

UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

---

FACULTAD DE ARTES

U.N.L.P

Departamento de Artes Audiovisuales

**Cátedra: Taller de Investigación y Tesis. Crítica y Teoría.**

Profesora titular: Camila Bergerano Petersen

**Andrea Zucchi**

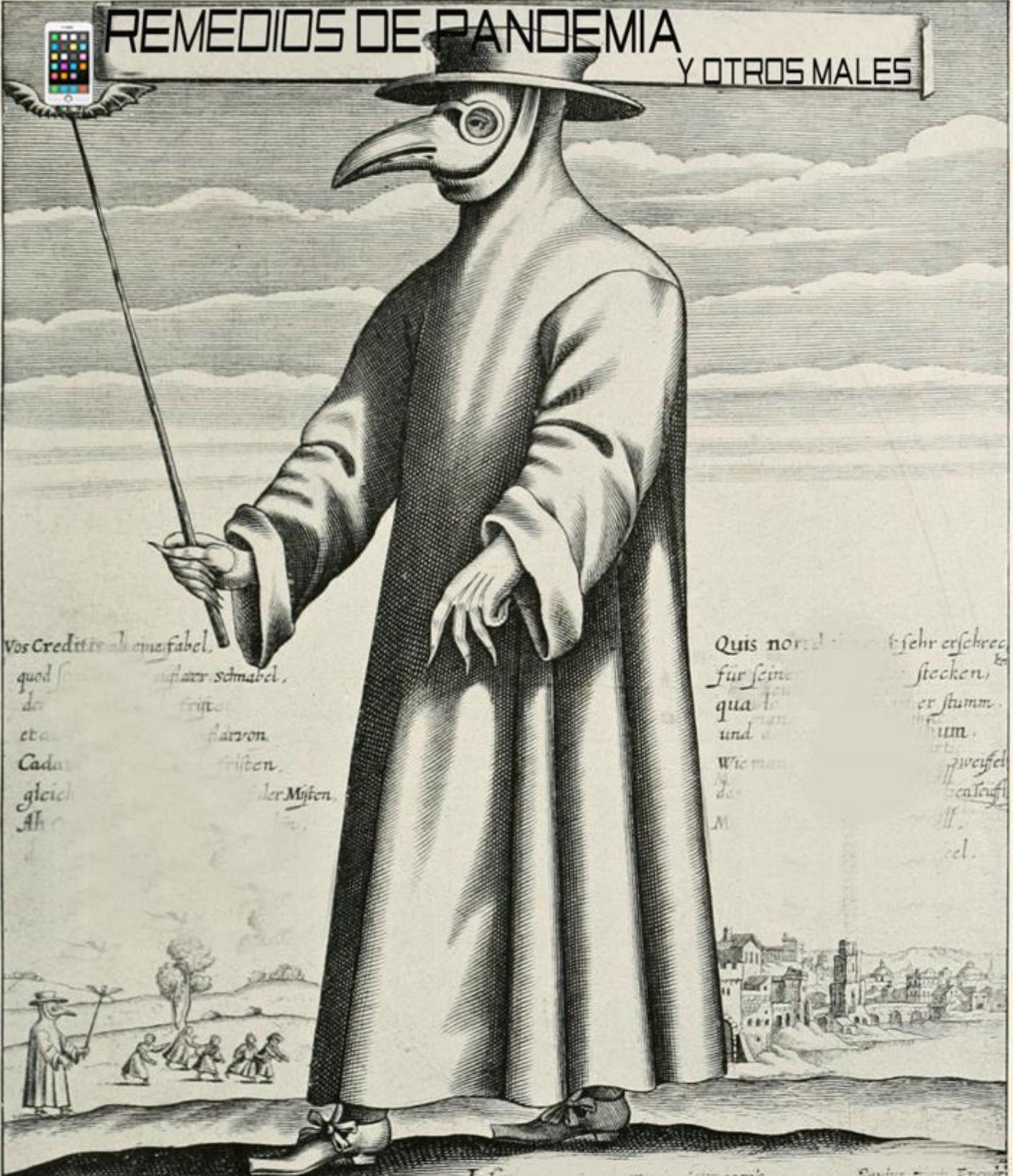
[azcine@gmail.com](mailto:azcine@gmail.com)

**Legajo: 38114/8**

TRABAJO DE GRADUACIÓN

# REMEDIOS DE PANDEMIA

Y OTROS MALES



Vos Creditis ab eque fabel.  
quod s...  
de...  
et a...  
Cada...  
gleich...  
Ah...

Quis non d...  
für seine...  
qua...  
und...  
Wie man...  
De...  
M...

1656  
POR ANDREA ZUCCHI

# ***REMEDIOS* de PANDEMIA**

**y otros males**

*Gracias a Dani por acompañarme en este proceso y a Jorge por estar siempre, a Camila y Ana por guiarme durante todo el año y a Leo por ayudarme en todo.*

## ÍNDICE

• INTRODUCCIÓN .....	6
• ABSTRACT.....	7
• 1. ¿Cómo reconfigura el espacio entre la puesta en escena y el espectador, la relación de la mirada a cámara/pantalla de los actores en la obra? .....	8
1.1 Una aproximación:.....	8
1.2 Breve análisis retórico: .....	8
• 2. La mirada del actor mediatizada por la cámara ¿cambia la distancia entre el espectador y la puesta en escena? ¿Cómo se reconfigura el dispositivo teatral en este caso? .....	11
2.1 Otras particularidades .....	15
2.2 ¿Qué tipo de relación construye la mirada a cámara/pantalla con el espectador/usuario? .....	17
2.3 ¿Cambia la corporización de la mirada en el espectador de teatro, este tipo de experiencias audiovisuales electrónicas?.....	19
• 3. ¿Cuáles son los modos y niveles de interacción entre la obra y los espectadores? ...	20
• 4. Conclusiones .....	22
• REFERENCIAS: .....	23
Fotos PARTE 1 .....	23
Fotos PARTE 2 .....	24
Fotos PARTE 3 .....	26
Fotos PARTE 4 .....	26
Fotos PARTE 5 .....	27
Fotos PARTE 6 .....	28
• BIBLIOGRAFIA.....	29
Canciones .....	31
Videos .....	31
Filmografía .....	31

## INTRODUCCIÓN

*El año 2020 fue el año que sorprendió al mundo con la pandemia del Covid 19, el año en que se tomó conciencia de que se podía vivir prescindiendo de casi todo, menos de las películas, los libros, la música: el arte. Quedó en evidencia lo mucho que necesitábamos a los demás, el contacto físico, el valor de un abrazo, de un encuentro. Fue el año en que explotó el uso de las tecnologías de telecomunicaciones, cuando la vida cotidiana se compartió por zoom. La internet pasó a ser un bien de primera necesidad y sin un buen acceso a ella, no quedaba casi nada del mundo exterior. En este contexto de aislamiento social obligatorio, la crisis económica en general y del medio audiovisual y artístico en particular, no tardó en hacerse notar. ¿Era el fin del mundo tal y como lo conocíamos? Surgieron propuestas creativas para soportar lo inevitable: conciertos programados en los balcones, actores ensayando en vivo por Instagram, series televisivas terminando sus temporadas con animaciones o lo que se pudiera. Los remedios de pandemia afloraron y enfrentamos lo ineludible como con un pico lleno de especias y un traje resbaladizo. Al igual que en el caso de aquellos médicos de la peste negra lo que trasciende no es la eficacia contra la fatalidad, lo que sobrevive es la invención, la creatividad y nunca dejar de intentarlo.*

## ABSTRACT

A través del análisis de la obra de teatro independiente *Consortio* (Fran Cantó & Santiago Legón, 2020) pensada y producida en cuarentena para ser transmitida en vivo por Zoom, se pretende abordar los modos en que la obra despliega estrategias de remediación teatral (David Bolter & Richard Grusin, 1999), mediante una plataforma mediática (José Luis Fernández, 2016), originalmente diseñada para videoconferencias.

