



Escenarios intermediales. De los *happenings* a la *web 2.0*¹

María Fernanda Pinta

(Universidad de Buenos Aires - CONICET)

Intermedialidad

En una primera aproximación a la relación entre los medios de comunicación y el arte, dos tópicos aparecen recurrentemente: por un lado, la utilización de nuevas tecnologías de la información y el entretenimiento puestas al servicio de la obra de multimedia; por otro lado, y a partir de las características de dichas tecnologías, las formas que adquiere el vínculo obra de arte/espectador. La historia de las artes escénicas no es ajena a esta problemática que, sumada al borramiento de las fronteras disciplinares en prácticas escénicas de difícil clasificación, ponen al cuerpo del actor, al espacio escénico, al espectador y a la noción de teatralidad en el centro de la reflexión y la producción teatral de las últimas décadas.

Construido sobre la base de la noción de *intertextualidad*, el término *intermedialidad* alude a los intercambios entre los medios de comunicación y su impacto en la representación teatral². En este sentido, los medios de comunicación y el teatro, aunque heterogéneos en sus soportes, materia expresiva, circuitos de producción y recepción son puestos en relación con el fin de explorar las posibilidades comunicacionales y expresivas del teatro a la luz de los desafíos que le ofrecen los medios masivos de comunicación y del entretenimiento en la *sociedad del espectáculo*.

¿Por qué el *Di Tella* y *Tecnoescena*? Pensando en los saltos tecnológicos producidos en cada una de esas épocas parecería que, en la medida que la tecnología (en tanto conjunto de técnicas y artefactos, pero también experiencias y vínculos sociales, configuración de cuerpos, subjetividades y lenguajes) atraviesa los umbrales epistemológicos, éticos y estéticos históricamente establecidos, el arte

¹ Una versión breve de este trabajo ha sido presentado en las *I Jornadas Nacionales de Investigación y Crítica Teatral*, organizada por la Asociación Argentina de Investigación y Crítica Teatral (AINCRIT), Buenos Aires, 28 al 30 de abril de 2009.

² Patrice Pavis, [1996] *Diccionario de teatro. Dramaturgia, estética, semiología*, Barcelona, Paidós, 1998, p. 251.



contemporáneo pone en tensión (como lo hicieran las *vanguardias históricas*) su relación con la tecnología y con la vida. Mientras que la reflexión y la práctica del arte de principios del siglo XX estarían más vinculadas a la industrialización y a su imaginario maquínico, después de la Segunda Guerra Mundial el pensamiento y trabajo artístico en torno a la tecnología se vuelca fuertemente hacia los medios masivos de comunicación. En este sentido, las tematizaciones y operaciones en torno a la televisión, el *comic*, el cine, la moda y la cibercultura, del teatro argentino de la década del `60 y el de la actualidad proponen una concepción *intermedial* como respuesta (crítica o apologética) al paisaje tecnológico de su época.

El *Di Tella* en el imaginario modernizador argentino de la década del `60

El nacimiento mismo de *Instituto Torcuato Di Tella*³ esta doblemente inscriptos en el imaginario tecnológico de su época: por un lado, la empresa SIAM DI TELLA, exponente del desarrollo industrial del momento; por otro lado, y complementario al primero, el modelo socio-cultural modernizador de Argentina en aquellos años.

La diversidad de actividades del Centro de Experimentación Audiovisual -CEA-, entre ellas audiovisuales, cine, teatro, danza, *café concert*, *happenings*, conciertos de *rock*, no sólo implicaba un trabajo *interdisciplinario* entre los Centros de Artes⁴, sino un trabajo multidisciplinar al interior del CEA, donde las categorías tradicionales pierden sentido, a favor de los espectáculos experimentales a los que Roberto Villanueva –su director- llamaba *objetos de prueba* (Memorias ITDT, 1965-1966)⁵.

