Producir y percibir tecnológicamente

Gerardo Camilletti (IUNA)

Ante la enorme tecnologizaciòn que se produjo en las últimas décadas en todos los ámbitos de la cultura, era de esperar que el teatro no quedara como una especie de lugar de resistencia a la "contaminación tecnológica". Sin duda, porque una de las razones es que la idea de "resistencia" a lo tecnológico, además de ser un capricho, supone un falso antagonismo. Tampoco es que deba hacer, necesariamente, un vínculo entre las artes del espectáculo y la tecnología. Es decir, cuando no hay un vínculo entre lo tecnológico y el teatro sólo por mostrar un gesto de "resistencia", creo que el teatro corre el enorme riesgo de terminar siendo una especie de arte de catacumbas, apenas un manifiesto en contra de la asimilación de las nuevas tecnologías. Como quien escribe a mano, no por el placer que da la escritura en el gesto de la mano desplazándose sobre el papel, sino por negarse sin mayor fundamento a la utilización del teclado; sólo por sostener la tradición de la escritura en nombre de escritores anteriores a tales invenciones.

Tampoco sé si revisten mayor interés desde el punto de vista artístico –salvo por la destreza con que usan los recursos- aquellas producciones tecnologizadas sólo por no quedar afuera del siglo.

En definitiva, trato de formular una serie de preguntas acerca de los modos en que se vincula lo tecnológico con el teatro, la tecnologizaciòn como forma naturalizada de producir y de percibir.

Uno de los supuestos que se impone en la observación de estos fenómenos es que el desarrollo tecnológico y la informática han producido enormes cambios en los modos de percibir el mundo y, en consecuencia, en los modos de representarlo. Con lo cual, indudablemente, la tecnología y la informática reconfiguran el lenguaje, o mejor, reconfiguran los códigos de intercambio entre productores y receptores. Esto no tiene que ver, necesariamente ni con el conocimiento teórico sobre lo tecnológico ni con su uso práctico o instrumental. Tiene que ver, más claramente, con la *experiencia tecnológica*.

Hay una indudable modificación en las prácticas de comunicación cotidianas, aunque habría que discutir el carácter comunicativo de algunas que no son más que prácticas expresivas en las que el receptor o destinatario es un sujeto tan hipotético que ni siquiera queda claro cuál sería el "lector" modelizado en ese aparato expresivo. Baste pensar en algunos sitios web o algunos blogs que se elaboran sólo por el placer de producirlos aún sabiendo que alguien en algún lugar va a acceder a ellos.

Retomando, si las prácticas de comunicación contemporáneas están modificadas o afectadas por lo tecnológico y la producción (los modos de ejecución de la expresión) cambia, igualmente será posible pensar que los modos de percepción vayan acomodándose y "formateándose" para una nueva recepción. Quiero decir que, más allá de los gustos, podría suponerse una reconfiguraciòn o "gramática" del percibir diferente, afectada. Por dar un ejemplo: la fotografía o la filmación digitales corren el ojo del lugar tradicional, el ojo ya no se encierra en el visor obliterando lo que está alrededor del objeto cámara, sino que se pone fuera de la cámara y comienza a percibir una doble imagen, la real y su reflejo en escala. Incluso ambos ojos ya están abiertos percibiendo ambas imágenes en escala. Este fenómeno que bien puede relacionarse con la mirada especular del sujeto barroco, permite al espectador que filma o fotografía tener un doble registro en simultáneo y también una *doble posición en el espacio*. Esto es, puede conservar dos puntos de vista –en sentido literal- y registrarlos a la vez. Lejos de ser un problema, llega a ser una práctica que da cuenta del placer por la complejidad dada, en este caso, por el modo de percepción visual.

Este placer, vinculado con una tendencia al placer por los procedimientos estaría postulando un placer por ser conciente del modo en que se percibe.

Esto, que es apenas un ejemplo, parece suficiente como para pensar en una importante cantidad de espectáculos que proponen al espectador una escena

complejizada porque el espectador cuenta con las competencias para percibir de una manera compleja. No quiero decir en modo alguno que los espectáculos sean puro procedimiento, pero sí es posible pensar que, de no desarrollarlos, el margen de espectadores se reduciría a aquellos cuya "gramática de percepción" no ha sido tocada/improntada por la *experiencia tecnológica*.

Tal vez esto explique también por qué ciertos espectáculos cuya organización narrativa no es lineal o que admiten gran cantidad de secuencias o planos de percepción en simultáneo, tengan mayor número de espectadores "encantados/fascinados" que poseen un vínculo más habitual, más natural con las prácticas tecnológicas. No estoy sugiriendo en absoluto que tengan mejor compresión del espectáculo pero sí que sus condiciones, sus competencias les permiten un acceso más fluido, más natural que el de espectadores para quienes la propuesta, tal vez sólo por manejar planos paralelos o cortes en la linealidad, se vean ante una experiencia que los confunde o que los aturde.

