El impacto de la tecnología digital de comunicación interpersonal en el teatro contemporáneo.

Daniela Berlante(UNA/UBA)

Es un hecho indiscutible que las vidas de los sujetos contemporáneos se encuentran, si no pautadas, al menos atravesadas y afectadas por plataformas, aplicaciones y dispositivos tecnológicos que propician soportes virtuales de comunicación interpersonal. Skype, Facebook, Whatsapp, Twitter, entre otros, se han erigido en constructores de un nuevo paisaje social y cultural que ha hecho suyas las categorías de instantaneidad, virtualidad y desmaterialización, por mencionar algunas de las que resultan funcionales al desarrollo de la problemática que pretendo desplegar.

Si la *net-culture* se ha expandido en todos los campos, el teatro no podía ser la excepción. Sin embargo, no quisiera revisar el impacto tecnológico en la escena contemporánea a la manera de un código espectacular suplementario que se agregaría a los ya conocidos, esto es, a los que nos permiten decodificar con qué elementos la escena funciona; no me convoca en esta oportunidad el uso (deslumbrante en muchos casos, banal en idénticas proporciones) de la tecnología como instancia sonora, escenográfica o lumínica. En la mayor parte de los casos la recurrencia a la tecnología no modifica en modo alguno el estatuto del hecho escénico. Podrá estetizarlo o magnificarlo; podrá complejizar los puntos de vista en el acto de su recepción, o desviar la atención del espectador quien deberá distribuir su mirada entre cuerpos materiales y proyecciones virtuales de toda índole (convengamos que buena parte del teatro contemporáneo se ha convertido en una usina de la proyección y esta operatoria remeda a numerosas puestas locales de los años ’90 en las que raramente faltaba el aparato de televisión proyectando videos). Sin embargo, esto no cuestiona el estatuto del teatro.

Lo que entiendo se impone como discusión para el teatro del SXXI es la inserción de la tecnología digital como principio constructivo de los fenómenos escénicos porque en esta decisión se plantea un problema ontológico que hace a la especificidad de la definición de hecho teatral.

Hemos acordado largamente con que los componentes básicos del espectáculo teatral tienen como requisito 1) la comparecencia física real de emisor y destinatario y 2) la simultaneidad de producción y recepción. (De Marinis:1982); se ha insistido en que la particularidad del fenómeno teatral es del orden del acontecimiento y que el mismo acaece necesariamente de la mano de la copresencia actor- espectador; se ha elevado a la categoría de regla la condición material del cuerpo del actor para la constitución del hecho teatral.

¿Podemos seguir sosteniendo estas premisas o habrá que ampliar la conceptualización? ¿Podemos acordar con el primer requerimiento, el de la comparecencia física real de actor ante el espectador cuando –a través de las posibilidades que ofrece la tecnología numérica- la presencia física del primero es reemplazada en escena por la proyección de su imagen electrónica, cuando su fisicidad puede ser mediada y producida desde un entorno digital, cuando la virtualidad toma el lugar que supo ocupar su corporalidad?

Pretendemos indagar los efectos producidos por el cruce intermedial cuando reconfigura el hecho escénico. De lo contrario, el análisis de la impronta tecnológica –creemos- no debería tener una consideración especial que la distinguiera de los otros códigos espectaculares que atraviesan la escena. Esto no significa que no deba hacerse (de hecho, un gran número de trabajos críticos así lo hacen) pero no nos resulta revelador.

Lo que nos convoca fundamentalmente es la pregunta por las consecuencias que puede tener la desmaterialización de la presencia del actor y la cesión de sus atributos a la operatoria numérica, habida cuenta de que la corporización ha sido considerada indispensable a la hora de definir la especificidad teatral. Ahora bien: ¿se trata de desmaterialización o en realidad deberíamos hablar –como lo afirma la investigadora Claudia Gianetti (2002)- de nuevos materiales? Según ella, la relación de los hombres con la materia desde la tradición moderna -heredera de los principios cartesianos- hasta su abordaje en la posmodernidad ha sufrido una transformación, la cual estaría marcada por la aparición de los “nuevos materiales”, a saber: las tecnociencias, la informática y la electrónica.

