

PALABRAS CLAVE

cultura digital / nuevas tecnologías /
performance / creación escénica

SUMILLA

El presente ensayo propone una reflexión acerca de la interacción entre la cultura digital, las nuevas poéticas que esta genera, y la creación escénica contemporánea. Para ello, se hace una revisión de algunas nociones planteadas por autores que discuten sobre la cultura de red y sus nuevos lenguajes y realidades, se presentan algunas ideas sobre la creación escénica en el contexto de la cultura de red, y finalmente, se comparten tres ejes alrededor de los cuales continuar con el debate sobre este tema.

CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN ESCÉNICA: INTERACCIÓN, INTERCAMBIO Y NUEVAS POÉTICAS

MARISSA BÉJAR



Master of Arts in Media Studies por la New School University de la Ciudad de Nueva York y docente del Departamento de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Sus áreas de interés incluyen la producción escénica contemporánea y su relación con la cultura digital y las nuevas tecnologías, el *performance* intercultural, y la escenificación en espacios alternativos y no convencionales.

Hace algunos meses, recibí la invitación de la jefatura del Departamento Académico de Comunicaciones de nuestra universidad para colaborar con un texto para el segundo número de la revista *Conexión*. Decidí entonces escribir un ensayo alrededor de uno de los temas que me provocan interés y curiosidad en estos tiempos: la producción escénica contemporánea vista en relación con la cultura digital o, si se quiere pensar en ello desde la otra orilla, la influencia de la cultura digital en los productos escénicos contemporáneos. Este texto muestra parte de lo que ha sido mi búsqueda personal para responder esta curiosidad, tanto por medio de algunas lecturas sobre tema, como por mi experiencia docente en la Facultad.

El ensayo estará organizado de la siguiente manera: una primera parte en la que delimitaré el territorio y los lenguajes que la revolución digital ha generado, para lo cual me apoyaré específicamente en dos autores que me han sido de suma utilidad para la comprensión de la cultura digital. Una segunda en la que propongo algunos elementos alrededor de los cuales pensar la producción escénica contemporánea vinculada a la cultura digital. En la última, sugiero brevemente algunos puntos finales para la reflexión, que podrían servir más bien como material para continuar la búsqueda y el estudio en esta área.

Quiero precisar que en este ensayo me circunscribo a motivar una reflexión conceptual respecto a la creación escénica en relación con la cultura digital, por lo cual no abarco en esta ocasión la revisión de obras teatrales específicas.

ERA DIGITAL, CULTURA DIGITAL

Vivimos en la era digital, a quién le cabe duda a estas alturas. Los que la hemos visto llegar y desarrollarse tan rápidamente delante de nuestros ojos, aquellos que pertenecemos a la generación de transición hacia lo digital, hemos experimentado casi naturalmente el paso de elaborar documentos en máquinas de escribir a la comodidad de hacerlo en computadoras, de las larguísimas colas para pagar los servicios en los bancos a las transferencias bancarias por Internet, de buscar un teléfono público para hacer una llamada urgente en medio de la calle a enviar un mensaje de texto de un teléfono móvil a otro, de necesitar un espacio amplio y especial para guardar nuestra colección de discos de vinilo a tener miles de canciones que podemos oír en cualquier parte y en cualquier momento en nuestros reproductores de música, de tomar fotos en cámaras que requerían rollos de película con una cantidad de tomas limitada y esperar el revelado para poder verlas a registrar nuestros momentos más preciados en cada uno de sus detalles porque la cantidad de tomas es ahora ilimitada. La lista es interminable. Cada aspecto de nuestra vida cotidiana está acompañado y, en muchos casos, estructurado por lo digital. Esto es algo que todos damos por sentado. Sin embargo, esta era ha cambiado en nosotros mucho más que la cantidad y la calidad de aparatos con los que interactuamos durante nuestras labores cotidianas.

La revolución digital que hemos experimentado ha implicado cambios profundos en nuestra percepción del mundo y en nuestra relación con el otro y con nosotros mismos. Esto no es algo exclusivo de la era digital, es propio de aquellas etapas de la humanidad que han contado con grandes avances e innovaciones tecnológicas. Pensemos, por ejemplo, en la invención de la imprenta moderna en el siglo XV y la consecuente transformación en la cultura y la educación, o en la incidencia directa de la creación de la máquina a vapor en la revolución industrial y el efecto en cadena que esta trajo para la economía, las comunicaciones, el avance científico y médico, y la estructura social. Son muchos aspectos de la vida de la humanidad en los que la revolución digital ha intervenido de manera central. Me ocuparé a continuación de uno de ellos: los elementos propios de la cultura digital que son esenciales para comprender los distintos caminos por los que la creación escénica contemporánea juega, experimenta y se desarrolla.

