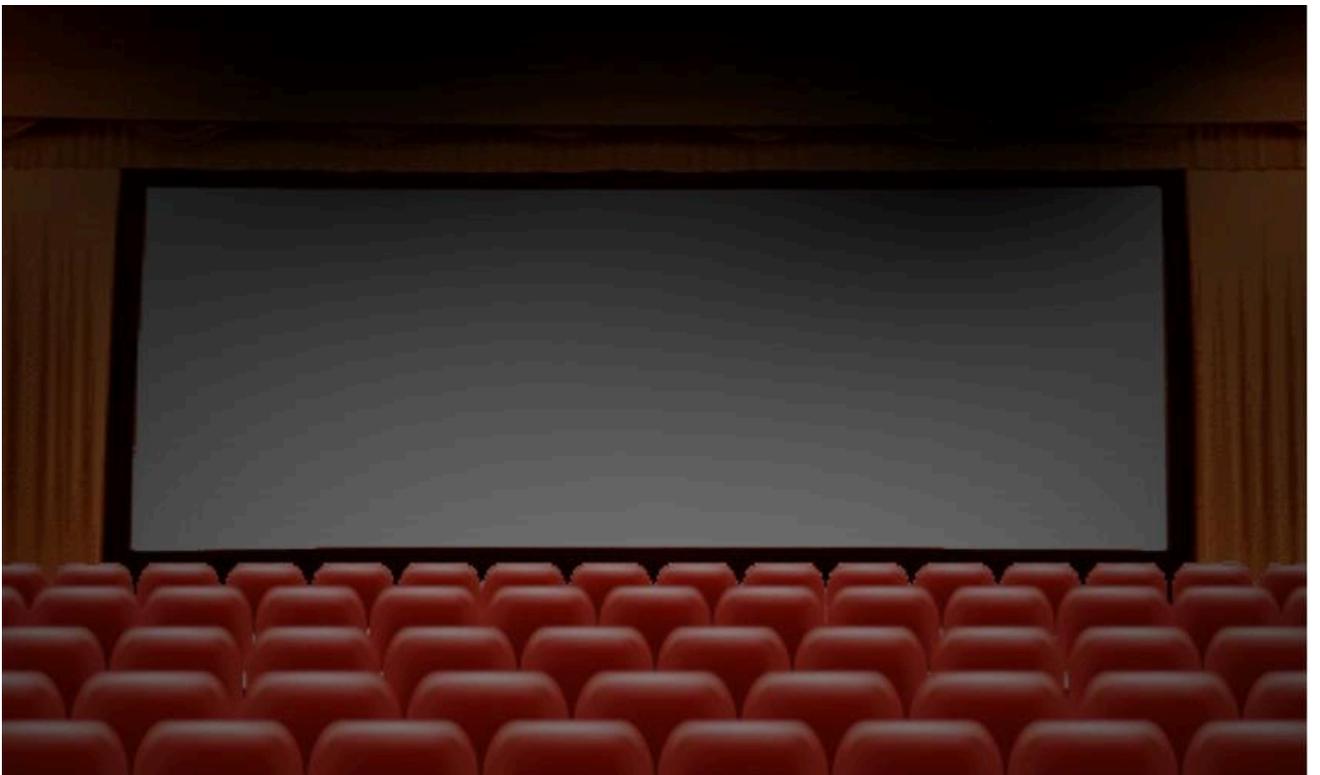


Pantallas, espejo de les otres.

Gabriela A. Fernández



Escuela de Arte y Psicodrama-
2025

1. Introducción:

El presente trabajo es una reflexión teórica acerca de lo acontecido durante la última etapa de mi formación en la Escuela de Arte y Psicodrama en el año 2020.

En el aislamiento social obligatorio llevado a cabo en Argentina motivado por la Pandemia de Covid 19 la escuela continuó llevando adelante sus actividades formativas y, en ese marco, retomo mi formación. A raíz de esa experiencia realizo una bitácora de ese proceso en la que narro mi experiencia en el pasaje de la presencialidad a la virtualidad y la instrumentación de diferentes dispositivos por parte del equipo de la Escuela que generan en cada uno de nosotros, y en mí en particular, una serie de líneas de fuga y posibilidades creativas y de abordaje en las instancias formativas y creativas en las que desarrollo mi actividad.

En dicho contexto abordo mi propia experiencia en el aislamiento, mi labor docente, los despliegues psicodramáticos que impulso a través del trabajo en multiplicación dramática con un grupo de actrices y la creación, en el marco de la formación en Nivel Superior de la Escuela, de un dispositivo de caldeamiento llamado “¿Vamos al cine?”.

Luego de atravesar este proceso a lo largo del año 2020 compilo dichos despliegues en una crónica de la cual en la actualidad retomo y elijo, a los fines del análisis, un aspecto a desarrollar desde el punto de vista conceptual y teórico. El tópico elegido es “La pantalla como espejo”.