El sujeto esencialista cartesiano se ve cuestionado desde el entorno tecnológico. La tecnología digital opera doblemente: desmaterializa el cuerpo humano al tiempo que lo virtualiza. Como señala Angel Abuín González (2008) habría tres cuerpos: el físico o el que nos permite estar en el mundo; el de la construcción cultural y social y el cuerpo tecnológico, el de la telepresencia y la virtualidad. Lo virtual se define como un tipo de comunicación descorporeizada que impone la ausencia de lo humano y es entonces sustituido por su proyección en una pantalla. Sin embargo, no habría que asociar ligeramente ausencia con desaparición o desmaterialización. Creemos, por el contrario, que el espacio de la ausencia estaría dando lugar a la creación de un nuevo espacio: el de la presencia, mejor dicho el de la telepresencia. No afirmamos que se deja de emplear el cuerpo: se pasa a emplearlo en su forma tecnológica. Esta operatoria significa una ruptura con la tradición del cuerpo físico (el primero de ellos, en la clasificación de Abuín González) como pilar esencialista del hecho escénico. La idea del teatro como ritual corpóreo articulado por un cuerpo material se desplaza ahora a favor de la idea de ritual virtual.

A efectos de dar cuenta de esta operatoria de ruptura tomaremos una experiencia escénica que tuvo lugar en el teatro Celcit de Buenos Aires, entre octubre de 2014 y abril de 2015, al tiempo que se desarrollaba simultáneamente en otros dos espacios en las ciudades de Florianópolis y Bremen en tiempo real. Me refiero a [ODISEO.COM] [1], que con dirección de André Carreira y dramaturgia de Marco Antonio de la Parra indaga y problematiza los alcances y las restricciones de la escena intermedial, lo que dispara la reflexión hacia los principios constructivos del hecho teatral en la era de Internet y de la tecnología digital de comunicación interpersonal.

Dice su director:

> “[ODISEO.COM] es un proyecto en colaboración que nació a partir del deseo de trabajar con el actor Juan Lepore. Pero, viviendo en ciudades tan distantes como Buenos Aires y Florianópolis, no encontramos otra alternativa que la comunicación por Internet. Se asociaron a este desafío el autor Marco Antonio de La Parra y las actrices Milena Moraes y Amalia Kassai. Aunque nuestro proyecto no fue estructurado por el deseo de hacer teatro por Internet o por la búsqueda del contrapunto de los actores con imágenes virtuales, la consecuencia fue que exploramos las posibilidades y dificultades de una escena mediada”.[2]

Así es como, desde el punto de vista de la fábula, [ODISEO.COM] traza la cartografía espacial y emocional de Ulises, alto ejecutivo de una compañía multinacional, el modelo consagrado de viajero que alienta el SXXI, el prototipo de *workaholic* contemporáneo, quien desde el universo cerrado de un cuarto de hotel verá dificultado el retorno al hogar por imposiciones de corte laboral. El rigor de la distancia se verá compensado con las posibilidades ofrecidas por las comunicaciones vía celular y las videollamadas, vía Skype, que lo conectarán con su mujer y su amante, quienes residen en Alemania y Florianópolis respectivamente. Nosotros, en tanto público porteño, ingresaremos al subsuelo del Celcit, al espacio acondicionado como habitación de hotel de primera categoría para ser testigos – y voyeurs- de los intercambios virtuales entre el protagonista “real” y sus mujeres.

