

# Sección central



# *Magnetismo espectral* en dos obras de la compañía chilena Teatrocinema

Artículo de investigación artística

Recibido: 5 de enero de 2023

Aprobado: 29 de enero de 2023

**Sofía Arévalo Reyes**

Universidad de Santiago, Chile

sofia.arevalo@usach.cl

—

Cómo citar este artículo: Arévalo Reyes, S. (2024). Magnetismo espectral en dos obras de la compañía chilena Teatrocinema *Estudios Artísticos: revista de investigación creadora*, 10(16), 120-141.

DOI: <https://doi.org/10.14483/25009311.21966>

## Agradecimientos

Este estudio es parte de mi investigación doctoral y en él analizo el *magnetismo espectral* o la sensación enigmática de atracción y repulsión simultánea que produce la utilización de imágenes en escena en compañía del cuerpo presente de los intérpretes. Este estudio no sería posible sin el apoyo de los profesores patrocinantes Alfonso de Toro y Mauricio Barría y sin los aportes de la compañía Teatrocinema.

<

Imagen . Captura de *Historia de amor*.



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

## Resumen

El presente artículo pretende adentrarse en el *magnetismo espectral* o la sensación enigmática de atracción que produce la utilización de imágenes en la escena teatral en compañía del cuerpo presente de los intérpretes. Para ello, este estudio comenzará con la revisión de algunas tecnologías de la imagen, lo que permitirá dar cuenta de que en diferentes épocas se han utilizado proyecciones en la escena teatral. Posteriormente, y con la finalidad de concretizar el *magnetismo espectral* propuesto, se considerarán dos obras de teatro de la compañía chilena Teatrocinema, *Historia de amor* (2013) y *Plata quemada* (2019), las cuales articulan en escena una serie de efectos visuales que posibilitan fragmentar, duplicar, hibridar cuerpos conformados por intérpretes e imágenes proyectadas.

-

## Palabras clave

Fantasmagoría, magnetismo espectral, teatro, Teatrocinema

## **Spectral magnetism in two works by the Chilean company Teatrocinema**

## Abstract

The present research aims to explain the Spectral Magnetism or the enigmatic sensation of attraction produced by the use of images in the theatrical scene in the company of the present body of the performers. For this, this study will begin with the review of some image technologies, which will allow us to realize that in different times projections have been used in the theatrical scene.

Subsequently, and with the purpose of concretizing the proposed Spectral Magnetism, two plays by the Chilean company Teatrocinema will be considered, *Historia de amor* (2013) and *Plata quemada* (2019), which articulate on stage a series of visual effects that make it possible to fragment, duplicate, hybridize bodies conformed by performers and projected images.

### **Keywords**

Phantasmagoria; Spectral magnetism; Theater; Teatrocinema.

### ***Magnétisme spectral dans deux œuvres de la société chilienne*** **Teatrocinema**

#### **Résumé**

Cet article se propose de se plonger dans le magnétisme spectral ou l'énigmatique sensation d'attraction produite par l'utilisation d'images dans la scène théâtrale en compagnie du corps présent des interprètes. À cette fin, cette étude commencera par l'examen de certaines technologies de l'image, ce qui permettra de rendre compte du fait que les projections ont été utilisées dans la scène théâtrale à différentes époques. Par la suite, et afin de concrétiser le Magnétisme spectral proposé, deux pièces de la compagnie chilienne Teatrocinema, *Historia de amor* (2013) et *Plata quemada* (2019), seront considérées, qui articulent sur scène une série d'effets visuels qui permettent de fragmenter, dupliquer, hybrider des corps constitués d'interprètes et d'images projetées.

#### **Mots clés**

Fantasmagorie; Magnétisme spectral; Théâtre; Theatrecinema

### ***Magnetismo espectral em duas obras da companhia chilena*** **Teatrocinema**

#### **Resumo**

Este artigo tem como objetivo aprofundar o magnetismo espectral ou a enigmática sensação de atração produzida pelo uso de imagens na cena teatral em companhia do corpo presente dos performers. Para tanto, este estudo iniciará com

a revisão de algumas tecnologias de imagem, o que nos permitirá dar conta do fato de que as projeções têm sido utilizadas na cena teatral em diferentes momentos. Posteriormente, e para concretizar o Magnetismo Espectral proposto, serão consideradas duas peças da companhia chilena Teatrocinema, *Historia de amor* (2013) e *Plata quemada* (2019), que articulam em palco uma série de efeitos visuais que permitem fragmentar, duplicar, hibridizar corpos constituídos por performers e imagens projetadas.

### **Palavras-chave**

Phantasmagoria, Magnetismo Espectral, Teatro, Teatrocinema

### ***Ima ruranakuska kai iskai tandariskakuna*** **Chilemanda ruraita kawachigkuna**

#### **Maillalachiska**

Kai mailla kilkaskapi munanakumi kawachinga ima paikuna iuianakuskata chasa paikuna kalichinaku kai ruraikuna. Kai kallaringapa munanakumi kawan-gapa tukuiichu allilla ka chasa iachangapaimasami ñugpamandata apamunaku, chiuramanda i allilla kawaspa imakunam tatichinalu, churakuna iskai ruraikuna tandaripa Chilemanda, rurai kunata kawachidirupi kasa suti parlu mananakuimanda (2013) i kulkiruraska Maillalachiska, Achka ruraspa, imasa iuiaskasina kawachiska.