Es en este marco que analizo este recorte conceptual, en primera instancia a partir de mi formación disciplinar: las artes audiovisuales en diálogo con el psicodrama, las nuevas tecnologías de la comunicación y la virtualización de la vida cotidiana motivada por el caso extremo del aislamiento obligatorio realizado socialmente durante la pandemia.

A los fines de esta presentación elijo una de las actividades presentadas como parte de mi formación en la Escuela: el caldeamiento ¿Vamos al cine? que consistió en una salida al cine en la virtualidad.

Luego de relatar dicha propuesta de caldeamiento abordo los conceptos que me permiten reflexionar acerca de la pantalla como reflejo o como espejo y la pantalla como dispositivo de despliegue de un espacio virtual grupal, distinguiendo y diferenciando los conceptos que permiten pensar las experiencias del cine y el psicodrama.

El concepto de espacio virtual grupal lo vinculo con el de espacio transicional en Winnicott¹ y con el concepto de fuera de campo cinematográfico para la construcción de la diégesis o universo representado. Dicho concepto, fundamental para el lenguaje audiovisual, lo abordo desde la perspectiva de Eduardo Russo² a fin de aclarar los alcances del mismo para los lectores que provienen de otras disciplinas.

Pongo en tensión el concepto con los aportes de las Nuevas tecnologías a partir de notas periodísticas que brindan instancias de apertura a nuevos campos de desarrollo en la virtualidad como los son el metaverso, instancia en la cual el propio cuerpo acciona en el universo virtual desprendiéndose casi totalmente del concepto de co-presencia. En este último punto dejo abiertas las ideas a nuevos desarrollos y nuevas experimentaciones que nos guíen a fin de seguir ensanchando los límites del psicodrama y las artes.

Les invito a compartir mi recorrido.

¹ Donald W. Winnicott (1896-1971) Pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés. Desarrolló paralelamente la pediatría y el psicoanálisis. Su obra fundamental se centró en la relación de la madre con el lactante y la evolución del sujeto a partir de la misma. Estableció una relación de intercambio mutuo con Lacan.

² Eduardo A. Russo. Doctor en Psicología Social argentino, es crítico, docente e investigador de cine y artes audiovisuales. Autor de numerosos libros y publicaciones en revistas académicas. Director del Doctorado en Artes en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata.

2. Desarrollo de la propuesta de caldeamiento. Transposición de la presencialidad a la virtualidad.

¿Vamos al cine?

El cine, un espacio mágico de co-presencia; el cine es en el cine; no hay cine sin un espacio propicio: la sala de cine. Luego de enunciar estos dogmas que parecían inmutables me permití invitar al cine, durante la pandemia, a varios de mis compañeros y compañeras de formación.

El año anterior a la pandemia, el 2019, realicé un caldeamiento presencial en la escuela que consistió en evocar mediante un video realizado en base a fotogramas de films y fotos; una salida al cine. En ese momento surgieron varias escenas que se trabajaron en duplas a modo de esculturas o pequeñas secuencias.

En la virtualidad provocada por las reglamentaciones instauradas oficialmente con motivo de la pandemia; consideré interesante realizar la misma propuesta pero, ésta vez, apelando a secuencias de films representativos de una época.

Realicé un relevamiento entre diferentes personas a fin de seleccionar aquellos films más pregnantes, significativos o recordados en el imaginario colectivo y social de mi entorno.

Fue así que seleccioné 6 films y sus correspondientes secuencias:

“Los puentes de Madison” (1995). Dir. Clint Eastwood.

“Forrest Gump” (1994). Dir. Robert Zemeckis.

“The Truman Show” (1998) Dir. Peter Weir.

“Cinema Paradiso” (1988) Dir. Giuseppe Tornatore.

“La vida es bella” (1997) Dir. Roberto Benigni.

“Titanic” (1997) Dir. James Cameron.

Si bien había otros films que me resultaban interesantes apelé a secuencias que no fuesen demasiado dramáticas dado el contexto de encierro en el que nos encontrábamos en ese momento. Esta idea estuvo vinculada a dos aportes, por un lado recordar las palabras de nuestra docente Adriana Piterbarg, quién desde el principio nos marcó que en aislamiento ya estamos caldeados; y, por otro lado, la intervención al preparar una clase con mi colega docente y coordinador de grupos, Siro Colli, quién es actor y psicoanalista; que me señaló a la hora de seleccionar un film para trabajar en clase, que no utilizáramos un film apocalíptico o demasiado triste ya que todos estamos atravesando colectivamente situaciones angustiantes.

El caldeamiento comenzó con la emulación de una sala de cine, una pantalla de video que se veía en zoom como si estuviésemos sentados en una butaca en las primeras filas y la pantalla con los telones abiertos. Grabé una voz en off que funcionó como acompañamiento de la experiencia en la cual iba guiando a los participantes hacia la evocación de una salida al cine.

