

6

TECNOTRAMA OBJETOS TECNOLÓGICOS EN ESCENA Y NARRATIVA TRANSMEDIA

Norma Elisa Cabrera

“Los efectos de la tecnología no se producen al nivel de las opiniones o de los conceptos, sino que modifican los índices sensoriales, o pautas de percepción, regularmente y sin encontrar resistencia. El artista serio es el único que puede toparse impunemente con la tecnología, sólo porque es un experto consciente de los cambios en la percepción sensorial.”

Marshall McLuhan

Comprender los medios de comunicación

normaelisacabrera@yahoo.com.ar Dramaturga, actriz y directora escénica. En la U.N.Litoral, orientó su especialización académica en disciplinas del Teatro y en la Administración y Gestión Cultural, y actualmente desarrolla actividades de investigación en el dominio pluridisciplinar de las artes mediales y la cultura hipermedia.

RESUMEN

Esta investigación pretende contribuir al debate teórico actual sobre arte y tecnología, a la vez que espera dar cuenta del impacto de algunas prácticas artísticas teatrales de la ciudad de Santa Fe, Argentina, que pueden alinearse con la incipiente “narrativa transmedia”. Partimos de la hipótesis de que la aproximación al uso de categorías metodológicas de “rastreo” que propone la Teoría del Actor-Red aplicadas al estudio de casos de puestas escénicas pueden resultar provechosas para una introducción al análisis de la relevancia digital de la utilización tecnológica, tanto en escena como en la vida cotidiana.

ABSTRACT

This research tries to contribute to the present theoretical debate on art and technology, at the same time as it hopes to give account of the impact of some theater artistic practices of the city of Santa Fe, Argentina, that can be aligned with incipient “transmedia storytelling”. We leave from the hypothesis that the approach to the use of methodologic categories of “tracking” that proposes the Actor-Network Theory applied to the study of cases of theater productions can be beneficial for an introduction to the analysis of the digital relevance of the technological use, as much in scene as in the daily life.

PALABRAS CLAVES

- > teatro
- > narrativa transmedia
- > móviles
- > estética
- > arte

KEY WORDS

- > theater
- > transmedia storytelling
- > cell phones
- > aesthetic
- > art

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación pretende contribuir al debate teórico actual sobre arte y tecnología, a la vez que espera dar cuenta del impacto de algunas prácticas artísticas teatrales de la ciudad de Santa Fe, Argentina, que pueden alinearse con la incipiente “narrativa transmedia”. Partimos de la hipótesis de que la aproximación al uso de categorías metodológicas de “rastreo” que propone la Teoría del Actor-Red aplicadas al estudio de casos de puestas escénicas pueden resultar provechosas para una introducción al análisis de la relevancia de la utilización tecnológica, tanto en escena como en la vida cotidiana.

Un puñado de características basta para definir, aún hoy, al teatro. Su enorme grado de hibridación quizás sea uno de sus principales atractivos a la par que escollo para su abordaje. Sistema de sistemas, lo “esencialmente” teatral sucede *entre*, en los intersticios, en la fricción. En un tiempo implacable, carente de reproductibilidad. En un espacio determinado, compartido. Este cúmulo de particularidades genera un objeto escurridizo al momento del análisis aunque, hay que decirlo, tan sensible a modas y vaivenes como cualquier disciplina. El actual “momento digital” parece insuflar aires de innovación a los escenarios, un a priori con dos aspectos a tener en cuenta: por un lado ya es una premisa tradicional que el teatro utiliza siempre la tecnología de su época, lo cual mitiga el grado de novedad por el solo uso de proyectores o luces robóticas. Por otra parte, bajo la pátina de “lo último” se observan efectos escénicos que podrán ser pertinentes pero, en muchos casos, no son más que meros refritos, como el remanido uso de pantallas a modo de neo-telones de fondo.

En este horizonte resulta entonces de especial interés profundizar acerca de la *utilización de las tecnologías en un nivel escénico dramático*, tal el objetivo de esta investigación: el análisis de la incidencia del uso de estas nuevas herramientas no como un mero aderezo sino como parte constitutiva, en el corazón mismo del “*entramado*” de la escena. Esta mirada puede enmarcarse en una bibliografía amplia y profusa dedicada a analizar el concepto de virtualidad, el paradigma digital y sus consecuencias en la construcción de identidad subjetiva y social, con sus correlatos éticos y estéticos.

Con el afán de ajustar el marco teórico de la investigación tomamos como base la idea de que el *low tech* escénico puede resultar sorprendentemente útil

ofreciendo reveladoras pistas de la dimensión social de lo tecnológico, tema que rara vez se conceptualiza al tiempo que forma parte intrínseca de nuestras vidas. Partimos de la intuición de que en escena es posible verificar el grado de “*naturalización*” de la manipulación tecnológica que experimentamos en la vida cotidiana y que ha sufrido una sorprendente aceleración en los últimos tiempos.

Sin embargo, categorías como “dimensión social” o más sencillamente “lo social” están siendo revisadas en el seno mismo de la disciplina que las tiene como objeto de estudio, es decir, la sociología. Según Bruno Latour, la sociología tradicional ha transformado “lo social” en una especie de materia (como el acero o la madera) que explica mientras debería ser explicada. Frente a ello propone una sociología de las asociaciones, una “asociología”, en su descripción introductoria de la Teoría del Actor Red (TAR o ANT por sus siglas en inglés: Actor Network Theory). Esta teoría, de joven postulación pero que genera investigaciones hace más de treinta años, se revela en su enfoque relativista y holístico como un instrumento atractivo para pensar el arte escénico.

“(…) la TAR sostiene que es posible rastrear relaciones más robustas y descubrir patrones más reveladores al encontrar la manera de registrar los vínculos entre marcos de referencia inestables y cambiantes en vez de tratar de mantener estable un marco.” (Latour, 2005).

Más aún si nuestros intereses cruzan la escena con el universo tecnológico, a raíz de uno de sus más controvertidos postulados: “los objetos también tienen capacidad de agencia”. Rastrear conexiones para re-ensamblar lo social es la propuesta de Latour, metodología que podemos inferir nos serviría no sólo para el abordaje de productos escénicos (tan dinámicos y móviles como un objeto de estudio “social”) sino también de los procesos de creación escénica (de idéntica o aún mayor movilidad). Enfoques de esta índole son favorables para evitar el dualismo cartesiano con el que debemos batallar los analistas del teatro constantemente a raíz del “cuerpo” en escena, problema al que se suma en nuestro análisis en particular otra división encarnada en el par naturaleza-cultura y la supuesta oposición de la “fría” tecnología con la “cálida” humanidad que el teatro representa.

Partimos entonces de la hipótesis de que algunas categorías, o mejor aún,

de que la aproximación al uso de algunas categorías metodológicas de “rastreo” que propone la Teoría del Actor-Red, aplicadas al estudio de casos de puestas escénicas, pueden resultar provechosas para una introducción al análisis de la relevancia de la utilización tecnológica en la escena local de la última década.

Nos interesa considerar el arte de la escena entonces como un proceso de investigación que puede ser protocolarizado y sumar de este modo aportes teóricos en un lugar de cruce entre tecnología, escena y espacio público. El teatro, un arte milenario cuya “realidad virtual” ha sido justamente su propio motor, tiene quizás mucho que decir en estos debates nuevos sobre temas viejos, en este debatir existencial del hombre asustado y acorralado siempre, en los viejos y en los nuevos tiempos, por su propia mortalidad.

2. DESARROLLO

2.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La condición efímera de las artes performáticas genera dificultades adicionales para los procesos investigativos que sólo pueden paliarse con lo que podríamos denominar una “*paleontología escénica*”, paráfrasis seleccionada por compartir la idea de un objeto de estudio del que sólo tenemos huellas y estuvo vivo (aunque no por ello fosilizado). Se deben utilizar herramientas de recolección y documentación, dado que el material existente aunque cercano no está organizado, ni siquiera centralizado. Siguiendo con la metáfora paleontológica, la segunda etapa nos permitiría según nuestros estudios aplicados conformar una “*geología escénica*”, esto es, un panorama morfológico de la estructuración y conformación del corpus donde puedan analizarse críticamente los intereses enunciados.

Hace diecisiete años pertenezco a un colectivo artístico de la ciudad de Santa Fe, Argentina, dedicado principalmente al teatro. Con **Andamio Contiguo** hemos hecho varias experiencias que incorporaron el uso de nuevas tecnologías, en algunos casos con intervención/proyección en espacio público y/o edición videográfica en tiempo real, con cientos de actores o unipersonales, frente a dos mil personas o frente a treinta. Pero para los propósitos de esta investigación, hemos acotado el corpus a “**Setenta minutos con la familia Breuer**”, una comedia estrenada

en el 2006 y cuyos ejes parecían estar solamente en un registro de actuación performático y en el uso constreñido del espacio (y la relación establecida con el espectador a partir del mismo). La mera decisión de trabajar sobre este corpus a partir de dos preguntas que se hace la TAR sobre cualquier agente (y en este caso la palabra “cualquier” resalta la inclusión de los objetos) nos dio como resultado la primera revelación: la sorpresa de pruebas de una fuerte “tecnograma” en una producción que nunca tuvo entre sus propósitos conscientes la consideración de lo tecnológico como aspecto clave a ser desarrollado (algo de lo que puedo dar cuenta dado que formé parte del equipo creativo). Quizás por ello mismo y fruto de varias elecciones estéticas sea esta obra la que, entendemos, ha logrado en la producción del equipo una mayor imbricación de la tecnología a nivel dramático, desprovista de efectismos. Entendemos que esto se debe justamente al alto grado de *convergencia mediática* en el que se encuentran inmersos tanto actores como espectadores, productores y al mismo tiempo receptores de sentido, miembros de la misma comunidad narrativa.