Imagen, nuevos lenguajes y construcción de espacios virtuales

La manera en la que percibimos nuestro entorno se había ampliado desde la aparición de la fotografía y, posteriormente, con la del cine. Las posibilidades de acercamiento a objetos diversos y a elementos de la naturaleza captados por los lentes de las cámaras; los encuadres y ángulos que estos ofrecen, así como los tipos y calidades de movimiento que registran, nos muestran detalles y lados de la realidad que el ojo humano no es capaz de percibir. El montaje cinematográfico construyó un tipo de lenguaje que implicó nuevas formas de manejar la percepción del tiempo y de dar sentido al entorno, según la forma en la que vinculamos una imagen con la siguiente. Por otro lado, esto exigió a los espectadores la capacidad de decodificar lo observado y volverle a dar sentido relacionando el contenido de un cuadro de la cinta cinematográfica con el siguiente. En este tipo de lenguaje se ha estado entrenado el ser humano desde fines del siglo XIX, y partiendo de esa base se desarrolla el lenguaje de la era digital. ¿Qué es lo que cambia entonces?

La era digital está estrechamente relacionada con el desarrollo de los nuevos medios. La accesibilidad a ellos genera un nuevo tipo de consumidor: el consumidor-productor. A partir de la década de 1960, con las primeras cámaras de cine y, posteriormente, las de video de uso casero, comenzó la transición de un usuario que comprende el lenguaje —basado en lo cinematográfico— sin poder “hablarlo” —producirlo— a un usuario que comprende y habla el lenguaje al mismo tiempo, es decir, un usuario que no solo sabe ser espectador, sino también creador. Esta nueva doble naturaleza del consumidor de medios, y, a partir de cierto momento, de nuevos medios ha llegado a un punto elevado de sofisticación durante los últimos años, en los que la gran variedad de dispositivos electrónicos que un individuo tiene a disposición, y la facilidad de acceso a ellos han vuelto a los consumidores-productores en expertos en la comprensión y el habla del lenguaje de la era digital.

Pero, ¿cuál es la esencia del lenguaje de la era digital? Un autor muy útil para comprenderlo es Lev Manovich (2005). Él afirma que el acceso generalizado a los nuevos medios de comunicación desarrolla una cultura visual gracias a la cual nos relacionamos con todos los datos culturales de manera similar a la forma cinematográfica de estructurar el mundo. Estamos ahora acostumbrados a la creación de realidades virtuales alternativas gracias a la composición digital, la cual permite que realidades distintas formen momentos consecutivos en el tiempo y, asimismo, contribuyan como partes constitutivas de una misma imagen. Son

realidades compuestas por la superposición de imágenes al interior de un mismo plano, en las que las capas individuales pueden conservar sus identidades independientes en vez de perderlas disueltas en un nueva realidad única que pierde de vista a todas las otras realidades de las que está compuesta. De este modo, se construyen espacios virtuales integrados por distintos elementos que forman un todo nuevo, pero, al mismo tiempo, “los límites entre los distintos mundos no tienen por qué ser borrados; no hay necesidad de hacer que los diferentes espacios coincidan en perspectiva, escala e iluminación” por lo que “los distintos mundos pueden chocar semánticamente en vez de formar un único universo” (p. 22).

El lenguaje de la era digital trae consigo un tipo de estética que valora la diversidad de elementos, la combinación de materiales distintos, y la ruptura con lo lineal y con los antiguos dictámenes de coherencia. Es la estética del *collage*, de las acciones de “cortar y pegar”, de colorear sobre lo que está ya previamente pintado, de combinar animación con textos impresos y con tomas que contienen imágenes de la realidad como la percibimos con nuestros ojos. Para Manovich, este lenguaje se nutre directamente de las estrategias de la estética de la vanguardia cinematográfica de principios del siglo XX, que “pasaron a ser incluidas en los comandos y las metáforas de interfaz de los programas de ordenador” (ibídem, p. 34).