La interconexión posibilitó reconstruir la presencia de espectadores y actores deviniendo un vivo mediatizado. También un uso distinto del diseño preseleccionado del programa permitió elegir un final posible entre varios, acercando la obra al arte interactivo.

¿Cómo reconfigura el espacio entre la puesta en escena y el espectador, la relación de la mirada a cámara/pantalla de los actores en la obra? ¿La mirada del actor mediatizada por la cámara, cambia la distancia entre el espectador y la puesta en escena? ¿Cómo se reconfigura el dispositivo teatral en este caso? ¿Qué tipo de relación construye la mirada a cámara/pantalla con el espectador/usuario? (Francesco Casetti 1983, Mario Carlón 2013). ¿Cambia la corporización de la mirada en el espectador de teatro, este tipo de experiencias audiovisuales electrónicas? (Vivian Sobchack 2004, Eduardo Russo 2012) ¿Cuáles son los modos y niveles de interacción entre actores /obra /espectadores? (Erkki Huhtamo 2002, Arlindo Machado 2000). ¿Pueden pensarse otras posibles formas de producción audiovisual con tecnologías de bajo costo y fácil acceso?

Estas son algunas de las preguntas que pretende guiar esta investigación que tiene por objeto contribuir a la producción del conocimiento en el campo del arte audiovisual.

**Palabras clave:** remediación, plataforma mediática, mirada, corporización, interactividad, usuario.

# 1. ¿Cómo reconfigura el espacio entre la puesta en escena y el espectador, la relación de la mirada a cámara/pantalla de los actores en la obra?

## 1.1 Una aproximación:

La mirada a cámara de los actores fue tabú para el cine narrativo clásico. El romper con esta regla hacía evidenciar al espectador el artificio de la diégesis, porque rompía con lo que Burch llama MRI (Noël Burch [1968], 2017 s.p.). Contrariamente, las experiencias cinemáticas del cine de los primeros tiempos habilitaban este tipo de miradas, activando el espacio del espectador e incorporándolo a la puesta en escena (Tom Gunnin, 1990: p. 2). Herederas de esta tradición y de las propuestas más radicales de teatro que querían *romper con la cuarta pared* (Denis Diderot, 1758: cap. 11)<sup>1</sup>, el cine siguió proponiendo en sus aristas más experimentales, estas miradas como formas de ruptura. Por otro lado, en simultáneo con un teatro más tradicional, realista, la comedia y el teatro de vodevil por citar otro ejemplo, se permitía ese tipo de complicidades con el público. Ya fuera de la ficción propiamente dicha, otras tantas miradas directas al espectador también se habilitaron en el género documental y en la televisión en vivo, la hipertelevisión y el reality show (Carlos Scolari, 2008, p. 5 y 6).

## 1.2 Breve análisis retórico:

La obra *Consortio* (Cantó & Legón, 2020) puede dividirse en *seis partes* para el análisis retórico (Oscar Steimberg, 1993, p. 47): una *parte* inicial *uno*, donde el espectador se encuentra con siete ventanas (cámaras/pantallas habilitadas de zoom) desde las cuales va descubriendo mediante siete planos fijos, los lugares donde se desarrollará la obra. Se escucha de fondo los violines de *2Cellos* (2017) *Cinema Paradiso*. Vemos distintos objetos que caracterizan cada espacio: biblioteca, máquina de coser, distintos tipos de mobiliario, una pantalla con videos de Sandro, etcétera, que funcionan como indicios del carácter de los personajes (Fotos 1A - 1F).

---

<sup>1</sup> Denis Diderot, *Discours sur la poésie dramatique*, (1758), había formulado la idea de que un muro virtual debía separar a los actores de los espectadores: «Imaginad justo al borde del teatro un gran muro que os separa del escenario: interpretad como si la tela no se levantara.» (cap. 11.º "Sobre el interés"). [https://es.wikipedia.org/wiki/Cuarta\\_pared](https://es.wikipedia.org/wiki/Cuarta_pared)

Lentamente aparecen movimientos, fragmentos de cuerpos que hacen distintas acciones, en un crescendo dramático, marcado por el ritmo más acelerado de la música, que pasa de Onda vaga (2016) *La Maga* a un fragmento de Francisco, El Hombre (2019) *Chão Teto Parede Pegando Fogo en Rasga cabeza*. Mientras se acelera el tempo de la música, se suceden distintas acciones de los personajes sin lógica aparente, hasta que van desconectando una a una cada cámara, dejando solo la cámara del personaje de Amparo, una española, que muestra su boca abierta en primerísimo primer plano (Foto 1E) hasta que también se apaga.

En este momento se produce un corte de la música y de las cámaras y se ve una ilustración de un ojo (Foto 1F). Esta ilustración es con la que se difunde la obra en las redes sociales y comienza la *parte dos*.

La *parte dos* se caracteriza por las miradas de los personajes a pantalla. Comienza activando la cámara el personaje de Chantal, luego Luna y así, uno a uno, van prendiendo sus cámaras y comienzan a interactuar entre ellos. Sabemos de antemano los nombres de los personajes porque zoom está configurado para poder identificar a cada participante en por ejemplo, una reunión virtual. De esta manera, las letras en la ventana de zoom con el nombre de cada actor/inquilino se incorporan a la diégesis y se utilizan para dar información al espectador.

Comienza una reunión de consorcio de un edificio y debido a que se está en aislamiento social obligatorio por la pandemia del covid-19, se realiza de forma virtual. Esta es la parte central de la obra donde se desarrolla el argumento. Si quisiéramos pensar dentro de las lógicas audiovisuales de montaje ligado a la transparencia, usaríamos por ejemplo el recurso del plano / contraplano para representar una conversación; donde el *raccord* es establecido por la mirada y la posición de los cuerpos. Pero en este tipo de construcción audiovisual por zoom, el *raccord* aparece dado por una lógica que podríamos definir como sonoro/gráfica. El personaje que habla, activa un marco verde, que funciona como ventana de su “pantallita” y así la aplicación señala quién está hablando. Muchas veces, cuando los personajes están en simultáneo, con una composición de multipantallas, el juego de miradas no puede definirse en una dirección certera. Se produce un efecto de desorientación, no se sabe quién mira a quién, pero sí que tienen la capacidad de estar mirándose, usando la pantalla a la vez como espejo y como ventana. En este caso particular, podríamos decir que se genera un tipo de montaje en plano, dado por un *raccord* sonoro que activa un color verde en la ventana del

hablante. Esta codificación propia de la aplicación, se vuelve central en la construcción narrativa. El papel primordial que tendría la mirada en la construcción del plano/contraplano en el montaje narrativo audiovisual asociado a la transparencia, es desplazado por el sonido que escuchamos y que de una forma gráfica *vemos*.

