

# El neo-espectador en la electro-escena

WILSON ESCOBAR RAMÍREZ<sup>1</sup>

Que el teatro de hoy se esté reconfigurando en el horizonte tecnológico ha dejado de ser una hipótesis formulada para responder a una moda que se evidenció con mayor claridad en el período de entresiglos, y ha pasado a convertirse en una tendencia de gran expansión que está afectando sensiblemente las poéticas de la escena, tanto como la manera en que los espectáculos se están confrontando con el público.

Se trata, sin lugar a dudas, de un nuevo escenario mediado por paisajes visuales y paisajes sonoros en el cual confluye por igual el frío de la máquina y la calidez que proyecta el cuerpo del actor. Resultado de ello es una exquisita dialéctica que arroja a la escena contemporánea cuerpos electrónicos, cuerpos interactivos, pantallas digitales que comparten espacios con objetos tradicionales, y se expanden en una suerte de viaje de emociones y sensaciones de la realidad a la virtualidad y viceversa.

El impacto que están teniendo estos nuevos *modelos perceptivos y mediáticos* (es decir, aquellos que se basan en los medios de comunicación como el cine, el video, la televisión, la computadora, la internet y todos sus derivados) sobre el actor y sobre el espectador, es el eje de las investigaciones que ahora

inician. “¿Hasta qué punto sus cuerpos han quedado afectados y modelados por las nuevas tecnologías?” se pregunta el semiólogo francés Patrice Pavis (1998, p. 258), al modo del *Dios protético* que expone Sigmund Freud en su obra *El malestar de la cultura*; un hombre que ha perfeccionado sus órganos motores y sensoriales en gracia de la incorporación a su vida cotidiana de la máquina de motor, las gafas, el telescopio, el macroscopio, la cámara fotográfica, el gramófono, el teléfono, la escritura misma, y más recientemente -no avizorados por Freud- en la era digital: la computadora personal, el teléfono celular, las tabletas electrónicas, entre otros dispositivos digitales.

Esta confrontación permanente, cotidiana, con los medios de comunicación, necesariamente influye en la manera como se percibe y se conceptualiza la realidad, tanto como se percibe la realidad espectacular o los espectáculos mismos. Estas mutaciones perceptivas son más visibles en las últimas dos o tres décadas en la justa medida en que la producción escénica ha venido insertando los medios de comunicación, tanto los tradicionales como los nuevos, y los ha integrado a la escena cada vez con mayor propiedad y naturalidad.

En la evolución teatral de finales del siglo pasado y el que ahora se desanda, dicha dinámica ha traído consigo una dimensión más ampliada del espectáculo; incluso ha introducido un nuevo tipo de espectáculo que confronta al tradicional, y sus pliegues los encontramos en

<sup>1</sup> Licenciado en Filosofía y Letras. Profesor del Área de Lenguaje Escrito del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. wilsonescobar@gmail.com

lo que se ha dado en llamar “electrónica sonora” (Pavis, 1998).

En efecto, Pavis distingue dos tipos de espectáculo: el *literario*, centrado en el texto y el sentido teatral, al modo más convencional de una representación que parte del texto y

llega a la escena elaborando sentidos y signos desde una realidad mimética. Y el espectáculo asociado a la *electrónica sonora* que está descentrado y desconectado de la realidad mimética.

En el teatro, tal y como se concibe en Occidente, ya desde los griegos, el texto expresado o transpuesto en la escena, ofrece al espectador una correlación de los distintos signos (visuales, sonoros, rítmicos, gráficos...) cuya resultante global es comprensible por todos los espectadores (en diversos grados, valga decir). Una tarea similar supone la correlación voz y cuerpo en la escena tradicional, cuya solidez torna inexistente la posibilidad de que uno sobreviva en la escena sin el otro, al mismo modo en que el sonido y las imágenes están integrados dentro de un sistema de signos y perviven en la escena gracias a su sincronización.