Cultura de red: nuevas poéticas para nuevas realidades

La estética y los productos culturales de la era digital están influenciados por más elementos, especialmente, la interacción que ocurre entre individuos y comunidades diversas en las redes que se tejen y desarrollan a través del uso generalizado de la Internet. En esta sección, me valdré de las reflexiones que al respecto realiza Kazys Varnelis en su artículo de publicación electrónica *The Immediated Now: Network Culture and the Poetics of Reality*, que resultan interesantes al momento de situar los componentes de esta nueva poética de la realidad.

Para Varnelis, el “arte de la realidad” deja atrás la estructura formal y el significado profundo en favor de un alto sentido de la inmediatez. Esa naturaleza de lo inmediato, visto tanto desde la perspectiva del tiempo como del espacio, tiñe las relaciones que los sujetos entablan en la red y caracteriza la identidad de los mismos:

El “yo” emerge de la red no tanto como un individuo completo, sino como una entidad que es un “compuesto” constituido por los

vínculos que forma con otros, una mezcla de “otros” conocidos y desconocidos con los que se relaciona por intermedio de la red.¹

Así, el sujeto contemporáneo está inmerso en una realidad en la que la mediación se da por hecho, “y la vida se convierte en una forma de *performance*, vivida constantemente en una cultura de exposición que brinda a cambio una retroalimentación que ayuda a la autoafirmación” (ídem).

De acuerdo a la perspectiva de Varnelis, el arte en la cultura de red opera bajo una lógica distinta a la de otras etapas de la historia de la humanidad. Más que girar alrededor de una motivación utópica o de oposición a algo, trabaja en torno a su propia posición dentro del amplio juego de la red. Efectivamente, la interacción en la red y la forma como sus participantes afirman su identidad en ella revelan ciertas particularidades del arte que se crea en nuestros tiempos.

La *autoexposición* es una de las características de la cultura de red que interviene en la estética de las producciones artísticas contemporáneas. Según Varnelis, la realidad es “inmediatizada” a través de múltiples herramientas de la red como los *blogs*, Facebook, Twitter, los canales de YouTube y otros sitios de intercambio en Internet que ponen en un lugar central al artista *amateur* que documenta y muestra momentos y detalles de su vida ante el mundo virtual, y pone en valor, por oposición, la cultura de la observación y la vigilancia del otro. A diferencia de ellos, los “profesionales” quedan en el ámbito de la ficción, siguiendo reglas de composición artística lineales que obedecen a la estética del realismo que dominó gran parte de la producción escénica de finales del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX. Este tipo de estética y de estructura alcanza su punto más alto en dos espacios: las *webcams* y los *realities*, cuyos aspectos claves están en no tener un arco narrativo y no trabajar para conseguir un significado profundo; su propósito esencial es la exposición de detalles de la realidad individual a un público que se encuentra al otro lado de la pantalla de la computadora o del televisor.

De todos los registros en los que la realidad inmediatizada pueda presentarse, el documental es el que más podría presentarla en una forma narrativa y coherente, convencional. Para Varnelis, sin embargo, la cultura de red ha generado un *giro documental* en el que la realidad ya no se ve como algo dado, sino como algo que

¹ Esta y todas las demás citas que realizo en este ensayo de textos que aparecen en inglés en la sección “Bibliografía”, son traducciones mías.

hay que escribir y manipular: “es un campo que le da al autor un material que le sirve como lienzo en el cual escribir una interpretación altamente elaborada de la realidad”. Así, el documental de nuestros tiempos juega con realidades deliberadamente confusas y con reconstrucciones históricas alteradas cuyos ecos trascienden el objeto artístico mismo, debido al alto nivel de intercambio y de reacciones que respecto a ellos es posible entablar y expresar en Internet.

Otro de los rasgos de la cultura de red que para Varnelis es muy importante considerar al pensar en la producción artística contemporánea es el tipo de artista que aquella genera. Hemos pasado de un artista intérprete y productor a un artista acumulador y globalizador. La cultura de red encuentra un lado positivo en el consumo y “hoy, los artistas ven al mercado no como un lugar para el capital, sino más bien para la interacción humana”. La acumulación es la estrategia principal para lidiar con la información y esto ha tenido repercusiones en los medios de comunicación masivos que “han cedido su posición de poder cultural a ‘acumuladores’ y ‘globalizadores’ como Google, Amazon, iTunes y Netflix”. En este escenario, el productor y el consumidor tienen la habilidad y la agencia de moldear su información y sus perfiles de manera positiva, es decir, deciden las rutas por las cuales conducen sus búsquedas, guardan y descartan información, escogen qué escuchar y qué ver.