En un momento de la obra, determinados personajes se comunican con gestos y carteles mientras el resto habla. Haciendo más evidente otras lógicas de montaje de la conversación, que podrían entenderse más cercanas al plano general. Una multiplicidad de situaciones sucediéndose de forma simultánea, dejando al ojo del espectador seleccionar qué ver del conjunto, aunque siempre se trate de pantallas divididas y de distintos espacios, habitando el espacio de la pantalla.

Siguiendo el análisis en relación al espacio, hay un personaje que en la obra se está conectando desde España (después sabremos que en realidad la actriz se está conectando desde la provincia de Córdoba) (Fotos 2A – 2G) dejando en evidencia esta ubicuidad que posibilita el dispositivo. En este sentido, comparado con el espacio teatral y el proscenio tradicional, se produce un modo distinto en términos espaciales, propio de esta remediación (Bolter & Grusin, 1999) audiovisual.

En la *parte tres* (Fotos 2H - 2P) cada personaje por separado, mediante el recurso de tener solo su cámara activada y dejando un plano único, habla directamente al espectador dando distintas razones por las cuales el gato que está desaparecido no es de su agrado.

Después de esto, aparecen todos los personajes juntos con multipantallas (Fotos 3A - 3C) y se mueven con una lógica de video clip, bajo las canciones de Onda vaga y Francisco, El Hombre, como simulando *en vivo* un efecto de cámara lenta. Los actores se van moviendo en tiempo real con movimientos ralentizados. Es interesante en este punto, cómo el cuerpo y la actuación, citan al video y sus efectos.

En la *parte cuatro* se inicia un uso del programa (originalmente diseñado para que un participante pueda elegir un seminario) seteado de manera tal que el público/usuario pueda elegir el actor al que considera culpable. En este momento aparece un cartel en pantalla y cada espectador/usuario elige una opción. El personaje con más votos es el que será el responsable por la muerte del animal. Una vez hecha la votación, el operador de zoom activa entonces la pantalla del personaje elegido. El personaje explica mirando directamente a la cámara, las razones por las que mató al gato. (Fotos 4A – 4B)

Luego en la *parte cinco* (Fotos 5A - 5I) sucede lo que llamaremos un *post-final*, aparece la pantalla de Chantal tocando la guitarra y después todos los actores juntos en multipantallas hacen un cierre con acciones frenéticas casi sin sentido, al ritmo de Kevin Johansen + The Nada (2012) *Vecino*.

En la *parte seis* (Fotos 6A - 6H) los actores saludan al público, el público puede habilitarse sus micrófonos, cámaras o escribir en el chat si lo desea. El director saluda y presenta a cada uno de los actores por sus nombres, quienes reciben aplausos y palabras del público. Cierra la obra con la imagen gráfica del ojo, que funciona como logo de las SPI *Salas PanInmersivas* y música.

A continuación, intentaremos analizar la *parte dos*, la *parte tres*, en lo que hace a la relación que establecen las miradas de los personajes directo a cámara o pantalla con el espectador, así como también en cómo ésta mirada modifica el espacio o cercanía entre los actores y los espectadores. También analizaremos particularidades propias de esta remediación teatral, y la *parte cuatro*, *cinco* y *seis* en los modos y niveles de interacción entre los espectadores/usuarios y la obra.

## **2. La mirada del actor mediatizada por la cámara ¿cambia la distancia entre el espectador y la puesta en escena? ¿Cómo se reconfigura el dispositivo teatral en este caso?**

En teatro, por ejemplo en la comedia, es común que los actores hablen directamente al público, generando complicidad y en cierto modo acercando al espectador a la puesta en escena. En cambio, en el cine clásico más institucional, se evitan estas miradas porque cuando la mirada del actor es directa a la pantalla suele considerarse un error, una ruptura de la diégesis, que genera incomodidad en el espectador, porque es sacado de ese lugar cómodo de la butaca donde solo *mira*<sup>2</sup> para ser *interpelado*<sup>3</sup> directamente. Por el contrario,

---

<sup>2</sup> “el voyeur procura, además, mantener una abertura, un espacio vacío, entre el objeto y el ojo, el objeto y el propio cuerpo: su mirada fija el objeto a la distancia correcta, igual que los espectadores de cine que se cuidan de no estar ni muy cerca ni muy lejos de la pantalla” (C. Metz, 1977, p. 74)

<sup>3</sup> “Lo que caracteriza y acerca a estas dos escenas aparece claramente: ambas, por mirarlo y hablarle desde la pantalla, se dirigen al espectador de manera directa como si quisieran invitarlo a participar en la acción. En otros términos tanto en una como en otra esbozan un gesto de interpelación: identifican a alguien afirmando reconocerle y le piden que se reconozca como interlocutor inmediato. Esta interpelación destinada a quienes siguen el relato y no a quienes lo viven se

también en cine, en algunas comedias y otro tipo de narrativas y experiencias audiovisuales experimentales, sí se habilitan estas miradas, pero siempre buscando romper con esa *sutura* (Jean-Pierre Oudart, 1969, p. 51) de la narrativa tradicional. Saliendo de las lógicas de la ficción narrativa, la *hipertelevisión* se construye mediante las miradas a cámara y la relación que establecen estas con el público, principalmente en los programas en vivo, como ser: noticieros, programas con invitados, panelistas, reality shows, etcétera.

Cuando inicia la obra *Consortio*, en la *parte dos*, el personaje de Luna dice: «¿Qué? ¿Acaso somos panelistas?» a sus vecinos de edificio, en relación a poner en discusión la vida privada de cada uno de ellos en vez de hablar del tema de las expensas, haciendo una alusión directa a estos programas de televisión.

Scolari (Carlos Alberto Scolari, 2008, p. 5 y 6) dice que una de las gramáticas centrales de la hipertelevisión es el *reality show* y su obsesión por el tiempo real. La obra parece aludir a este tipo de show, por ejemplo, en el inicio o *parte uno*. Allí asistimos, cual *mirones*, al interior de cada casa, esperando ver detalles de cada uno de los personajes y estos al aparecer, muestran sus más íntimos secretos, por ejemplo entendemos la mala relación de Ernesto con la vejez, cuando se pega cintas en la cara como estirándose la piel para sacarse selfies, vemos a Amparo que mientras toma whisky parece aspirar cocaína y hace compulsivamente ejercicio, otros que van y vienen o bailan al ritmo de los videos de Sandro, o el personaje esotérico de B-612 que tira las cartas mientras toma lavandina.