En este denominado espectáculo literario significativo y significado se expresan ante el lector/analista sin equívocos ni imprecisiones, lo que precisamente supone la presencia de un receptor centrado y unificado, es decir, un suje-



to consciente de su papel como observador de la escena, atento a que el espectáculo acontezca en su experiencia como individuo. Pero en el espectáculo mediado por la *electrónica sonora*, la realidad y su puesta en escena nos obligan a cambiar de percepción, en tanto la mi-

rada y el cuerpo mismo ya no constituyen la experiencia convencional.

Una nueva síntesis corporal se produce en el sujeto que presencia-vivencia este tipo de representaciones, cuando su sistema habitual de referencia cimentado en la alianza tiempo-espacio-cuerpo, se ve alterado por la descentración de alguno de esos componentes: la descentración del espacio, o la del tiempo a través de un personaje que pasa de un estado físico a uno virtual a través de la proyección en imágenes de su acción en otro lugar y en otra temporalidad; o la descentración del espectador cuando es subido virtualmente a la escena a través de la proyección en vivo y se contempla en su doble presencialidad en el entorno del espectáculo.

## Nativos de la escena

Conviene pues examinar ese nuevo espectador que dialoga con este tipo de espectáculos, para intentar acercarnos a esa dialéctica de la también llamada “electro-escena”.

El nuevo espectador (*Nativos Digitales* les llama Marc Prensky al referirse a comienzos de este siglo a los nacidos en un mundo ya digital, situados en la década de los años 90) llega a la sala embebido y sorprendido con las recientes tecnologías; recalca en un patio de butacas oscuro, nada fascinante desde su imaginario digital, pleno de luces multiformes. Por mucho que ha intentado dejar su atención zapping, propia de su *morada tecnológica*, ha llegado con ella al patio de butacas; intenta cambiar de canal pese a la magia del *suceso* escénico que acontece frente a él. Tiene una emotividad ligera, cambiante. Intenta entonces, *chatear* o jugar con el personaje o los personajes, decirles que está allí para ser él -posiblemente- su avatar, como si se tratara del videojuego que ha debido dejar en casa. Quiere estar en el escenario aunque se le antoje extraño aquel habitat de rituales anacrónicos.

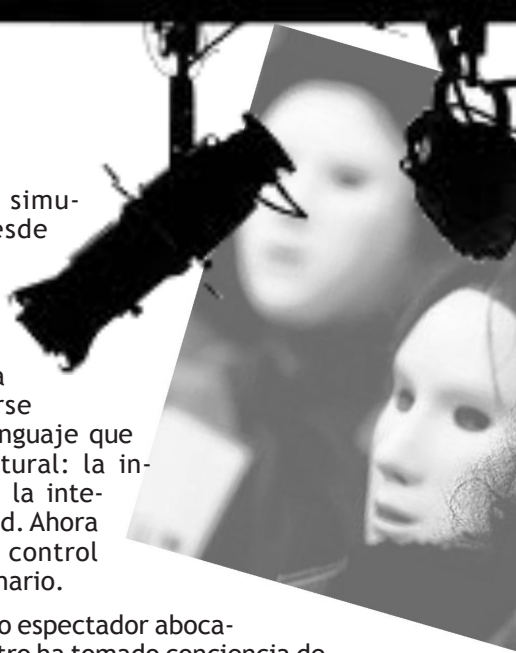
Es que el ritmo de aquel teatro le es extraño, distante, ajeno, lento, casi ensoñador. Es un espectador que dispone de muchas más fuentes de información que la generación anterior; actúa e interactúa con ella de tal manera que ésta le imprime un carácter muy particular. Como lo advierte María Teresa Quiroz: "...la actualidad está marcada por la rapidez, la eficiencia, la celeridad de las imágenes" (2003), al modo en que se mueven los personajes de las películas *Corre Lola Corre*, *Matriz* o la *Trilogía Bourne*, por citar algunos referentes de estas narrativas frenéticas. Y es con esa información pluridiversa que llega a una sala de teatro que le resulta incómoda y lenta en su manera de percibir y apropiarse del mundo.