Continuando con esa misma línea, Varnelis plantea que volver a mezclar (*remix*) es otra de las destrezas que artista de la cultura de red desarrolla y pone en práctica. Estos artistas no crean tanto —en el sentido más tradicional del término— como reorganizan —uno de los casos más emblemáticos es el del *DJ*— dado que, bajo la cultura de red, la apropiación se da por hecho y su ocurrencia diaria se toma de manera casual. Entonces, la relación tradicional entre el consumidor y el productor de arte se ve trastocada en una cadena de producciones con contenidos de *amateurs* cuyos trabajos “son consumidos por otros *amateurs*, quienes a su vez vuelven a mezclarlos para crear una segunda generación de proyectos” (*ídem*). Sobre este punto, precisa:

El artista de la cultura de red no cuestiona la originalidad de los objetos artísticos, su instinto lo lleva a comprender que estos están constituidos dentro de redes y que su importancia está dada por su posición en relación con los otros y con su uso (*ídem*).

Finalmente, uno de los rasgos que considero fundamental y constitutivo de la era digital es la participación. Varnelis también trata este asunto al hablar del arte

producido en el contexto de la cultura de red. Al respecto, menciona que “el arte participativo engloba las ambiciones utópicas de la ‘cultura del internet libre’ y es una invitación para que cualquiera pueda participar” (ídem). Así, el autor del producto artístico determina un código para las acciones de los espectadores y, de ese modo, permite que el usuario genere contenido. Bajo esta concepción, los artistas animan al público a participar, a crear y a comprometerse con los eventos, por lo que los espectáculos o productos artísticos participativos trabajan más bien con finales abiertos.

CULTURA DIGITAL Y PRODUCCIÓN ESCÉNICA CONTEMPORÁNEA

Distanciamiento de la estructura dramática moderna

La era digital ha motivado en la producción escénica contemporánea el surgimiento de nuevas formas y de nuevos contenidos en los que la interacción entre tecnología digital, cultura de red y expresión performática ha expandido los límites de lo que convencionalmente era definido como teatro y *performance*. Quienes exploran esos caminos han tomado distancia de los dictámenes del texto dramático del teatro moderno² basado fundamentalmente en principios de narración aristotélica, textos cuya esencia radica en la acción que sigue un arco dramático con comienzo, nudo y desenlace, una acción que es producto de la imitación de la vida y que cuenta con personajes con objetivos claros, “seres vivos unitarios y completos” (Aristóteles, 2004). Sin duda, el teatro moderno ha tenido mucha influencia en la manera en la que se escribieron y montaron obras escénicas durante el siglo XX, y la sigue teniendo hasta nuestros días, pero es importante notar que la estructura y las formas del teatro moderno responden a una manera de relacionarse con el mundo, de comprenderlo y de sentirse parte de él que implica la necesidad de tener como referencia un todo coherente y lógico, y que a su vez permite explicarse a sí mismos como seres completos.

Sin embargo, desde el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial comienza a darse el gran cambio en la búsqueda de nuevas formas de expresión dramática y escénica³. El teatro moderno, no solo en sus temas sino también en su estruc-

² El teatro producido entre finales del siglo XIX y las primeras décadas del siglo XX.

³ De hecho, en la época de auge del teatro moderno, diversos artistas buscaron nuevas formas de expresión dramática y escénica. Pensemos, por ejemplo, en el orientalismo y la voluntad de encontrar en Asia alternativas de inspiración y creatividad, lo cual tuvo como resultado

tura, no explicaba del todo el mundo ni la sensación desoladora y de vacío que dejó la posguerra. Sobre las nuevas propuestas escénicas que surgen durante ese periodo, las reflexiones de Hans-Thies Lehmann en su libro *Teatro posdramático* (2006) han constituido un aporte fundamental para entender el teatro de la segunda mitad del siglo XX en adelante, incluidas las propuestas escénicas que desde entonces estaban estrechamente vinculadas con el uso de la tecnología y, posteriormente, con los lenguajes de la era digital.