De la observación de espectáculos y de la lectura de algunos textos dramáticos afectados por lo tecnològico surgen preguntas sobre el modo de abordarlos correctamente.

Parece necesario acordar que frente a ciertas formas de teatralidad no hay una teoría específica con la cual podamos llevar adelante un análisis más o menos exitoso, sino que, precisamente, las características que encontramos en este tipo de teatro requieren de un marco teórico que muchas veces es propuesto por los mismos textos, es decir, cada texto estaría dando *instrucciones de lectura* proponiendo una teorización *ad hoc* que, en general resultará del cruce o la combinación de varias disciplinas. Esto no significa una carencia de rigor metodológico. Ciertamente los modelos de análisis hasta ahora planteados pueden resultar insuficientes.

De todos modos, no intento formular una teoría "general" del teatro sino más bien una que proponga modelos de análisis que se adapten a un objeto cuya estructura tiende a ser inestable desde el punto de vista de lo que se considera tradicionalmente "teatro", por lo tanto: una teoría mixta y flexible.

Lo que planteo no es ir como *tabula rasa* hacia el objeto de estudio esperando que el texto delate su modelo (lo cual sería sumamente ingenuo y provocaría algunos resultados un tanto descabellados y arbitrarios) sino, al contrario, la propuesta es ampliar deliberadamente el horizonte de posibilidades metodológicas empleando algunos métodos propuestos por otras disciplinas de las que se puedan extraer modelos de análisis y categorías análogas reutilizándolas para nuestro objeto.

Desde luego creo que también se puede echar mano sobre disciplinas aparentemente distantes del análisis teatral como las matemáticas, las ciencias naturales, las distintas teorías sobre tecnología, etc. Claro que el investigador de teatro que a menudo ha tomado de disciplinas "subsidiarias" (en este caso prefiero considerarlas "solidarias") algunos postulados, lo ha hecho tal vez con cierto pudor, con cierta sensación de estar parasitando de métodos más rigurosos; esto quizá se deba al prejuicio que supone que los objetos que estas disciplinas estudian, en general, suelen manifestarse más estables que las formas teatrales y por lo tanto pueden hacerse generalizaciones/universalizaciones dada la presunta predictibilidad de su estructura y comportamiento. Sin embargo, es sabido que, precisamente, tal estabilidad puede ponerse en duda también en estos objetos, al menos así lo vienen demostrando distintas teorizaciones sobre el caos o la geometría fractal, entre otras.

Indudablemente, aquellas producciones teatrales vinculadas a un modo tecnológico de organizarlas o de presentarlas requerirán de diversas teorías sobre el lenguaje tecnológico e informático. Es decir, entender el funcionamiento de lo tecnológico, la informática y las redes virtuales de información y comunicación, ampliarían de manera sustancial las posibilidades de acercamiento a estas producciones a las que me referiré.

El uso de diversas tecnologías en el espectáculo teatral no es novedoso, tampoco necesariamente característico del teatro de los últimos años del siglo XX y los

primeros del siglo XXI. Sin embargo, los avances en este campo han permitido un uso más acentuado, tal vez incluso, más deliberado.

Como sabemos, la experiencia de consumo, los avances en las formas de comunicación en red, el perfeccionamiento de los objetos de la tecnología, han propiciado cambios sustanciales en las formas de concebir y organizar el mundo y las relaciones sociales. No sólo la absoluta naturalidad con la que se ha incorporado al lenguaje terminología propia de la informática ("tildarse", "envirusar", "chatear", "clickear", "forwarear", "reenviar", "nik", "hackear", etc) para referirse a situaciones que, de otro modo, sólo podrían ser referidas por perífrasis inexactas o por términos que en ciertos sectores sociales resultan arcaicos o poco prácticos[1].

No sólo en esto la informática ha dejado sus marcas. También lo hace produciendo un cambio en cuanto a la concepción y vivencia del tiempo y del espacio. La aparición del espacio virtual promueve sin duda alguna, a una redefinición de lo real y de lo tangible suspendiendo en cierta medida el valor positivo que se le otorga a lo contundente, lo presente. Es decir, la fuerza que tiene en un acto comunicativo o de consumo aquello que está en "algún" lugar indefinido, incierto, es de tal contundencia que lo que verdaderamente aparece frente a los ojos del sujeto como una existencia concreta, pierde su valor o su peso habitual y entonces comienza a compartir con lo virtual una entidad tan decisiva como para llegar incluso a producir emociones, enamoramientos y todo tipo de sensaciones que nada tienen que ver con la experiencia de la emoción que puede producir una ficción que es del todo ilusoria. Lo virtual no es ficción. Lo virtual está es un modo de lo real.