2.2. RECORRIDOS SOBRE LA OBRA (PALEONTOLOGÍA ESCÉNICA)

2.2.1. “CANTEMOS NUESTRO CELULAR”

Es el cumpleaños de Marcelo Breuer, carnicero, 45 años. Norma Corredera de Breuer, su esposa de 39 años, maestra, ha trabajado semanas enteras para encontrar un salón a su gusto y festejar con la familia y los amigos. No más de 30 personas, un encuentro íntimo. Es algo que le debía a Marcelo: todos quisieron festejar los 40, pero ella insistió en viajar a Cataratas en una segunda luna de miel. Los “invitados” ya están sentados en la mesa engalanada para la ocasión, en sillas estratégicamente dispuestas, para entremezclarse con “la familia” que llegará lentamente tras la pareja anfitriona y se completa con los hermanos Breuer: Julio, 50 años, viajante del rubro embutidos; Rubén, 35 años, aparentemente ligado a los medios de comunicación; Diego, 30 años, policía. A su vez Julio está casado con Cecilia, 46 años, terapeuta ocupacional. Tienen dos hijos: Juan, 28 años, estudiante de cine; Celeste, 24 años, estudiante de medicina. Daniela –la novia de Juan– es croata, tiene 24 años y estudia apicultura. Rubén ¿está casado? con Silvia, 38 años. Diego es soltero.

Este es el punto de partida del espectáculo, pero también lo fue del proceso

de creación. Largos, larguísimos ensayos, en los que los 10 protagonistas se reunían tal como las familias, a comer y desplegar lentamente vínculos, psicologías y, en este caso ¿fabricado? no más de cinco situaciones predibujadas. Mecánica acompañada por “parciales”: ensayos de sub-grupos en diferentes locaciones (bares, paseo en la peatonal, cenas íntimas) para crear una matriz común y fortalecer relaciones. La búsqueda fue dando, por sedimentación, un guión más fino y consensuado: pequeños diálogos y escenas elegidas/repetidas dada su efectividad y/o por la propia dinámica del elenco conformaron una actuación performática basada en un espontaneísmo actoral “probado”, en el sentido elaborado por Schechner de conducta restaurada, quien describe su propio concepto como

“(…) la característica más importante de la performance. Los practicantes de artes, ritos y curaciones suponen que algunas conductas –secuencias organizadas de sucesos, acciones con guión, conocidas como textos o partituras de movimientos– existen aparte de los actores que las “realizan”. Por estar separadas de quienes las realizan, esas conductas se pueden guardar, transmitir, manipular y transformar. Los actores se ponen en contacto con esas cintas de conducta, las recuperan, recuerdan o hasta las inventan y luego vuelven a realizar las conductas según las cintas, sea porque son absorbidos por ellas (representar un papel, entrar en trance) o porque existen paralelos a ellas (el *Verfremdungseffekt* de Brecht).” (Schechner, 2000).

El espectáculo se presentó durante cinco meses del año 2006, los días jueves, en un cálido y pequeño restaurante gourmet de la ciudad de Santa Fe, contando con una habitación exclusiva y espacio para sólo 18 espectadores que compartían la mesa con los diez integrantes del elenco. La adrenalina de una palabra actoral que se hace/vuelve a hacerse a medida que se dice, con el agregado de un espectador “superpuesto” en la escena cómodamente libre de evocar, convocar y revocar lo poco establecido dieron como resultado una señal de alerta para mantener a salvo la propuesta: la necesidad de controlar el tiempo. El riesgo de que un espectáculo dinámico que favorecía el libre juego con el público fuera “desbordado” por la acción de un actor inmerso en el dispositivo y desprovisto de una visión global del conjunto y su tempo escénico

era completamente previsible, más aún al formar la dirección parte activa del elenco. Invertir el signo de esta última dificultad fue la solución elegida, que además duplicó sus beneficios: del cuello de la directora-actriz colgaba una minuciosa lista plastificada de tiempos y acciones (internamente llamada "cucarda") para evitar desvíos del plan establecido. Sus señales para los cambios de escena generaban abruptos cortes (silencios repentinos y simultáneos o por el contrario una vuelta al murmullo ensordecedor; puntapié para acciones predeterminadas; incursiones del asistente de escena, etc.) con un deliberado efecto de distanciamiento brechtiano a manera de resguardo y decisión estética: un reaseguro sistemático para espectadores y actores de que, aunque no lo pareciera, todo el tiempo habíamos estado en el teatro. Sin embargo la directora-actriz era la primera en necesitar ser avisada de la puesta en marcha de cada una de las etapas de este plan de contingencia.

"La acción social no sólo es controlada por extraños, también es desplazada y delegada a distintos tipos de actores que son capaces de transportar la acción a través de otros modos de acción, otros tipos de fuerzas completamente distintas." "(...) ninguna ciencia de lo social puede iniciarse siquiera si no se explora primero la cuestión de quién y qué participa de la acción, aunque signifique permitir que se incorporen elementos que, a falta de mejor término, podríamos llamar no-humanos." (Latour, 2005).

Un objeto (que también colgaba de su cuello) ayudaría a su memoria para acudir, a su vez, a este ayuda-memoria que mantendría el curso de la acción. En otra época se podría haber pensado en un sofisticado cronómetro, pero estamos en el año 2006... ¿qué mejor para llevar colgado al cuello que un teléfono celular? De hecho la mesa familiar de ensayos estaba repleta de ellos, incluso con muy poca diferencias: el 80 % del elenco era poseedor de un modelo Nokia 1100, un teléfono que inspiró la humorada de ser considerado la primera versión digital conocida en la región de "la Victorinox" (el cortaplumas suizo con más de 14 funciones). El Nokia 1100 tiene linterna incorporada, reloj, alarma, calendario y recordatorios. Pantalla monocroma fácil de leer, buen teclado, SMS y mensajes gráficos, directorio telefónico y ringtones musicales monofónicos personalizados. Una batería de hasta 3 horas de tiempo de conversación y 16 días de tiempo de reserva. Pesa 92.42 gramos, mide 105.9 mm de largo, 45.47

mm de ancho y 17.78 mm de espesor. Muy resistente, robusto y barato, se lo conoce como “el celular de los pobres”. Es el dispositivo electrónico de consumo más vendido de la historia, superando en el 2007 los 200 millones de unidades, lejos del Ipod (100 millones) y la Playstation 2 (120 millones). Su extraordinaria presencia mundial se debe en parte a su oportuna aparición en los mercados en desarrollo (desde el 2003 en Argentina), que triplicaron su uso de la telefonía móvil contra un 62% de crecimiento en los países desarrollados.

La “cucarda” era una réplica análoga de los recordatorios almacenados en el Nokia de la dirección, plan que dependía de un punto de partida exacto: había que empezar a la fuerza a horario. Estamos todavía en la era del ringtone monofónico, entonces cada cambio de timón escénico era precedido por la tenue alarma característica de un aparato extremadamente popular en esos años. Pero el esquema rítmico incluía también el paulatino aforo del elenco, y la capacidad de almacenamiento del Nokia 1100 era limitada. ¿La solución? También llegaría de la mano del celular pero esta vez a través de una llamada o un SMS (*short message service*)¹ que la dirección (primera actriz en dejar la escena) enviaba “desde afuera” a cada actor (o subgrupo “familiar”) que debía abandonar el espectáculo. La fuerte presencia en la vida cotidiana de esta tecnología recientemente popularizada formó parte ineludible de la construcción dramática, pero no solamente en calidad de recurso de control sino también en numerosos detalles y estrictas situaciones de ficcionalización que describimos a continuación.