³ Constituido en 1958 por el núcleo familiar de una de la industrias nacionales más importantes, SIAM Di Tella, y en homenaje a su fundador, Torcuato Di Tella padre, nace el instituto que lleva su nombre. Por medio de sus centros de investigación científica y creación artística, el Instituto Di Tella se propone contribuir a la tarea de modernización cultural del país. Los centros de artes instalados en la calle Florida se visualizan rápidamente como uno de los epicentros del circuito modernizador porteño (junto con editoriales, bares y la Universidad de Buenos Aires) y, como las fundaciones culturales anglosajones, articula sus programas con diversas formaciones de vanguardia, a la manera de las relaciones establecidas entre patronazgo moderno y artista institucionalizado. Cfr. King, John (1985), *El Di Tella y el desarrollo cultural argentino en la década del 60*, Buenos Aires, Instituto Torcuato Di Tella/Asunto Impreso, 2007.

⁴ Los Centros de Artes eran tres: el *Centro de Experimentación Audiovisual*, el Centro de Artes Visuales y el *Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales*.

⁵ En *Memorias ITDT, 1960-1968*, Archivo ITDT, Universidad Torcuato Di Tella, Buenos Aires.



A principios de la década del '60, Barthes define el teatro como una *máquina cibernética*:

¿Qué es el teatro? Una especie de máquina cibernética. Cuando descansa, esta máquina está oculta detrás de un telón. Pero a partir del momento en que se la descubre, empieza a enviarnos un cierto número de mensajes. Estos mensajes tienen una característica peculiar: que son simultáneos, y, sin embargo, de ritmo diferentes; en un determinado momento del espectáculo recibimos al mismo tiempo seis o siete informaciones (procedentes del decorado, de los trajes, de la iluminación, del lugar de los actores, de sus gestos, de su mímica, de sus palabras), pero algunas de estas informaciones se mantienen (éste es el caso del decorado), mientras que otras cambian (la palabra, los gestos); estamos pues ante una verdadera polifonía informacional y esto es la teatralidad: un espesor de signos.⁶

Pasaje aún hoy obligado de los estudios teatrales, la definición plantea dos cuestiones de interés: por un lado, concibe la especificidad teatral en el espectáculo y no en el texto dramático; por otro lado, un análisis teatral en términos comunicacionales que incluye al espectador, a los distintos sistemas expresivos y a la temporalidad del espectáculo. ¿Qué es el teatro? Un conjunto de operaciones técnicas (de emisión y recepción de mensajes) sobre elementos heterogéneos (actor, escenografía, vestuario, etc.) que encuentra en la *máquina cibernética* (conjunción del imaginario maquínico con el informacional) un modelo para reflexionar acerca de la teatralidad en tanto *dispositivo* semiótico.

Por aquellos años, Jaime Rest observa, asimismo, el impacto de las tecnologías y los medios de comunicación en las artes escénicas en lo que respecta a los medios escenotécnicos disponibles (iluminación, sonido, proyecciones, etc.), la situación del actor (sus técnicas interpretativas, su relación con el público, su presencia escénica) y el impacto del relato audiovisual (*racconto*, saltos temporales, etc.) en la configuración tradicional de la trama dramática.⁷

⁶ Roland Barthes, [1963], "Literatura y significación", en *Ensayos Críticos*, Barcelona, Seix Barral, 2002; p. 353-354.

⁷ Jaime Rest, "Situación del arte en la era tecnológica" en *Revista de la Universidad de Buenos Aires*, quinta época, nº 2 (abril-junio), 1961; p. 297-338.



Efectivamente, el teatro de la década del `60 se encuentra atravesado por una crisis del paradigma *textocéntrico* y la estructura dramática tradicional, una revalorización del espectáculo en su aspecto *performático* y audiovisual y una mirada a veces crítica, otras apologética, de las tecnologías audiovisuales de la industria del entretenimiento (cine, televisión)⁸.