Impersonal, inmaculado, aséptico como todos los no lugares, de acuerdo con la formulación de Marc Augé para los espacios contemporáneos de la transitoriedad, el cuarto de hotel previsto por la ficción contiene los *gadgets* propios de los tiempos que corren que incluyen desde el LCD de 50 pulgadas (rotundo en el marco exiguo de la habitación) hasta el Ipad conectado al mismo, pasando por variedad de teléfonos celulares. Hay una sobreabundancia de pantallas de dimensiones y formatos diferentes porque es desde su superficie que va a verse expuesta la presencia (intermediada, en este caso) y la actuación de dos de los lados del triángulo amoroso conformado por Ulises, nuestro Odiseo moderno; Laura, o su Penélope versión SXXI y Elisa, la tercera en discordia. Juan Lepore es quien actúa en vivo para el público ubicado en Buenos Aires, mientras que Milena Moraes, en Florianópolis, y Amalia Kassai, desde Bremen, aparecerán virtualmente. La apuesta a la proximidad física actor-espectador se verificará también desde Florianópolis. Milena Moraes actúa, no ya en un teatro sino en un departamento al que ha ingresado un número mínimo de espectadores que serán testigos de momentos de verdadera intimidad, dada la posibilidad que el espacio ofrece. Para ellos, Ulises será un personaje virtual al que accederán por las posibilidades que ofrece la red de redes, así como para nosotros desde Buenos Aires, lo serán Elisa y Laura.

Este momento constituye otro punto para seguir elaborando la reconfiguración de los fenómenos escénicos que vehiculiza el uso de la tecnología digital de comunicación interpersonal. En efecto, la plataforma Skype no solamente va a posibilitar el encuentro entre los actores interpretando a sus respectivos personajes, sino que va a promover el encuentro entre varios públicos simultáneamente dado que la cámara podría registrar a unos y a otros. De modo que

–en tanto espectadores- nos encontraríamos ante una recepción aumentada y expandida que incluye al actor que está en escena, al que aparece virtualmente y al público (o parte de él) de ese espacio otro que se convierte, por esta modalidad, en un nuevo objeto de nuestra expectación. La realidad aumentada que proporciona el uso de tecnología digital en escena se despliega ahora como un juego de cajas chinas que no hace sino amplificar las condiciones de la recepción.

Los personajes de [ODISEO.COM] se mueven asimismo en una dialéctica de la cercanía y la distancia que hace que se crean cerca cuando en realidad están lejos; cuestión que replica lo que sucede con los actores, cada uno en un país diferente y coincidiendo los viernes a las 20.00 durante algunos meses entre octubre de 2014 y abril de 2015. La ficción se hace cargo de una circunstancia que es del orden de lo real, y es lo virtual con sus dispositivos el agente encargado de asegurar la ilusión de la presencia.

Planteábamos más arriba la dialéctica de la presencia-ausencia, de la cercanía y la distancia, de lo real y lo virtual que recorre el entramado de [ODISEO.COM]. Podríamos colegir que la tecnología digital estaría al servicio de traer a un ausente, de presentificarlo y probablemente sea ésa la manera de crear su propia discursividad. Habrá que establecer quién es el ausente que postula la escena tecnológica para restablecer por el mismo movimiento su presencia. Si seguimos las formulaciones foucaultianas para quien “después de todo… la ausencia es el primer lugar del discurso” (1969) el entorno tecnológico aparecería no sólo en este caso sino en aquellos espectáculos que se sirven de la tecnología digital de comunicación interpersonal para traer a un ausente. Pensemos en *Distancia*, de Matías Umpierrez por ejemplo.

Lo que ocurre es que ahora quien está ausente no es ya el autor, como lo conceptualizaba Foucault para caracterizar a las escrituras contemporáneas, sino el cuerpo del actor, pilar incuestionable (hasta este momento) del hecho teatral. Este es otro de los puntos que el empleo de tecnología digital viene a replantear para la escena: el cuerpo del actor está ausente y sin embargo hay actor. El mismo actúa mientras el público lo ve actuar, lo que ocurre es que no accedemos a su materialidad corpórea sino a la virtualidad de su proyección. Y sin embargo y a pesar de estas condiciones que podrían resultar intolerables para algunos sigue habiendo actor, sigue habiendo juego. La categoría de actor pasa a desinscribirse del individuo que lo encarna para pasar a ser leída como una función. Lo que habría que preguntarse para esta clase de espectáculos es cómo y desde dónde se ejerce dicha función.