Realmente era algo que yo anhelaba con todas mis ansias, nunca fue lo mismo para mí ver películas en casa a verlas en el cine. Siempre se habló de la muerte del cine en distintos textos teóricos, del cine como dispositivo social, de la fruición colectiva que lleva implícita. Fue así que comencé a temer que eso pudiese realmente ocurrir, que post pandemia ya no reabran los cines.

La experiencia comenzaba como un “ensueño dirigido” para luego dar comienzo a la función. Al inicio la producción de La Escuela de Arte y Psicodrama con un PRESENTA daba comienzo a la proyección con la secuencia en la que Forrest niño corre huyendo de los niños que lo apedrean y al correr se libera de los aparatos ortopédicos que estallan a su paso. Luego pasábamos a estar en una Roma lluviosa en la que la chica sube al auto del personaje que interpreta Benigni que la pasa a buscar aún sin saber manejar y, entre “bongiorno principesa” y otros

guiños que la enamoran, choca y salen del coche bajando una glamorosa escalera cubierta de una alfombra roja que él despliega a su paso. Esa escena de encuentro se enlaza con una de despedida. Ella, en los Puentes de Madison; también bajo la lluvia, vé a su amante por la ventanilla de la camioneta, su esposo sube, y ella por un instante eterno duda acerca de la decisión que cambiaría su vida para siempre; toma la manija de la puerta, la aprieta, se contiene, llora desconsoladamente, su esposo arranca el auto, la camioneta con su amado va adelante pero ella solamente llora acongojada y su esposo casi no se da cuenta... Otra vez el agua, esta vez en medio de una tormenta, la nave de Truman lucha por mantenerse a flote, cae al agua, se toma de unas sogas; la tormenta perfecta ideada y construida por el director del show lo somete a una lucha real por salvar su vida, Truman no se rinde, el día ficticio se recompone y sobre el mar calmo su barco choca contra la mampostería del fondo del escenario de su vida; la proa del barco perfora la ficción, otra ficción, la del cine aparece en pantalla en un hermoso picture in picture, nuestro protagonista, el niño ahora hombre de Cinema Paradiso, disfruta en su butaca las escenas prohibidas que su maestro y mentor, fallecido guardó durante años: los besos censurados de todos los films proyectados en su infancia. Fin.

La experiencia fue realmente arrolladora, tuve muchísima ansiedad y sentí una enorme responsabilidad al seleccionar y proyectar esas secuencias; sucedieron despliegues mágicos. Desde compañeras que se emocionaron con secuencias de films que no habían visto hasta otras que me dijeron que algunos eran sus films predilectos.

El caldeamiento despertó innumerable cantidad de imágenes, secuencias hermosas recreadas por mis compañeros, desde escenas de terror o temor como la aparición de un lobo, hasta la evocación de la escena más romántica del film Titanic en la que Di Caprio extiende los brazos de su amada en la proa del barco más famoso del mundo occidental en ese atardecer impresionante.

El cine es un espejo. El hecho de anular todas las sensaciones corporales y quedar cautivados por la pantalla en la sala oscura, vivir una experiencia a partir

de nuestros ojos y nuestros oídos y experimentarla atravesándonos corporalmente a pesar de no estar presentes físicamente en la acción.

Para Metz *“Con sus imágenes y sonidos verdaderos la película contribuye a nutrir el flujo fantasmático del sujeto”*; *“se perciben como verdaderos los personajes y héroes de la ficción y no las imágenes y sonidos de la instancia pantallística que sin embargo es lo único real”* produciendo, según el autor, un salto mental del dato perceptivo (impresiones vibrantes) a la constitución de un universo ficcional.

La detención o adormecimiento de nuestra corporeidad en el silencio y la quietud de la sala oscura; hace que se potencien aún más nuestras sensaciones y emociones que llegan a través de nuestros ojos y oídos, como si hubiese en el cine la posibilidad de un modo de vivir en otros.

“El sujeto, al colocarse en el rol de espectador sumido en la oscuridad relativa de la sala, mientras dura la proyección aplaza cualquier acción; sintiéndose entumecido”, en términos del autor.

Aparecen así los fenómenos identificatorios señalados por Metz: no sólo nos identificamos con el protagonista o alguno de los personajes de la ficción, sino que además; como cuando somos pequeños en el juego (el agregado es mío): nos identificamos con el universo representado, de algún modo lo habitamos.

El cine tiene ese poder de teletransportarnos, de hacernos vivir otras experiencias, de modificar nuestros estados de ánimo. En este sentido considero al cine y a la literatura los dispositivos modernos que han permitido al ser humano ser otros. Señala Aumont, citando a Bataille³ *“todo hombre se implica en los relatos, en las novelas, que revelan la verdad múltiple de la vida”* A partir de dicha frase Aumont plantea la hipótesis de que el espectador de cine y el lector de la

³ Georges Bataille.(1897-1962) Escritor y antropólogo francés. Uno de los intelectuales franceses más importantes del S. XX. Miembro del movimiento surrealista.

novela son primeramente hombres pendientes de los relatos (...)”*hay sin duda un deseo fundamental de entrar en los relatos*”.⁴

3: Cine y Psicodrama. Psicodrama virtual: la pantalla como enigma.