1 > En el minuto 22 de la obra Diego cruza un par de bromas pesadas con respecto a la ropa que lleva Juan, le pregunta si la compró “en algún local de minas”. Juan contesta evasivamente hasta que se entabla una discusión en términos bastante desagradables acerca de la masculinidad de ambos. Este

¹ “... los servicios de “no voz” o de “envío de datos” representan el 25% de la facturación de las compañías de celulares (...). En su mayoría se trata de SMS, que en promedio cuestan 10 centavos, entre 5 y 6 veces menos que una llamada. En la Argentina se envían 5.300 millones de mensajes de texto al mes, de acuerdo al último informe de Prince & Cooke, otra consultora. En promedio, cada usuario manda 11 SMS por día” Gioberchio, Graciela. “Celulares: el 25 por ciento de la facturación no es por hablar.” <<http://www.clarin.com/diario/2006/12/21/sociedad/s-04815.htm>> Diario Clarín 21 de diciembre de 2006. [Consulta: 19 may. 2009].

enfrentamiento está plagado de comentarios de doble sentido y surge por la fuerte atracción que siente Diego por Juan. Para disimular Diego incluirá también en su discurso homófobo a Rubén, pero su atención dista en absoluto de centrarse en su hermano. El resto de la familia está en sus propios asuntos conversando apaciblemente, a medida que la discusión gana en volumen comienzan a prestar atención y a participar a su manera. Marcelo pedirá paz y unión familiar, Norma ofrecerá más comida, Julio se molestará con su hermano por las alusiones sexuales de las bromas de Diego, Celeste se ofenderá con el tío, Silvia insistirá en poner al descubierto las verdaderas razones de Diego, Daniela observará levemente divertida la situación completa, Rubén explicará que compró su ropa en Holanda. Cecilia verá colmada su paciencia y discutirá duramente con Diego, ante el silencio del resto. En gran parte se siente madre de su cuñado menor dado que lo ha criado, y la vida de Diego dista mucho de ser lo que ella soñó para él. Pero no soportará que alguien ofenda a Juan, el dilecto, en su presencia y en una reunión que excede a la familia y tiene por testigo a gente desconocida. Diego se disculpará, aunque el enojo de Cecilia seguirá latente. Norma aclarará que perdonar es divino.

2 > En el minuto 28 la situación se ha descomprimido pero persiste cierto malestar por el suceso. Norma, maestra de años aunque hace cuatro y medio está con boletín médico, acude a una actividad lúdica para recuperar el clima festivo y salvar el cumpleaños de “su Marce”. Para desarrollar el juego, de su propia invención, necesita saber primero si todos los presentes tienen celular. Los que no tengan teléfono –entre ellos Julio– harán una actividad sustituta: origami, el arte japonés del plegado del papel. No hay obligación de participar, lo importante es ser felices, expresarse, mostrar el ser interior. El juego se llama “Cantemos nuestro celular”. Consiste en tararear la melodía del propio timbre o ringtone, de memoria, para luego cotejar con un llamado la performance del cantante. Gana quien lo hace mejor, aunque no queda muy claro de qué manera se define. El entusiasmo de Norma es compartido por Marcelo y estimulado irónica pero piadosamente por Juan, que pide ser el primero. Su tía acepta complacida, Juan canta. Suena el teléfono misteriosamente, Norma celebra la casualidad, el timbre no se parece en absoluto. Juan se desconcierta, todos se quejan, Celeste anuncia que su hermano perdió, la tía Norma deduce que

quizás cambió el timbre para una persona en especial y por eso suena distinto, Juan responde con evasivas. Silvia tiene su teléfono en la mano.

Para dirimir el tema Marcelo pide ser el que sigue. No sólo canta: también actúa y gesticula pomposamente. Norma está fascinada y asegura que será el ganador. Suena el celular de Marcelo, que ha copiado perfectamente la melodía y recibe merecidos aplausos. Norma pregunta quién llamó y Silvia se hace cargo. La maestra se asombra de que su cuñada tenga el celular del Marce, Silvia replica que tiene todos los números de la familia por cualquier emergencia, el comentario conforma a Norma mientras Silvia por lo bajo comenta que puede necesitar carne. Juan le pide a Norma que cante ella. Aunque está entusiasmada con la idea declara que le da vergüenza y se hace rogar un ratito. Finalmente se decide y se prepara como si fuera una cantante profesional de vieja escuela. Dedicar la actuación a su marido, canta muy lentamente, con parsimonia. Arranca el aplauso del público. Silvia la llama, la melodía es por lo menos cinco veces más rápida. Rubén muestra su celular, aclara que costó una fortuna y que es muy difícil encontrar otro en el país. Está muy excitado, no ha comido nada en toda la noche. Canta muy mal, sin que se lo pidan. Norma aclara que el juego era para tres participantes, todos dejan de prestarle atención. Celeste recuerda a su tía que no ha visto el resultado de los trabajos en origami.

“Si en 1987 Jesús Martín Barbero permitió dar el salto “de los medios a las mediaciones”, reformulando de esta manera los estudios de comunicación, creo que ha llegado el momento de pasar “de los nuevos medios a las hipermediaciones”. En otras palabras, se trataría de superar la fascinación de frente al dispositivo técnico (el objeto) y encarar su análisis crítico teniendo en cuenta la compleja trama de relaciones en que se desarrollan (procesos). (...) Al hablar de “hipermediación” no nos referimos tanto a un producto o un medio sino a los procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí”. (Scolari, 2008).

2.2.2. “PRIMERA PERSONA DEL SINGULAR, PRETÉRITO PERFECTO, DEL VERBO DIVIDIR”

Decíamos en la introducción que dos cuestionamientos de la TAR dieron pie a esta investigación cuando fueron aplicadas al corpus. Estas preguntas, que para Latour debemos plantearnos sobre cualquier agente, son: “*¿Incide de algún modo en el curso de la acción de otro agente o no? ¿Hay alguna prueba que permita que alguien detecte esta incidencia?*” Desde esta concepción cualquier cosa que sí lo haga es un actor, o mejor aún, un actante, término que pide prestado de la semiótica de Greimas. El autor deja muy claro aún antes de explicitar la capacidad de agencia de los objetos que esta concepción no puede ser tomada en cuenta de manera aislada en virtud de las controversias o fuentes de incertidumbre que propone: no hay grupos, sólo formación de grupos; un actor es aquello que muchos otros hacen actuar. De este modo se despejan algunas dudas: en ningún momento estamos hablando, cuando aplicamos los conceptos sobre agentes no-humanos, de determinismo tecnológico. “Caer” en relaciones causales a partir de los objetos no es justamente la perspectiva de esta corriente, todo lo contrario, de ahí el interés que suscita para nuestro análisis y el afortunado uso del término “hipermediación” que hace Scolari en la cita que cierra el apartado anterior. Volveremos más adelante sobre las resonancias de este concepto en los útiles planteos de la TAR sobre intermediarios y mediadores como categorías analíticas. Pero antes seguiremos la pista tecnológica “consciente” utilizada en la puesta en escena y trazada finalmente por dos objetos instalados de manera conjunta y a modo de sistema: un televisor y un reproductor de DVD.

Tratándose de una familia de ficción, varios de los ensayos realizados por el elenco estuvieron asociados a la construcción de un pasado. En esa línea una de las propuestas de la dirección fue el diseño de un árbol genealógico apócrifo en base a recuerdos gráficos de los actores participantes del proyecto. Las veladas de trabajo sumaron entonces a la mesa de los Nokia 1100 muchos ejemplos de una tecnología más antigua que supo usar en sus inicios el nitrato de plata y el papel como soporte: la fotografía. Sabemos que la necesidad de congelar el instante, y gracias a ello, intentar perdurar en el tiempo ha sido una compañera inseparable del hombre. Alguna vez este deseo fue concedido a una porción minoritaria de la población, la única que contaba con los recursos suficientes

para que los medios técnicos de la época inmortalizaran sus figuras en el lienzo: monarcas y pintores eran los únicos actores de esa trama. Con la llegada de la fotografía este orden de cosas cambió sustancialmente, así como ya había cambiado el orden social. La evolución técnica propiciaría su extensión:

“Como sabemos, la fotografía encontró su camino comercial definitivo cuando se bajaron los tiempos de exposición y se consiguió obtener el ansiado retrato fotográfico. A partir de ese momento la retratística posada en los estudios se convirtió en el segmento más redituable del negocio. Los estudios fotográficos fueron escasos durante la etapa del daguerrotipo, pero cuando el francés Disdéri patentó en 1854 su revolucionaria “carte-de-visite” que permitía al cliente retirarse con doce pequeños retratos en distintas poses por un precio muy inferior al daguerrotipo, los locales se multiplicaron en forma asombrosa.” (Alexander, 2005).

Alrededor de 150 años después imágenes de la historia familiar del elenco se mezclarían sobre la mesa para fabular un mismo padre, un noviazgo, una casa en un pueblo, un hermano adolescente sosteniendo al menor en brazos... En definitiva: una “vida en común” de ficción. El fuerte impacto de este recurso generó la necesidad y la oportunidad de compartirlo con el público, aunque en principio no se encontrara el modo de incorporar el hallazgo de una manera no forzada. La solución llegaría de la mano de una práctica social que empezaría a hacerse costumbre en la época del proceso del montaje, gracias a la explosión de la edición y manipulación videográfica con herramientas digitales de uso cada vez más masivo: nos referimos a los “videos familiares”, un producto que ya forma parte del paisaje mediático de la narrativa familiar.

La decisión de incorporar las fotografías seleccionadas en este formato provocó cambios sustanciales, como transformar a Juan en un estudiante de cine para justificar internamente la realización del video, y generó contenidos adicionales a los establecidos hasta ese momento en la trama, que podemos recuperar a partir de su descripción dentro de la construcción dramática. Fotografía y cine pasan así a ser un lenguaje común del imaginario desplegado en la puesta que articulará numerosos momentos de la historia, como algunos que pasamos a describir:

1 > En el minuto 07 Norma muestra el regalo que eligió para su marido: un equipo reproductor de DVDs. El DVD está en "la mesa de regalos", donde misteriosamente también hay un televisor. Juan festeja y con Celeste piden permiso para ir a casa de Marcelo y Norma a ver películas. La tía contenta, los espera las veces que quieran, parece que cuando compró el regalo pensó más en los sobrinos que en su marido. Parece. Juan aplaude la idea de comprar un "di / vi / di" a lo que Norma replica que se trata de un "de / ve / de". Discuten hasta que la tía afirma con vehemencia que "dividí" es la primera persona del singular, pretérito perfecto, del verbo dividir. Norma habla en argentino y ama la gramática.