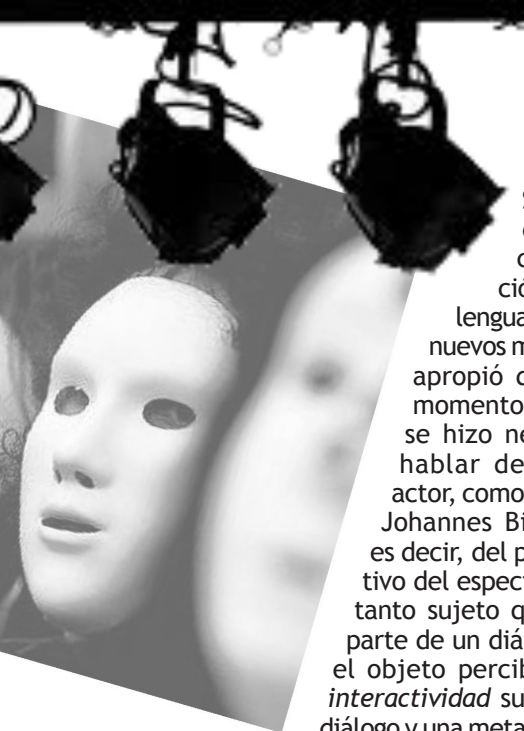
Entonces ese espectador recapacita. Se sabe un sujeto híbrido. Se mira en aquel reducido espacio del patio de butacas y busca afanosamente una *interfaz* que le

permita simularse desde adentro de la espectacularidad para apropiarse de un lenguaje que le es natural: la inmersión, la interactividad. Ahora toma el control del escenario.

Ese nuevo espectador abocado al teatro ha tomado conciencia de la interactividad que, no como metáfora, sino como su propio modo expresivo, se edifica ante sus ojos. Ha comprendido que el teatro es un juego de simulación que, al igual que la pantalla de su computadora, es completamente interactivo y le permite acercarse a otra experiencia perceptiva emocional de la realidad y la virtualidad. Creer que la realidad virtual sólo está en las máquinas es un error frecuente en el cual suelen caer muchos en su afán por resistirse a la grandilocuencia de las nuevas tecnologías, por creer ciegamente que éstas no afectarán su nicho cognitivo.

En el primer manifiesto del teatro de la crueldad, Artaud hace un llamado por recuperar el lenguaje específico del teatro, romper la sujeción del teatro al texto, recobrar la noción de una especie de lenguaje único a medio camino entre el gesto y el pensamiento. Esta postura obliga a "encontrar, además, nuevos medios de anotar ese lenguaje, ya sea en el orden de la transcripción musical o en una especie del lenguaje cifrado" (Artaud, 1978). Desde luego la voz del dramaturgo francés nos está hablando hoy de una noción que para entonces no se asumía: *la interfaz*.





Se trata de una concepción que el lenguaje de los nuevos medios se apropió desde el momento en que se hizo necesario hablar del interactor, como lo llama Johannes Birringer; es decir, del papel activo del espectador en tanto sujeto que hace parte de un diálogo con el objeto percibido. La *interactividad* supone un diálogo y una metamorfosis material producida, no ya

por un espectador pasivo en el espacio y el tiempo, sino por un sujeto activo que propone, configura y re-configura simbólica y materialmente, en el caso del teatro, una escena. Si bien es cierto que el teatro, al contrario de lo que sucede con el cine y la música, se ha visto revalorizado por su calidad de espectáculo en vivo frente a la gran oferta doméstica digital, también lo es que se ha nutrido con el uso de dichas tecnologías.

Como lo recuerda el dramaturgo argentino Mauricio Kartún, a su paso por el Festival de teatro de Manizales (2007): “El teatro siempre ha poetizado a partir de diferentes soportes y, antes, el único posible era la memoria”, y admite que en el siglo XX han aparecido infinidad de nuevos soportes. Todos son poetizables. Esta capacidad de adaptación del teatro habla de su supervivencia; es cierto, pero también habla de su metamorfosis como *suceso* en la butaca.

En las vanguardias teatrales del pasado siglo podremos encontrar los antecedentes de lo que hoy conocemos como

*interfaz*, que en la especificidad del teatro se hace visible en obras abiertas a la participación del espectador, como sucede en el teatro *dadá* o en el teatro laboratorio de Grotowski, en las provocaciones de Tadeusz Kantor o en las del mismo Bertolt Brecht.

