

### CAPITULO 3

#### Hacia un Cuerpo Social Ciborg

*I'd tried so not to give in  
I said to myself: this affair never will go so well  
but why should I try to resist when,  
baby, I know so well  
I've got you under my skin  
Ella Fitzgerald.*

En el capítulo anterior se observaron algunas consecuencias de la penetración de los celulares en los hábitos diarios, en los visibles, como el modo de transitar los espacios públicos, y en los invisibles, como sucede en los hábitos cognitivos, perceptuales y otros efectos telecomunicacionales. Sólo se subrayaron algunas de las implicaciones posibles y se hizo énfasis en aquellos cambios relacionados con el tiempo, el espacio y nuestra comprensión de los mismos. Fui sugiriendo que los celulares empiezan a ser parte de nosotros mismos, pero es en este capítulo donde propondré explícitamente que debemos integrarlos a nuestro cuerpo individual y social. Para ello recurriré al concepto de *Ciborg* como lo formuló Donna Haraway en 1985 Sustento aquí la relación que propongo lograr ante -y con- las tecnologías celulares ya que encuentro su teoría vigente y eficiente para plantear un modo de aceptar las tecnologías y gozar de las ventajas que ofrecen (o que pueden ofrecernos mediante un uso determinado) pero siempre manteniendo un criticismo ante ellas, tal como los sugiere Haraway. También retomo de esta teórica su búsqueda de una disolución de dicotomías conceptuales construidas bajo la política de un sistema capitalista patriarcal.

Tras aclarar que ser ciborg no es un resultado de las

inevitables imposiciones tecnológicas, sino que es un posicionamiento consciente y deseable, propondré la actividad artística como un modo de buscar la consecución de tal estado. Abordaré brevemente una revisión histórica del papel del artista cuyos intereses son más sociales que formales, para después proponer la noción de arte en la que me posiciono desde que tuve acceso a esta teoría en 2002. Me refiero a la propuesta de la etóloga Ellen Dissanayake, quien recomienda la comprensión de la actividad artística como un proceso natural y necesario para la evolución humana. Una vez posicionada a favor de la política de Haraway y convencida de la teoría de Dissanayake, propondré un modo más específico de devenir ciborg: la actividad teatral.

Plantearé un concepto abierto de teatro y teatralidad recurriendo a las definiciones de Domingo Adame (2005) y Eugenio Barba. Posteriormente plantearé la tesis central de este texto que consiste en el proponer un devenir ciborg a través de una actividad teatral que incluya las relaciones entre personas, celulares y espacios alterados por éstos. En la búsqueda de una descripción de los atributos de este posible teatro me encontré en la necesidad de ponerle un nombre así que a partir del inciso 3.3 lo empecé a llamar *teatro celular*. Como se mencionó en la introducción y se ahondará posteriormente, el teatro celular no pretende ser una teoría dramática o teatral, ya que no sugiere ninguna estética particular, ni su objetivo es la creación de una forma teatral (aunque me parece factible que en los procesos de experimentación se llegue a nuevos planteamientos formales, pero por necesidad colateral). El teatro celular es una propuesta para relacionarnos con los celulares de un modo

artístico, de tal modo que se ejerza una distancia crítica y práctica ante los modos de *educación* y disposición económicamente productiva que también generan las tecnologías en su inserción social.

Las dos propuestas teatrales en las que sustentó mi planteamiento son, como ya mencioné, las de tercer teatro de Eugenio Barba y el teatro ambientalista de Richard Schnechner. Haré una brevísimas revisión de tales propuestas sólo para rescatar los conceptos que pueden constituir lo que sería el teatro celular.

Por último, en el inciso 3.3.3 retomaré las nociones de los *espacios complejos* que se abrieron con la intermediación del celular en nuestros hábitos comunicativos y la ligaré explícitamente con el concepto de *ambiente* que fundamenta al teatro ambientalista -y consecuentemente al teatro celular-.

En este mismo segmento final introduciré algunos nuevos términos como *ciberespacio*, *virtualidad* y *mundo netéreo* pero sólo como parte del desarrollo de nociones y vínculos que ya habían sido tratados a lo largo de la tesis. Con esto busco hacer más concreta la propuesta de lo que puede ser un teatro celular y sus modos operativos.

### **3.1 Los ojos como extensiones de la pantalla**

*There's nothing you and I won't do  
I stop the world  
and melt with you*

El afecto hacia ciertos dispositivos tecnológicos -especialmente a la computadora personal, los video juegos y al celular- ha provocado un gran fanatismo por los productos de ciencia ficción en los que héroes y antagonistas son híbridos hombre-máquina. El término *ciborg* es el nombre genérico del tipo de caracteres que despiertan pasiones en los *geeks*, término coloquial con el que se llama a los otrora *ratones de biblioteca* en su modalidad informática.