2 > En el minuto 39, tras una sensible discusión que suele repetirse entre el matrimonio anfitrión acerca de su imposibilidad de tener hijos, Juan busca a su querida tía y cambia con ella unas palabras acerca del DVD. Norma necesita reponerse, propone que hablen de películas. Daniela cuenta que vio "Good Bye Lenin"; Julio y Marcelo hablan de la Coca Sarli; Juan bromea y dice que no le gusta el cine; Diego cree que "El bonaerense" es una porquería; Cecilia asegura que no hay como "Angustias de un querer"; Celeste comenta el último estreno. Silvia dice irónicamente tener un "dèjà vu" a raíz de los problemas entre el carnicero y la maestra, y con insólita agudeza Norma señala que debe tratarse de un error en la matriz. Misteriosamente Juan entiende que está hablando de "Matrix", película que Celeste no entendió y Daniela no vio. Norma explicará la escena del "dèjà vu" del doble gato negro y ante la negativa de Celeste a compartir su entusiasmo terminará por resumirle la obra de los hermanos Wachowski diciéndole que nosotros no somos nosotros, que creemos que somos nosotros pero en realidad estamos enchufados adentro de un huevo transparente lleno de líquido, y somos la nafta de las máquinas.

3 > En el minuto 59, tras uno completo de silencio distanciado que sobreviene a la tensa revelación de la inminente separación de Rubén y Silvia, ésta le pide de mal modo a Norma que de una buena vez le dé a Marcelo la sorpresa que tiene preparada. Norma queda atónita, porque se supone que los únicos que lo sabían eran Juan y Celeste, que la ayudaron con la idea. Se trata de un video familiar, especial para Marce. Ella misma escribió el guión y eligió la música, Celeste la ayudó a conseguir las fotos, Juan editó. Además de su gusto por el

cine en casa cuando sufre de insomnio y de la posibilidad de atraer aún más a sus sobrinos, este es el motivo principal por el que Norma compró el DVD: para que Marce pueda ver su video-recuerdo todas las veces que quiera, y siempre con la misma calidad, según dicen. El video es conmovedor para algunos y gracioso para otros. Extremadamente cursi, hace un recorrido por los antepasados, la infancia de los cuatro hermanos, imágenes de Caima², de Norma de pequeña, de Marce “asomando a la vida adulta”. Tras una superimpresión que dice “El amor se multiplicó” aparecen tres placas: Julio y Cecilia, Marcelo y Norma, Rubén y Silvia. Y por último fotos de ellos en la actualidad, en una reunión familiar y tomadas la mayoría por Norma, el primer día que compró la cámara digital. El fuera de foco abunda. El video termina. Cantan el feliz cumpleaños.

Las citas abundan en este tramo. A las descriptas puede sumarse la banda sonora del video: las cortinas musicales de los populares programas televisivos argentinos “La salud de nuestros hijos” y “Almorzando con Mirtha Legrand”.³ Las fotos “en la actualidad” no son más que fotos de ensayo, registros tomados alrededor de la mesa mientras se preparaba el espectáculo. Pero otra alusión televisiva-cinematográfica será la pauta que el equipo retomará para dar cierre al trabajo. Alrededor del minuto 50 y tras un brindis se desarrolla una acalorada discusión alrededor del destino de “la casa de Caima”, el hogar paterno donde se criaron los dos hermanos mayores, que quieren conservar a toda costa bajo el pretexto de instalar “un shopping” en un pueblo con “cinco cuadras de largo y dos y media de ancho”. Para zanjar la situación, harto, Juan propone que antes de hacer nada vayan a pasar un día todos juntos allí, así él aprovecha para filmar a su familia y hacer un trabajo para la facultad al que podría llamar “Proyecto Breuer” (en clara referencia a la famosa película “Proyecto Blair Witch”), aunque se da cuenta que en realidad el resultado sería algo más parecido a “Los locos

² Localidad del interior de Santa Fe.

³ “La salud de nuestros hijos” conducido por el Dr. Mario Socolinsky, médico pediatra, se mantuvo en el aire más de treinta años. La cortina musical de su programa era el tema “Open Air”, de Lucien Belmond. Mirtha Legrand es una diva argentina que conduce, hace alrededor de cuarenta años, un programa televisivo de indudable éxito en el que almuerza con figuras públicas de las más diversas áreas. La cortina de su programa es el tema “Emperatriz”, de Luis María Serra.

Adams".⁴ Todos tararean espontáneamente la canción de la famosa serie y luego comienza la tarea del casting, bastante discutida. Homero y Morticia son los personajes más controvertidos. Celeste se niega a ser Dedos.

El equipo pasó un domingo en una casa de fin de semana de la localidad de Sauce Viejo,⁵ propiedad de los abuelos de una de las actrices, para rodar este video. Jugando a ser la familia Breuer que jugaba a ser la familia Adams por las calles de Sauce, las imágenes capturadas ese día sirvieron para la construcción de una elipsis abismal puesta en escena. Tras despedirse uno a uno los miembros de la familia, en el minuto 69 del espectáculo quedan sólo Norma y Marcelo con los invitados. Están un poco aturdidos. Suena el celular de Norma. Es su amiga Cristina, que no está presente porque va todas las semanas al cine, tarea irrevocable. Una pareja de amigos acaba de fallarle y le sobran dos entradas. Norma tiene interés en la idea, después de todo la familia ya se fue y entre los presentes hay desconocidos que seguramente deben ser "colados". Sabe que no queda muy bien, pero lo convence a Marce. Además alquilaron el salón por sólo setenta minutos. Disimulan un poco, dan las gracias por venir, y le piden "al alemán", un europeo contratado especialmente para gestionarles el evento, que ponga algo en el televisor para que los invitados no se aburran, se pueden quedar el tiempo que quieran.

En el minuto 70, anunciado por un timer que Norma puso en funcionamiento al entrar, la pareja se retira. El tradicional saludo de los actores será reemplazado por el cortometraje supuestamente filmado por Juan en Caima, una mininarración que lo único que hace es mostrar a esta disfuncional familia, con música de terror y suspenso, "actuando" (mal) como una familia disfuncional de la tele, panorama seguido de una segunda parte en la que por orden alfabético aparecen la imagen y los nombres de cada uno de los actores que hasta hace escasos minutos hicieron teatro en medio de un restaurante.

⁴ Nombre con el que se conoció en Argentina la serie *The Addams Family*.

⁵ "A solo 20 kilómetros de la ciudad de Santa Fe (...) se encuentra "Sauce Viejo", a orillas del Río Coronda, pueblo pujante que se caracteriza por su paisaje, su apreciable forestación, su tranquilidad, en un marco adecuado para admirar la naturaleza." http://www.uisf.org.ar/catalogo_web/org_comunasauce01.html [Consulta: 27/05/09]

“...explicar no es una hazaña cognitiva misteriosa, sino un emprendimiento de construcción del mundo muy práctico que consiste en relacionar entidades con otras entidades, es decir, dibujar el trazado de una red. (...) Cuanto más se extienden la ciencia y la tecnología, tanto más vuelven rastreables físicamente los vínculos sociales. Una infraestructura material ofrece a diario más pruebas de la posibilidad de realizar un seguimiento preciso de las asociaciones, como muestra cualquier recorrida por la World Wide Web convertida en laboratorio mundial.” (Latour, 2005)

2.2.3. TIENES UN E-MAIL

Podemos seguir otro camino iniciado por la fotografía en esta puesta en escena, una acción que curiosamente rebasó con amplitud los límites de la obra para generar una experiencia que, vista a la distancia y a la luz de nuevas conceptualizaciones, podríamos calificar siguiendo a Henry Jenkins de transmedia. Es un recurso habitual en la estética del grupo la doble articulación de referencias, conceptos, acciones o medios. En esta puesta y en el caso del video, por ejemplo, la instancia de la proyección familiar se completó (o acompañó, o contrastó) con el “cortometraje” final. Dado que el video homenaje fue básicamente construido con fotos y que la ficción se desarrollaba en un cumpleaños era prácticamente ineludible la inclusión de un momento dedicado al “retrato fotográfico”, situación infaltable en una fiesta. La dirección optó por aprovechar el recurso en uno de los momentos de distanciamiento, más exactamente el que se desarrollaba en el minuto 36. Para entonces ya se había logrado un clima distendido en la íntima relación actor-espectador que planteaba el espectáculo, ya algunos códigos habían sido instalados (como el caso de estos abruptos cortes que tenían como función subrayar la teatralidad) y, en general, la psicología de los personajes había sido presentada.