En Psicodrama, ese “ser otro” provocado por los fenómenos identificatorios se potencia, ya que no sólo vivenciamos ese extrañamiento desde la mirada sino también desde nuestra corporalidad puesta en juego en las escenas.

Pero además, y sumado a esto; ponemos en juego nuestra propia idea de escena: el espacio, el tiempo, los personajes, los objetos, las acciones, los diálogos; todo lo que aparece en escena surge de la subjetividad del protagonista, es él o ella quienes dirigen lo que sucede, en el sentido cinematográfico del término.

Más allá de que haya un director que dirige la acción psicodramática, la escena es del protagonista, el resto; los demás participantes, somos actores (yo auxiliares) o audiencia de dicha escena.

Entonces, por un lado, tenemos la posibilidad de experimentar como espectadores lo mismo que en el cine: identificarnos con el personaje, o alguno de ellos pero; por sobre todas las cosas, con el universo representado. Es por ello que la escena nos toca y nos convoca siempre.

Por otro lado, esa identificación se ve potenciada por la puesta en corporeidad de dichas escenas en vivo en nuestra sala de Psicodrama, en nuestro escenario. Tanto viendo como representando (en el caso de participar como auxiliares en la escena) se potencia el efecto identificatorio con el drama

⁴ A propósito de esta postura y en diálogo con Adriana Piterbarg, frente a su consulta de porqué había elegido solo éstas disciplinas: el cine y la literatura; menciono -a modo de aclaración- que me refiero a la novela moderna y al cine como arte nacido en los albores del S. XX., que se convierte paulatinamente y, gracias a la expansión de todas las formas del audiovisual en el rasgo característico de la iconósfera contemporánea, en términos de Roman Gubern en su célebre obra “La mirada opulenta”.

representado por la presencia física que se despliega en vivo o la acción que desarrollamos y experimentamos.

4. ¿Qué pasa en la virtualidad?

La experiencia del caldeamiento realizado y su transposición de la presencialidad a la virtualidad me permitieron comenzar a trazar algunas líneas de análisis acerca del dispositivo psicodramático en la virtualidad.

Si tomamos en cuenta junto con Winnicott que tanto el juego como en la experiencia cultural se desarrollan en una tercera zona entre la realidad psíquica interna y la realidad exterior, situada esta última fuera de los límites de la personalidad del individuo; y que en esta tercera zona de espacio potencial (entre la madre y el bebé) la conducta del ambiente se constituye como parte del desarrollo emocional del individuo; me permito pensar que en nuestros vínculos, un cambio radical de ese ambiente: pasando de la co-presencia a la virtualidad, afecta el desarrollo individual de cada uno de nosotros aun siendo individuos adultos.

El autor plantea además que es en este espacio donde se produce el juego, y es el juego el que posibilita el despliegue creativo.

¿Qué ocurre con el despliegue creativo si la realidad exterior está mediatizada?

“Hablarse a uno mismo no devuelve el reflejo a menos que se trate del residuo de una forma de hablar que hubiese sido reflejada por alguien que no fuese uno”
(Pp.89) Winnicott.

Esta frase me resuena, el término reflejo se vincula a la pantalla y permite remitir a la función del arte entendido como mimesis. La antigua hipótesis de plantear la obra como capaz de reflejar la realidad tal cual la vemos.

En ese aspecto el cine aparece como el séptimo arte, a finales del Siglo XIX como posibilidad de extremar esa potencialidad: reflejo de la realidad, del mundo tal cual lo vemos. Con una excepción: nosotros mismos. El cine y el lenguaje audiovisual del siglo XX nos permiten reflejar el mundo exceptuando a nosotros mismos: nuestra propia imagen.

¿Qué sucede con las pantallas en la virtualidad? Las pantallas permiten reflejar el mundo tal cual lo vemos, pero no nos permiten reflejarnos a nosotros.

A diferencia de esto, las pantallas en los encuentros virtuales, nos devuelven a los otros mediatizados por su imagen con el adicional de devolvernos también nuestra propia imagen.

¿Qué (me) sucede con la cámara en la virtualidad?

Por mi hacer profesional en la tarea vinculada al audiovisual habito un universo subjetivo en el que registro permanentemente a los otros, pero me encuentro “a salvo” tras el objetivo de la cámara. Es mi propia imagen la única que no refleja la pantalla de mi computadora cuando grabo o edito video, por ejemplo.

En mis primeras experiencias en la virtualidad no ceso de registrar los encuadres, de mirarme a mí misma en mi propio recuadro de zoom. El dispositivo es más relevante que lo que sucede en los “entres”.

