

Se intentará una articulación teórico-práctica mediante el diseño, la producción y realización de “*Voz Vos, todas las voces todas*”. El equipo comenzó con la discusión de la bibliografía propuesta, la observación de materiales acerca de los artistas referentes y se subdividió en áreas específicas de investigación y desarrollo: Dirección y planificación: organización de reuniones, división de temas, distribución de bibliografía y publicaciones online. Gestión y búsqueda de financiamiento. Investigación sobre referentes internacionales en la temática. Diseño de puesta en escena.

Multimedia: elaboración de informes detallando posibles tecnologías móviles a utilizar, ventajas y desventajas de cada sistema. Capacidades de cada dispositivo para el envío y transmisión de datos (mensajes, imágenes y audio).

Dispositivo tecno-escénico: diseño, bocetado de las opciones de *cyborgs* o dispositivos de reproducción de datos enviados por el público, para acoplarse a los intérpretes escénicos. Opciones con plasmas, *tablets*, retroproyectores, cableados o inalámbricos, con pie o con arneses.

Artes escénicas: investigación acerca de obras escénicas que utilicen la interactividad y sus dispositivos. Investigación acerca de técnicas de improvisación para poder interactuar con el público.

Los resultados de la investigación parcial por cada área fueron compartidos entre todos los integrantes del equipo. Profundizando en el carácter interdisciplinario de esta investigación, las áreas se retroalimentan en este diálogo.

### **Abrir los campos semánticos de la obra contemporánea hacia una construcción colectiva**

Sostenemos que resulta necesario innovar en las artes escénicas, incorporando conceptos y paradigmas vigentes en otras áreas como las artes plásticas, audiovisuales y multimediales, integrando el uso de dispositivos móviles del público como elemento constitutivo e interactivo de la dramaturgia; para extraer luego nuevas conclusiones a partir de la experiencia de campo obtenida con el público. Se espera que este proyecto sirva de base para realizar obras performáticas con mayores posibilidades de interacción del público que las investigadas en este trabajo, integrando las miradas múltiples y desde diferentes ángulos, considerando al arte contemporáneo un lenguaje colectivo.

Por todo lo expuesto anteriormente se considera que la interactividad mediante dispositivos móviles tiene una implicancia de inmersión en la obra a partir de la tangibilidad de la interface, que mediante el tacto permite acceder a la inmaterialidad del mundo virtual, modificando el rol pasivo del espectador, ampliando el uso de sus sentidos durante un espectáculo. Su aplicación a las artes escénicas aún es un campo fértil donde hay mucho por desarrollar. Observamos que su uso posibilita transformar la percepción del tiempo y del espacio, así como abrir los campos semánticos de las obras para una construcción colectiva como nuevo paradigma del arte contemporáneo.

### **Referencias bibliográficas**

- Bauman, Z. (2005). *Amor Líquido*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Dubois, P. (2000). "Video y teoría de las imágenes. Máquinas de imágenes una cuestión de línea general". En: Dubois, P. Video, Cine, Godard. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. La reinención de la naturaleza. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Kozak, C. (2012) (ed.). *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo Virtual?* Barcelona: Paidós Ibérica.
- Machado, A. (2000 a). "El advenimiento de los medios interactivos". En La Ferla, J., Grosman, M. (comp.). *El medio es el Diseño, Estudios sobre la problemática del Diseño y su relación con los Medios de Comunicación*. Buenos Aires: Eudeba, Libros del Rojas, Publicaciones del C.B.C., Universidad de Buenos Aires.
- Machado, A. (2000 b). *El paisaje Mediático*. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas, Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Machado A. (2000 c). *Repensando a Flusser y las imágenes técnicas*. Buenos Aires: ArteUna, Libros del Rojas.
- Machado, A. (2000 d). "Por un arte transgénico". En La Ferla, Jorge. *De la Pantalla al Arte Transgénico*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Sibila, P. (2005). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Rockey, D. (1990). *Los Armónicos de la Interacción*. USA: Musicworks 46: Sound and Movement.

### **Enlaces a Obras citadas**

*AffeXity: Passages & Tunnels* (2013) de Jeannette Ginslov (video, edit & concept), Susan Kozel (artistic direction & concept), Wubkje Kuindersma (live and video dance). Reseña de la obra y video: <http://livingarchives.mah.se/affexity-passages-and-tunnels/> [Revisado 11/05/2016]

*Flavors me* (2015) de Katsuki Nogami. Video: [www.vimeo.com/82250584](http://www.vimeo.com/82250584) [Revisado 11/05/2016]

*M.U.R.S* (2014) de La Fura del Baus. Barcelona. Reseña y video de la obra: <http://www.lafura.com/obras/m-u-r-s/> [Revisado 11/05/2016]

*Neutrino* (2010) Espectáculo de improvisación. New York, USA. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=Koi-GuHYMI> [Revisado 11/05/2016] - Página de la obra: <https://www.kickstarter.com/projects/improductivo/neutrino-instant-movies> [Revisado 11/05/2016]

*Rostros. Juego escénico morfológico de improvisación teatral* (2010) de Improductivo Teatro. Director Gigo Giraldo. Colombia. Reseña de la obra: <http://diariovox.com.ar/presentan-rostros-un-juego-de-improvisacion-teatral/> [Revisado 11/05/2016] - Video: [https://www.youtube.com/watch?v=t\\_h0vulFT2k](https://www.youtube.com/watch?v=t_h0vulFT2k) [Revisado 11/05/2016] - Reel de la obra, parte 1: [https://www.youtube.com/watch?v=4ixRqPdG\\_VM](https://www.youtube.com/watch?v=4ixRqPdG_VM) [Revisado 11/05/2016] - Reel de la obra, parte 2: <https://www.youtube.com/watch?v=KIdHDUnzRac> [Revisado 11/05/2016]