Jerzy Grotowski⁹, una de las figuras teatrales más influyentes de aquella década señalaba:

Quando se me pregunta ¿cuál es su concepto de teatro experimental?, me pongo un poco impaciente; tal parece que la expresión teatro "experimental" implicase un trabajo tributario y lleno de subterfugios (una especie de juego con nuevas técnicas cada vez que se monta una obra). Se supone que en cada ocasión se tiene como resultado una contribución a la escena moderna: escenografía que utilice técnicas electrónicas o escultóricas a la moda, música contemporánea, actores que proyectan independientemente los estereotipos de circo o de cabaret¹⁰.

Y compara al teatro con otras formas espectaculares contemporáneas para predicar:

El teatro tiene que reconocer sus propias limitaciones. No puede ser más rico que el cine, dejemos que sea pobre. Si no puede ser tan atractivo como la televisión, dejemos que sea ascético. Si no puede ser una atracción técnica, renunciemos a toda la técnica exterior. De esta manera nos quedamos con un actor "santo" en un teatro pobre¹¹.

El proyecto del CEA se propone explorar estas problemáticas como estrategia de renovación del teatro porteño dominante. Su proyecto incluye desde un equipamiento escenotécnico con tecnología de punta, hasta una programación multidisciplinar con un fuerte eje en lo sonoro-visual por sobre las formas dramáticas más tradicionales.

⁸ Considerando este escenario artístico Lehmann se refiere al *teatro posdramático*. Cfr. Lehmann, Hans-Thies (1999), *Le Théâtre postdramatique*, París, L'Arche, 2002.

⁹ Jerzy Grotowski, (1968), *Hacia un teatro pobre*, México, Siglo XXI, 2008.

¹⁰ Idem; p. 9.

¹¹ Idem; p. 36.



Una de las formas espectaculares realizadas en el Di Tella fueron los *happening*¹², que se instalan en el medio artístico porteño como comentario más o menos crítico de los medios y las tecnologías de la comunicación. Masotta¹³, entre otros, analiza el *happening* como un fenómeno de *sobreinformación* de los medios masivos de comunicación, un *mito*¹⁴ que poco corresponde con los *happenings* efectivamente realizados y vistos en el escenario porteño. Tiene además, según el autor, el signo de vejez de lo nuevo, en la medida que, tan pronto como el mito se instala en el imaginario modernizador de la época, tanto más los artistas buscan "colocarse más allá' o 'después' del *happening* como género fechado históricamente".¹⁵ Inclusive la publicación original del texto se titula *Happening?* con un signo de pregunta, aludiendo a la vigencia del nuevo/viejo género.

Simultaneidad en simultaneidad de Marta Minujín (1968), por ejemplo, consiste en la utilización simultánea de distintas tecnologías de comunicación (televisión, radio, teléfono, cine, fotografía, diapositivas, grabadores de sonido, etc.) en conexión, también simultánea, con distintas partes del mundo (Buenos Aires, New York, Berlín) para señalar el efecto de ambientación de los medios y el poder que este efecto ejerce sobre la recepción, de allí la denominación que le da la artista al evento: *señal de ambientación*¹⁶. El suceso se compone, a su vez, de dos sucesos simultáneos: el primero, *Invasión instantánea*, en la que un grupo de mil personas vive durante diez minutos "preso de los medio de comunicación"¹⁷ invadidos en sus propias casas por medio de una emisión televisiva, un telegrama,

¹² En el programa de *Acerca (de): "Happenings"* (1966), disponibles en Archivo ITDT, Universidad Toerquato Di Tella, Masotta utiliza la noción *intermedia* de la siguiente manera: Al "boom" de los medios de información (sin duda, el caso especial es la televisión) de los años posteriores a la segunda guerra mundial, sigue una transformación esencial, una rápida metamorfosis del "objeto figurativo". Pero ella no servirá únicamente para generar o definir estilos o tendencias nuevas (...) estará simultáneamente en la base de la producción de áreas nuevas de la actividad artística, híbridos de otros géneros o géneros nuevos, como el "happening", gracias al cual ahora es posible no solamente convertir en tema los productos de la información masiva (según la postura y la fórmula pop), sino recortar y ensanchar el campo de un "intermedia", una zona de actividad que se apoya en el híbrido de los géneros a condición de colocarse, paulatinamente y cada vez más, en el interior mismos de los medios de información. Pero para interrogar el "concepto" de "happening", será preciso desmontar los equívocos que la palabra recubre.