Al tiempo de iniciada la experiencia de la virtualidad en pandemia comienzo a olvidar la cámara, incorporo el dispositivo virtual en los encuentros. Recuerdo que en un momento determinado me olvido que estamos en zoom. Dejo de pensar en los encuadres (múltiples ventanitas en las que aparecen mis compañeros). El trabajo a partir de rol y contra rol se hace más fluido, el doble, los dobles múltiples comienzan a ser ocupados por voces múltiples.

Es el primer recurso en que lo virtual supera desde mi percepción a lo presencial. ¿Por qué? Porque el auxiliar está fuera de campo: no lo vemos, por

tanto su voz se torna más presente, más potente, más efectiva como indicio del rol que está representando.

El Espejo: me veo en otre.

Según Lacán en su desarrollo acerca de la Fase del espejo, el momento en que el niño percibe su propia imagen en un espejo resulta fundamental en la formación del yo. El autor postula que este primer esbozo del yo, esta primera diferenciación del sujeto, se constituye sobre la base de una identificación con una imagen, en una relación dual, inmediata.

En el capítulo dedicado al papel del espejo Winnicott habla del fenómeno apercepción/percepción. Entiendo por apercepción: percibir algo reconociéndolo o interpretándolo con referencia a lo ya conocido. A diferencia de percepción: sensación interior que resulta de una impresión material hecha con nuestros sentidos.

Por tanto estaría primero la percepción visual en este caso, vemos la imagen en el espejo para luego (aunque seguramente esto se da en forma simultánea) vincular lo que vemos con algo conocido, referenciándolo, interpretándolo y, por tanto: reconociéndolo.

En este capítulo el autor desglosa el fenómeno en la siguiente secuencia: (Pp. 151)

- *“Cuando miro se me vé, entonces existo.*
- *Ahora puedo permitirme mirar y ver.*
- *Ahora miro en forma creadora y lo que apercibo también lo percibo.*
- *En verdad no me importa no ver lo que no está presente para ser visto”.*

Jean L. Baudry⁵ citado por Aumont⁶ ha destacado la doble analogía entre la situación del niño frente al espejo y el espectador de cine: entre el espejo y la pantalla; la primera, esa propiedad del espejo que permite aislar un objeto del mundo y al mismo tiempo constituirlo en objeto total. En el cine; el cuerpo y objeto fragmentado tienen una función ante la mirada del espectador de objeto total.

El autor plantea una segunda analogía entre el estado de *“impotencia motriz del niño y la postura del espectador implicado por el dispositivo cinematográfico”*. Con estos argumentos Aumont plantea que el dispositivo cinematográfico emula, por así decirlo, *“las condiciones que han precedido en la infancia la constitución imaginaria del yo”*.(Pp. 250).

En la virtualidad esa técnica denominada Espejo en Psicodrama se potencia. Me veo realmente como si me viera por fuera de mí mismo. No estoy espacialmente, mis sensaciones propioceptivas están adormecidas. Veo al auxiliar que representa mi rol potenciado, lo veo en mi pantalla mientras soy espectador de ese acontecimiento. Nuevamente aquí aparece la fascinación por el lenguaje, comienzo a vincular el lenguaje audiovisual con las escenas psicodramáticas ampliando mi espectro de análisis.

Es más efectivo el espejo en la virtualidad porque soy absolutamente espectador de lo que me sucede. Me descentro, la identificación primaria se desdibuja: sé corporalmente que no soy yo aunque el personaje representa lo que me pasa. El efecto se potencia porque lo físico está anulado.

El encuadre: mi estructura perceptiva se fundamenta en el punto de vista.

⁵ Jean L Baudry (1930-2015) Novelista francés. editor y teórico del cine. Entre sus obras se destaca *“Los cuerpos vulnerables”*.

⁶ Jacques Aumont. Ingeniero, Teórico y crítico del cine francés. Comenzó su carrera escribiendo en la influyente revista Cahiers du Cinéma. Autor de innumerables libros entre los que se destacan *Estética del cine* editado en castellano en 1985.

Cuando veo las múltiples ventanas inmediatamente analizo lo que muestran y lo que ocultan, lo que está en plano y lo que está fuera de él. Si el plano está desequilibrado me molesta visualmente. Me resultó complejo en ese momento inicial pandémico virtual, deshacerme de esta mirada analítica de los encuadres para poder “ver” a los otros e integrarles en su corporeidad completa. Dejar de “leer” lo que se muestra para integrar al sujeto.

En el lenguaje audiovisual la pantalla funciona como la cuarta pared en el teatro: esa membrana a través de la cual podemos ver sin ser vistos. Pero en la virtualidad psicodramática, para que se produzca el encuentro psicodramático es necesario atravesar ambos lados de la pantalla a fin de poder vincularnos con los otros. La imagen tiene que dejar de valer por sí para poder acceder al otro.