#### **Rimangapa ministidukuna**

Ima iuiaskata kawachii, kawachi imakunata, rurai-kuna, ruraikunata kawachiduru

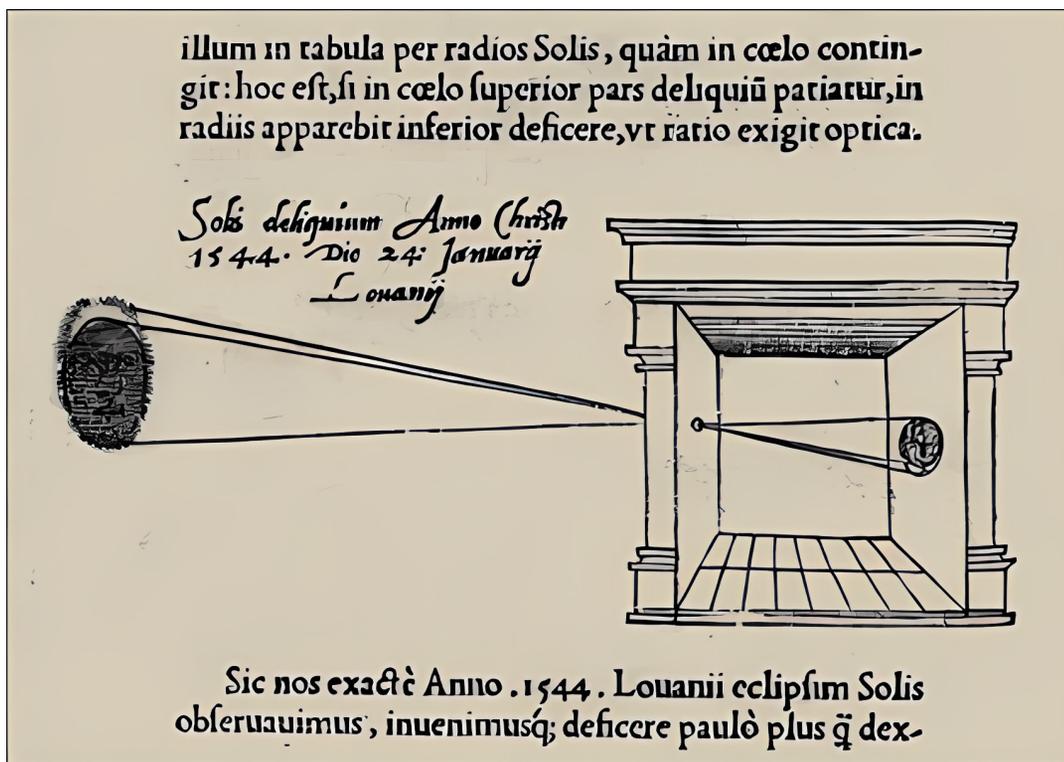


Imagen 1. Cámara oscura de Gemma Frisius, 1545. Grabado publicado en *De radio astronómico et geométrico liber* analizando el eclipse solar de 1544.

## Antecedentes de artilugios ópticos

En las diferentes épocas han existido asombrosos artilugios ópticos, los cuales gracias a los continuos avances tecnológicos han sorprendido a la audiencia. Es así como algunas de estas tecnologías han servido como antecedentes de los actuales efectos visuales que se utilizan en la escena teatral y que permiten que el cuerpo presente de los intérpretes interactúe de múltiples formas con imágenes proyectadas. A continuación, revisaremos algunas de estas tecnologías de la imagen.

Un primer antecedente es el conocido teatro de sombras, el cual se vale de la utilización de efectos ópticos derivados de la proyección de las sombras de las figuras. Existen evidencias de que los primeros espectáculos de sombras se desarrollaron en Asia, cuyas técnicas se fueron

traspasando por las diferentes latitudes, generando particularidades en cada una de ellas. Así, en China, se encuentran vestigios del teatro de sombras en la dinastía Song, entre los años 960 al 1279 d. C. (Maturana, 2009, p. 12). Es importante destacar que estos espectáculos, tanto en china como en otras partes de Oriente, estaban dedicados principalmente a la divinidad.

Junto con lo anterior, los artistas de las diferentes épocas fueron utilizando variados inventos ópticos para sus creaciones. Así, desde el siglo XVII en adelante, empezaron a utilizar la cámara oscura, ya no para fines científicos y de estudio de la realidad, sino que artísticos, lo que les permitía incorporar el uso de la perspectiva en las obras de arte. Gracias a la publicación de Giambattista della Porta, *Magia naturalis* (1558), existe un manual detallado de las características y usos de la cámara oscura. El pensador italiano la presenta como

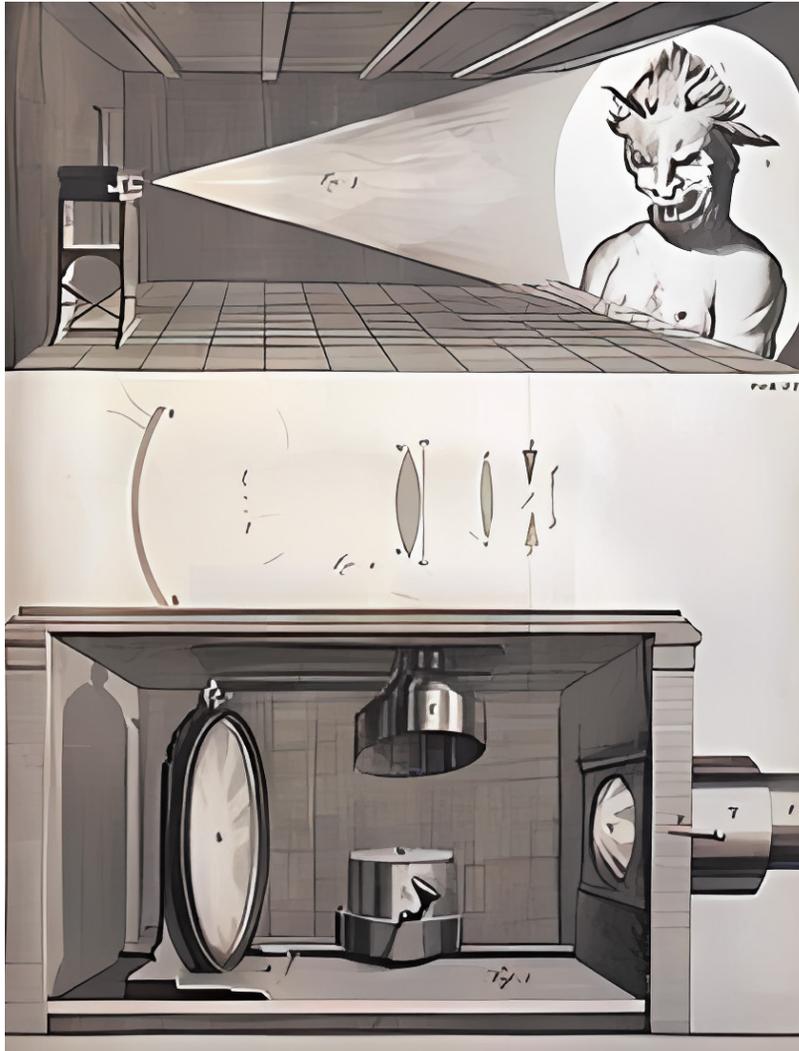


Imagen 2. Ilustración del libro *Elementa Mathematica* de Willem's Gravesande. Con la linterna mágica de Jan van Musschenbroek proyectando la imagen de un monstruo, 1720.

el invento óptico más ingenioso, maravilloso y provechoso que se conozca. Señala en su escrito que, por medio de los movimientos recíprocos de la reflexión, las imágenes aparecían en el exterior de la cámara, permitiendo ver imágenes adheridas al suelo y en el aire sin que se vea el objeto ni los cristales (1658, p. 355). De esta forma, gracias a la cámara oscura el público podía ver proyectada una imagen de la realidad exterior en una misma habitación interior.