Llegado el minuto 36 entonces, tras una señal de alarma del Nokia 1100 de la actriz/directora y de su expresa indicación “fotos”, el elenco en pleno hacía silencio, y la pareja anfitriona iniciaba un recorrido alrededor de la mesa, abrazando en algunos casos al público y dejándose fotografiar por “el alemán”/ asistente de escena en exageradas poses. El silencio de la acción generaba un extraño efecto de “burbuja”, casi cinematográfico, una atmósfera enrarecida cargada de comicidad contenida a la que los espectadores se prestaban con

gran comodidad. Una humorada que se repetía de parte del público era señalar su incertidumbre con respecto a que las fotos fueran “reales”. Aunque la artificialidad de la acción bastaba para generar esa “desconfianza” habría que sumar que se utilizaba una cámara digital pequeña (1.3 megapíxeles), de diseño muy sencillo y sin flash que parecía “de juguete”. La única señal que tenían tanto el espectador como los actores de que la foto estaba lista era un parco gesto de la cabeza “del alemán”, que tampoco hacía ningún comentario. Aunque la situación hasta aquí era lo suficientemente rica desde una perspectiva dramática las capacidades brindadas por la fotografía digital, en unión a esquemas de producción, abrirían el juego a otro nivel.

A raíz de nuestra capacitación en gestión y del acceso a material bibliográfico acerca de marketing cultural, en aquel momento teníamos un fuerte interés por conocer la composición social de nuestro público. Organizamos una encuesta, esperanzados en que la cercana relación que íbamos a establecer con los espectadores podía favorecer la obtención de resultados. Tras la visión del video de cierre, nuestro “contacto” articulador con el público (el asistente de escena, encargado de boletería, organizador, fotógrafo y pseudo-personaje a expensas de la ficcionalización que de su figura hacían los personajes de la obra bajo el apelativo “el alemán”) entregaría una encuesta a cada espectador y algunos bolígrafos, en una situación que suponíamos ideal para obtener respuestas dado que la gente todavía estaba sentada “a la mesa”.

Estamos en el año 2006 y todavía no está desarrollado en Argentina el uso de la Web 2.0, ni las redes sociales son un boom, ni los blogs una moneda tan corriente. Tampoco nuestros celulares tienen aún cámara fotográfica incorporada. Pero casi todos tenemos un e-mail. La estrategia estaba “cantada”: hubiera sido una oportunidad desaprovechada no pedir además la dirección de correo electrónico a los espectadores y generar así una fidedigna base de datos del público que veía la obra. Pero aunque el pedido era lógico no lo era tanto su concreción. ¿Por qué habrían de darnos tan preciosa información en pleno auge del spam? Crear una situación en que fuera posible pedir un correo electrónico no era suficiente para obtenerlo. ¿Qué podíamos brindar a cambio? Las fotos de la función. Estábamos más cerca de cerrar la operación de intercambio imaginaria.

La propuesta funcionó muy bien en la función de estreno (tanto con amigos como con desconocidos) y ya contábamos con una veintena de correos y

alrededor de nueve fotos. Pero esto también necesitaba “su puesta”. No era prolijo ni cómodo mandar tantas fotos adjuntas en un correo: por más sencillas que fueran y aún con su baja resolución cada una pesaba alrededor de 200 kB. Tampoco podíamos simplemente “colgar” las fotos en una página web por una cuestión de respeto a la privacidad del espectador, la idea siempre fue compartirlas exclusivamente con aquellos que habían estado en la función. Una posibilidad era mantener el link oculto de modo que sólo conocieran la dirección en la red que contenía las fotos de la función aquellos que habían estado presentes y que la recibirían a modo de “clave” en un correo electrónico. El plan empezaba a ser bueno, pero demandaba bastante trabajo de diseño que no estábamos en condiciones de encarar. Hasta que, buscando alternativas, nos encontramos con un programa *freeware* llamado JAlbum:

“Ahora con JAlbum puedes tener todas tus fotos perfectamente organizadas, y además publicarlas en Internet para que todo el mundo pueda verlas. Y todo esto en apenas unos minutos. (...) El programa crea una página en HTML con una galería de imágenes a escala, a modo de índice, que enlazan con las imágenes originales.”⁶

Las cosas cambiaban sustancialmente: el enlace que enviaríamos a nuestros espectadores por correo electrónico sería a un álbum con todas las de la ley, fácil y rápido de armar, que incluso contaba con la posibilidad de escribir epígrafes. Este último detalle abrió un nuevo espacio de ficción difícil de encajar en las disciplinas tradicionales, ¿literario?, breve pero que continuaba en el tiempo y el espacio la vivencia teatral del “aquí y ahora”, textos escritos con la voz del personaje anfitrión “hecha tinta”, elaborados inmediatamente después de la función para aprovechar su memoria reciente y los juegos propuestos por el espectador, a partir de su identidad real o de la imaginada (código establecido por los espectadores, por los actores o por ambos durante la función, o bien por el personaje devenido escritor al momento de hacer el álbum), o bien resaltando las relaciones familiares explicitadas en la obra, o sumando detalles a partir

⁶ <http://jalbum.softonic.com/> [Consulta: 28/05/09] La descripción realizada en el sitio web de Softonic al momento de la consulta se refiere a la versión 8.3.1 del freeware, mientras que la utilizada en el año 2006 fue la 6.4

de las composiciones visuales obtenidas, o poniendo el acento en situaciones extraordinarias, únicas de la función “con-vivida”. Enriqueciendo la experiencia. Construyendo un universo en expansión.

Creemos que esta práctica sólo podría encuadrarse en lo que se ha dado en llamar narrativa transmedia, estética que responde a la convergencia de los medios, que tiene su antecedente más importante en *The Blair Witch Project* y de la que el universo *Matrix* es su caso paradigmático con la triple saga fílmica, animé, videojuego y comics. No olvidamos que esta conceptualización está hecha a partir de ejemplos de un sistema de franquicias en los que la industria del entretenimiento pone cada vez más el acento dado los múltiples intereses comerciales que hay detrás. Sin embargo pensamos que es factible alinear aunque sea tímidamente el “efecto” que una cámara digital inició, la red de creación de sentidos en la que hizo desembocar un producto teatral independiente santafesino, con la millonaria y espléndida saga de los hermanos Wachowski. Ambas creaciones pertenecen a un mundo cuyos medios convergen y generan nuevos trazados artísticos y comunicacionales, a disposición horizontal, siempre a diferente escala eso es indudable, pero fruto de una misma era.

“*Matrix* es también un entretenimiento para la era de la inteligencia colectiva. Pierre Lévy especula acerca del tipo de obras estéticas que responderían a las exigencias de sus culturas del conocimiento. En primer lugar, sugiere que la “distinción entre autores y lectores, productores y espectadores, creadores e intérpretes se fundirá” para formar un “circuito” (no tanto una matriz) de expresión, con cada participante trabajando para “mantener la actividad” de los demás. La obra artística será lo que Lévy denomina un “atractor cultural”, que reúne y crea un terreno común entre diversas comunidades; podríamos describirla asimismo como un activador cultural, que pone en marcha su desciframiento, especulación y elaboración.” (Jenkins, 2006).

2.3. RECORRIDOS DE LECTURA (GEOLOGÍA ESCÉNICA)

2.3.1. LA RENOVACIÓN DE LAS TEORÍAS

Según la TAR, un intermediario es aquello que transporta un significado o fuerza sin transformación. Un mediador, por el contrario, transforma, traduce, distorsiona y modifica el significado de aquello que transporta, y su acción no puede

ser descrita linealmente, puesto que puede llevarnos a distintas e imprevisibles direcciones. Para Latour, un estudio realizado según los parámetros de la TAR debería enfocarse exclusivamente en mediadores y no es aventurado arriesgar que el propio estudio debería transformarse en un nuevo mediador. La TAR encuentra en el informe, en la "escritura de explicaciones arriesgadas", su última fuente de incertidumbre, y considera su elaboración el verdadero laboratorio del investigador social. Un buen informe de la TAR será el rastreo de una red en el que será mayor la proporción de mediadores que la de intermediarios, plausible de fallas dado que "no puede dejar de lado la completa artificialidad del emprendimiento ni su esfuerzo por lograr precisión y veracidad". El autor sugiere volver al registro básico y minucioso en la tarea y propone que junto con la recolección de datos y la documentación se lleven cuatro tipos diferentes de cuadernos de notas: una bitácora de investigación, un sistema de fichaje que permita diversos tipos de organizaciones (tales como *cronológicas*, o *por categorías*), un tercer cuaderno que permita permanentes pruebas de escritura y un cuarto cuaderno para...

"...registrar los efectos del informe escrito en los actores cuyo mundo ha sido desplegado o unificado. Este segundo experimento, sumado al trabajo de campo mismo, es esencial para verificar si un informe cumple su rol de ensamblar lo social. El estudio puede estar terminado, pero el experimento continúa: el nuevo informe agrega su acción performativa a todas las demás y eso también produce datos. No significa que aquellos que han sido estudiados tengan derecho a censurar lo que ha sido escrito sobre ellos, tampoco significa que el analista tenga el derecho increíble de ignorar lo que sus "informantes" dicen respecto de las fuerzas invisibles que los hacen actuar. Más bien significa que una nueva negociación comienza a decidir cuáles son los ingredientes de los que podría hacerse o no un mundo común." (Latour, 2005).