Esta misma sensación es la que tenemos durante toda la obra, ya que asistimos en tiempo real a la interacción de estos personajes e incluso creemos conocer detalles de su intimidad que entre ellos desconocen. Podríamos decir, que las primeras tomas que vemos en *la parte uno* pertenecen a un tipo de cámara espía mientras que en la *parte dos* los personajes adquieren la capacidad de verse entre ellos, en cambio, las cámaras/situaciones que vimos antes están puestas para el espectador, como una narración omnisciente por fuera del conocimiento de los personajes.

Otra particularidad de este vivo es que debe gestionar los imprevistos de delay e internet de la transmisión, tanto del operador del zoom, como la de cada uno de los actores conectados y el espectador. Y de estos imprevistos, nace la improvisación para que todo siga un curso verosímil y creativo. Durante un momento de la obra, la pantalla del personaje de Luna se

---

produce mediante las miradas y las palabras dirigidas directamente a cámara; también podría haberse hecho mediante un cartel exhortativo o de un anuncio metanarrativo.” (Francesco Casetti, 1983, p. 52)

apagó y probablemente fue producto de algún problema de conexión, pero este imprevisto dio un dinamismo distinto a la pantalla, ya que al salir una ventana del conjunto, se reagruparon los personajes de forma distinta en la composición de multipantallas, la falta del personaje pasó inadvertida y el resto de los compañeros siguieron actuando sin afectar el curso narrativo. Cuando Luna volvió a la pantalla, siguió interactuando con el resto. Estas contingencias lejos de verse como un error dan más emoción al espectador porque reafirma que se está viendo un programa *en vivo*. Coppola (Francis Ford Coppola, 2018, p. 22) respecto del *cine vivo* dice:

En primer lugar, los pocos pasos y contratiempos que surgieron durante la actuación de nuestro segundo taller dejaron claro que se trataba de una interpretación en directo, y muchos vieron estos errores, por tanto, como una bendición. Esto me llevó a preguntarme si el director de cine en vivo debía preocuparse de poner ciertos obstáculos, de manera que durante la representación los actores se encontraran con que un accesorio esencial, como una escalera de mano, había desaparecido; Se diera una instrucción que era prácticamente imposible de seguir, o surgiera un nuevo impedimento que había que superar. Tal vez así se desencadenarían pequeñas crisis que harían que el público disfrutara del hecho de que fuera en directo

Por otro lado, estas contingencias son propias de estos cuerpos electrónicos que pueden desaparecer y aparecer como si de una teletransportación se tratara, algo impensado en un teatro tradicional con los actores en escena.

Otro aspecto interesante propio de esta obra, es el personaje de la Administradora que solo se conecta mediante la voz, nunca vemos nada de ella sólo un título en la pantalla que señala que ella está hablando, quedando en esa zona intersticial puramente cinematográfica que Chion (Michel Chion, 2004, p. 12) llama la voz de «acusmaseur». El dispositivo zoom replica estos cuerpos electrónicos con la particularidad de desdoblar la voz en un híbrido de las conexiones telefónicas, Pierre Levy hace un interesante descripción de cómo funcionan estos cuerpos virtuales mediante la telepresencia

El teléfono, por ejemplo, funciona como un dispositivo de telepresencia. Puesto que no sólo transmite una imagen o una representación de la voz, sino que transporta la

propia voz. El teléfono separa la voz (o cuerpo sonoro) del cuerpo tangible y la transmite a distancia. Mi cuerpo tangible está aquí, mi cuerpo sonoro, desbordado de doblado, está aquí y allá. El teléfono actualiza una forma parcial de ubicuidad, y el cuerpo sonoro de mi interlocutor se encuentra, asimismo, afectado por ese mismo desdoblamiento. Si bien los dos estamos, respectivamente, aquí allá, se produce un cruce en la distribución de nuestros cuerpos tangibles. (Pierre Levi, 1999, p. 20)

Por medio de la tele presencia y de los sistemas de comunicación, los cuerpos visibles, audibles y sensibles se multiplican y se dispersan hacia el exterior. Al igual que en el universo de Lucrecia, una multitud de pieles o de espectros dérmicos emanan de nuestro cuerpo: son los simulacros (Pierre Levi, 1999: p. 21)

Otra característica de la hipertelevisión es «la confrontación de diferentes interlocutores físicamente separados por medio de un sistema de multipantalla», así como también las «lógicas colaborativas donde los usuarios participan en la generación de contenidos o en su distribución en línea» (Scolari, 2008, p. 6). Podríamos decir el diseño de zoom tiene muchas vinculaciones con estas lógicas hipertelevisivas dadas por las multipantallas, la interacción y el vivo. Además, tanto la instancia de votación como la que se produce al finalizar la obra donde los espectadores/usuarios pueden hablar, chatear e incluso prender sus cámaras, así como toda la difusión que se hace de la obra en redes sociales, radios, revistas digitales, etcétera, siguen acercando esta experiencia a lógicas hipertelevisivas o post-televisivas.

Es interesante notar que las relaciones que establece la obra con los espectadores y los actores se encuentran en una zona intersticial para representar la *realidad*<sup>4</sup>, propia de esta remediación (Bolter & Grusin, 1999, s.p.).

Altman (Rick Altman, 2004, p. 3) dice:

Si cada medio define una particular visión de la realidad y codifica de una forma específica los sistemas requeridos para una representación efectiva estableciendo de esta forma las condiciones necesarias y suficientes para representar lo real, entonces en orden de representar propiamente, cada nueva tecnología debe lograr representar

---

<sup>4</sup> (Elsaesser, T. y Hagener. M, 2010, p. 3) “La ventana ofrece un detalle de una extensa totalidad, en el cual los elementos aparecen como si no estuviesen distribuidos de ningún modo particular de manera tal que la impresión de realismo para el espectador es sobre todo una función de transparencia”

no tanto la realidad en sí misma sino la versión de la realidad establecida por una tecnología ya existente.

Entonces podríamos decir que el dispositivo televisivo, el reality show, así como también el zoom que en pandemia llegó al pico de su popularidad debido al uso cotidiano y doméstico, posibilitó en este caso, la construcción de este espacio teatral. Aceptamos cada una de esas viviendas, como si fueran los distintos departamentos de un edificio<sup>4</sup>, que recreamos en nuestra imaginación en un espacio completamente *cinemático*<sup>5</sup>(Burch, 1981, p. 18). También sabemos la posibilidad que da el dispositivo de conexión desde cualquier lugar, por eso aceptamos que una propietaria puede conectarse desde España. A su vez la obra representa una reunión por zoom de un consorcio, atándose a las lógicas representativas de la aplicación. Para esto, se anulan las cámaras y micrófonos de los espectadores, directores, técnicos, y solamente se dejan visibles las cámaras/pantallas de los siete actores, como si estuvieran hablando solos, entre ellos. Esta tecnología de videoconferencia posibilitó la construcción de un verosímil teatral de cuarentena.