Posteriormente, gracias al desarrollo de la cámara oscura, surge la linterna mágica, la cual es descrita

en el tratado *Ars Magna Lucis et Umbrae*, escrito por el jesuita Anastasio Kircher en el año 1646, quien la hizo mundialmente conocida. La linterna mágica, a diferencia de la cámara oscura, permitía proyectar una imagen dibujada en un vidrio a un público amplio sobre una pantalla o pared blanca (2000, p. 49). Para Kircher, este tipo de linterna es considerada como mágica, ya que permite apreciar una representación maravillosa de cualquier cosa en una habitación oscura o en el silencio de la noche, valiéndose de la utilización de un espejo o lente cóncavo y no requiriendo de los rayos del sol (2000, p. 417). Así, lo enigmático de



Imagen 3. Ilustración del libro *Memorias recreativas, científicas y anecdóticas* de E.G. Robertson, 1831.

la linterna mágica se relaciona con la confusión de realidad que genera.

Posteriormente, a fines del siglo XVIII y a partir de la linterna mágica, Étienne-Gaspard Robert, más conocido como Robertson, gracias a sus estudios en física, óptica y a su interés por la magia, creó las denominadas fantasmagorías. Este vocablo proveniente del griego *phantasma* y *agoría* que significa conjunto o reunión, hacen referencia a todas aquellas imágenes que, producto de una ilusión, arremetían contra el espectador, creciendo para después desaparecer (Aridjis, 2005, p. 47). Las fantasmagorías les dieron un giro terrorífico a las imágenes proyectadas de la linterna mágica, permitiendo crear verdaderos espectáculos de imágenes en movimiento a través del uso del Fantascopio.

Así, esta máquina de proyección permitía hacer aparecer y desaparecer imágenes rápidamente, desplazarlas y ampliar o disminuir su tamaño. Estas ilustraciones eran proyectadas en una tela fina

de percal denominada "espejo", lo que impedía que se reflejaran también en los espectadores (Robertson, 2001, p. 143). Este tipo de espectáculo causó un gran revuelo en la sociedad de la época, debido a la proyección de célebres personajes muertos, los cuales por medio de la ilusión volvían a la vida.

Posteriormente, en el año 1862 en Londres, se patentó un nuevo invento para la escena, el fantasma de Pepper o *Pepper's Ghost*, inscrito en la línea de las fantasmagorías, pero específicamente diseñadas para el teatro. Este nuevo aparato, el cual debe su nombre a uno de sus inventores, el profesor John Henry Pepper, permitía mostrar en "el mismo escenario un fantasma o fantasmas con un actor o actores vivos, de modo que ambos puedan actuar simultáneamente, pero que solo es una ilusión óptica en lo que respecta a uno o más fantasmas así introducidos" (Pepper, 1980, p. 5). Este efecto se podía producir gracias a la existencia de dos escenarios, uno ordinario y a la vista de los



Imagen 4. Ilustración del libro *Eyes, Lies and Illusions: The Art of Deception* de Marina Warner, 2004.

espectadores y otro oculto, situado en un nivel más abajo e intensamente iluminado. Este escenario oculto era ocupado por otro actor o actores, cuyas imágenes eran proyectadas en una pantalla de cristal ubicada sobre el escenario ordinario y delante del escenario oculto. Para producir esta ilusión, los actores de ambos escenarios debían tener una partitura de movimiento exacta, ya que no solo no se podían ver, sino que además el actor del escenario superior quedaba encandilado por la luz de la pantalla, no viendo con total nitidez la imagen proyectada. Gracias a esta técnica, los actores fantasmas podían aparecer y desaparecer en cuestión de segundos gracias a la iluminación del escenario oculto (Pepper, 1980, p. 5). Junto con esto, dada las características de la imagen espectral, era posible realizar diferentes efectos, como atravesar el cuerpo de la imagen, lo cual resultaba imposible solo con actores de carne y hueso. Considerando estos antecedentes, el fantasma de Pepper se convirtió en el antecedente del holograma utilizado en el cine y el teatro.

Todos estos antecedentes permiten reflexionar en torno al constante avance de las tecnologías ópticas, las cuales permiten generar diversas relaciones entre el cuerpo humano presente y las imágenes proyectadas. De este modo, la utilización de nuevos y variados efectos posibilita mantener la sensación de asombro en la audiencia, la cual, con distinto grado de intensidad, puede quedar prendada del espectáculo visual observado.

## Magnetismo espectral en Teatrocineama

Para abordar el magnetismo espectral, primero nos adentraremos en algunos antecedentes de la compañía de teatro chilena Teatrocineama. Esta agrupación se forma en 1987 como compañía La Troppa, la cual estaba conformada por Laura Pizarro, Juan Carlos Zagal y Jaime Lorca, actores egresados de la Escuela de Teatro de la Universidad Católica. La Troppa funcionó hasta

el año 2005, tiempo durante el cual realizaron connotadas obras como *Pinocchio* (1991), *Lobo* (1992), *Viaje al centro de la tierra* (1995) y *Gemelos* (1999). Posteriormente, la compañía se divide y nace Teatrocinema con Laura Pizarro y Juan Zagal.

Actualmente, Teatrocinema está conformada por un grupo multidisciplinario de artistas y creadores, y junto con el remontaje de algunas de las obras de La Troppa han estrenado *Sin sangre* (2007), *El hombre que daba de beber a las mariposas* (2010), *Historia de Amor* (2013), *La contadora de Películas* (2015), *El canto de la tierra* (2018), *Pato Patito* (2019), *El sueño de Mó* (2018), *Plata quemada* (2019), *Rosa* (2021) y *Kaori* (2022).

Estas obras se destacan por poner en escena intérpretes en vivo que se entremezclan con la virtualidad de la imagen, produciendo montajes en los que se entrecruzan principalmente

el teatro, el cine, la fotografía, la literatura, la composición musical, el cómic y la animación 2D y 3D. La utilización de la imagen en sus propuestas permite realizar diversos efectos como graficar sueños, recuerdos y sensaciones. Junto con lo anterior, resulta factible reemplazar con imágenes ciertas situaciones violentas que son incómodas o imposibles de representar para el intérprete, como una violación, un asesinato o la muerte misma. Finalmente, la instantaneidad de la imagen permite realizar cambios inmediatos de tiempos y espacios, facilitando los saltos temporales y una rápida ambientación de los hechos narrados.

Para generar los juegos de ilusión, en la mayoría de las obras de Teatrocinema existe una pantalla semitransparente, delante del cuerpo de los actores, sobre la cual se proyectan imágenes de espacios, personajes, objetos, etc. Detrás de esta primera pantalla (P1) se desarrolla la acción



Imagen 5. Captura de charla "Luz, diseño y escenario junto a Teatrocinema".

en vivo realizada por los intérpretes y detrás de estos se sitúa una segunda pantalla (P2), que complementa la primera y que genera la ilusión de que los actores están inmersos dentro del espacio proyectado. Tal como se ve en la imagen 5, en la que se está armando el dispositivo escénico, existen estas dos pantallas, entremedio de las cuales se sitúan los intérpretes quienes, al estar intensamente iluminados, se hacen visibles a la audiencia.