Pedimos prestado a Patrice Pavis el título de este apartado, quien recomienda en 1996 variados ámbitos de investigación deudores de la antropología y la sociología para revitalizar y desbloquear el análisis de los espectáculos, preocupado por saber "para quién y con qué objetivo lo realizaremos y qué método se adaptará mejor a él". Cuando piensa en el destinatario es muy elocuente al definir su experiencia con el teatrista:

“En cuanto a la gente de teatro, rara vez es la usuaria de los análisis, ya sea por temor a verse desvelada, por un miedo indeterminado a la teoría o un antiintelectualismo primario, o por desinterés o falta de tiempo y curiosidad. La cuestión no estriba en saber cómo atraerla hacia nuestras teorías, sino –tregua de modestia– en saber cómo nuestras teorías ejercerán una influencia sobre su práctica, de la misma manera que su práctica ha suscitado nuestras teorías.” (Pavis, 1996).

Quizás debamos también iniciar la batalla en otro famoso par antitético, el de teoría y práctica y quedarnos en estos ámbitos con las categorías de Latour de mediadores e intermediarios. Pavis se está preguntando qué teorías para qué puestas en escena con el objeto de lograr análisis mediadores de ese mundo que le fascina develar. Nuestro objeto de estudio es tan variado y múltiple, tan abigarrado, multi y micro poético, efímero, inasible y fugaz, que sería completamente vano intentar “explicar” la unidad básica de la teatralidad o diseñar una perspectiva totalizadora de la escena. Esta dificultad, de la que hemos sido siempre conscientes, sobre todo los hacedores teatrales (quizá una posibilidad más para agregar a la lista de la fobia teórica) hoy se comparte con claras evidencias en posturas como la que hemos visitado sobre la sociología o en controversias en el campo de la física.⁷ Los postulados de la TAR aparecen sistematizados al tiempo que es posible hablar de un giro filosófico del determinismo al indeterminismo en la ciencia contemporánea donde el concepto de red aparece una y otra vez, por tanto la no-linealidad y una cartografía de la configuración de relaciones es lo que impera. Tenemos una buena oportunidad de probar estos marcos de referencia inestables y su utilidad puesta al servicio del arte de la escena. El intento de este análisis con acento en la dramaturgia (in)consciente desarrollada por/para/con algunos de los objetos tecnológicos más incorporados a la vida cotidiana ha develado un doble juego en el “yo” epistémico: el rastreo permitió no sólo la descripción

⁷ “Hay un cierto debate sobre el valor último de buscar una teoría de campos unificada. Así algunos han argumentado que si se encontrase tal teoría “final”, esto es el origen último de la materia, con ello no se resolverían todos los demás problemas científicos sobre el universo”. http://es.wikipedia.org/wiki/Teoría_del_campo_unificado [Consulta: 30/05/09].

detallada sino el des/cubrimiento de que la articulación dramática-tecnológica pasó en gran medida a través del personaje de Norma Corredera de Breuer, al que justamente mi propia persona daba carnadura. Lo inquietante de recibir en el tiempo una revelación de esta naturaleza está dado no por el de por sí llamativo hecho de que el propio gusto personal por la tecnología no fuera advertido en su despliegue (algo que podríamos atribuir a una manifestación inconsciente si se quiere) sino por insólita coherencia en la construcción del verosímil de un personaje que podríamos definir como de "glamour barrial" llevando simultáneamente adelante esta "tecnograma" y recibido de un modo "natural" por espectadores y pares.

La renovación de las teorías aplicadas al arte de la escena podría también renovar los puntos de vista, los compartimentos estancos, los lugares pre-establecidos de hacedor/investigador, en una búsqueda constante de "mediadores" que no diseccionen "procesos" y "productos" en análisis sino que, como diría Latour, "desplieguen", "susciten", "cultiven" y "expresen" en sus informes textuales aquello que circula y brilla a través de concatenaciones en el mundo de la escena que compartimos, o viceversa.

2.3.2. COMPARTIENDO MODELOS

El teatro ha sobrevivido numerosas crisis, supo redefinirse con valentía y ocupar un espacio diferente en la constelación de las artes a lo largo del tiempo. Sin embargo su partida de defunción no ha dejado de ser anunciada con asiduidad, sobre todo a partir de la aparición del cine (así como la muerte del cine fue anunciada con la aparición del video). Indiferentes a los vaticinios apocalípticos vemos una y otra vez como renacen, se reconfiguran y restablecen los difuminados límites de las artes en fenómenos que también pueden ser analizados desde perspectivas como la de la "convergencia cultural" y la "ecología de medios".

"... una vez que un medio se establece satisfaciendo alguna exigencia humana fundamental, continúa funcionando dentro de un sistema más vasto de opciones comunicativas. Una vez que el sonido grabado deviene una posibilidad, hemos seguido desarrollando nuevos y perfeccionados medios de grabación y reproducción del sonido. La palabra impresa no mató a la palabra hablada. El cine no mató al teatro.

La televisión no mató a la radio. Cada viejo medio se vio forzado a coexistir con los medios emergentes. De ahí que la convergencia se antoje más plausible como un modo de comprender las últimas décadas de cambios mediáticos de lo que lo fuera el viejo paradigma de la revolución digital. Los viejos medios no están siendo desplazados. Antes bien, sus funciones y estatus varían con la introducción de las nuevas tecnologías.” (Jenkins, 2006).

A partir de la perspectiva de Jenkins, que alinea el teatro con los mass-media, se abre un panorama quizás útil en la búsqueda de parámetros de análisis específicos para el par escena-nuevas tecnologías. Entendemos que una mirada atenta sobre ciertas categorizaciones provenientes de los estudios de comunicación de los nuevos medios puede resultar adaptable al análisis de experiencias escénicas contemporáneas.

Roberto Igarza, doctor en Comunicación Social, propone en su libro “Nuevos medios. Estrategias de convergencia” un modelo de comunicación de los nuevos medios (digitales, interactivos y en línea) en función de sus capacidades en la mediación de interacciones y la mediatización de contenidos. En una suerte de ejercicio de extrapolación haremos el intento de yuxtaponer algunas de sus categorías al análisis de caso que esta investigación está desarrollando, con el propósito de configurar y proponer herramientas que nos ayuden a adaptarnos y a la vez comprender algunas de las variaciones de estatus y función de las que habla Jenkins en el arte teatral de nuestro tiempo. De las siete categorías definidas por Igarza –esto es: elasticidad, permeabilidad, predictibilidad, multimodalidad, interactividad, automaticidad y accesibilidad– trabajaremos sobre las cinco primeras, dado que tanto la automaticidad (la capacidad de resolución y disposición de recursos del motor mediático) como la accesibilidad (contenido y servicios legibles y navegables para usuarios con capacidades diferentes) están consideradas desde una perspectiva eminentemente técnica y se dificulta su reconceptualización al campo de los estudios escénicos.

a > Elasticidad: para Igarza se trata de *“la capacidad de expandirse en contenidos y servicios sin que esto afecte el diseño inicial en lo estético ni que la arborización inicial se vea desconfigurada al incorporar nuevos contenidos.”* Ésta es una característica muy importante en los nuevos medios dado que

las posibilidades de ampliación de contenidos son constantes al compartir una plataforma que permanece activa los 365 días del año, los siete días de la semana, las 24 horas del día, con una velocidad de conexión sin precedentes, y en cualquier lugar del mundo. Sea cual fuere el área en cuestión, desde un periódico on line, una empresa o un blog personal, el grado de elasticidad será crucial al momento de compartir, reajustar y renovar los contenidos ofrecidos a una comunidad conectada y actualizada permanentemente. El riesgo de pérdida identitaria o de capacidad técnica del medio es grande si se carece de esta característica.

¿Qué grado de elasticidad podemos verificar en la puesta en escena que es nuestro caso de análisis? ¿Existió "(...) *expansión de contenidos y servicios sin que esto afecte el diseño inicial en lo estético*"? Podemos afirmar que sí. La expansión de contenidos se establecía constantemente a raíz de la intervención del espectador/usuario tal como hemos venido describiendo: cada interpelación a los actores, cada situación creada a raíz de los diálogos espontáneos propuestos por el público insuflaba nuevos aires a la situación creada. Pero fue sobre todo el tipo de actuación desarrollada y su fuerte contextualización en el presente, en el aquí y ahora, lo que posibilitó la incorporación de información exclusiva en cada representación. Los anfitriones tuvieron puesta la escarapela en la función del 25 de mayo, las alusiones a los resultados del mundial de fútbol eran constantes, la vida cotidiana aprovechaba cualquier rendija para colarse y formar parte distendida de la situación dramática. El borde entre realidad y ficción, o mejor aún, la ficcionalización constante de datos de la realidad eran moneda corriente y daban una energía inusitada a la puesta a partir de un registro actoral fresco y dinámico producto de la controlada adrenalina de estas sorpresas mínimas, responsables en gran parte de mantener viva una llama que a veces sólo se enciende en los ensayos y es difícil de recuperar en la representación. La estructura puesta en funcionamiento para evitar los riesgos de la improvisación hizo que ninguno de estos contenidos generara disturbios en el diseño inicial. Tampoco fue afectada la estética.

b > Permeabilidad: esta característica se aplica en el modelo de comunicación de los nuevos medios como "*...la capacidad para renovar dinámicamente sus contenidos con contenidos provenientes de otras plataformas.*" El acceso directo

a bases de datos ajenas u otras fuentes de información permite una suerte de “incrustación” de contenidos, a veces incluso sin necesidad de solicitar permiso para realizar el vínculo. La permeabilidad de la puesta escénica que estamos estudiando bien puede considerarse en la participación de los numerosos objetos electrónicos de los que hemos dado cuenta en la primera parte de este estudio y que dejan sus rastros a la vez que constituyen dramaturgia. Otras plataformas intervinientes pueden considerarse en este caso la fotografía y el video digital, el correo electrónico y la web, la telefonía celular y su mensajería móvil. Si lo permeable se define como aquello que puede ser penetrado o traspasado por otro fluido bien podemos decir que son estos agentes los que accionan sobre el cuerpo escénico e incorporan sus cadenas de bits, sus pixeles, sus antenas y dominios en las cuatro dimensiones del arte que ha hecho del convivio su especificidad.