¹³ Oscar Masotta et al., *Happening?*, Buenos Aires, Editorial Jorge Álvarez, 1967; Oscar Masotta, *Revolución en el arte. Pop-art, happenings y arte de los medios en la década del sesenta*, Buenos Aires, Edhesa, 2004.

¹⁴ Cfr. Roland Barthes, (1957) *Mitologías*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2004.

¹⁵ Oscar Masotta et al., ob. cit., p. 11

¹⁶ Cfr. Marshall McLuhan, (1964), *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del hombre*, Barcelona, Paidós, 1996.

¹⁷ Oscar Masotta et al, ob. cit., p. 95.



la radio, una llamada telefónica; otros, a su vez, desde sus casas podrán seguir todo el suceso. El segundo, *Simultaneidad envolvente*, en el que se invita a sesenta personas al Di Tella, donde hay televisores y radios, para ser filmados, fotografiados, grabados y, días después, son vueltos a invitar para verse a sí mismos registrados en el suceso anterior como así también en la *Invasión instantánea*.

Si, por un lado, hay una reflexión acerca del impacto del *happening* en los medios masivos locales, por otro lado, los medios registran el fenómeno en clave escandalosa, como una *frivolidad* muy alejada del compromiso político y social que se esperaba de los intelectuales y artistas frente a las problemáticas sociales de la época. Masotta dice "Yo cometí un happening", luego de las críticas propiciadas por Klimovsky sobre los *happenistas* y sus actividades.

Por su parte, como operación *desmitificadora*¹⁸ del *happening*, Jacoby, Costa y Escari realizan un *falso happening*¹⁹; la mirada se desplaza de la obra artística a la construcción mediática de un fenómeno artístico que no existió. La obra *informacional* apunta no sólo a dejar al descubierto el carácter engañoso de las técnicas mediáticas con respecto a la construcción de la realidad, sino que se propone reflexionar acerca del agotamiento y la necesaria renovación de las técnicas del arte tradicional en vistas al desarrollo de los medios masivos de comunicación y sus efectos en la cultura de masas.

En los umbrales del siglo XXI: cuerpo y subjetividad en la red tecnológica

Según señala Pavis²⁰, la entrada de los medios de comunicación en la representación teatral no hace sino confirmar y profundizar la crisis de la representación. Entre los años `60 y `90, en tanto la representación se concebía como visual y espectacular, el texto dramático queda en un segundo plano, incluso

¹⁸ Cfr. Roland Bathes, 2004, ob. cit.

¹⁹ *Anti-happening, Happening que no existió o Happening para un jabalí difunto*, realizado por Jacoby, Escari y Costa, 1966. Cfr. Inés Katzenstein, (ed.), (2004) *Escritos de vanguardia. Arte argentino de los años 60*, Buenos Aires/New York: Fundación Espigas-Fundación Proa/The Museum of Modern Art, 2007.

²⁰ Patrice Pavis, "Escrituras dramáticas contemporáneas y nuevas tecnologías", *Revista Conjunto*, Casa de las Américas, nº 123 (oct.-dic.), 2001. También disponible en:

<http://www.casa.cult.cu/publicaciones/revistaconjunto/123/pavis.htm>



como un componente trivial y accesorio de la puesta en escena. Puesta en crisis la noción de autor, algunos directores, en su nuevo rol de simples organizadores del funcionamiento de la puesta en escena, de *funcionarios del sentido* recurren a las nuevas tecnologías. Asimismo, la irrupción de los medios de comunicación en el texto dramático, a su vez, acelerará y acentuará esta crisis en la medida en que la puesta en escena pasará, en los últimos años, de ser visual, espectacular, óptica, a ser vocal, gestual, kinésica, refugiándose en la presencia evanescente y vital del actor. De aquí que el autor considere una nueva alianza entre el texto y el cuerpo y, por consiguiente, otro tipo de puesta en escena y de práctica teatral a partir de la introducción de los medios masivos de comunicación.