Las obras del llamado arte *participativo* (performances, happenings, instalaciones) surgidas en los albores de los años sesenta y setenta, se suman para construir esa nueva tradición interactiva en la experiencia teatral viva. Tendríamos entonces que esta noción de interfaz asumida en el lenguaje de los nuevos medios como un conjunto de comandos y métodos que facilitan la intercomunicación entre programas y entre éstos y los sujetos, ya era propia del lenguaje escénico en tanto su praxis escénica ya buscaba disrupciones temporales y espaciales en su permanente preocupación vanguardista por comunicarse con el otro, por desafiar la aparente pasividad y el estatismo del espectador.

## Tensiones fronterizas

Esta última década ha supuesto una suerte de retos y desafíos para las artes que como el teatro suceden en el aquí y el ahora. Una ola de lenguajes combinados que mixturizan el modo expresivo de cada arte en particular y reducen sus fronteras narrativas y estéticas, ha generado una suerte de palingénesis o regeneración de la escena contemporánea: teatro en, desde y por Internet; teatro que narra al modo en que las nuevas tecnologías vienen construyendo la dinámica cotidiana de los seres, cine que reniega de su potencial efectista y revisita sus raíces para hacerse pasar por teatro como lo vemos en el movimiento danés Dogma 95 y su derivación hacia obras que evocan el teatro filmado: *Do-*

gville (2003) y *Manderlay* (2005) de Lars von Trier, hasta la perturbadora y conceptual *Inland Empire* (2006) de David Lynch; estos son apenas recursos expresivos que dan cuenta de la lucha no sólo por enfrentarse al monstruo electrónico sino por reivindicar viejos recursos para dotarlos de nuevos sentidos.

Las ya extensas relaciones y fricciones que ha mantenido el teatro con el cine, por ejemplo, desde la invención de éste en 1895, han generado muchos estudios que no es del caso revisar en este escrito, pero sí es importante señalar cómo cada vez estas imbricaciones cambian de apariencia con los renovados retos que traen consigo las nuevas tecnologías. Más allá de esta intermedialidad que se ha consolidado en las extensas relaciones entre el cine y el teatro, hoy asistimos también a lo que algunos han dado en llamar Teatro desde la Internet o teatro-blogger. Un ejemplo de ello es *Bagdad Burning*, una obra teatral presentada en el prestigioso Festival de Edimburgo en una edición reciente y basada en un blog de un iraquí de 26 años que narra su vida cotidiana en un país invadido. O *Bloggers. Real Internet Diaries*, una versión de Monólogos de la Vagina que, en este caso parte de un puzzle de 10 blogs personales elegidos entre más de 10 mil páginas electrónicas. El reto de Olivar Mann, su co-creador (no sería válido hablar de dramaturgo, como veremos más adelante) consistió en no agregar palabras distintas a las que aparecieron originalmente en la blogósfera clasificada.

¿Teatro desde la Internet? He aquí otra tensión fronteriza: el sentido de la teatralidad desde el cual se fundan estos formatos se pierde en el instante en que la intermediación tecnológica absorbe el aquí y el ahora de lo actuado o representado. Ya no estaremos hablando de teatro, sino de video con sentido

teatral. Una vez convertido el formato en soporte dramático textual éste abre las puertas para reconfigurar el teatro propiamente dicho y con él la experiencia aurática de copresencia entre el actor y el espectador, siguiendo el pensamiento de Jorge Dubatti.

Veamos un concepto intermedial más ajustado al hecho teatral, al *hic et nunc*. Se trata de *Musicall* (2003) de las compañías Illana - Lóm Imprebis. Desde su mismo título, su director Santiago Sánchez, sugiere un juego de palabras que podría significar *Llama la música*. En efecto, el espectador de *Musicall* no debe apagar su celular, por el contrario, ese prohibido objeto, reducido al silencio y a la inutilidad en la oscura sala, ha llegado al patio de butacas y ha cobrado una nueva función en la construcción de sentido de la obra: desde él se deben enviar mensajes de texto que aparecen al instante en una pantalla dispuesta en el fondo y centro del escenario, acompañada por una especie de biombo que rompe la desnudez completa del espacio escénico.