Durante el RHT aprendimos técnicas de autopercepción adaptadas a la virtualidad. ¿Qué ven los demás de lo que muestro y qué no?. Allí Graciela De Luca, docente de la Escuela a cargo de dicha actividad, nos mostró cómo tomar conciencia del encuadre. Fue muy revelador tomar registro de que al resto de mis compañeros les resultaba novedoso registrar el encuadre y el punto de vista.

En el capítulo “El juego. Actividad creadora y búsqueda de la persona” Winnicott narra el relato de una paciente que coloca espejos en su habitación *“lo que implica para la persona una búsqueda, por medio de espejos de alguien a quién reflejar”*.

El terapeuta le dice *“era usted quién buscaba”*, para reforzar que, más allá de que haya o no en quién reflejar, el propio ser está en la búsqueda por sí.

“A partir de la pregunta, lo mismo que a partir de la búsqueda se podría postular la existencia de un Yo”. Winnicott plantea esta pregunta en términos de creatividad, ya que ésta se produce a partir de la unificación posterior, a un relajamiento y no de una integración. La búsqueda nace de un funcionamiento informe o inconexo.

Únicamente en ese estado no integrado de la personalidad puede aparecer aquello que describimos como creativo. “ *Experimentamos la vida en la zona de los fenómenos transicionales, en el estimulante entrelazamiento entre la subjetividad y la observación objetiva, zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo, que es exterior a los individuos*” (Pp.91) Winnicott.

Mirada a cámara.

En los orígenes del cine, lenguaje denominado cinematografía atracción; conformado mayoritariamente por films breves realizados con el objetivo de mostración (acciones físicas, destrezas, movimientos mecánicos de nuevos medios de transportes, etc.) la mirada a cámara: mirada dirigida explícitamente al objetivo, por tanto al espectador; es, según Mónica Dall ‘ Asta ⁷catastrófica desde el punto de vista narrativo.

Mirada ciega, que no ve nada, proyectada hacia otro lugar nunca actualizable en la imagen. Mientras la mirada del actor o personaje fuera de campo; hacia la derecha o la izquierda: habilita ese espacio imaginario.

Dejo este concepto por unos instantes para ampliar la perspectiva de mi pensamiento hacia los nuevos desarrollos tecnológicos. En esa búsqueda y ampliando la dimensión del espacio transicional en relación a la experiencia de ir al cine, me intereso por el concepto “metaverso” recientemente acuñado por Marck Zuckerberg⁸, creador de Facebook.

El término proviene de la novela Neuromante de William Gibson. La obra escrita en 1984 idea un entorno digital llamado ciber espacio. Dicho concepto luego mutó a ‘metaverso’ en la novela Snow Crash, de Neal Stephenson, en 1992.

⁷ Mónica Dall’Asta. Profesora de cine en la Universidad de Bologna, Italia.

⁸ Mark Zuckerberg. Programador estadounidense, creador de Facebook.

Se trata de ese universo de entornos virtuales en el que se construyen múltiples proyectos y que es visto como el futuro de la convivencia humana. (Fuente IproUP)

En el metaverso, un usuario puede diseñar un avatar digital, como si fuera un personaje de videojuego. A través de los ojos de su avatar, podría experimentar una realidad digital tan activa y atractiva como la física. Algunos futuristas creen que en poco tiempo podremos asistir a consultas médicas o a clases allí. (Fuente: Diario la Nación.)

. Estos mundos virtuales pretenden imitar la interacción física a través de constructos digitales que servirán como nuevos espacios de convivencia.

Las recientes conceptualizaciones acerca del “metaverso” me permiten echar luz sobre mis primeras ideas esbozadas acerca de la co presencia en la virtualidad.

Para continuar me serviré de conceptos del lenguaje audiovisual, en este caso el concepto de “fuera de campo”. Por él entendemos aquello que queda por fuera de lo que se muestra, de aquello encuadrado por la cámara.

A diferencia de lo que necesitamos que ocurra en el lenguaje audiovisual: que el fuera de campo se active y permita el despliegue de un espacio imaginario llamado diégesis; en la virtualidad del zoom o el meet, este concepto de fuera de campo se anula. No importa en qué espacio están el resto de las personas con las que me encuentro, ni tampoco importa (es más deberíamos intentar anular) el espacio en el que nosotros mismos nos encontramos.

Entonces, el fuera de campo entendido según Deleuze⁹ (1984) como lo que existe en otra parte, al lado o en derredor. (Pp.35) que en el cine tiene la función central de colaborar en construir la diégesis, es decir, el universo representado, pierde toda relevancia subjetiva en la copresencia en la virtualidad.

⁹ Gilles Deleuze. (1925-1995) Filósofo francés, considerado entre los más importantes del S. XX.

Siendo la primera función del fuera de campo añadir espacio al espacio: enlazar el conjunto de lo visto con otros no visto: la casa, el ambiente en el que está cada interlocutor a fin de construir un universo imaginario “habitable” por el espectador pero habitado por los personajes.