## **2.1 Otras particularidades**

Zoom es una plataforma mediática (Fernández, 2016 s.p.), «también conocida como Zoom App, es un programa de videollamadas y reuniones virtuales, accesible desde computadoras de escritorio, computadoras portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas<sup>6</sup>» diseñada para funcionar en la *World Wide Web*, un híbrido de las videollamadas con posibilidad de muchas conexiones simultáneas. Por otro lado, tiene puntos de contacto con otras formas colaborativas como YouTube. Es interesante lo que dice Carlón (Mario Carlón, 2013, p. 13) sobre el primer video de YouTube remediando al cine de los Lumière:

---

<sup>5</sup> Noel Burch nos recuerda muy bien el hecho básico de que el espacio que se extiende fuera del campo inmediato de visión puede también ser definido (en mayor o menor grado). Pero Burch no nos dice puede ser, sino que es más taxativo en la admisión absoluta de la virtual presencia del espacio no captado por el encuadre: “para entender el espacio cinemático puede resultar útil como constituido, de hecho, por dos tipos diferentes de espacio: aquel inscrito en el interior del encuadre y aquel exterior al encuadre.”

Éric Rohmer desarrolla en su tesis doctoral sobre el tratamiento del espacio del Fausto (1925) de Murnau afirma que el espacio cinematográfico puede dividirse en 3 componentes: el espacio arquitectónico este es el puesto frente a la cámara, el espacio pictórico esto es el que queda plasmado en la pantalla y el espacio fílmico que es el que arma el espectador en su percepción, combinando los anteriores. Russo Eduardo, 1998, Diccionario de cine, Paidós.

<sup>6</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Zoom\\_Video](https://es.wikipedia.org/wiki/Zoom_Video)

Pudimos ver esto cuando a través de un análisis de los primeros videos que se subieron a YouTube analizamos el origen de ese gran medio audiovisual contemporáneo. Este sentido surge con claridad cuando comparamos el origen de YouTube con otros orígenes: los de los medios audiovisuales de la era de los medios masivos. Comparemos el origen de YouTube con el del cine, analogía que es especialmente pertinente porque ambos medios fueron creados por emprendedores privados y porque el primer video que se subió a YouTube, *Me at the zoo*, que fue subido a las 8:27 PM., el sábado 23 de abril de 2005, fue realizado con el mismo lenguaje audiovisual que las vistas de los Lumière, el grabado (en tanto distinto del directo).

Como vemos, el éxito de las nuevas representaciones depende de recuperar lo que ya hacían los medios previos, como dice Altman (Rick Altman, 2004, p. 3):

Ha dependido siempre de la habilidad del nuevo medio de disfrazarse de viejo medio, de comprender los requisitos establecidos de los medios ya existentes. Debido a que los modos representacionales son percibidos y valorados de acuerdo al entrenamiento en profundidad aprehendido en la “escuela de los medios previos”, el entendimiento apropiado de las tecnologías representacionales debe siempre comenzar con el análisis de los intentos de un medio por hacer el trabajo de otro, y a través de un examen de las expectativas acerca de “la correcta representación” que los/as espectadores/as trasladan de un medio al otro.

En este caso la obra usa formas de representación que le son comunes a distintas experiencias audiovisuales, colaborativas, teatrales, etcétera, y fue vista y producida *en vivo* desde diferentes lugares, provincias y dispositivos, generando diferentes situaciones espectatoriales.

## **2.2 ¿Qué tipo de relación construye la mirada a cámara/pantalla con el espectador/usuario?**

Volviendo al tema de la mirada, las películas de los primeros tiempos *asaltaban*<sup>7</sup> al espectador incluyéndolo en la puesta en escena.

Gunning (Tom Gunning, 1990, p. 2) dice:

Contrastando con el aspecto voyeurístico del cine narrativo analizado por Christian Metz es un cine exhibicionista. Un aspecto del cine temprano del cual he escrito en otros artículos es emblemático de esta relación diferente que el cine de atracciones construye con su espectador: la recurrente mirada a cámara de sus actores. Esta acción, que luego será percibida como algo que arruinara la ilusión realista del cine, es aquí tomada con ímpetu, estableciendo contacto con el público.

Estas relaciones cambiaron después, salvo excepciones, con el cine narrativo clásico, que codificó una forma de montaje que intenta dar una idea de *sutura* o transparencia (Vincent Amiel, 2007, p. 31).

Por otro lado, Casetti (F. Casetti, 1983, p. 52) explica los efectos de estas miradas en el espectador refiriéndose a dos escenas de las películas *Riso amaro* (Arroz Amargo, 1949) Giuseppe de Santis y *The King of Marvin Gardens* (Castillos de arena, 1972) Bob Rafelson, él dice:

Lo que caracteriza y acerca a estas dos escenas aparece claramente: ambas, por mirarlo y hablarle desde la pantalla, se dirigen al espectador de manera directa como si quisieran invitarlo a participar en la acción. En otros términos, tanto en una como en otra esbozan un gesto de interpelación: identifican a alguien afirmando reconocerle y le piden que se reconozca como interlocutor inmediato. Esta interpelación destinada a quienes siguen el relato y no a quienes lo viven se produce mediante las miradas y las palabras dirigidas directamente a cámara; también podría haberse hecho mediante un cartel exhortativo o de un anuncio metanarrativo

En el caso de *Consortio*, los actores establecen este tipo de miradas y palabras al espectador. Se puede decir que en ciertas partes de la obra hablan a cámara/pantalla para

---

<sup>7</sup> "The great train Robbery, Asalto y robo al tren, 1903, Porter

hablar entre ellos (siguiendo la lógica de *raccord* de la plataforma) y en otras hablan directamente al espectador. Cuando lo hacen, apagan las cámaras de los otros personajes, quedan solos, hablando al público, generando una complicidad que es propia de la tradición teatral, pero al estar mediado por la cámara y la pantalla, también propio de las lógicas televisivas y audiovisuales. Esto genera un vínculo muy cercano en términos psicológicos con el espectador.

Umberto Eco (Eco, 1983, p. 3) haciendo referencia a cómo opera la mirada a cámara en la televisión, dice:

Por el contrario, el caso de quien mira la cámara es diferente. Al colocarse de cara al espectador, éste advierte que le está hablando precisamente a él a través del medio televisivo, implícitamente se da cuenta de que hay algo “verdadero” en la relación que se está estableciendo, con independencia del hecho de que se le esté proporcionando información o se le cuente solo una historia ficticia. Se está diciendo al espectador: “No soy un personaje de fantasía, estoy de veras aquí y de veras os estoy hablando”.

La obra remediada genera una proximidad dada por el tamaño de plano y las miradas a cámara que no hubiera sido posible en una sala tradicional. Esta cercanía psicológica con el espectador también es habilitada con los primerísimos primeros planos, y muchas veces incluso por planos del cuerpo que terminan casi como hápticos, que sacan a la representación de convenciones realistas para llevarlos a otras lógicas, casi que podríamos decir en la foto 1E *esa boca me mira* o casi que podríamos mirar también hacia adentro de esa boca, o tocar con los ojos, llevando tanto el exhibicionismo, como la proximidad más allá de lo establecido en términos teatrales.