En la actualidad, dos experiencias del teatro porteño traen a escena la problemática *intermedial* a partir de dos ejes centrales en la constitución de la teatralidad: la materialidad corporal del *performer* en escena y el lugar del espectador; ellos son: *Monólogos tecnológicos* (2006) y *Tecnoescena*²¹ (2008)

Dice el programa de *Monólogos tecnológicos*²²: "se convocó a cuatro 'monologuistas' con la única consigna de preparar un evento escénico que involucrara a una persona en el escenario y el uso de tecnología". Uno de los espectáculos que conformaban el ciclo, *Rodeo*, realizado por Carlos Casella, Diego Vainer y Gonzalo Córdova, ponía sobre el escenario a un hombre con antigua armadura quien, tras sacársela y salir de una piscina llena de agua, canta canciones románticas como única expresión de la palabra articulada. Casella señala que la consigna tecnológica fue trabajada desde la iluminación y la música en contraposición al cuerpo vivo del *performer* quien, si bien tiene un micrófono para amplificar su voz, la armadura lo remite al pasado a través de una antigua tecnología aplicada al cuerpo.²³ Su acción, por otro lado, pondría en evidencia la búsqueda de ese hombre por entender de qué está hecho, cómo es y de qué manera puede sobrellevar esa situación de soledad en ese espacio pequeño en el que habita. Por su parte, el músico y el iluminador operan en escena y, por

²¹ *Tecnoescena 08: Festival Internacional de Teatro, Arte y Tecnología*. URL: <http://www.tecnoescena.com>

²² *Programa de Monólogos tecnológicos*, CETC, Teatro Colón, Buenos Aires, 2006.

²³ María Fernanda Pinta, "Paisajes kinético-sonoros. Entrevista a Carlos Casella", en *telondefondo, Revista de Teoría y Crítica Teatral*, año 2, n° 4 (diciembre 2006). Disponible en: www.telondefondo.org



momentos, parecerían manipular no sólo sus consolas, sino al propio cuerpo del *performer*, especie de supermarioneta (piénsese en Craig, Schlemmer), cuyo cuerpo orgánico resulta ajeno a la maquinaria escénica. Como señala Pavis, el actor, cuerpo extraño e irreductible, se impone a pesar del dispositivo aséptico de las máquinas escénicas, de los videos o de las computadoras, para reencontrarse con sus antiguas facultades: presencia, voz, ritmo biológico, rendimiento físico.²⁴

En el caso de *Tecnoescena 08: Festival Internacional de Teatro, Arte y Tecnología*, puede leerse en su página web: "tecnoescena es un proyecto de sensibilización que se propone como espacio para explorar alternativas escénicas en el actual contexto multimediático". Si, por un lado, una parte considerable del arte ha hecho de la máquina y la tecnología un elemento desestabilizador, perturbador de la propia era tecnológica, aquellas otras que acogen con optimismo a la tecnología lo han hecho tanto en pos de un desarrollo de tipo abstracto, racional del conocimiento, como a favor de la expansión de las percepciones y la sensibilidad en tanto experiencia vital. Con respecto a ello, *Tecnoescena*, en su sitio web, señala:

Hoy, la internet, las conexiones inalámbricas, la telefonía móvil son tecnologías de la comunicación que ensanchan el vínculo escena-espectador. (...) La tecnología deja de ser sólo un recurso, es canal de contacto con el otro extremo del intercambio: el espectador. Y a la vez, objeto de reflexión sobre ese contacto. (...) El 1.0 en las artes escénicas es el escenario enfrentado a las butacas; es la obra con un guión y una puesta en escena que se exhiben a la mirada del espectador que mira y escucha. (...) Artista-espectador son dupla creativa en la dimensión 2.0. El espectador ya no existe como tal. Nace el interactor, que interviene, transforma y genera la escena junto con el artista.