La obra ha iniciado. El espectador se sabe parte de ella. Su pensamiento, su completud emocional, entendida como esa *máquina de deseos* de la que habla Deleuze, se ha desdoblado hacia la escena por arte de la imagen electrónica. En el recordado monólogo *Primer amor* de Samuel Beckett, escenificado por el teatro Fronterizo de la Sala Beckett de Barcelona (1985), José Sanchís provoca al espectador con una cuerda casi imperceptible que atraviesa de lado a lado el patio de butacas en sus primeras filas. Ya sobre el escenario un cartel anuncia: "Para que actúe tire de la cuerda". Un espectador avisado percibe la cuerda y toma la decisión de tirar de ella. Al hacerlo suena una campana y con el tin-

*tineo*, el personaje se incorpora desde el centro de la escena.

En ambas obras, tanto en *Primer amor* como en *Musical*, el espectador hace parte de la interfaz interactiva, se sabe un sujeto actuante en la butaca; pero en la obra de Beckett la posibilidad de interactuar -léase dar una orden al actor para que actúe- está reducida a un espectador por cada escena o fragmento del unipersonal. Es una interactividad individual. En tanto, *Musical*, apoyada en la masificación de los mensajes de texto, pone en cada función un número considerable de espectadores a decidir en forma simultánea sobre lo que verá.

¿Qué sucede entonces en el escenario de *Musical*? Los textos están en el espacio escénico (proyectados desde la pantalla) y los actores-músicos eligen al azar -como en una especie de lotería con balotas- uno de ellos para improvisar acciones en clave musical. El salto de una experiencia escénica a la otra, más que cuantitativo, es cualitativo. El texto elegido permanece proyectado en el escenario mientras sucede la acción dramática. Le recuerda a los actores y al propio público cuál es la línea de acción que deben construir los personajes.

El texto electrónico se ha convertido en un objeto-personaje que preside la escena como una especie de *memoria* superior, vigilante, que va dando cuenta de la dramaturgia allí en construcción. Estos ejemplos, el del llamado teatro blogger, o el de *Musical*, ponen de presente una nueva forma dramática que pasa por la creación colectiva y recalca en la noción tan propia de la Internet: creación colaborativa, una especie de Wiki-texto si no queremos desentonar

con la jerga digital de la web semántica, o 3.0.

En palabras de Marcellí Antúnez Roca, estaríamos en frente de una *sistematurgia*, un neologismo que adhiere los términos *sistema* y *dramaturgia* para referir la pregnancia de la interfaz en la construcción del espectáculo, dígame un ordenador, una CPU y sus periféricos. De esta forma, como lo explica Antunez Roca, las interfaces traducen, a través de la computación, las órdenes de los actuantes y/o el público a los medios de representación, tales como la imagen, el sonido, la mecánica y la robótica. Lo que diferencia la *sistematurgia* de otras formas de creación escénica, es que la computación y las interfaces son elementos consubstanciales.

Las artes plásticas y las visuales asisten con más arrojo y menos conservadurismo que el teatro a esta regeneración de sus formas expresivas; procedimientos de realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial, sistemas de algoritmos genéticos, bioarte, son apenas designaciones semánticas de un horizonte de mutaciones en cuyo centro está un sujeto ya no de simples percepciones, sino de emociones vívidas que estructuran de forma singular o colectiva la experiencia escénica.

Entre estas mutaciones podemos identificar la idea del tiempo real y ralentizado, el espacio físico y presencial, la fragilidad del medio tecnológico, la interacción, la telepresencia, la influencia de la audiencia y el cambio de paradigma del espectador, acaso mejor llamarlo "espectactor", como bien lo denominó el dramaturgo brasileiro Augusto Boal.

## Referencias bibliográficas

- Antúñez Roca, M. (2009). *Sistematurgia*. <http://www.marceliantunez.com>
- Artaud, A. (1978). *El Teatro y su doble*. Barcelona, España: Edhasa.
- Kartún, M. (2007). Diálogo con Wilson Escobar en el marco del I Congreso Iberoamericano de Teatro. 29 Festival Internacional de Teatro de Manizales.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona, España: Paidós.
- Quiroz, M. (2003). *Aprendizaje y Comunicación en el siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Norma.