Se reformula el concepto de espacio. Hay otro espacio que provoca una borradura de las distancias acercando o alejando los sitios más recónditos y, por ende, hace reinterpretar la noción de "aquí". Por ejemplo, en una situación en la que dos sujetos están comunicándose por medio de un programa de chat o videochat pueden, en la realidad "no virtual", estar a una distancia enormísima el uno del otro e, incluso, ser absolutamente desconocidos entre sí; sin embargo, la situación comunicativa en la que se encuentran los ubica en un mismo lugar (que no es un no-lugar sino que es "otro" lugar) en donde son capaces de confiarse las cosas más privadas aún sin saber el nombre real de cada uno ya que en general se usan los "nik" (alias)[2]. Entonces, tenemos sujetos que pueden experimentar con tanta "realidad" su vida diaria y tangible como esa "otra" realidad. Al respecto, cabe señalar que los más anclados en lo tangible terminan buscando una instancia en la que puedan encontrarse físicamente con ese otro que sólo tenía entidad informática.

También la concepción del tiempo cambia. Es necesario recordar que resulta muy difícil sostener aún que el tiempo es lineal y que en él se ordenan los acontecimientos de manera causal. Sin embargo, los acontecimientos ocurren en momentos diversos o simultáneos y es la percepción la que tiende a ordenarlos pero de ninguna manera ocurren primero uno, después el otro, y así sucesivamente, sino que se dan de manera casual y a veces se cruzan organizando realidades

---

[1] Incluso habría que considerar de qué manera los modos de comunicación por mensajes de texto de telefonía móvil operan sobre el uso corriente de la lengua escrita una síntesis en el plano del significante que, para quienes tienen una relación habitual con este medio de comunicación resulta absolutamente sencillo decodificar inmediatamente frases que, las más de las veces, carecen de vocales. Baste remitirnos a algunas publicidades cuyas frases se construyen de esta manera, dejando en evidencia, claro está, cuáles son los destinatarios del producto publicitado.

[2] Habría que considerar en este punto, cosa que no haré ya que excede al objetivo de este trabajo, las modificaciones que el sujeto produce sobre la construcción de su personalidad, permitiéndole el uso de niks, la experimentación de zonas alternativas pero no ficcionales de su subjetividad, y por lo tanto desterritorializarse y devenir otras facetas de su propio ser social, es decir, experimentar el modo en que puede comportarse en situaciones inhabituales sin dejar de ser de alguna manera "la misma persona". En este aspecto, el rol del usuario de chat estaría emparentándose al de un performer, salvando las distancias en términos estéticos, claro está.

aparentemente estables. La experiencia tanto tecnológica como informática colabora en gran medida con esto. La velocidad con la que se transmiten mensajes, con la que se hacen cálculos complejísimos, incluso la velocidad con la que se puede llegar a hacer una comida en el microondas, la posibilidad de mantener simultáneamente más de un intercambio verbal con personas distintas mientras se está escribiendo un documento y mientras el programa de antivirus revisa una pc en un solo ordenador en un mismo momento, hace algo más que poner en crisis el concepto de tiempo, lo multiplica.

A pesar de poder leerse esto negativamente como una forma de alienar o de aumentar la capacidad productiva del tiempo en desmedro del ser humano, creo que le provee de una capacidad notable para capturar más cosas de las que creía poder hacer cuando tenía la certeza de que los sucesos se encadenaban "causalmente".

Tiempo, espacio, lenguaje y relaciones interpersonales afectados por la experiencia tecnológica e informática.

Por otro lado, Andrew Darley (2002), en un exhaustivo análisis de las formas visuales digitales, observa que el desarrollo tecnológico en el ámbito de la cultura visual digital ha promovido cierto retroceso en el interés por el aspecto narrativo (en particular en el cine) y a cambio de esto, un interés enorme por los mecanismos de producción. Es decir, por los procedimientos a través de los cuales, el espectador se asombra y disfruta de la sensación que le provoca el procedimiento en sí mismo: "una experiencia en la que el significado [...] queda sobrepasado o detenido por sensaciones de puro goce, de emoción visceral y casi de vértigo." (2002: 95). Si bien esta observación la hace a propósito de las producciones visuales digitales en donde la tecnología y la informática tienen una presencia insoslayable, es interesante observar algunos rasgos que están presentes también en las producciones que comentaré, por ejemplo en lo que respecta al mayor interés por los procedimientos a cambio del aspecto narrativo.

El teatro no es ajeno a esto. No sólo da cuenta de estos cambios sino que considero que hay un tipo de teatralidad que se construye a partir de lo informático y de lo tecnológico formulando así un lenguaje que podríamos considerar como el correlato del tiempo en el que se produce.