Este mecanismo de entrelazar diferentes proyecciones con el cuerpo de los intérpretes es prolija y sincronizada, produciendo que el espectador no siempre distinga la separación entre cuerpo presente e imagen, sino que la concatenación de estos elementos se va mimetizando según cada escena. Esto genera el efecto confuso de no saber si es una obra de teatro en vivo, una proyección cinematográfica o una mezcla de diferentes medios.

Esta confusión sobre la naturaleza de la propuesta es un punto de partida para entender el efecto magnético que genera la obra en la audiencia. Esto debido a que el espectador no está seguro de la convención teatral en la que está participando, por lo que no puede realizar las hipótesis e inferencias de la manera acostumbrada, ya que el cine tiene otros códigos, distintos a los del teatro, y cuenta con más facilidades para realizar cambios temporales y de locación, y con más herramientas para focalizar la acción y guiar la mirada del espectador.

Junto con lo anterior, el efecto magnético que producen estas obras no se detiene en esta dificultad para realizar las inferencias, ya que incluso cuando el espectador entiende la convención teatral de las obras de Teatrocinema el magnetismo se mantiene gracias a la perfecta ejecución de una partitura corporal y visual. Así, esta partitura reúne intérpretes presentes y fantasmagóricos, generando una red de vínculos entre materialidades heterogéneas que accionan juntas y que generan una acumulación de estímulos visuales que mantienen a la audiencia cautiva producto de la saturación de imágenes continuas y de los ingeniosos efectos visuales.

Lo anterior permite formular la existencia del *magnetismo espectral* que se hace presente en la escena teatral que utiliza imágenes, el cual funcionaría como una sensación enigmática de atracción entre materialidades heterogéneas, humanas y virtuales, potenciadas por estrategias y acompañadas por la disposición perceptiva abierta de los participantes.

Para entender este magnetismo, se considera la espectralidad que producen las imágenes cinematográficas en términos de Derrida. Así, para el autor francés, la experiencia cinematográfica se relaciona con el espectro, esto es "alguien o alguna cosa que se ve sin ver o que no se ve viendo, es una forma, la figura espectral, que oscila de manera totalmente indecible entre lo visible y lo invisible" (2013, p. 57), y es esta condición espectral parte de la experiencia cinematográfica.

Para realizar su reflexión, Derrida toma como base la fantasmagoría propuesta por Walter Benjamin, quien señala que gracias a la cámara podemos acceder a lo visual inconsciente, del mismo modo que a través del psicoanálisis accedemos a lo pulsional inconsciente (2003, pp. 86-87). De este modo, según Benjamin, la cámara cinematográfica posibilita acceder a aquello que está fuera del espectro normal de las percepciones sensoriales, permitiendo interrumpir, aislar, extender, atrapar, magnificar y minimizar aspectos de la realidad consciente (2003, pp. 86-87). En un estudio sobre la fantasmagoría y espectralidad de la imagen cinematográfica, Laura Llevadot afirma que las fantasmagorías de Benjamin, presentes en el uso de los aparatos ópticos y concebidas para adormecer a las masas, eventualmente podrían tener un rol emancipatorio, contribuyendo mediante el montaje a un cierto despertar no exento de ensoñación (2018, p. 113). De este modo, la ensoñación cinematográfica, junto con tener una función estética, podría también tener una función política, permitiendo la ensoñación de carácter colectivo en la audiencia, lo cual genera diversas implicaciones, dada la facilidad fílmica para conducir la mirada y las interpretaciones de la audiencia.

Derrida, considerando la fantasmagoría benjaminiana, propone la espectralidad de la imagen cinematográfica, señalando que esta podría ser entendida como aquello que no estaría ni vivo ni muerto, ni presente ni ausente, una huella que estaría remitiendo siempre a otro y por tanto, ligado al trabajo inconsciente, a lo siniestro o *umheimlich* freudiano, pudiendo generar hipnosis, fascinación o identificación (2013, p. 333). De esta manera, las imágenes cinematográficas producirían implícitamente, más allá de su temática, un enigma que no terminaría de descifrarse. Derrida señala: “una imagen, sobre todo en el cine, siempre puede ser interpretada: el espectro es un enigma y los fantasmas que desfilan en las imágenes son misterios” (2013, p. 138).

Considerando lo anterior, y relacionándolo con las obras de Teatrocinema, debido a la transmedialidad producida en escena entre teatro, cine y cómic, en la que se vinculan materialidades heterogéneas y por las presencias de cuerpos vivos y fantasmagóricos, proponemos un tipo de *magnetismo espectral*, el cual realza lo fantasmagórico de la imagen cinematográfica, pero ahora en compañía de su opuesto, el cuerpo presente de los intérpretes. Esto permite producir una obra teatral-cinematográfica que intente concretizar el sentido de montaje propuesto en su momento por Eisenstein, no buscando la mera yuxtaposición mecánica de elementos, sino el choque y la oposición dramática de estos (1999, pp. 51-52).

## Magnetismo espectral en dos obras de Teatrocinema

A continuación, abordaremos dos propuestas de Teatrocinema, *Plata Quemada* (2019) e *Historia de amor* (2013), las cuales incluyen una y ambas pantallas respectivamente. Esta diferencia permitirá observar cómo, en los distintos casos, el uso de imágenes proyectadas es un factor determinante en el magnetismo espectral que transmiten las obras.

Como punto de partida, mencionaremos la reseña de cada obra. *Historia de amor*<sup>1</sup> es una adaptación de la novela *Histoire D'Amour* del escritor francés Régis Jauffret, en la cual un profesor de inglés de 38 años conoce a una joven llamada Sofía en el metro de la ciudad. El profesor se obsesiona y abusa de la joven durante años hasta que finalmente consigue convertirla en su esposa y madre de su hijo. Esta obra está narrada en primera persona desde la perspectiva del profesor, por lo que accedemos a su universo interno considerando diferentes aristas.

Por su parte, *Plata quemada*<sup>2</sup> lleva a escena la novela, también homónima, de Ricardo Piglia, basada a su vez en hechos reales ocurridos en 1965 en Buenos Aires. En la obra, una banda de ladrones, coludidos con políticos y policías, asalta un banco y decide huir con el dinero, traicionando a sus socios. Esto origina una serie de venganzas y persecuciones que traerán consecuencias fatales para sus protagonistas.