Igarza cierra el apartado respectivo con una interesante consideración: *“La permeabilidad y la elasticidad se combinan para crear una sensación de abundancia.”* Precisamente ese resultado en la obra queda fuertemente evidenciado en su registro fílmico. Es costumbre en la actividad escénica realizar registros videográficos de una función completa, sin interrupciones y sin edición, a manera de práctica documental. En general el video suele ser una prueba solicitada de la efectiva realización de un proyecto escénico que es subsidiado institucionalmente, en cuyo caso suele requerirse un registro que responda a consignas tales como “cámara fija desde la fila cinco y al centro de la platea”. En **“Setenta minutos con la familia Breuer”** eso era lisa y llanamente imposible. Es más, el espacio de representación ni siquiera permitía la suficiente profundidad de campo como para colocar una cámara que abarcara la acción en un plano secuencia. De ahí que la opción para conservar un registro del espectáculo fue cargar con la cámara al hombro de los actores, encarnando sus personajes mientras a la vez filmaban su propia performance. Allí puede confirmarse la sensación de abundancia de la que habla Igarza, caótica en el traspaso de lo escénico a fílmico, pero que deja constancia de la fruición colectiva y su permeable elasticidad. De hecho, se trata de la única función en que la “plataforma videocámara” se incorporó a la escena bajo la modalidad de la captura de la imagen y, obviamente, desencadenó su dinamización de contenidos propia, tal como venimos analizando.

c > Predictibilidad: *"... todas las rutas de navegación posibles han debido ser programadas. (...) Todas las acciones del usuario han sido previstas con anticipación."* La no linealidad de las propuestas web tienen un cuidadoso estudio de estructura y programación que anticipa diversas selecciones de los usuarios. Independientemente del quiebre de la linealidad la navegación se organiza a modo de menús cuyas opciones son plausibles de ser recorridas. Primero con la programación estructurada, que basaba su trabajo completo en sólo tres instrucciones de control (secuencia, instrucción condicional e iteración) y luego con la programación orientada a objetos (paradigma que se basa en la interacción y en conceptos tales como clase, herencia, método, evento, mensaje, atributo) las posibilidades de dominio del repertorio digital han sido cada vez más vastas, mientras que para el usuario sólo importa que el sistema actúe de modo transparente tal como espera, le otorgue las respuestas buscadas y se ajuste a sus necesidades. Si la relación final es óptima habrá funcionado correctamente el grado de predictibilidad del medio. Añade Igarza: *"La reactividad, es decir, la capacidad del sistema para reorganizar sus componentes en función del requerimiento del usuario y ofrecerle una nueva composición visual y de contenidos que se le ajuste es un factor determinante de la capacidad del motor mediático."*

Predictibilidad y reactividad son dos conceptos que bien podrían definir el registro actoral elaborado en (y para) esta puesta. De manera conjunta ilustran con sencillez y claridad el concepto de conducta restaurada de Schechner dedicado a la performance y alejan la concepción del trabajo de la pura improvisación. La estructuración del guión "predecía" la situación del público, pautaba recorridos, y los actores reaccionaban en función del grado de respuesta, recomponiendo el sistema según los requerimientos del espectador pero sin alejarse de lo pactado y bajo el control de la dirección. Una función en la que este balance se quebró destaca la utilidad conceptual de categorías como la que estamos probando. En oportunidad de celebrarse el Día del Amigo, el jueves 20 de julio, un grupo de señoras mayores reservó casi la totalidad de los lugares para festejar en/durante la función. El "sistema" no pudo predecir que sería más fuerte este lazo que la recepción teatral pura, fallando entonces en general la reactividad actoral y resintiendo la dinámica de la propuesta. Sólo en la transmedialidad del álbum web y sus epígrafes fue posible reaccionar ante un público que estuvo largos momentos más interesado en su propia fiesta, una que no compartía con los

actores. Aunque las microsituaciones fueron ricas y afables, el curso general de la acción no pudo llegar al nivel que mantuvo en todas y cada una de las funciones restantes a causa, justamente, de lo impredecible del caso.

d > Multimodalidad: *"el motor mediático ofrece varios modos conversacionales. Esta multicanalidad permite al usuario elegir interactivamente el canal de comunicación que le resulte más eficaz a la recepción entre los diferentes canales que coexisten sobre el mismo soporte."* Las propuestas web ofrecen diferentes canales, verbales y no verbales, que logran un efecto inmersivo en el usuario dado que utilizan más de una modalidad sensorial para la construcción de significados. La clave probablemente está en la *"coexistencia en el mismo soporte"* de esta oferta conversacional. Esta multiplicidad, esta simultaneidad sistémica es clave e intrínseca al teatro, y por tanto no ofrece mayores aportes como categoría analítica. Sin embargo podemos especular que, si la multimodalidad es la categoría que genera sensación de inmersión en el mundo web 2D, probablemente encontremos un análogo "3D" útil a la escena. En las coordenadas espaciales quizá nos sintamos más cómodos reemplazando el parámetro multimodal por grado de inmersión o *"inmersividad"*. La coexistencia en el mismo soporte ya no está dada sólo por los canales comunicativos: los espectadores/usuarios y los actores comparten el mismo espacio. La ruptura del teatro a la italiana realizada por la escena del siglo XX logró importantes efectos de inmersión en el espectador, justamente la puesta en escena que estamos estudiando es deudora de esta práctica y no de las nuevas tecnologías en sus logros inmersivos. La fuerte multimodalidad/inmersividad de los Breuer queda sensiblemente expuesta desde una perspectiva proxémica, donde, siguiendo a Edward T. Hall, verificamos que la habitual distancia social y pública mantenida por actores/espectadores (de 120 a 360 cm. y más) es aquí reemplazada por una distancia personal (de 46 a 120 cm.) o íntima (entre 15 y 45 cm.).

e > Interactividad: *"es la capacidad para crear una situación de intercambio con los usuarios"*. Dos verbos definen con exactitud esta condición, que está claramente presente cuando el usuario puede intervenir y originar. El grado de interactividad determinará las influencias en el *"aspecto o comportamiento"* del nuevo medio y podrá ser caracterizada según el grado de satisfacción en la

resolución de los requerimientos. La proximidad, la propuesta argumentativa, los aspectos lúdicos, la recreación del clima de “fiesta”, la abierta simultaneidad en los diálogos, enormes tramos de la propuesta estaban orientados a hacer de la interactividad con el espectador su razón y desafío. Especialmente en las denominadas situaciones “micro”, relaciones establecidas prácticamente de uno a uno cuya “distancia íntima” era reforzada por la mesa en común y la acción compartida, donde abundaban los diálogos originados por la imaginación del espectador y su intervención espontánea. Lo más interesante del caso es que, si tuviéramos que describir la participación del público (casi siempre muy alta) en los momentos iniciales en los que “tomó la palabra”, la primera imagen que surge para su ilustración es que se dirigían a los actores como si estuvieran *frente a un loco*. En algunos casos hasta se comunicaban muy lentamente y con exagerada gestualidad facial, como si se tratase de alguien *que no hablara el mismo idioma*. Pese a la promiscuidad actor-espectador, a la inmersión espacial y al alto nivel de contacto, la participación del público construía constantemente un área de veda en su tono elocutivo, diferenciando de este modo zonas vastísimas, países diferentes que se pisaban a un tiempo. Aunque algunas pocas situaciones pusieron momentáneamente en crisis esta división podríamos aventurar que la “convención” teatral –reforzada desde la puesta– gozó de excelente salud dado que es la mirada del público la que en definitiva inviste al actor de su condición de tal.

3. A MANERA DE CONCLUSIÓN

Aunque llegamos a este punto cargados de nuevos interrogantes entendemos que el recorrido de lectura hecho sobre “Setenta minutos con la familia Breuer” ha sido revelador en muchos aspectos. Intentaremos revisar y recapitular los que nos parecen más significativos aún cuando comprendemos que en todos los casos se trata de conclusiones provisorias.