Ciborg es la abreviatura de "organismo cibernético" y fue utilizado por primera vez por Manfred Clyness y Nathan Kline, sin embargo, su uso popular en el contexto de la robótica parte del inventor de la cibernética Norbert Wiener (Rheingold, 2004: 132).

Pero éste también es un versátil concepto en teoría política, teoría feminista, teoría del arte o de nuevos medios. Una de las definiciones más interesantes y que abarca los campos mencionados es la que propuso Donna Haraway en "A Manifesto for Cyborgs..." (1985) y posteriormente reimpresso en la compilación *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (1991). En su famoso capítulo, Haraway establece una de las definiciones más citadas al respecto: "Un cyborg como un organismo cibernético, un híbrido entre máquina y organismo, una criatura de realidad social así como de ficción" (1991: 149).

Haraway formula este concepto partiendo de una plataforma de feminismo postmoderno con influencias socialistas desde donde se opone radicalmente a la política capitalista. Para Haraway la revolución tecnológica, y por ende, el deslumbramiento

arrollador que provocan las tecnologías de la información y comunicación, es un producto directo del sistema capitalista falocéntrico (1991).

A manera de rebelión y crítica radical, Haraway propone el ciborg como un modo de ser producido por la explosión de nuevas tecnologías y su integración en el plano de la vida social.

La implosión de éstas en nuestros hábitos cotidianos, la dependencia y la cercanía que le solemos profesar a los celulares, provocan más que la sensación de que este dispositivo "es parte de uno mismo". Como se ha venido exponiendo, la introducción de los celulares en los hábitos comunicativos y tecno-sociales tiene importantes repercusiones en los hábitos cognitivos: la facilidad con la que nos brindan herramientas comunicativas multimedia fomenta el uso mezcla de lenguajes visuales y textuales alternados con la comunicación oral, abriendo las bases para una conceptualización de la experiencia cotidiana. Por otra parte los celulares hacen visibles y potencializan las relaciones de contacto perpetuo, no sólo nos hacen notar tal dependencia comunicativa y tal posibilidad sino que además han introducido en la cotidianidad un cierto modo de sociabilidad telepresencial. Es decir que cada vez hay más gente que se relaciona laboral, afectiva y lúdicamente a través de estos dispositivos. Los cambios que generan los celulares no son sólo transformaciones en los hábitos cognitivos de algunas personas, son transformaciones del todo social, es decir del cuerpo social. Esto se ha apuntado en el capítulo anterior al observar algunos indicios de cambio y reconfiguración de los espacio públicos. Pero el proceso va mucho más allá de los

pequeños efectos observables en un café; como ya se vio, los celulares están alterando el modo en el que concebimos los espacios y los tiempos, y la vivencia de los mismos. Estos efectos están tan dentro de nosotros, intercediendo activamente en la creación de nuevas conexiones neuronales y habilidades cognitivas, que propongo considerar al celular como un agente de transformación de nuestro cuerpo ciborg.

Consecuentemente, al trasladar esta noción a una colectividad podemos tomar la búsqueda de un *cuerpo social ciborg* como la aspiración a una sociedad intervenida y adaptada a los cambios profundos y superficiales inducidos por los celulares, pero no sólo como una fusión inevitable y fuera de control entre humanos, espacios, máquinas y políticas, sino a través de una hibridación inteligente y con un carácter particular, como lo plantea la autora del Manifiesto Cyborg.

Los ciborgs de Haraway tienen una visión crítica respecto al sistema político y económico exponiendo su control imperialista a través del dominio tecnológico, pero nunca caen en el fatalismo:

No estamos lidiando con un determinismo tecnológico, sino con un sistema histórico que depende en las relaciones estructuradas entre personas [...] la ciencia y la tecnología proveen de frescas fuentes de poder, por lo que necesitamos fuentes frescas de análisis y acción política. (Haraway, 1991: 165)

La fuente fresca que propuso Haraway es ésta metáfora de un individuo orgánico-robótico cuya actitud es la de *aceptación* de

las tecnologías para integrarlas conscientemente como parte de sí mismo. De este modo postula como campo de batalla política al cuerpo. Sólo con el conocimiento íntimo de las tecnologías cual extremidades orgánicas, el individuo podrá liberarse de la opresión político-tecnológica (1991: 149-181).