---

1 Ficha artística: Dirección general: Zagal / Adaptación teatral: Zagal y Montserrat Antileo Antequera / Elenco: Bernardita Montero, Julián Marras / Director de escena y utilerías: Simón Salzmann | Dirección de arte: Laura Pizarro, Vittorio Meschi / Diseño integral: Luis Alcaide, Cristián Mayorga, Laura Pizarro / Música original: Juan Carlos Zagal / Story Board: Vittorio Meschi, Abel Elizondo / Dirección multimedia: Montserrat Antileo Antequera / Diseño y programación multimedia: Mirko Petrovich / Operador de iluminación: Luis Alcaide / Operador de video: Lucio González / Sonidista: Matías Del Pozo / Producción general: Teatrocinema.

2 Ficha artística: Autor de la novela Ricardo Piglia / Guion Zagal y Sofía Zagal en colaboración con Montserrat Antileo / Dirección General Zagal / Asistencia de dirección Laura Pizarro y Sofía Zagal / Elenco Christian Aguilera, Daniel Gallo, Esteban Cerda y Julián Marras / Dirección de arte Vittorio Meschi y Max Rosenthal / Dirección técnica Luis Alcaide / Diseño integral Teatrocinema / Música original Zagal / Diseño de Iluminación Luis Alcaide / Diseño banda de sonido Teatrocinema / Storyboard: Vittorio Meschi | Diseño multimedia Mirko Petrovich / Modelado 3D y animación 2D-3D Max Rosenthal / Dibujo y animación 2D Vittorio Meschi / Posproducción Vittorio Meschi y Max Rosenthal / Operador multimedia Lucio González / Operador iluminación Luis Alcaide / Sonidista Alonso Orrego / Diseño y realización de vestuario José Luis Plaza / Confección de vestuario Leonardo Villagrán / Producción Sally Zagal y Teatrocinema.



Imagen 6. Captura de *Historia de amor*.

En ambas obras se generan diversos efectos visuales que combinan luz, color y el uso de distintos planos. Esto permite hacer presente, ausente y/o virtual a los personajes de manera casi mágica, quienes pueden estar en un lugar y luego de un rápido fundido a negro aparecer en otro o desaparecer de escena. Junto con esto, gracias a esta instantaneidad, podemos observar los cambios materiales que tienen personajes y objetos, los cuales pueden estar de cuerpo presente en la escena, para luego transformarse en imagen animada o ser parte de un cuerpo híbrido conformado por partes humanas y virtuales. Esto insta a realizar un viaje inmersivo y dirigido por los personajes a través de todos los lugares y rincones que recorren, en los cuales gracias al manejo de los planos podemos ver de cerca los detalles

de objetos que manipulan y las reacciones y sensaciones que van experimentando.

Así, en *Historia de amor*, el relato se cuenta principalmente a través del formato del cómic, en donde los dos actores de carne y hueso conviven con imágenes animadas de espacios, objetos y personajes. Las animaciones se muestran en viñetas en blanco, negro y gris, lo que provoca un constante juego de luces y sombras. Además de esto, en varias escenas violentas y de suspenso, vemos solo las siluetas negras de los personajes, accionar y reaccionar. Junto con esto, en algunos momentos claves de la obra, se utiliza un fundido a negro que se va cerrando de a poco, generando el efecto iris (iris shot) del cine clásico, los cuales sirven para enfocar y realzar imágenes específicas.



Imagen 7. Captura de *Historia de amor*.

Por otra parte, y para reforzar la interacción verbal entre los personajes, se utilizan bocadillos de diálogo y de pensamiento para enfatizar algunos de los momentos y hacer cómplice a la audiencia. Acompañando a los bocadillos, en algunas escenas se encuentran escritos los sonidos onomatopéyicos propios del cómic, como el *ring-ring* del teléfono, el *crash* de un objeto al romperse, el *splash* del agua, tal como se ilustra en la imagen 7.

Por su parte, al igual que en *Historia de amor*, en *Plata quemada* las imágenes proyectadas son animadas, siguiendo los códigos del cómic y utilizando principalmente el blanco y negro con tintes rojos y azules. La pantalla delantera es reemplazada principalmente por una tabla manipulada por los actores, sobre la cual se

proyectan distintas imágenes que dan el efecto de tridimensionalidad. Gracias a la cuidadosa utilización de los focos de luz frontales, laterales y cenitales que permiten iluminar desde todo el escenario hasta espacios muy reducidos, los personajes no expuestos a la luz pueden desaparecer casi por completo. Junto con esto, la pantalla trasera, además de proyectar espacios, objetos y personajes, se utiliza como una fuente lumínica que permite resaltar el cuerpo presente de los actores o sus siluetas.

Debido a la eliminación de la P1, podemos ver todo el accionar de los actores, cambiarse vestuarios, manipular utilería y posicionarse corporalmente de manera estratégica para vincularse con las imágenes y hacer calzar sus cuerpos en ellas. Así, en una escena, el tesorero



Imagen 8. Captura del bosquejo de la escalera, en charla "Luz, diseño y escenario junto a Teatrocinema."

del banco se dispone a sacar el dinero de la caja fuerte, para lo cual se proyecta un pasillo del recinto bancario y luego una escalera de caracol que va hacia el subsuelo, en donde se encuentra el dinero. Para poder generar la ilusión de que el personaje en cuestión está bajando la escalera, el intérprete debe apoyar su espalda en la espalda inclinada de un compañero de escena, elevar las piernas y realizar el movimiento de bajar peldaño a peldaño hasta que se termina la escalera y llega al subsuelo.

De este modo y considerando las especificaciones previas de cada propuesta, en cada una de ellas el uso de diferentes planos y enfoques permite resaltar y ensombrecer espacios y personajes. Esto dirige el juego de presencias que van trazando las historias, ya que va indicando dónde tiene que prestar atención el espectador, cuál de las presencias en escena es más significativa en cada momento. Así, podemos visualizar el gran plano general o vistas panorámicas de las ciudades y los planos generales en los que se va desarrollando la acción.

Además de estos planos que ilustran el entorno, en las obras se muestran aquellos que posibilitan acercarnos a los personajes e intensificar o disminuir su presencia, por medio de los detalles focalizados. Así, podemos apreciar primeros y primerísimos primeros planos de los rostros de los personajes animados siguiendo el estilo del cómic, los cuales dan cuenta de los pensamientos y emociones que van sintiendo, lo que se puede apreciar con mayor profundidad gracias a la detención de las imágenes. En relación con el primer plano, y de acuerdo con lo señalado por Deleuze, resulta importante considerar que este no es otra cosa que el rostro, el cual se caracterizaría por tener dos polos, una serie de micromovimientos en una superficie receptiva inmóvil. Este autor explica que el rostro es esa placa nerviosa porta órganos que ha sacrificado lo esencial de su movilidad global, y que recoge o expresa al aire libre toda clase de pequeños movimientos locales que el resto del cuerpo tiene por lo general enterrados (2019, p. 132).