Se trata de un teatro que ya no está basado en el texto dramático:

El teatro, sin el texto dramático, existe. Lo que está en juego en el desarrollo del nuevo teatro son las preguntas de en qué manera y con qué consecuencias la idea del teatro como representación de un cosmos *ficticio* general ha sufrido una ruptura o, incluso, se ha retirado definitivamente, un cosmos cuyo cierre estaba garantizado por el texto dramático y su estética teatral correspondiente. (Lehmann, p. 31)

Más aún, parte sustancial del teatro y las propuestas escénicas contemporáneas se organiza alrededor de la dramaturgia corporal, visual y sensorial que propone contenidos que provienen del escenario, más allá del texto, y que son completados al momento del encuentro con el espectador. Al respecto, Lehmann dice:

Se desarrolla una disposición de espacios de sentido y de sonido que están abiertos a múltiples usos y que ya no pueden ser adscritos simplemente a un solo organizador, ya sea individual o colectivo. Por el contrario, es frecuentemente un asunto de la presencia auténtica de *performers* individuales, que no aparecen como simples transportistas de una intención externa a ellos, ya sea que esta presencia se derive del texto o del director. Ellos actúan con su propia lógica corpórea dentro de un marco dado: impulsos ocultos, dinámicas de energía y mecánica del cuerpo y del movimiento. Por eso es problemático verlos como agentes del discurso de un director que permanece externo a ellos (ibídem, p. 32).

Definitivamente, el cosmos de la era digital obedece a una lógica muy distante de la visión del mundo como un todo coherente y organizado bajo los mismos parámetros. Podemos así extender la reflexión de Lehmann para considerar la

creación escénica de hoy que incorpora distintos materiales digitales, y que, en interacción con los cuerpos en escena, genera sus propios contenidos y significados. Este tipo de creación espera de los espectadores una sensibilidad que permita apreciar la naturaleza de las diversas capas de las que se compone y confía en que cada espectador le terminará de dar sentido, no de manera única y universal, sino de múltiples formas vinculadas a sus experiencias personales y modos de percibir el mundo. Asimismo, el diálogo entre cuerpo y tecnología en escena genera diversos textos escritos bajo otros parámetros, relacionados con la abstracción simbólica, la atención de los diversos sentidos dirigida a aquello que está siendo representado, y la apreciación de la fragmentación que cobra significado al interior de quien la presencia, mas no como producto de una construcción pensada por un dramaturgo o un director.

Expansión de los conceptos de aura y aquí y ahora

El lenguaje digital en las creaciones escénicas propone un universo compuesto por diversidad de capas y texturas, y por múltiples espacios y tiempos dentro de un mismo espectáculo. Esto aparentemente pone en cuestión los conceptos de *aura* y *aquí y ahora* que han sido siempre considerados como la esencia del arte escénico. Walter Benjamin plantea una de las primeras discusiones al respecto en un ensayo de 1936, esencial para la reflexión sobre este tema: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En él, se pregunta por la incursión de la fotografía y el cine en el espacio del arte, manifestaciones que tienen como parte constitutiva de su naturaleza la capacidad de ser reproducidas de manera masiva y, sobre todo en el caso del cine, de llevar narrativas e historias diversas a un público espectador a través de personajes. Benjamin advierte acerca de lo que, a su entender, serían los costos de que una obra de arte pueda ser susceptible de una reproducción masiva:

Cada día cobra una vigencia más irrecusable la necesidad de adueñarse de los objetos en la más próxima de las cercanías, en la imagen, más bien, en la copia, en la reproducción. Y la reproducción, tal y como la aprestan los periódicos más ilustrados y los noticiarios, se distingue inequívocamente de la imagen. En esta, la singularidad y la perduración están imbricadas una en otra de manera tan estrecha como lo están en aquella la fugacidad y la posible repetición. Quitarle su envoltura a cada objeto, triturar su aura, es la signatura de una percepción cuyo sentido para lo igual en el mundo ha crecido tanto que incluso, por medio de la reproducción le gana terreno a lo irrepitible (1989, p. 5).