Pascal Bonitzer (Bonitzer, 2007, p. 4) dice:

¿Sensación o signo? Desde el momento en que se comenzó a separar y articular entre sí planos, valores o tamaños de planos diferentes, el cine se encontró dividido entre dos posibilidades. Por un lado, la visión “háptica”. La puesta en escena podría dirigir el interés de los espectadores, hacerlos tocar de cierta manera con los dedos y mediante los planos detalles objetos seductores, conmovedores, inquietantes o repugnantes. El montaje podía jugar con la visión parcial de estos objetos en el

suspenseo relativo al punto de vista de la cámara, es decir, inventar y variar todo un orden de sensaciones.

Además, es interesante pensar como otra particularidad de esta remediación teatral que no es la cámara la que se acerca a la actriz, como lo sería en otro tipo de propuesta audiovisual. Es el propio cuerpo de la actriz la que se acerca a la cámara, parte de su actuación tiene que ver con esta cercanía real entre ella y la cámara que ella misma configuró desde su casa. Ella y su cuerpo devienen toma y camarógrafo, para representar esa parte de la obra. La cercanía se achica en más de un sentido.

### **2.3 ¿Cambia la corporización de la mirada en el espectador de teatro, este tipo de experiencias audiovisuales electrónicas?**

Vivian Sobchack (Sobchack, 2014, p. 1, 18, 19) dice que «las tecnologías expresivas se convierten en tecnologías perceptivas transformando nuestra comprensión del mundo tanto como nuestra aprehensión de nosotros mismos de forma radical». Lo electrónico se encuadra dentro de una tercera *revolución tecnológica dentro del capitalismo*. La televisión y las computadoras transformaron radicalmente no solo el capital, sino también la cultura y ambos dieron forma a lo que Jameson describe como «una prodigiosa expansión del capital hacia zonas que no habían sido previamente convertidas en mercancías» incluyendo «una penetración y colonización nuevas e históricamente originales de la naturaleza y el Inconsciente. Luego llegó a dominar no solo lo fotográfico y cinematográfico, sino también nuestras vidas, convirtiéndose en una “tecnoesfera”». «Este nuevo sentido de presencia electrónica aparece como una función de la dominación tecnológica (y televisiva) y la dispersión (*World Wide Web*) vinculado a una estructura del presente, que no tiene centro y se parece a una red de estimulación instantánea y deseo impaciente. “Forman en su totalidad un sistema perceptivo y representativo cuyas diversas formas sirven de ‘interfaces’ que constituyen un mundo electrónico, alternativo y absoluto, de experiencia inmaterializada – si bien con consecuencias en lo material. Y este mundo electrónico admite al espectador/usuario únicamente en un estado que es espacialmente descentrado, está débilmente temporalizado y semi descorporeizado (o corporeizado difusamente)»

También esta hibridación lleva a un estadio más radical el exhibicionismo propio del teatro que habla Metz (Christian Metz, 1979, p. 76) cuando dice:

Tanto en el teatro como en el voyeurismo doméstico el actante pasivo (el visto) simplemente porque se halla presente de cuerpo, porque no se va, aparece como supuestamente consintiente, deliberadamente cooperativo. Puede ocurrir que de verdad lo sea, como lo son en clínica los exhibicionistas, o como lo es en estado sublime ese exhibicionismo triunfal, tantas veces destacado que caracteriza al juego teatral y que Bazin ya oponía a la representación cinematográfica.

Podría pensarse un espectador teatral que puede ver más allá de lo que puede un cuerpo sentado desde su butaca, como ver dentro de una boca o por medio de la pantalla o por la percepción de tomas hápticas, casi *tocar con los ojos*. A su vez, al estar semi descorporeizado y diseminado en un cuerpo electrónico, como una «transmisión insustancial, simultánea y dispersa, que circula a través de la red o la web» (Vivian Sobchack, 2014, p. 19) la corporización de su mirada ya no es localizable.

Este espectador contemporáneo o *espectador mutante* (Eduardo Ruso, 2012. p. 86) establece relaciones espectatoriales múltiples y diversas con la obra conectándose en simultáneo y es la transmisión en vivo lo que une a estas distintas condiciones de espectación generando la posibilidad de cierto grado de interacción con la obra.

### **3. ¿Cuáles son los modos y niveles de interacción entre la obra y los espectadores?**

Otra característica de esta remediación es el seteo que se hizo de la plataforma para poder lograr una interacción con el público, mediante una votación que configura un final. Se hizo un uso distinto del programa original para elegir un seminario, con el fin de elegir un culpable. Los realizadores previeron siete finales distintos y la posibilidad de ser diferente en cada vivo. Esta interacción resulta también determinante para confirmar el vivo mediatizado y para que el espectador devenga usuario participante. En *Repensando a Flusser y las imágenes Técnicas*, Arlindo Machado (Machado, 2000. p. 5) plantea esta posibilidad de cambiar los usos establecidos por una tecnología para ser usados de forma creativa:

Lo que pasa es que un verdadero creador, en vez de someterse simplemente a un cierto número de posibilidades impuestas por el aparato técnico, y subvertir continuamente la función que de la máquina se utiliza, y manejarla en el sentido

contrario de su productividad programada. Tal vez entonces se podría decir 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 de comunicar, obras verdaderamente originales en verdad reinventan la manera de apropiarse de una tecnología. En ese sentido Las “posibilidades” de esa tecnología no pueden ser vistas como 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.

Por otro lado, ¿se acerca la obra al arte interactivo? Huhtamo (Erkki Huhtamo, 2002, s.p.) advierte la diferencia que existe entre un programa interactivo y el arte interactivo:

Los videojuegos pueden ser muy complejos en su arquitectura, pero todos esos se orientan hacia actividades-basadas-en-objetivos, mientras que el arte es concebido como multi-capas y de final-abierto; no existe una “solución” final para una obra interactiva, como tampoco la posibilidad de agotar su significados

En este sentido podemos decir, que si bien la obra logra hacer un uso distinto del programa, no deja de ser *un programa* y a diferencia del arte interactivo, presenta una solución final. En cambio el arte interactivo requiere otro tipo de elaboración que no agota sus significados.

Queda para otro análisis pensar otras implicancias en estas relaciones que establecen las personas por medio de la tecnología y la relación con la construcción de *la verdad*.

Otra particularidad se estableció ante la posibilidad de interactuar entre el público, los realizadores y los actores hacia el final. En esta relación electrónica, pueden *teletransportarse*, pueden ver las casas de los espectadores y una parte de su intimidad cuando permiten que se activen sus cámaras, sus micrófonos. Una vez más, hay una proximidad distinta al del teatro tradicional, en este uso de la tecnología, que permite intercambiar chats, palabras e incluso imágenes entre los espectadores, los realizadores y los actores en simultáneo.

## 4. Conclusiones

Podemos finalizar este análisis esbozando algunas ideas. Ante la necesidad que produjo la pandemia del Covid19, tanto de contacto interpersonal, de consumir productos artísticos, como de buscar alternativas económicas a la crisis que se generó en el medio por estar paralizado, se visibilizaron otras posibles formas de producción y distribución de contenidos a través de plataformas mediáticas. Estos híbridos vinieron de la mano de realizadores teatrales que incursionaron desde las artes escénicas en estas tecnologías, deviniendo realizadores audiovisuales. Se abrieron otros caminos mostrando otras posibilidades desde la virtualidad. Como hallazgo, se puede resaltar el abaratamiento de los costos de producción, el acceso en simultáneo acortando las distancias geográficas y acercando, en este caso, una sala de teatro hasta cada conexión. Por otro lado, las limitantes técnicas que derivan de la mano de los problemas de conexión a internet, o la imposibilidad de controlar la calidad del modo de recepción, por mencionar solo algunas, no son fáciles de resolver.