*Solar Equation* (2010) de Rafael Lozano-Hemmer. Reseña de la obra y video: [http://www.lozano-hemmer.com/solar\\_equation.php](http://www.lozano-hemmer.com/solar_equation.php) [Revisado 11/05/2016]

**Abstract:** Observing that the public usually does not turn off their phones during diverse kind of performances, we propose to integrate the use of mobile phones of the public in performing arts, incorporating the notion of interactivity by using new technologies. We develop a project of an interdisciplinary performance, by using cell phones as interfaces to enable their users the intervention in the play. Through different kind of applications which can be played on the scene in real time, we will observe if they are able to modify the course of the scene raised by the artists by creating a random state in the dramaturgy.

**Key words:** interactivity - interdisciplinarity - new technologies - dramaturgy - performance - device

**Resumo:** Percebendo que o público habitualmente assiste à apresentação de várias obras sem se desligar de seus aparelhos de celular, acrescentamos a proposta de integrar às artes cênicas o uso da telefonia móvel dos espectadores, incorporando a noção de interatividade através do uso de novas tecnologias. Desenvolvemos um projeto interdisciplinar utilizando os telefones celulares como interface para que seus usuários possam intervir na obra, através de aplicativos de uso simplificado desenvolvidos especialmente para o projeto, que poderão ser reproduzidos ao longo da cena em tempo real. Os espectadores poderão observar como conseguem efetivamente transformar o

andamento da cena proposta, criando um clima casual e imprevisível para a dramaturgia.

**Palavras chave:** interatividade - interdisciplinaridade - novas tecnologias - dramaturgia - performance - dispositivo

(\*) **Daniela Lieban.** Artista contemporânea, coreógrafa, docente titular de Maquillaje (DAD - Universidad Nacional de las Artes). Especialización en Teatro de objetos, interactividad y nuevos medios -tesina en curso- (DAD - UNA).

---

## El humor es cosa seria. La capacidad transformadora del humor tanto en el artista como en la sociedad

Fecha de recepción: agosto 2016  
Fecha de aceptación: octubre 2016  
Versión final: diciembre 2016

María Eugenia Lombardi (\*)

**Resumen:** El humor trabaja en un plano dual, provoca con una ruptura un plano de distanciamiento y reflexión tanto en el artista como en el espectador. Y es aquí, mediante este distanciamiento y reflexión, donde el humor concentra su capacidad transformadora de la realidad. En el emisor mediante la sublimación, y en la sociedad que contiene a este emisor o a la suma de receptores como miembros de una sociedad mediante este distanciamiento y reflexión. Muchas veces, el humor se ubica en el plano de la crítica, convirtiéndolo en una poderosa arma que atenta contra el poder.

**Palabras clave:** humorismo - artista - sociedad - reflexión - crítica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 181]

---

### Introducción

“Desconfía de quienes nunca ríen. No son personas serias”. Julio César.

En uno de sus escritos breves titulado “*El humor*”, Sigmund Freud (1927) pone el ejemplo de un preso que va a ser colgado en la horca un lunes y, ante esta situación el reo dice “;Bonita manera de empezar la semana!” ¿Por qué esta escena es graciosa? ¿Cómo opera el humor?

Existen a grandes rasgos tres tipos de corrientes filosóficas que han estudiado el humor, su naturaleza y sus procedimientos: las que enfocan el análisis de lo humorístico basadas en un sentimiento de superioridad del Hombre sobre el Hombre o la naturaleza, las basadas en una teoría de la descarga, y las que encuentran los fundamentos del humor en la incongruencia o contradicción de los elementos en juego.

El primer enfoque, también llamado “Teoría de la Superioridad”, encuentra sus fundamentos en la Antigüedad, desde la Escuela Platónica. Allí consideraban lo humorístico y la risa subyacente de estos mecanismos, inmoral, arrogante y con cierto contenido violento, ya que lo cómico se desprendía del descubrimiento de una desgracia, un error o un defecto en el otro, basándose en la burla. Aristóteles, postula en su teoría de la mimesis

que lo trágico imita a hombres superiores en sus proezas y grandes acciones y lo cómico, a hombres inferiores, carentes de valores y virtudes.

Para uno de los principales exponentes de la teoría de la superioridad, Henri Bergson (2008) “La comicidad expresa cierta imperfección individual o colectiva que exige una corrección inmediata”. Y prosigue: “En la risa observamos siempre una intención no declarada de humillar”. Por lo tanto, la risa provocada por la ridiculización del otro, tendría tres objetivos: correctivo social, azote u hostigamiento y censura.

El segundo enfoque de análisis sobre el humor basado en las Teorías de la Descarga, encuentra su principal exponente en el padre del psicoanálisis, Freud.

Freud se propuso revelar la fuente del placer que despierta el humor, y demostró que reside en el ahorro del despliegue afectivo. Diferencia en dos de sus trabajos el chiste del humor:

El placer del chiste surge de un gasto de inhibición ahorrado; el de la comicidad, de un gasto de representación ahorrado y el de humorismo, de un gasto de sentimiento ahorrado. En estas tres modalidades de trabajo de nuestro aparato psíquico, el placer proviene de un ahorro; las tres coinciden en recuperar,