Podemos ver en el texto de Benjamin una preocupación por la aparición de medios que usan la imagen como insumo para producir arte, un arte cuya naturaleza, además, radica también en la reproducción masiva del mismo y en la posibilidad de ser apreciado infinitamente. El aura y la unicidad de ese momento cumbre de encuentro de la obra de arte con el espectador pierden espacio frente a la masificación del mismo. El valor de exhibición de una obra de arte gana terreno sobre el valor cultural de la misma, que es uno de los espacios donde se aloja el aura. Más aún, Benjamin establece una clara oposición entre medios y manejo de imagen, y cuerpo, un cuerpo que para él es el lugar ideal para la existencia del aura. Esta oposición encuentra un ejemplo muy claro en lo que acontece con el actor de cine:

Al cine le importa menos que el actor represente ante el público un personaje; lo que le importa es que se represente a sí mismo ante el mecanismo. [...] He aquí un estado de cosas que podríamos caracterizar así: por primera vez —y esto es obra del cine— llega el hombre a la situación de tener que actuar con toda su persona viva, pero renunciando a su aura. Porque el aura está ligada a su aquí y ahora. Del aura no hay copia. (ibídem, pp. 9-10)

Sin embargo, en la era digital, la escena está intervenida por una diversidad de aparatos y mecanismos que hacen posible una construcción *aurática* proveniente de la interrelación entre la imagen y el actor. Existen muchas propuestas intervenidas por cámaras de video y proyecciones en las que el actor no solo no es mermado en su capacidad de transmitir sentido, sino que, por el contrario, es capaz de ampliarlo, de darle detalle y enriquecerlo a través del diálogo con la proyección de sí mismo o de otros actores que, por medio del lenguaje de la imagen digital, expresan símbolos, emociones o contenidos que sus cuerpos solos en el escenario no podrían abarcar. Se trata más bien de un trabajo en conjunto que, a su vez, asume que el espectador tiene las herramientas y la capacidad para decodificar. Las imágenes aportan a la escena realidades, sensaciones y mundos que, al interactuar con los cuerpos en escenario, construyen un lenguaje nuevo y contienen un aura especial, única, establecida por las diversas capas materiales y de significado que se construyen al interior de un espectáculo. Y cuando digo imágenes, ya no me estoy circunscribiendo solo a las que provienen de una cámara, sino también a aquellas que el sonido o la iluminación puedan crear, no como traducción literal de lo que se está representando en el espacio escénico, sino como trasmisoras de significado desde sus propias naturalezas.

Por otro lado, la intervención de la tecnología digital ha generado la reconstitución del *aquí y ahora* en un concepto que admite *aquí y ahora*s diversos dentro de un mismo espectáculo, ya sea porque, por medio de las imágenes, congrega distintos mundos en un mismo espacio, como porque juega con multiplicidad de tiempos reales o manipulados y alterados. La expresión máxima de esta exploración se encuentra en espectáculos que incluyen conexiones virtuales interactivas en vivo a través de Internet, y que manejan así distintos tiempos y lugares dentro de una misma propuesta escénica.

Interdisciplinarietà

El arte escénico ha sido siempre un arte interdisciplinario, pero, a partir del siglo XX, las especializaciones dentro de la producción teatral se abren un espacio definido: directores, vestuaristas, iluminadores y escenógrafos se unen al dramaturgo y a los actores para crear espectáculos.

Sin embargo, el aspecto interdisciplinario de lo escénico en la era digital cobra un nuevo sentido. Existe toda una dimensión diferente, interesante y provocadora que proviene de lo digital, y esa dimensión tiene su propia dinámica de producción. El mundo de lo digital es permeable, abierto y está compuesto, como hemos dicho anteriormente, por un conjunto de usuarios-productores que no tienen temor ni reparos en utilizar los diversos materiales existentes, reorganizarlos, reciclarlos y darles una nueva identidad al crear productos nuevos. Es un espacio que no se restringe únicamente a la participación de especialistas, sino que supone la intervención de *amateurs*, gente común y corriente, con la cultura digital general necesaria para atreverse a explorar y a generar contenidos artísticos simplemente por el placer de recrearse, de comunicarse.

Este tipo de personas incursionan en las creaciones performáticas y escénicas como una natural extensión de sus búsquedas y, así, trastocan y cuestionan las bases mismas de lo que la producción escénica del siglo XX tenía como centro. Entonces, encontramos propuestas en esta área que implican la colaboración entre artistas visuales, técnicos, ingenieros, informáticos, literatos y músicos, todos interesados en la exploración digital y sus múltiples formas. Por lo general, estas no son personas cuya identidad está definida de un solo modo, sino, por el contrario, que conciben al ser humano contemporáneo como un ser de múltiples esencias que habita en múltiples espacios, entre ellos el espacio virtual.