Desde la propuesta de *Tecnoescena*, entonces, las tecnologías de la comunicación no sólo ampliarían el vínculo escena-espectador, sino que también se vuelven promesa de una mayor interacción en tanto artista y espectador son ahora dupla creativa. No son pocos quienes desestiman esta utopía interactiva, entre ellos Brea²⁵ quien, citando a su vez a Paul de Man, señala: "la dificultad de la lectura

²⁴ Patrice Pavis, ob. cit.

²⁵ José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, práctica (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, Centro de Arte de Salamanca / Argumentos 1, 2002. También disponible en: <http://www.laerapostmedia.net/>



nunca debe ser menospreciada²⁶. No sería, entonces, el conjunto de saberes y operaciones materiales en función de determinado resultado -la *técnica*- lo que estaría en juego, sino las diversas formas materiales y organizacionales en que se gestionan dichas técnicas en vista a regular el contacto entre el productor y el receptor en un contexto social, cultural e histórico determinado -el *dispositivo*²⁷-. La tecnología libro no es necesariamente menos interactiva que la tecnología *web*, lo que vuelve más o menos interactiva a una y otra tecnología es su programa de lectura/navegación; y lo mismo puede decirse de un espectáculo teatral, en donde también deberán ponerse en funcionamiento diversas estrategias de *cooperación textual* en vistas a la configuración de determinado programa de lectura.

Pero la relación espectáculo/espectador no se plantea sólo en términos *interactivos* sino de *dupla creativa*. La comparación entre el teatro y las versiones 1.0 y 2.0²⁸ de la *web* buscan dar cuenta de este fenómeno en los términos del más nuevo de los medios de comunicación y de sus tecnologías digitales: internet. En términos generales, la figura del artista/autor como singularidad creativa, figura de autoridad con respecto al conocimiento y manejo de los lenguajes y los materiales tradicionales del arte y sus productos entra en crisis junto a la noción humanista y moderna del *Hombre*²⁹. En la actualidad, el trabajo creativo no es pensado como una actividad especializada y jerarquizada socialmente, sino que pone al espectador en igualdad de condiciones con respecto al uso de herramientas y lenguajes en un intercambio de tipo más horizontal de prácticas y experiencias estéticas.

Como señala Machado³⁰ (2000), en la actualidad ya no importa tanto determinar si un holograma, un espectáculo de telecomunicaciones o un software de composición musical pueden ser considerados arte; lo que importa es considerar que la existencia de esas obras y su inserción en la vida social ponen en crisis los

²⁶ Idem; p. 118.

²⁷ Oscar Traversa, "Aproximaciones a la noción de dispositivo", en *Signo y Seña*, Instituto de Lingüística de FFyL-UBA, n° 12, (abril), 2001, p. 233-247.

²⁸ Asociado a un fenómeno social global, se basa en diferentes aplicaciones *web* que le posibilita al usuario compartir diseñar sus propios *sitios web*, interactuar con otros usuarios, intercambiar contenidos, colaborar y prestar servicios en la *red*. Por ejemplo, redes sociales como *Facebook*, también servicios de alojamiento de videos, blogs, etc.

²⁹ Crf. Paula Sibilia, *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Buenos Aires, FCE, 2006; y de la misma autora: *La intimidad como espectáculo*, Buenos Aires, FCE, 2008.