Giorgio Agamben (2005) polemiza con el autor de *Las Palabras y las Cosas* retomando sus argumentos. Si el francés no cesa de repetir que la huella del escritor está solo en la singularidad de su ausencia, Agamben se pregunta con justeza de qué modo una ausencia puede ser singular.

Creemos que [ODISEO.COM] aproxima una respuesta personal a esta cuestión. Su desafío consistió en volver singular el sistema de las ausencias que complejizaron no sólo el dispositivo ficcional (Ulises es un ausente para su esposa y lo es también para su amante) sino básicamente, la realidad de su producción Así es como, en la medida en que Lepore vive en Buenos Aires, Kassai en Bremen, Moraes y Carreira en Florianópolis, Marco Antonio de la Parra en Chile todos son ausentes para todos y no obstante ello, afirmamos que esa ausencia ha sido –paradójicamente- la condición de posibilidad del espectáculo. Como si la apuesta consistiera para estos hacedores de la escena en corporizar lo que no tendrá cuerpo en el aquí y ahora del devenir escénico. Y esa posibilidad es digital. Y aún proyectadas desde las superficies de las pantallas, no ponemos en duda que las personas que interactúan con el actor “de carne y hueso” son actrices que están actuando. No ponemos en duda que están haciendo teatro, ya no ponemos en duda que eso también es teatro .Aunque sólo podamos tener de ellas un recorte, el recorte que la cámara de la computadora posibilita –guiada por las indicaciones directoriales- la función actor no ha desaparecido.

Creemos que es posible desinscribir la categoría de actor del cuerpo fenomenológico que lo sostiene sin menoscabar sus atributos porque a la luz de las nuevas tecnologías- lo que deberíamos preguntarnos no es ya quién actúa, antes bien cómo, desde dónde y con qué dispositivos se ejerce la función actor.

Si ya no se preguntará lo que quiere decir un libro, sino con qué funciona, con qué conexiones hace o no pasar intensidades (Deleuze, Guattari:1977) podríamos hacer lo propio con la condición del actor en el marco del teatro contemporáneo. Porque, parafraseando a Beckett, retomado por Foucault y más tarde por Agamben, ¿Qué importa quién actúa-decimos nosotros- qué importa quién actúa? Lo que realmente nos importa es el modo de ejercicio de la función actor en el marco del espectáculo, lo que iremos a leer es la manera de su plasmación (virtual, real, digital, corporal) del objeto que nos ocupa.

Bibliografía:

Abuin González, Angel. 2008.” Teatro y Nuevas Tecnologías: conceptos básicos” en Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica, N° 17, págs. 29-56.

Agamben, Giorgio. 2005. « El autor como gesto » en*Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

De Marinis, Marco. 1982. “El texto espectacular” en *Semiotica del teatro. L’analisi testuale dello spettacolo*. Milan: Bompiano. Traducción de Gerardo Camilletti para la cátedra Análisis de texto dramático y espectacular I. IUNA. 2001.

Deleuze, Gilles, Guattari. Felix. 1977. *Rizoma.* Valencia: Pre-Textos.

Foucault, Michel.1969. “¿Qué es un autor?”. Mexico: Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Giannetti, Claudia.2002. “El arte más allá del arte: paradigmas estéticos del media art” en *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barecelona: L’Angelot.

---

[1] **Ficha técnica**Dramaturgia: Marco Antonio de la Parra, Con Amalia Kassai, en Bremen, Alemania; Juan Lepore, en Buenos Aires; Milena Moraes, en Florianópolis. Fotos: Otten Severonoe; Asistente: Mercedes Kreser, Dirección: André Carreira. Una coproducción del CELCIT con Experiência Subterrânea (Brasil), con el apoyo de Iberescena.Temporada 2014-2015.

[2] André Carreira en http://www.celcit.org.ar/espectaculos/98/odiseo.com/