Por otro lado, parte de lo interdisciplinario pasa por recorrer el camino en el sentido contrario: en la era digital, lo teatral y escénico se trasladan al campo virtual y del ciberespacio. En este terreno hay un aprecio por lo teatral y por lo que es considerado propio de este campo visto como disciplina. Steve Dixon (2007) desarrolla algunas ideas sobre este tema. Para él, “históricamente, las artes y las ciencias han estado polarizadas y han sospechado las unas de las otras, sin embargo, las nuevas tecnologías computacionales se han convertido en una interfaz para su mutua coexistencia” (p. 179); así, “el ámbito computacional ha otorgado a la teoría dramática un lugar especial, y la importancia del teatro como modelo para el diseño de programas de *software* ha sido ampliamente discutida por críticos dentro de las ciencias computacionales” (ídem). De este modo, categorías como juego de rol, interacción, imitación, “como si...” y empatía son empleadas para establecer vínculos con los usuarios de la interfaz y del ciberespacio en general.

LOS RETOS DEL ENCUENTRO

A manera de cierre, propondré algunos últimos aspectos para la reflexión. A pesar de que este ensayo ha sido pensado como una discusión conceptual sobre el tema en general, sin situarla en algún lugar específico, ni en referencia a productos artísticos determinados, es justamente en esta sección donde intuyo que la discusión podría servir para pensar también en el Perú, en sus posibilidades y sus retos como plaza de desarrollo de nuevas propuestas escénicas que dialoguen con la cultura digital y lo que esta tiene que ofrecer.

¿Lo vivo versus lo mediatizado?

En nuestros tiempos, ¿es razonable establecer una diferencia entre *lo vivo* y *lo mediatizado* al punto de considerarlos como polos opuestos? Este debate acerca del arte escénico visto en relación con *lo vivo* —que es donde tradicionalmente ha residido el aura— es desarrollado por Phillip Auslander en su libro: *Lo “vivo”: performance en una cultura mediatizada* (2008). En este texto, el autor plantea que el *performance* en vivo es la categoría de producción cultural más afectada por el dominio de los medios de comunicación. Para la comunidad que se dedica a producir o a ser espectadora escénica, el valor de *lo vivo* pasa por “la magia del teatro” y por “la energía” que supuestamente existe entre los *performers* y los espectadores en un espectáculo en vivo. Estas características crean una sensación de comunidad entre ambos, y se ven interferidas por la influencia de lo televisual, que imprime en el resto de los espectadores una necesidad por encontrar sus

características en lo escénico, y, por otro lado, impone a los creadores escénicos la presión por incorporar elementos de lo mediatizado para poder seguir en la competencia y tener una posición un poco más aventajada en el mercado.

Sin embargo, a mi entender, es necesario considerar que lo televisual y la cultura digital en general no solo forman parte de nuestras vidas hace varios años, sino que, como hemos visto en otras secciones de este ensayo, en muchos casos definen nuestra identidad y, a la vez, significan para nosotros una manera de relacionarnos con el entorno y, más aún, de comprender el mundo. Lo mediatizado es parte de lo que somos hoy en día —al menos esto es válido para quienes vivimos en zonas urbanas— y lo más natural es que forme parte de las propuestas escénicas, no como algo subordinado a las estructuras dramáticas previas a la era digital, sino más bien reclamando el reconocimiento de su naturaleza y la interacción con su esencia en el escenario.

Performers y creadores

En páginas anteriores habíamos tocado el tema de la interdisciplinariedad de la creación escénica en la era digital y de la diversidad de personas que pueden generar productos escénicos o, por lo menos, intervenir en ellos.