La inmaterialidad de la sala y de estos cuerpos y voces electrónicas, la falta de contacto, la pérdida de ese magnetismo propio de la presencia física, parecen irremplazables. Quizás si pudiéramos elegir, nunca cambiaríamos el teatro presencial por el teatro virtual, pero sí se abren otras posibles formas de realizar y consumir experiencias audiovisuales que podrían resultar más que interesantes, pensadas desde las posibilidades otras, que surgieron producto de esta nueva normalidad.

**REFERENCIAS:**

**Fotos PARTE 1**

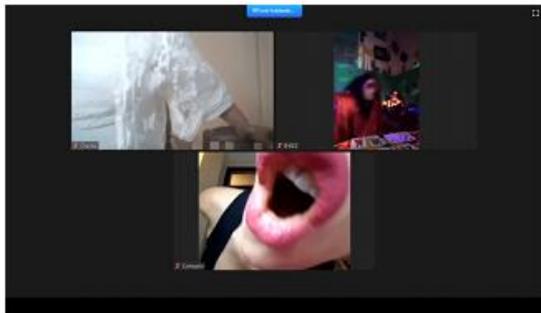
1A



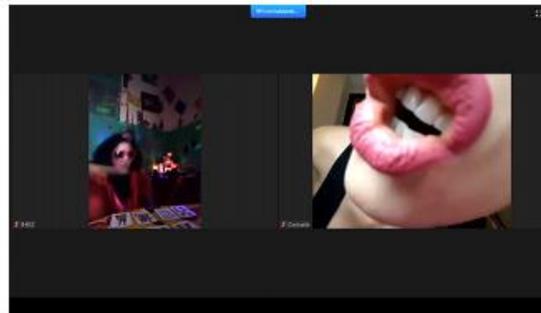
1B



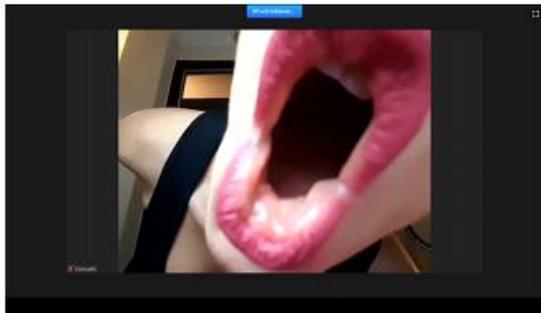
1C



1D



1E



1F



*Fotos Parte 1. Consorcio (2020) Cantó & Legón*

**Fotos PARTE 2**

2A



2B



2C



2D



2E



2F



2G



2H

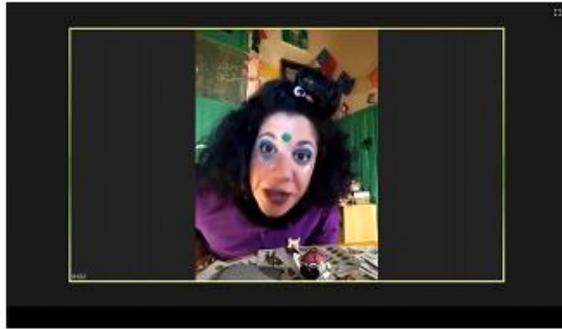


*Fotos Parte 2 (2a - 2h). Consorcio (2020) Cantó & Legón*

2I



2J



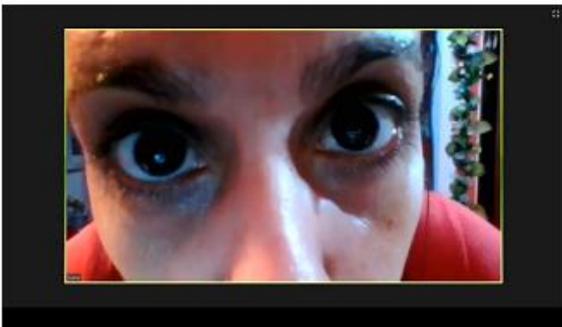
2K



2L



2M



2N



2O



2P



Fotos

Parte 2 (2i – 2p). Consorcio (2020) Cantó & Legón

**Fotos PARTE 3**  
**EFFECTOS CAMARA LENTA**

3A



3B



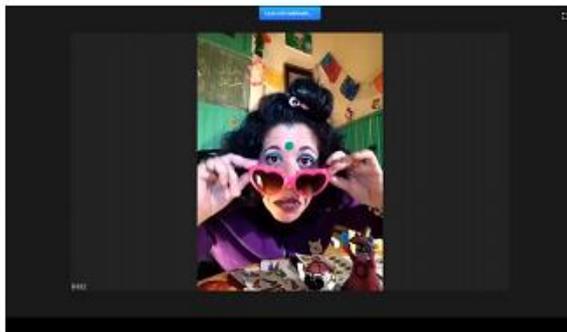
3C



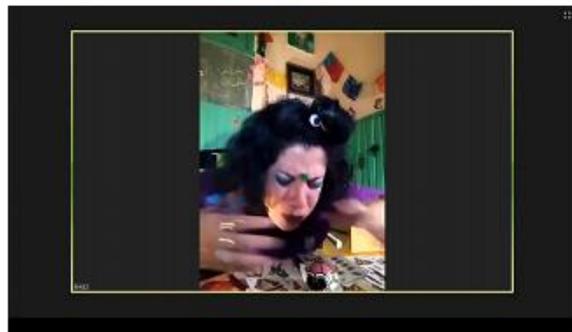
*Fotos Parte 3. Consorcio (2020) Cantó & Legón*

**Fotos PARTE 4**  
**FINAL ELEGIDO**

4A



4B



*Fotos Parte 4. Consorcio (2020) Cantó & Legón*

**Fotos PARTE 5**

**POST- FINAL**

5A



5B



5C



5D



5E



5F



5G



5H



Fotos

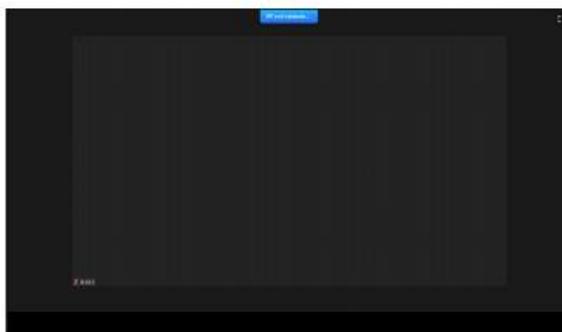
**Parte 5. Consorcio (2020) Cantó & Legón**