1 > Metáforas metodológicas: en la definición inicial de las estrategias a emplear fueron utilizadas dos metáforas que han sido muy útiles a lo largo del

trabajo. Hablábamos de paleontología y geología, de modo consecutivo y, por supuesto, escénico. Más allá de su conformación a partir de un objeto imposible –una especie de mutante entre escena, ser orgánico y planeta– consideramos que de alguna manera estas ideas permiten:

a > en el caso de la paleontología, dar cuenta de la inmanencia de lo efímero y vital del arte escénico, y a la vez de la necesidad de la recolección documental para la reconstrucción de lo vivo y siempre pretérito; y

b > refiriéndonos a la geología, la oportunidad conceptual que nos brinda su definición al reemplazar su objeto por el nuestro con el fin de conformar estudios que tratan de *“(...) la forma exterior e interior, de la naturaleza de las materias que lo componen y de su formación, de los cambios o alteraciones que éstas han experimentado desde su origen, y de la colocación que tienen en su actual estado.”*⁸

La inclusión de ambas ideas como instrumento cognitivo ha rendido sus frutos y por tanto estimamos que merecen una consideración y despliegue a mayor profundidad en trabajos venideros.

2 > Partimos de la hipótesis de que la aproximación al uso de categorías metodológicas de “rastreo” que propone la Teoría del Actor-Red aplicadas al estudio de casos de puestas escénicas podían resultar provechosas para una introducción al análisis de la relevancia de la utilización tecnológica, tanto en escena como en la vida cotidiana. Esto ha sido ilustrativo y revelador al realizar el seguimiento de los objetos tecnológicos utilizados en la puesta escénica de los Breuer. Hemos podido comprobar algunos procesos de intercambio, producción y consumo simbólico originados en el uso de: (a) la fotografía digital y el e-mail con la narrativa transmedia; (b) los medios audiovisuales en escena (neo-narrativa familiar) y la detección de una tecnotrama; y (c) la telefonía celular a través del concepto de hipermediaciones que define Scolari y la contrastación entre mediadores e intermediarios de la TAR.

⁸ De la definición de “geología” de la Real Academia Española. (Consulta 19/ 03/2010) [http://buscon.rae.es/drae/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=geolog%Eda].

3 > En relación a la narrativa transmedia consideramos que se abre un panorama fértil para la expansión de la actividad escénica y su universo creativo. Independientemente del efecto colateral del marketing, la posibilidad de mantener el contacto con los espectadores en distintas plataformas generando nuevo contenido y manteniendo viva la dinámica de la puesta nos parece una excelente oportunidad y un área de creación que hasta ahora ha sido casi inexplorada por el teatro independiente. Entendemos que su conceptualización puede abonar el terreno y retroalimentar teoría y práctica, otro de los objetivos que hemos enumerado al caracterizar nuestros propósitos.

4 > La tecnotrampa descripta ha mostrado, en este caso, estar lejos de los efectos grandilocuentes y mucho más cerca de las acciones de la vida cotidiana, aunque de una manera casi oculta por su naturalización. Creemos sin embargo que ésta no es la tendencia dominante. En general se utilizan (y analizan) los nuevos medios en escena de un modo que refrita al cine: el video como neo-telón de fondo en el espacio a la italiana, con una superposición de planos (al mejor estilo “capa” del Photoshop) que concentra en la mirada jerárquica, única y centrada del espectador. Aun cuando no podemos negar que esta utilización puede generar dramaturgia entendemos que no está en sintonía ni se presenta como coherente con el nuevo ecosistema de medios, desplazando al teatro a un lugar subsidiario en la utilización tecnológica.

5 > Respecto al universo móvil, si bien el análisis se hace sobre una puesta del 2006, merece contextualizarse su efecto según la definición “geológica” y a raíz del actual estado de esta tecnología. Considerada altamente revolucionaria por su conjunción de conectividad y portabilidad, viene bien una cita de otro libro de Igarza para sumar conclusiones sensibles al mundo del teatro:

“Hasta la llegada de la telefonía móvil, los intercambios comunicativos y el consumo eran predominantemente condicionados al espacio privado, virtual o físico. Desde que la inalámbricidad se instaló en las grandes ciudades, las conversaciones se escaparon de las esferas privadas, los teléfonos suenan en cualquier parte, el sonido de los ringtones y los diálogos ajenos invaden todas las esferas. Las pantallas de los celulares y de las computadoras portátiles atraen todos los lectores. Nada es común pero, al

mismo, todo lo es. Todo está en una nueva esfera semipública, o si se lo prefiere, un sitio intermedio, un lugar donde todos son susceptibles de ser productores y destinatarios de los mensajes de los demás convivientes cercanos." (Igarza, 2009).

Mientras que el teatro históricamente se ha encargado de hacer público lo privado, el ingreso explosivo en esta nueva esfera semipública (largamente anticipada por el walkman) invierte la ecuación y nos llena de preguntas sobre los próximos destinos de la escena.

6 > Dada la horizontalidad que genera el acceso a los nuevos medios por una población numerosa e hiperconectada, entrenada en la constante espectacularización de la realidad, cabe preguntarse: ¿qué puede ofrecer el teatro? ¿Abolirse como pantalla cuando la tercera y cuarta ya son moneda corriente? (1/cine, 2/televisor, 3/computadora, 4/celular). Es difícil hacer teatro a la italiana después del cine en 3D. Se puede, por supuesto, y la tradición hará que goce de larga salud y siga generando deleite. Pero sin renovación su empobrecimiento disciplinar es inevitable ante generaciones de espectadores que crecen con nuevos esquemas perceptuales, tan dinámicos e inestables que ni siquiera podemos imaginarlos.

7 > Una forma de responder alguna de estas preguntas quizás pueda encontrarse en la aplicación, sobre la creación y análisis escénicos, de las categorías extrapoladas del modelo de comunicación elaborado por Igarza. Condiciones como la elasticidad, permeabilidad, predictibilidad, inmersividad e interactividad podrían garantizarnos una sintonía real con los nuevos modos de fruición colectiva y trazar un camino que, en algún caso, ya hemos empezado a recorrer de forma inconsciente, simplemente por nuestra percepción del medio. Poner a prueba estas categorías y su seguimiento es un trabajo que se avizora con claridad en la prosecución de esta investigación.

Poco más queda para decir en esta instancia. A modo de cierre, una vuelta a McLuhan, tal como al inicio. El excéntrico intelectual canadiense ya nos tiene acostumbrados a su sentido profético. Sus palabras refuerzan, desde 1964, un

camino no-lineal que hemos intentado esbozar y que esperamos desbrozar en lo sucesivo.

“Tras tres mil años de explosión, mediante tecnologías mecánicas y fragmentarias, el mundo occidental ha entrado en implosión. En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación.” (Mc Luhan, 1964).

4. BIBLIOGRAFÍA

4.1. CORPUS TEXTUAL ANALÍTICO

>Puesta Escénica “**Setenta minutos con la familia Breuer**”:

Una producción de Andamio Contiguo, estrenada el jueves 04/05/2006 en el restaurant “La Cofradía”, Crespo 2673 de la ciudad de Santa Fe. Elenco: Daniela Arnaudo, Rubén Belenguer, Julio Beltzer, Juan Francisco Bressán, Norma Cabrera, Silvia Debona, Cecilia Mazzetti, Celeste Medrano, Diego Rinaldi y Marcelo Souza. Diseño gráfico de Gustavo Paglióllico, supervisión de vestuario de Cecilia Mazzetti y realización de video de Norma Cabrera. Puesta en escena y dirección general de Silvia Debona. Con el apoyo del Instituto Nacional del Teatro y la Fundación Bica.

4.2. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alexander, A. *Italianos pioneros de la fotografía argentina*. [Artículo en línea] Recuperado el 20/01/2005 de <<http://www.geocities.com/abelalexander/italianos.htm>>
Igarza, R. (2008) *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*. Bs. As.: La Crujía.

----- (2009) *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Bs. As.: La Crujía.

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós 2008.

Latour, B. (2005) *Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Manantial, 2008.

Mc Luhan, M. (1964) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 2009.

Pavis, P. (1996) *El análisis de los espectáculos*. Teatro, mimo, danza, cine Barcelona: Paidós, 2000.

Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Schechner, R. (2000) *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

4.3. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

4.3.1. DE APOYO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

Textos de referencia bibliográfica citados en 4.2. (cf. 2 al 9)

de Kerckhove, D. (1995) *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa, 1999.

de Kerckhove, D. (1997) *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa, 1999.

Morley, D. (2007) *Medios, modernidad y tecnología. Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona: Gedisa, 2008.

4.3.2. SOBRE TEMAS DE INTERÉS O ÁREAS AFINES AL INFORME

Brea, J.L. (2007) *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.

Jenkins, H. (2006) *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós, 2009.

Piscitelli, A. (2002) *Meta-Cultura. El eclipse de los medios masivos en la era de Internet*. Bs. As.: La Crujía.

4.3.3. OTROS TEXTOS CONSULTADOS

Laurel, B. (1993) *Computers as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley.

San Martín, P. (2008) *Hacia un dispositivo hipermedial dinámico. Educación e investigación para el campo audiovisual interactivo*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

Yúdice, G. (2007) *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Gedisa.

CABRERA, NORMA ELISA

“Tecnograma. Objetos tecnológicos en escena y narrativa transmedia”, en: **DE SIGNOS Y SENTIDOS / 11**. Santa Fe, Argentina: ediciones UNL. Año 2010, pp. 113-147.