El arte escénico se ve en la situación de darle la bienvenida a estos interlocutores, una bienvenida problemática, puesto que conlleva a abrir el espacio casi sagrado que antes estaba reservado para quienes se encontraban capacitados para entrenar, alimentar y desarrollar el aura escénica, hasta entonces relacionada con un espacio que lindaba con lo cultural; también supone el entendimiento y el diálogo entre seres que manejan otros lenguajes; implica aceptar a aquellos que consideran que es válido documentar sus propias vivencias y entregarlas en el escenario, ni siquiera de un modo objetivo, sino intencionalmente sesgado y personal. En muchos casos, incluso, estos creadores digitales desafían los espacios clásicos de encuentro teatral con el público para citarse con el mismo en espacios no convencionales, alternativos y virtuales, lo que significa el desafío absoluto a las convenciones teatrales tradicionales.

Por otro lado, darles la bienvenida es también darse la oportunidad de no ser únicamente observador, sino también participe de una exploración conjunta que definitivamente tiene sus riesgos, pero al mismo tiempo, su encanto. No obstante, para poder interactuar en este ámbito, es necesaria una apertura hacia un nuevo

aprendizaje que, en muchas ocasiones, tendrá que poner entre paréntesis los paradigmas modernos de entrenamiento actoral y análisis de texto que en algunos casos constituyen más una barrera que una ayuda para afrontar las propuestas de textos, hechos escénicos y estéticas posdramáticas.

Público

Del otro lado del escenario, se encuentra el público, aunque esto no es necesariamente literal en el caso de las propuestas que interactúan con lo digital y las nuevas tecnologías. El público es una de las partes esenciales de la existencia espectáculo. Sin público, el hecho escénico no tiene sentido. Es por ello imprescindible encontrar una conexión con él, una manera de llegar a él y entablar una comunicación de la que va a depender el cierre de la experiencia escénica. Más todavía, tratándose de propuestas que requieren al público la voluntad de convertirse en un elemento altamente activo y participativo durante el encuentro en el espacio escénico. Y así como existe gran diversidad de creadores, *performers* e individuos que intervienen en espectáculos escénicos contemporáneos, así también el público es variado, distinto, múltiple. Existe el público que se encuentra totalmente inmerso en la cultura digital y que, al mismo tiempo, al asistir a un espectáculo escénico, espera encontrar las estructuras dramáticas convencionales. Hans-Thies Lehmann (2006) aborda también esta cuestión y manifiesta que el público seguidor del teatro moderno, incluso el que está dispuesto a considerar que el texto es solo una parte de la experiencia teatral:

(...) experimenta dificultades con el teatro posdramático, que se presenta como un punto de encuentro entre las artes y, por lo tanto, desarrolla —y demanda— una habilidad para percibir que rompe con el paradigma dramático (y con la literatura como tal). No sorprende que, frecuentemente, seguidores de otras artes (artes visuales, danza, música) se sientan cómodos con este tipo de teatro que el público teatral que es seguidor de una narrativa literaria. (p. 31)

Por otra parte, existe el público que tiene más tolerancia al riesgo y está más dispuesto a experimentar y a ser partícipe de propuestas escénicas menos habituales. Este es el público que sostiene las temporadas de estos espectáculos —al menos, emocionalmente—, que tiene la labor de digerir, de completar y, en algunos casos, de participar directamente en la construcción del sentido del hecho escénico. Es, sin duda, un agente, más que necesario, crucial para la producción y el desar-

rollo de las propuestas escénicas que interactúan con lo digital, ya sea de manera material y directa, o ausente físicamente, pero presente en cuanto a una forma de estructurar el mundo y comprender el entorno. Es muy importante persistir en el intento de entender cuáles son las bases de la relación que se establece con el público que asiste y disfruta de este tipo de espectáculos para continuar alimentando el vínculo y la comunicación con él, de modo que se permita el desarrollo y la sostenibilidad de las creaciones escénicas que han decidido recorrer esos territorios.

BIBLIOGRAFÍA

Aristóteles.

2004. *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.

Auslander, Phillip.

2008. *Liveness: performance in a mediatized culture*. London; New York: Routledge.

Benjamin, Walter.

1989. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, 1989. Consulta: 10 de agosto de 2013.

< <http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/benjamin.pdf> >

Dixon, Steve.

2007. *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Lehmann, Hans-Thies.

2006. *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge.

Manovich, Lev.

2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Varnelis, Kazys, "The Immediated Now: Network Culture and the Poetics of Reality", En: *Networked: a (networked_book) about (networked_art)*. Consulta 10 de agosto de 2013. <http://varnelis.networkedbook.org/the-immediated-now-network-culture-and-the-poetics-of-reality/>