## Fotos PARTE 6 CIERRE - APERTURA AL PÚBLICO

6A



6B



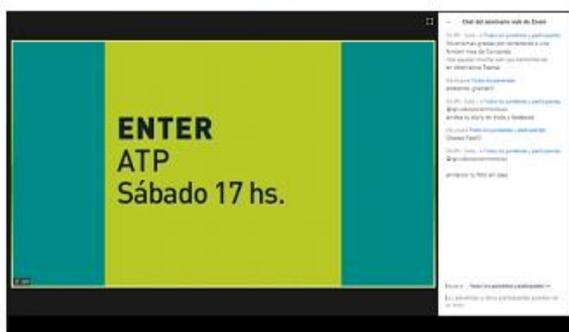
6C



6D



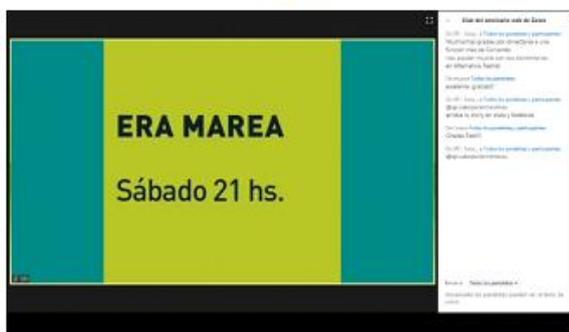
6E



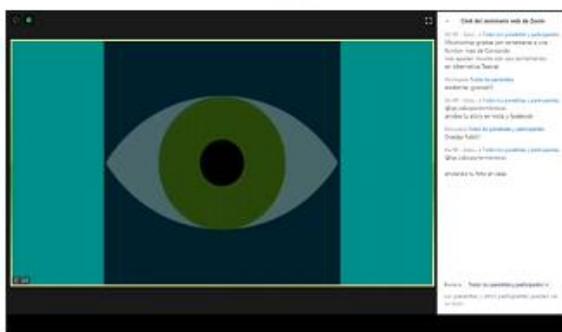
6F



6G



6H



Fotos

Parte 6. Consorcio (2020) Cantó & Legón

## BIBLIOGRAFIA

- Amiel, Vincent (2007). *Estética del montaje*, Madrid, Abada, (pp. 9-121).
- Altman, Rick (2004). *Silent Film Sound* [Sonido de película muda]. New York: Columbia Univ. Press, pp. 15-23. (Traducción: María Disalvo, Revisión técnica: Eduardo Russo)
- Bolter, Jay & Grusin, Richard (1999), "*Inmediatez, hipermediación, remediación*" en *Remediation*. Cambridge: Mit Press. (Traducción Eva Aladro)
- Bolter, Jay & Grusin, Richard (2000). "*Mediation and Remediation*" [Mediación y remediación]. En *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: Mass, MIT Press. (Traducción Eva Noriega),
- Burch, Noël [1968] (2017). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos, 177 pp. Reseña de Carlos Javier Eguren Hernández.
- Casetti, Francesco (1983). *Les yeux dans les yeux*, [Los ojos en los ojos] 'on Communications, (p.36)
- Chion, Michel (2004) *La voz en el cine*, (fragmentos), Madrid, Cátedra.
- Coppola, Francis Ford (2018). *Live Cinema and Its Techniques* [El cine en vivo y sus técnicas]. Barcelona: Penguin RandomHouse Grupo Editorial
- Diderot, Denis (1758). *Discours sur la poésie dramatique* [Discurso sobre la poesía dramática], cap. 11, Sobre el interés. Francia.
- Eco, Umberto (1983) *La estrategia de la ilusión. TV la transparencia perdida*. Barcelona: Editorial Lumen, S.A.
- Elsaesser, T. y Hagener. M. (2010) *Cinema as window and frame* [El cine como ventana y como marco]. en *Film Theory. An Introduction through the Senses*, New York: Routledge, (fragm.) (Traducción M. Di Salvo y Melissa Mutchinick)

- Elsaesser, T., *Reexaminando el cine de atracciones: cambios epistémicos, realineamientos diegéticos y el retorno de Rube en los medios digitales*. Disponible en:  
[http://asaeca.org/imagofagia/sitio/images/stories/pdf3/n3\\_teor%C3%ADa\\_lasesser.pdf](http://asaeca.org/imagofagia/sitio/images/stories/pdf3/n3_teor%C3%ADa_lasesser.pdf)
- Fernández, J. L. (2016). *Plataformas mediáticas y niveles de análisis*. En *InMediaciones de la Comunicación*, 11, pp. 71-96. Revista de la Escuela de Comunicación, Facultad de Comunicación y Diseño, Universidad ORT Uruguay, República Oriental del Uruguay.
- Gunning, Tom, (1990). *Cinema of Attraction(s): Early Film, Its Spectator and the Avantgarde [Cine de atracciones: película temprana, su espectador y la vanguardia]*. En Strauben, Wanda (2006) *Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam, Amsterdam Univ Press. (Traducción de Eduardo A. Russo)
- Jean-Pierre Oudart, (1969 /1970) *La suture [La Sutura]*. Cahiers du cinema n°211, abril 1969, p. 36-9, y n°212, mayo 1969, p. 50-5. Versión inglesa: "Cinema and suture", Screen, vol. 18, n° 4, julio 1970, p. 39-50
- Levy, Pierre (1999) *¿Qué es lo virtual?* Paidós, Barcelona.
- Machado Neto, Arlindo Ribeiro (2000). *Repensando a Flusser y las imágenes técnicas*. En *El Paisaje Mediático: Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos aires: Libros del Rojas
- Metz, Christian [1979] (2002). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Russo, Eduardo (1998) *Diccionario de cine*, 1998, Buenos Aires: Paidós.
- Russo, Eduardo (2012) *El espectador, reinventado*. En AA. VV. *Notas sobre el futuro del cine*. Buenos Aires, BAFICI.
- Scolari, Carlos (2008). *Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo*, Argentina: Grup de Recerca d'Interaccio.

- Steimberg, Oscar. (1993) *Proposiciones sobre el género*, en *Semiótica de los medios masivos*, Buenos Aires, Colección del círculo, Atuel.
- Sobchack, Vivian, (2004) *The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic and Electronic Presence* [La escena de la pantalla: imaginando la presencia fotográfica, cinematográfica y electrónica] en V. Sobchack, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Los Angeles, UCLA Press, (traducción: Eva Noriega)

## **Canciones**

- Francisco, El Hombre (2019) *Chão Teto Parede :: Pegando Fogo en Rasga cabeza* [CD], Brazil: Noize Record Club
- 2Cellos (2017) *Cinema Paradiso from "Cinema Paradiso"*, en *Score... And More* [DVD], Australia: Portrait & Sony Music
- Kevin Johansen + The Nada (2012) *Vecino*, en *BI* [CD], Argentina: Sony Music
- Onda Vaga (2016) *La Maga en OV IV* [CD], Argentina: Leader Music, Bultaco Discos

## **Videos**

- Jawed Karim (2005) *Me at the zoo*, disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>

## **Filmografía**

- *Riso amaro* (1949) Giuseppe de Santis

- The King of Marvin Gardens (1972) Bob Rafelson