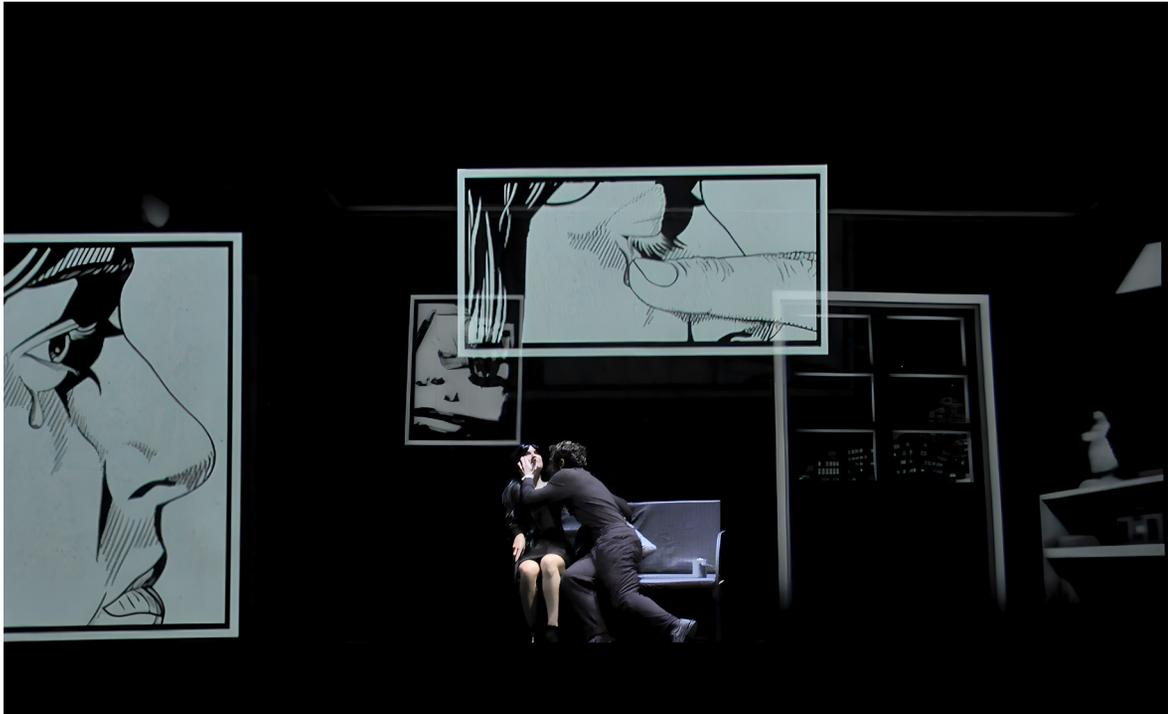


Imagen 9. Fotografía de Montserrat Quezada.

Toda la gestualidad y el nivel de expresividad del rostro hace que el uso del primer plano resulte muy útil en estas propuestas, ya que el teatro, por su naturaleza, no siempre permite atender a los primeros planos, ya sea por la distancia física, falta de focalización, o por los múltiples estímulos que son puestos en escena y que requieren que el espectador elija qué mirar.

Junto con esto, el empleo de estos planos en formato animado posibilita de una manera simbólica que las acciones y sensaciones de los personajes se detengan y se ilustren concretamente en las imágenes. Esto permite profundizar en los aspectos psicológicos, estados anímicos, reconstrucción de recuerdos de los diferentes personajes. De esta manera, en *Historia de amor* podemos ver en una escena, dibujado en primerísimo primer plano, el rostro de perfil de Sofía derramando una lágrima, la que es secada por el dedo índice del profesor. Posteriormente, dentro de esta misma lágrima animada se proyectará el reflejo del rostro del profesor.

Estos planos, junto con facilitar la apreciación de detalles en la historia difíciles de observar a escala humana, también posibilitan la duplicación de los mismos personajes, generando diferentes perspectivas de un mismo personaje. Así, a los intérpretes de carne y hueso los observamos en compañía de viñetas de los primeros o primerísimos primeros planos de sus rostros u otras partes de sus cuerpos animados, haciendo convivir el cuerpo humano con el cuerpo virtual. Esta duplicación tiene diferentes implicaciones de acuerdo con cada escena, como reforzar o exacerbar las reacciones y el estado emocional de un determinado personaje. También, gracias a la imagen que duplica al personaje y que lo anima, podemos acceder desde otro lugar a su interioridad, la cual puede estar graficada o simbolizada por algún gesto amplificado. Esto nos permite conocer desde otra perspectiva al personaje y acercarnos a la concretización de su mundo interno, el cual puede estar representado por colores, texturas, figuras deformadas que pretenden dar cuenta su lado más íntimo.



Imagen 10. Fotografía de Tiffany Bessire.

De esta manera, en una escena de *Plata quemada*, Borda, uno de los maleantes, consume cocaína en una tabla que funciona como mesa y recuerda que cuando era pequeño su madre lo metió en la cárcel para enderezar su conducta. Mientras relata esta historia, el rostro animado y blanco de la madre es proyectado en la mesa, luego este se desfigura alineándose para ser inalado por su hijo. Inmediatamente después de esta acción, el cuerpo animado de Borda es proyectado y duplicado en la pantalla trasera en la misma posición en la que se encuentra el intérprete, pero con la cabeza explotada de los ojos hacia arriba por el polvillo blanco de la cocaína, representando de manera simbólica los efectos de la droga en su cuerpo. Así, esta duplicación que realiza la imagen permite graficar lo que el cuerpo humano del actor no puede por sus limitaciones naturales, y de esta manera se convierte en una narrativa paralela que ayuda a complementar y exacerbar la construcción del personaje. En consecuencia, podemos apreciar y poner en tensión una propuesta realista del personaje ejecutada por el actor de carne y hueso,

en conjunto con una interpretación literal del estallido interno por el que atraviesa.

Por otra parte, el énfasis atribuido a la cocaína en esta escena permite que podamos apreciar el uso del plano detalle, el cual va dando información sobre la importancia de la presencia de ciertos objetos en escena para la narrativa de la obra. Siguiendo a Deleuze, el primer plano se puede hacer extensivo a los objetos, ya que evidenciaría el mismo contraste entre una superficie inmóvil y los pequeños micromovimientos propios de los objetos o del movimiento de la cámara. Él afirma:

Cada vez que descubramos en una cosa esos dos polos, superficie reflejante y micromovimientos intensivos, podremos decir: esa cosa fue tratada como un rostro, fue “encarada” o más bien “rostrificada,” y a su vez ella nos clava la vista, nos observa... aunque no se parezca a un rostro (2019, p. 132).



Imagen 11. Captura de *Plata quemada*.