³⁰ Arlindo Machado, *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Buenos Aires, Libros del Rojas-UBA, 2000.



conceptos tradicionales sobre el fenómeno artístico (*obra de arte, artista/autor, creador, espectador/lector*) y sacuden antiguas certezas en el plano epistemológico exigiendo la reformulación de los conceptos estéticos. Sin embargo, hay que considerar, a su vez, que también existen estrategias articuladas para producir una informatización integral de la sociedad, de transformar al gran público en receptores de las innovaciones técnicas (la *sociedad del espectáculo* también como *sociedad de la información*). Quienes estarían a cargo de esa tarea, en muchos casos, son los artistas (en tanto *operadores de lenguajes, exploradores de fronteras, recreadores de formas*); y, en términos generales, el campo del arte/diseño, aún legitimado y jerarquizados por una sociedad que, a la vez que pone en marcha políticas culturales en pos de una mayor participación de los consumidores en la experiencia estética, también desarrolla instituciones, lenguajes y tecnologías de disciplinamiento y control de esos mismos consumidores por vía de la comunicación y el entretenimiento estetizados.

En este panorama, la actividad artística se vuelve contradictoria: por un lado, se trataría de revolucionar el concepto de arte, absorbiendo constructiva y positivamente la tecnología, pero también se trataría de volver sensibles y explícitas las ideologías (en tanto fundamento tecnocientífico de los nuevos mecanismos de control del capitalismo postindustrial) que subyacen en muchos de esos proyectos tecnológicos. "Incluso es bastante probable que las dos perspectivas, con todos sus matices, intermedios y divergentes, convivan dialécticamente dentro de cada obra en particular"³¹.

Poéticas/políticas tecnológicas

Huyssen señala que las *vanguardias históricas* tenían un proyecto de política cultural que se ha ido desdibujado con el paso del tiempo y que es necesario recuperar en función de resignificar la relación de éstas con las *neovanguardias* de los años `60, e inclusive las posibilidades políticas de prácticas estéticas actuales.³² La ciudad moderna de principios del siglo XX (con su expansión urbanística, su

³¹ Idem p. 241.

³² Andreas Huyssen, [1986] *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*, Buenos Aires, A. Hidalgo, 2006.



crecimiento demográfico y su desarrollo tecnológico) instaura profundos cambios en los regímenes estéticos y comunicacionales de la sociedad occidental. La estetización de la técnica a partir de fines del siglo XIX, por un lado, y el despliegue de la maquinaria bélica de la Primera Guerra Mundial, por otro, son las experiencias a partir de las cuales las vanguardias artísticas incorporan la tecnología (en versión tecnofóbica o tecnófila) como parte de su política cultural. Considerando el impacto de las tecnologías tanto en las temáticas y operatorias constructivas de la obra de arte de vanguardia, como también el *imaginario tecnológico* que los anima, Huysen señala que las vanguardias artísticas llegan a depositar una confianza utópica en las nuevas experiencias estéticas que una *cultura de masas liberadora* podría ofrecer en la vida cotidiana (experiencias estéticas de tal magnitud que cumplirían con la utopía vanguardista de reconciliar el arte y la vida).

Las reflexiones de Benjamin³³ acerca del arte de su época y la *reproductibilidad técnica* delimitan los contornos de aquel proceso en tanto cambio de paradigma perceptivo, configuración de un nuevo *sensorium*³⁴ a partir de la experiencia de *shock* del nuevo paisaje urbano, de los medios de comunicación, del montaje cinematográfico, etc. Pero la Segunda Guerra Mundial interrumpe las actividades de las *vanguardias históricas*; cuando concluye será la *industria cultural* la encargada de transformar de forma radical la vida cotidiana. Efectivamente, la transmisión televisiva del *alunizaje* a fines de los años `60 y la experiencia televisiva en general, así como la *cibercultura* en la actualidad, representan umbrales en la configuración de un *sensorium* social, cultural e históricamente fechados, estructurados fuertemente por las tecnologías y los *dispositivos* de la industria cultural. No habría que olvidar, sin embargo, cuánto del legado de las *vanguardias históricas* constituyen aún el sustrato de las estrategias y operaciones estéticas de los medios de comunicación y entretenimiento, y cuanto de ellas todavía resisten a su estetización *massmediática*.

³³ Walter Benjamin, [1936], "La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica", en *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1982.