El fuera de campo posee según el autor una segunda función, *que es introducir en el sistema, nunca perfectamente cerrado; lo transespacial y lo espiritual (...) la relación virtual con el todo*” (Pp.36).

Si bien el autor utiliza este concepto para analizar el cine en sí mismo, en el cual cada imagen se inscribe y contiene per se un fuera de campo, me aventuro a hipotetizar que de lo que se trata en la copresencia en la virtualidad es de construir un “fuera de campo” transespacial y espiritual compartido por quienes asisten a la actividad desde espacialidades diferentes.

Retomo el concepto que Adriana Piterbarg nos presentó apenas iniciada la situación de pandemia, de “presencia en la virtualidad”.

Me permito introducir algunos conceptos interesantes surgidos en mis clases, virtuales, por supuesto, a modo ilustrativo para ampliar la perspectiva.

En una oportunidad un grupo de alumnas comentaron que no se conocían al integrar el grupo y que “se conocieron” cuando se encontraron en una reunión de videollamada mediante whatsapp. En ese momento señalé, tomando el emergente por ellas traído a la clase, la pregunta acerca de qué entendemos por “conocerse o conocernos”. Anteriormente, en la pre pandemia utilizábamos dicho término para referirnos a conocer en términos de ver, de estar juntos, de compartir un espacio y encontrarnos con alguien.

Esta idea se había transformado, a raíz de los términos utilizados por les estudiantes en la virtualidad pandémica: no conozco sólo a partir de la voz en una llamada o un texto escrito y, paso a conocer al otro cuando compartimos la copresencia en la virtualidad.

Se trataría entonces, de un estadio intermedio entre comunicarnos solo mediante la voz o el texto y la copresencia en un espacio común más el intercambio verbal, en este caso en la presencialidad.

Dicho estadio intermedio sería el conocimiento mediatizado o virtualizado en un espacio compartido que es del orden de lo imaginario y que se constituye en un fuera de campo virtual co-construido por los participantes del encuentro.

Retomando el tópico del fuera de campo, entendido éste como perteneciente a una dimensión espiritual, o transespacial, según Deleuze, postulo que para habitar un espacio compartido en la virtualidad es necesario activar desde el encuadre (esta vez psicodramático) un algo en común; sostenido por éste (por tanto inicialmente por el coordinador/a), que habilite la aparición de esta segunda dimensión del fuera de campo: la relación virtual con el todo que integra.

Piterbarg señala: *“No existe yo sin tú, el uno no existe sin el otro. Sartre planteaba que uno existe porque es mirado por otro. Parafraseándolo podríamos decir desde la óptica moreniana, uno existe encontrándose con los otros”*.

5. A modo de apertura y no de conclusión:

“Hay que danzar con lo virtual” A. Piterbarg

En la virtualidad la mirada a cámara, lejos de instaurar un vacío convoca al vínculo; es por ello que pedimos en las reuniones virtuales que todes estén con posibilidad de encender la cámara.

El encuadre cinematográfico en este caso no contribuye a activar un fuera de campo diegético (lo que no vemos que continúa espacialmente a lo que es visible). Ese fuera de campo transespacial y espiritual del que habla Deleuze ampliado a los fines de nuestra disciplina, se construye desde el encuadre psicodramático y; podríamos decir; a pesar del encuadre cinematográfico,

anulándolo. A partir de una mirada a cámara que se refleja y espeja con otras miradas a cámara.

De esta forma el reflejo/espejo en pantalla de un otro o múltiples otros en las ventanitas del zoom o meet posibilitan la construcción de un espacio transicional habitable.

Por lo tanto son las miradas las que habilitan atravesar la pantalla de nuestro celular o computadora para relacionarnos con otros en un fuera de campo psicodramático: universo ficcional, escenario psicodramático del orden de lo imaginario compartido.

Las pantallas de nuestras computadoras o celulares, son, entonces los espejos de la contemporaneidad. Como antaño, es necesario atravesarlos para que no sólo nos permitan reflejarnos a nosotros mismos sino que habiliten, mediante la mirada mediatizada por la imagen virtual, conectar con otros. Todo esto posibilitado por la construcción, desde el encuadre psicodramático, de un espacio común virtual, transespacial y espiritual, habitable.

Para finalizar solo compartir una noticia del día de hoy, que se hizo viral...https://www.instagram.com/reel/DF_p7tCP-hM/?igsh=bnQ1bHJwd2VtYXJh hacía allí vamos; y, como dice nuestra querida Maestra Adriana parafraseando a Yorke *“La gente con más éxito es la que es buena en el Plan B”*.

Seamos creativos, atravesemos las pantallas, seamos espejo y reflejo en copresencia virtual, abracemos el encuentro psicodramático en sus diversas e infinitas posibilidades.

Gracias a nuestras maestras Adriana, Graciela y Elvi por guiarnos y apoyarnos siempre! Gracias al cine.