Siguiendo con esta idea, resulta significativo, para efectos de la presencia, que algunos de estos objetos sean desproporcionados al cuerpo de los actores y sean proyectados ocupando toda la pantalla, demostrando con esto la importancia o el simbolismo que tienen para la historia. Volviendo con la escena descrita anteriormente, podemos ver que la cocaína se hace presente mutando su carácter y sus efectos, fundiéndose con el cuerpo humano hasta hacerlo desaparecer. Así, primero la cocaína se muestra en el rostro de la madre Borda, el cual se desfigura alineándose para ser inalada por su hijo. Luego, en formato animado, la droga se sube a la cabeza de este y la hace explotar. Posteriormente, la cocaína es presentada como una línea gigante en forma de triángulo blanco que cubre gran parte del escenario. Esta, al ser consumida por Borda, hace que su imagen proyectada en la pantalla desaparezca para ser reemplazada por un plano detalle de la droga, el cual también desaparece quedando solo el triángulo, acompañado de una ligera garúa de cocaína proyectada. En un momento, poco se

ve el cuerpo del actor que representa a Borda, hasta que arrastrándose llega a la parte delantera del triángulo para simular seguir con el consumo. A consecuencia de lo anterior, al ser la cocaína proyectada en un primer y primerísimo primer plano, se potencia la importancia de esta en escena en desmedro del cuerpo del intérprete, el cual yace derrotado. Junto con esto, el uso de la proyección permite que la cocaína entre y salga de la escena de manera casi instantánea sin dejar huellas en la escena siguiente, lo que no sucedería al utilizar alguna materialidad que la simulara y que dejaría manchado el escenario y el cuerpo del actor, impidiendo cambiar de locación con facilidad.

En consecuencia, todo el uso de planos, la duplicación animada y la desproporción de escalas entre objetos y sujetos, junto con permitir acceder a otras perspectivas internas del personaje, representadas por sus dobles animados y objetos proyectados, posibilita además fragmentar y detenerse en ciertos puntos claves para la historia.



Imagen 12. Fotografía de Tiffany Bessire.

En este sentido, y en términos de Eisenstein, la fragmentación de la acción que genera el montaje fílmico permite “no solamente reforzar la impresión emotiva, sino dar una particular interpretación de los hechos, puesto que cada nueva posición de la cámara constituye el único punto de vista ofrecido al espectador sobre lo que acontece” (1994, p. 99). De este modo, en estas obras, el recorrido visual que sugiere cada plano va entregando detalles y pistas que guían y complementan la narrativa propuesta.

Sumado a lo anterior, la interacción continua entre intérpretes e imágenes proyectadas permite dar cuenta de que todos los elementos de la obra se van entrelazando entre sí, formando una coreografía que posibilita el establecimiento de relaciones entre cuerpos de naturalezas diferentes. De este modo, los vínculos que se van gestando en las obras necesitan de la coordinación del cuerpo presente de los actores, los objetos que manipulan de manera directa y todas las imágenes proyectadas en una o ambas pantallas.

Así, las imágenes que fueron hechas siguiendo las proporciones del cuerpo de los intérpretes ahora están dispuestas en escena para acoplarse al cuerpo de estos, por lo que deben acomodar sus posiciones corporales para encajar de manera exacta con los planos propuestos en cada escena. Para esto, deben seguir las angulaciones de la cámara y sumarse a estas, cambiando ligeramente el eje de sus cuerpos, según si el plano es cenital, picado, contrapicado, etc.

Esto se aprecia en diferentes escenas, una de ellas acontece en *Plata quemada*, también destacada en una charla por el actor de la compañía Julián Marras. En ella, la banda de asaltantes se encuentra sosteniendo la tabla que hace de mesa y donde se proyectan mapas, armas, droga, etc. La imagen es presentada en un plano picado y luego cenital. Para dar la ilusión de coherencia visual, los personajes deben modificar su eje levemente hacia adelante en el plano picado y hasta llegar al



Imagen 13. Captura de *Historia de amor*.

suelo en el cenital.<sup>3</sup> Gracias a esta coordinación corporal, podemos apreciar a los personajes interactuando con los objetos y habitando los distintos espacios proyectados. De esta forma, los vemos dentro de un auto caminando por la calle, durmiendo en una cama, sentados alrededor de una mesa, acomodando siempre su cuerpo con la imagen.

De acuerdo con lo anterior, la utilización de la imagen permite una multiplicidad de posibilidades escénicas que ponen en tensión el cuerpo y la imagen. Esto genera diversas e inesperadas interacciones y estructuras híbridas conformadas en parte por materia humana y en parte por materia virtual. En relación a esto último, en una escena de *Historia de amor*, el profesor espera a Sofía en el pasillo afuera de su departamento mientras se masturba. Vemos su cuerpo sentado

en el piso de frente a la audiencia, y sus piernas son imágenes proyectadas mientras que su torso y su cabeza corresponden al cuerpo del actor. Esta conjunción de ambas materialidades provoca que en escena aparezca un nuevo tipo de cuerpo conformado por el cuerpo humano del intérprete y una prótesis virtual del mismo, que se acopla a él de diversas maneras, y que puede aparecer y desaparecer de manera instantánea. Este tipo de construcciones corporales permite juntar las materialidades utilizadas y poder jugar con las perspectivas y con el borde de los cuerpos, los cuales se borronen para formar este híbrido, mitad cuerpo presente mitad fantasmagoría, el cual puede resaltar aspectos y configurar acciones imposibles o incómodas de ejecutar para el intérprete.

Así, gracias a la proyección y dirección de la luz, es posible generar diferentes efectos visuales para potenciar las interacciones entre los personajes y las virtualidades proyectadas. Por ejemplo, en *Plata quemada*, el Nene, otro de los integrantes de

<sup>3</sup> Julián Marras y Laura Pizarro (27 de junio de 2020, min. 18'). "El viaje instantáneo del actor en el tiempo y el espacio". Tania Salazar (moderadora). Fundación CorpArtes.



Imagen 14. Captura de *Plata quemada*.

la banda, conoce a una chica llamada Giselle, cuyo cuerpo es una silueta negra de otro actor ubicado detrás de la P2, el cual explícitamente en escena se pone una peluca y un abrigo. Luego, el rostro de Giselle es proyectado sobre la silueta femenina del personaje. El Nene conversa con ella y fuman juntos, saliendo una bocanada proyectada de la boca de Giselle, lo que da comienzo a un intenso romance entre ambos.

Este tipo de encuentros permite afirmar que, tanto las relaciones cotidianas como las de carácter más íntimo y que se gestan entre intérpretes presentes y las proyecciones, no se formarían en la profundidad de los cuerpos, en donde una materia puede tocar o penetrar a la otra, como sería utilizando solo intérpretes presentes. Muy por el contrario, este tipo de vínculos entre materialidades diversas se generarían en la superficie de las corporalidades, en los bordes de los cuerpos de los actores que colindan, a su vez, con los bordes de las diversas imágenes, haciendo

coincidir un contorno con otro. Así, se produce una interacción de carácter superficial o siguiendo a Deleuze “en este tenue vapor incorporal que se escapa de los cuerpos, película sin volumen que los rodea, espejo que los refleja, tablero que los planifica” (2019, p. 36). Esto permite apreciar que los dobles animados, los híbridos formados por prótesis virtuales y las diversas interacciones producidas en escena afectan superficialmente a los cuerpos, a la piel de los intérpretes, confundiendo sus límites, tiñéndose del color de las imágenes proyectadas, siendo ensombrecidos u ocultos por estas.