³⁴ Cfr. Álvaro, Cuadra, "La obra de arte en la época de su hiperreproducibilidad digital", en *Archivo del Observatorio para la CiberSociedad*, s/f. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=227>



En la denominada *sociedad del espectáculo*, la metáfora teatral (nociones tales como *teatralidad*, *performatividad*, *espectáculo*, *puesta en escena*, entre otras) adquiere diversos significados: la espectacularización de la vida cotidiana, su artificialidad, su falsedad, su condición virtual, e incluso *poshumana*³⁵. En este contexto parecería que toda acción política, ya sea en términos de una política cultural institucional, como en los una *micropolítica* a nivel de pequeñas redes sociales, de las *tácticas*³⁶ de los espectadores/consumidores/usuarios, no puede quedar ajena al paisaje tecnológico de su época. En este sentido, Pavis³⁷ observa que en el análisis del fenómeno teatral contemporáneo el problema de los medios de comunicación en tanto *contexto* e *intertexto* resulta clave a la hora de reflexionar acerca del esquema de *cooperación textual* del lector/espectador. El desafío reside, entonces, en establecer un vínculo entre la obra y los medios de comunicación, en concebir una teoría de la *intermedialidad* que nos permita acceder a la obra desde nuestro conocimiento del mundo a través de esos medios.

Pero el teatro ofrece otra respuesta a esta lógica cultural. Pavis señala, igualmente, que la influencia del medio de comunicación sobre el texto y/o espectáculo pasa necesariamente por un *cuerpo intermedio*: en el *aquí y ahora* de la representación teatral surge el cuerpo del actor (que, a pesar de encontrarse sometido a la regularidad de la máquina, logra instalar su presencia evanescente, singular y con ella su voz, su palabra, su ritmo biológico) y también el cuerpo deseoso del espectador. Paisajes tecnológicos mediante, la experiencia estética entendida como conocimiento sensible, somático, se resiste a abandonar la escena cultural contemporánea y encuentra en el teatro algo de su dimensión vital.

³⁵ Cfr. Brea, ob. cit.; Machado, ob. cit.; Sibilia, 2006 y 2008.

³⁶ Michel De Certeau señala que, frente a la producción racionalizada, expansionista y centralizada, existe otra producción, la del "consumo", astuta, dispersa, silenciosa, casi invisible, que se insinúa en todas partes y que no se señala con productos propios sino en las maneras de emplear los productos impuestos por el orden económico dominante. El autor las califica como *tácticas* del consumo, ingeniosidades del débil para sacar ventaja del fuerte que, por un lado, desembocan en una politización de las prácticas cotidianas y, por otro, se distinguen de las *estrategias* en la medida que éstas implican un cálculo de relaciones de fuerza que se vuelve posible a partir del momento en que el sujeto de voluntad y de poder puede circunscribirse un lugar propio que sirve de base para el manejo de sus relaciones con una exterioridad distinta. *Táctica*, en cambio, es un cálculo que no puede contar con un lugar propio y, debido a su *no lugar*, depende del tiempo, tomando "al vuelo" las posibilidades de provecho. Michel De Certeau [1990], *La invención de lo cotidiano* (Vol.1), México, Universidad Iberoamericana/ Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2007.

³⁷ Patrice Pavis, ob. cit.



fernandapinta@hotmail.com

Abstract

In a first approach to the relation between mass media and art, two topics appear frequently: on the one hand, the use of new technologies of information and entertainment in multimedia work; on the other hand, considering the characteristics of these technologies, the relation art/spectator. In addition to those topics, scenic practices of difficult classification put actor's body, scenic space, spectator and the notion of theatricality in the centre of theory and theater production of the last decades.

Palabras clave: intermedialidad, tecnología, medios masivos de comunicación, happenings, web, Di Tella, Tecnoescena, posdramático

Keywords: intermedia, technology, massmedia, happenings, web, Di Tella, Tecnoescena, postdramatic