Epílogo:

“En el juego y sólo en él pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo demuestra su persona sólo cuando se muestra creador”

D. W. Winnicott

A modo de cierre que es, en sentido amplio una apertura, comparto una experiencia psicodramática pandémica narrada en mi bitácora de esos días de 2020.

La sensación de pérdida era realmente abrumadora: aún latía en nosotres la vieja normalidad, no podía en lo personal deshacerme de esas ideas y prácticas. Por mi trabajo como docente universitaria y como trabajadora audiovisual en un teatro todo estaba clausurado en la presencialidad. Sentía muchísima frustración: niveles de frustración nunca experimentados porque además eran colectivos y abarcaban casi todas las esferas de la vida.

Plan B: ¿Como sobrevivir en el encierro? Cocinar, hacer huerta, limpiar la casa, plantar, estudiar, dar clases virtuales...

Ese día en las clases de la Escuela realizamos una actividad en parejas, en la cual representamos una escena.

Mi Plan B: La luz del sol penetrando por la ventana, la sombra de la palmera de mi jardín de invierno en mi rostro. No la experiencia, no la sensación, no la imagen per se: mi imagen. Una imagen poética.

En esa escena (imagen-escena) comencé a ver una imagen estética: mis compañeros jugaban con imágenes psicodramáticas construidas por nosotres mismos en el aislamiento y por primera vez en el encierro vislumbro una imagen estética producida por mí: La luz se transforma en luz.

Comienza a iluminarse algo dentro del caos, dejo de ver esa imagen como un reflejo o un producto que se emite por zoom para conectar con esa imagen y su potencial estético y sensible.

Retomando a Adriana: *“Intento buscar el lado poético, el costado artístico de este método terapéutico, ya que en el escenario psicodramático se conjugan varios factores estéticos, logrando en algunas ocasiones el efecto envolvente de una poesía” (Pp.13)*

Es a partir de ese instante, en el que veo la imagen producida en la pantalla de mi computadora, conecto con esa imagen de un modo sensorial y afectivo y, como si atravesase algún tipo de umbral; me dejo llevar por esa imagen de luces y

sombras que me habilitan internamente a tener la certeza de que podíamos crear imágenes estéticas en la virtualidad.

Es a partir de una imagen que nació de la práctica y la experiencia grupal psicodramática virtual que comienzo a desarrollar un proyecto con seis actrices a partir de una escena que consta de una valija en la entrada de mi casa. El proyecto escénico virtual se llama “Desde qué dónde?”. Consiste en una consigna sencilla para trabajar despliegues escénicos en el aislamiento:

Concepto: aislamiento

Elemento: valija

Tiempo: secuencia corta

Aquí también retomo las enseñanzas de Piterbarg acerca de que la esencia misma del Psicodrama: *“busca accionar con otros, intentado cambiar mientras nuestra realidad todavía respira”*. (Pp.15)

Cabe señalar que las escenas creadas por las actrices a partir de dicha consigna fueron registradas en el Aspo (Aislamiento Social Preventivo Obligatorio) y constituyen el material de un trabajo audiovisual en desarrollo sobre multiplicación dramática en la virtualidad.

Para finalizar, a partir de la formación psicodramática recibida en la Escuela he fortalecido de modo incalculable la conexión con mi propio universo poético a partir del despliegue creativo; destacando que la práctica psicodramática al consistir en un método terapéutico, destraba los obstáculos imaginarios hacia la propia creatividad.

Un inmenso gracias y un deseo de seguir poetizando y habitando escenas psicodramáticas en la vida y en el arte, que son la misma cosa.

Gabriela Andrea Fernández

Marzo de 2025.

Bibliografía:

- Aumont, Bergala, Marie, Vernet. (1996) "Estética del cine" Espectador de cine e identificación en el film. Paidós, España.
- Metz, C. (1977) Psicoanálisis y cine. El significante imaginario. Cap: Película y sueño, el saber del sujeto. Editorial G.G.
- Deleuze, G. (1984) La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1. Paidós.
- Piterbarg, A. (2010) Todavía respira. Una mirada poética sobre el Psicodrama. 2da Ed. Ediciones Nuevos tiempos Bs. As.
- Lacan J.(2009) Escritos 1. Cap. El estadio del espejo como formador de la función del yo tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. S. xx1, México.
- Winnicott, (1993) Realidad y Juego. Ed. Gedisa. Barcelona, España.
- Russo, E. (2008) El cine clásico. Ed. Manantial. Bs. As. Arg.

En línea:

- Boixet, Patricia. Entrevista a Adriana Piterbarg "Psicodrama en la virtualidad, posible aunque no igual" junio de 2020
- IProUP. ¿Por qué aseguran que el Metaverso cambiará por completo la forma de trabajar y aspectos de la vida personal?
<https://www.iproup.com/innovacion/27666-metaverso-que-es-y-como-cambiara-la-forma-de-trabajar>