Esta superficialidad del vínculo también se aprecia en la relación que los actores forman con los objetos proyectados, los cuales son completados en escena gracias al cuerpo de los intérpretes. Por ejemplo, en *Plata quemada* el cuerpo de los actores funciona como prótesis humana de los objetos, permitiendo ser el soporte de distintas imágenes proyectadas en la tabla que funciona



Imagen 15. Fotografía de Tiffany Bessire.

como P1, y así forman, en conjunto, una mesa, un auto, un balcón, un refrigerador, entre otros objetos que dependen del cuerpo humano para completar y sostener la figura en escena. Por otra parte, al igual que las relaciones entre personajes, dada la ductilidad de cuerpo e imagen, es posible que cada objeto se desarme desvinculándose rápidamente para formar una nueva relación de acuerdo con los distintos espacios por los que transcurren los personajes.

En consecuencia, esta concatenación entre cuerpo humano y virtual permite la formación de vínculos instantáneos y rápidamente desechos para formar otros nuevos, no produciendo una interrupción entre una escena y otra. Así, gracias a la imagen es posible que una escena se produzca sin dejar huellas materiales que dificulten la acción posterior, y se vuelve factible quebrar objetos proyectados, consumir droga, golpear hasta la muerte a un personaje virtual, quemar dinero en escena, etc.

## Conclusión

Lo mencionado anteriormente afecta directamente la expectación del espectador, aflorando el *magnetismo espectral* de cada propuesta. Esto debido a que, gracias a los diferentes recursos técnicos y estrategias de ilusión, es posible apreciar la fragmentación, duplicación, hibridación de cuerpos humanos y animados. De acuerdo con esto, la expectación de estos desajustes corporales pueden provocar en el espectador efectos de extrañeza, intriga, inquietud, curiosidad, entre otras sensaciones contenidas. Así, el espectador se puede encontrar en la encrucijada de sentirse cautivado por la ambigüedad presentada y, al mismo tiempo, sentir el deseo de mantener la distancia de ella, siendo víctima de la sensación de no querer ver, pero a la vez no poder dejar de ver.

Incluso, en algunos casos es posible que el espectador sienta la incertidumbre de no poder distinguir con certeza qué es lo que se está presenciando, dudando de la naturaleza de las materialidades, de los parámetros para determinar sus cualidades o de la disciplina artística en la que está participando. Esto debido al diálogo entre disciplinas; así, mientras en el teatro tradicional actores y espectadores se reúnen a envejecer juntos, compartiendo un tiempo y espacio común, el cine se caracteriza por asistir a la muerte misma (Lehmann 2017, p. 391). Por su parte, en las obras de Teatrocinema, esta lógica se altera permitiendo experimentar una sensación confusa en la que lo que está envejeciendo en escena se relaciona con imágenes fantasmagóricas muertas, mientras que el espectador, quien también envejece, al no estar seguro de la presencialidad del cuerpo de los actores y del formato que está percibiendo, duda de la temporalidad de los elementos partícipes de la escena.

Ante esto, el rol del espectador se activa, ya que debe cumplir con la tarea de dotar de sentido, complementar e interpretar lo presentado en escena, lo cual se muestra desde diferentes perspectivas desarticulado o desestructurado precisamente para que el espectador realice el ejercicio final de ajustar. Este intento de una activa participación de la audiencia nos recuerda, en parte y considerando las limitaciones, el objetivo de Piscator, cuya propuesta escénica multimedial pretendía que el espectador pudiera “en el mayor grado posible, tomar parte activa en la acción dramática para dar a ésta el mayor efecto posible” (1976, p. 161). De todas maneras, pese a este rol activo, esta experiencia no deja de estar dirigida por la narrativa visual, la cual transforma al espectador en testigo de los hechos contados por los protagonistas, teniendo la oportunidad de ponerse en el lugar de los personajes, hacer el recorrido visual con ellos y observar desde el ángulo que ellos están observando.

De este modo, valiéndonos de lo anterior, el *magnetismo espectral* que aflora en las propuestas mencionadas de Teatrocinema invita a redirigir y ampliar las posibilidades narrativas, permitiendo que lo transmedial se concrete en escena. Esto se aprecia en la conjunción de los actores vivos

y de cuerpo presente cuando interactúan con las imágenes fantasmagóricas de las proyecciones, fluctuando su presencia, confundiendo sus bordes, hibridando sus cuerpos y formando una serie de vínculos. Así, la utilización de opuestos en escena provoca la tensión necesaria para que los distintos elementos dialoguen de una manera dramática, permitiendo que el espectador se haga partícipe de esta experiencia *magnética espectral*.

## Referencias

- Aridjis, C. (2005). *Topografía de lo insólito. La magia y lo fantástico literario en la Francia del siglo XIX*. Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (trad. A. Weikert). Editorial Itaca.
- Deleuze, G. (2019). *La lógica del sentido* (trad. M. Morey). Paidós.
- Derrida, J. (2013). *Artes de lo visible (1979-2004)* (trad. J. Masó y J. Bassas). Ellago Ediciones, S. L.
- Eisenstein, S. (1994). *El montaje escénico*. (trad. M. Pavia). Grupo Editorial Gaceta, S. A.
- Eisenstein, S. (1999). *La forma del cine* (trad. M. Puga). Siglo XXI editores.
- Kircher, A. (2000). *Ars Magna, Lucis et Umbrae. Liber decimus*. (trad. I. Verde y M. Martínez). Universidad de Santiago de Compostela.
- Llevedot, L. (2018). “Fantasmagoría y espectralidad: Benjamin y Derrida ante la imagen cinematográfica”. *Escritura e Imagen*, 14, 103-121. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/131031/1/688379.pdf>
- Maturana, C. (2009). *Teatro de sombras. Asia-Europa-Chile*. Ediciones equilibrio precario.
- Piscator, E. (1976). *Teatro político*. (trad. S. Vila). Editorial Ayuso.

Porta, G. della (1558). *Natural magick*. London: Printed for Thomas Young and Samual Speed, at the Three Pigeons, and at the Angel in St Paul's Church-yard.

Robertson (2001). "Robertson: La Fantasmagoría" en *Memorias recreativas, científicas y anecdóticas de un físico-aeronauta (1831-1840)* (trad. J. Díaz y G. Navarro). Archivos de la Filmoteca, 39, 123-144).