Observaré, por lo tanto, de qué manera la tecnología, los avances tecnológicos, sobre todo aquellos vinculados a la informática, intervienen en el lenguaje de la escena organizándolo, estructurándolo en su totalidad. Es decir, *la tecnología* no como una incorporación al espectáculo teatral (espectáculos que incorporan el video, la proyección de imágenes, etc.[3]), ni siquiera como mero fenómeno de intertextualidad o intermedialidad[4], sino *como lenguaje*.

En otro orden, tampoco es irrelevante tener en cuenta que el cambio no sólo se da en la producción teatral sino que estos cambios pueden advertirse en las formas de "leer" el teatro. Esto es, habría espectáculos que permitirían ser abordados a través de una lectura tecnológica y habría un tipo de receptor, que por su vínculo con lo tecnológico, tendría un modo de leer tecnologizado/informatizado condicionado por esto.

Particularmente, los cambios producidos en la informática, la informática misma y la reconceptualización de la noción del tiempo y del espacio que por ella se produce, afectan no sólo la organización del espectáculo teatral sino la de la escritura, modificando también la presentación de los acontecimientos, produciendo un cambio

---

[3] En estos casos bastaría con poner en funcionamiento un equipo de música en escena. ¿Cuántos tocadiscos se han usado en el teatro argentino? Y sin embargo están tan lejos de ser espectáculos tecnológicos.

[4] Por intermedialidad entendemos suscinatamente los "intercambios entre los medios de comunicación, especialmente en lo que se refiere a sus propiedades específicas y a su impacto en la representación teatral". Cf. Pavis, Patrice, 1998. *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidos. SV *Intermedialidad*

en la lógica causa-efecto por una relación causal de los acontecimientos generando una fuerte arbitrariedad en la construcción de ficciones teatrales.

Además de una ampliación léxica que supone la incorporación de terminología informática, muchos textos se escriben reproduciendo formas de escritura técnica haciendo uso del, por ejemplo "cortar y pegar", "insert", que facilitan o al menos dan cuenta de fragmentaciones de secuencias y discursos. Textos que son *hipertextos*[5], es decir, textos que "están ahí" y que son apropiados por un (personaje) hablante de manera aleatoria y/o intercambiable.

Podemos también observar que hay textos en los que los personajes que ejecutan discursos sin que impliquen un diálogo o una direccionalidad clara, de la misma manera en que aparecen los textos en la web, en el chat, como "ventanas" que se abren a propósito de nada y que van organizando el discurso accidentalmente dándole un formato de aparente de linealidad, naturalizando el acontecimiento como si fuese una aparición "lógica" dejando que la superficie oculte lo que está por debajo: la aparición azarosa.

Esto se observa, entre otras cosas, en diálogos en los que la progresión temática se construye arbitrariamente incluyendo tópicos inesperados. No es que esto no pueda observarse también en un texto escrito en la década del '40, sin embargo, lo observamos como una marca de época muy usual dada la naturalidad con la que estos fenómenos aparecen en algunas situaciones comunicativas como la que mencionamos más arriba, el chat, en donde, en tanto "marco de la comunicación", la tematización está supeditada a la velocidad con la que se transmite el mensaje, haciendo que la inmediatez obligue a descartar el tópico que "llegó tarde". Formulando así una textualidad en la que esos "accidentes" o cortes son parte de la organización dialógica y produciendo una relación particular con el tiempo.

Si bien las marcas que la nueva tecnología deja en algunos textos dependen de la lectura que el receptor haga de ellos, la mayoría de estos aparecen, en buena medida, estructurados a partir de los medios o el discurso tecnológico. Dando cuenta de ello tanto en el tratamiento temático como en la construcción de los personajes y su discurso.

Más allá de que a partir de estas consideraciones sobre estos textos en particular se puedan hacer ciertas generalizaciones sobre la escena teatral contemporánea, no puedo dejar de aclarar una vez más, que estos son sólo algunas de las múltiples manifestaciones del teatro de fines del siglo XX y principios del siglo XXI

Bibliografía citada

- Darley, Andrew. 2002. *Cultura Visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación.* Trad. Enrique Herrando Pérez y Francisco López Martín. Barcelona: Paidós
- Piscitelli, Alejandro. 2002. *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós
- ----------.1994. "El tiempo se acaba. Del péndulo a la máquina virtual". En: Bleimacher, Silvia (comp). 1994. *Temporalidad, determinación, azar. Lo reversible y lo irreversible*. Buenos Aires: Paidós.

[5] Alejandro Piscitelli define "hipertexto" como "conglomerados de información no secuencial, navegables a través de palabras clave semi-aleatorias". Cf. Piscitelli, Op.cit. Capítulo 6