Haraway formula esta propuesta desde una postura filosófica anti-esencialista: persigue la búsqueda de la disolución de todas las dicotomías culturales que limitan y obstruyen la construcción de la conciencia y la responsabilidad personal y social (Haraway 1991: 149-181). Especialmente, en su concepto de ciborg enfatiza la disolución de la dicotomía humano-máquina. En esa misma dirección apunta el artista Stelarc en su ensayo "From Psycho-Body to Cyber-Systems: Images as Post-human Entities", cuando dice que las estrategias hacia el post-humano son de *borramientos* más que de afirmaciones. Propone que las nociones de evolución de especies y las distinciones de género son re-mapeadas y reconfiguradas en híbridos alternativos del humano-máquina: "las distinciones de alma-cuerpo o mente-cerebro son reemplazadas por los concernimientos de la fractura cuerpo-especies." (Stelarc, 1998: 16)

Para que los individuos que participan y asumen su contexto tecnológico puedan encontrar y lograr un balance libre y conveniente en su uso de las tecnologías, es necesario, según Haraway, que tanto los cuerpos como las máquinas (empresas de teléfonos y redes de servidores satelitales) trabajen en una *coalición productiva*, pero esta coalición no es algo que se dé espontáneamente, sino que se debe elaborar: "Argumento por el placer en la confusión de las fronteras y por la responsabilidad

en su construcción", escribe Haraway (150).

De este modo, su propuesta arriba a un replanteamiento crítico de las ideologías dualistas: "las dicotomías entre mente y cuerpo, animal y humano, organismo y máquina, público y privado, naturaleza y cultura, hombre y mujer, primitivo y civilizado están todas en cuestión ideológicamente" (Haraway,1991:163).

Aunque difiero en que todas estas dicotomías sean construcciones ideológicas que requieran ser criticadas, me parece que la *voluntad* del ciborg de hacer tal replanteamiento a través de la ruptura de algunas dicotomías es un acierto estratégico para liberarse del capitalismo tecnológico y puede aplicarse a varias de las nociones que se plantearon en los capítulos precedentes. Pero aún no se ha propuesto un modo particular de llevar a cabo este proceso. Se ha señalado la intrusión de las telecomunicaciones en nuestro sistema cognitivo y en nuestros hábitos sociales, se ha propuesto el concepto de ciborg como un híbrido integrador, consciente y estratégico, pero hasta el próximo segmento se propondrá explícitamente una estrategia para que el devenir ciborgs pase de un plano metafórico a una práctica estratégica.

### **3.2 Con los pies en el arte y la cabeza en la tierra**

*Then I saw her face  
now I'm a believer*  
Robert Wyatt.

Una táctica para devenir ciborgs y así cambiar nuestro modo de relacionarnos socialmente y con nuestros espacios complejos eludiendo las disposiciones del capitalismo tecnológico, es hacer arte, ¿pero qué es el arte y cómo puede la práctica del arte cambiar la sociedad? (¿Acaso no estaba esto ya descartado?).

La intención de interceder directamente como agentes de cambio social ha sido un lugar recurrente en los artistas occidentales desde el Renacimiento, pero claramente tuvo su auge en la modernidad. Tras los cambios culturales propulsados por la revolución industrial y durante la primera mitad del siglo XX, el papel del artista como activista político tomó una presencia contundente. Como explica Alberto López Cuenca, estos artistas, caracterizados por el surgimiento de las vanguardias, apostaron por un activismo cuya estrategia consistió en su inserción en los *intersticios de la cotidianeidad* (2007: 67).

Sin embargo, tanto los grupos dadaístas como los surrealistas tuvieron que confrontarse con la adecuación a una mínima escala en la realización de sus expectativas. Es decir, con el cortísimo alcance de su capacidad de injerencia social. El papel del artista se "derrumbó" del sitio privilegiado del "crítico omnisciente y consejero de la sociedad" que detentó durante casi todo el siglo XX al de un profesional de la producción de espectáculos en nuestros días, sin ningún atributo de visionario o profeta (López Cuenca, 2007: 67). Tras dicho cambio en la posición del artista con respecto a su función social surge una desazón e incertidumbre que sigue habitando en el carácter y en la obra de los artistas. La función del arte,

del artista y de los discursos estéticos está en un proceso de fragmentación y reconfiguración que, más que esclarecer nuevos caminos posibles, generan más confusión respecto a la práctica del arte, relegando ésta sólo al pequeño grupo de graduados que cuentan con las herramientas conceptuales suficientes para defender un discurso teórico que sustente su práctica.

En oposición a esta pérdida de confianza en la capacidad de transformación social por medio del arte -y marcando mi distancia ante la supuesta necesidad de posicionamientos teóricos que avalen una actividad artística-, propongo valerme de un ambiguo concepto de arte encontrado en los orígenes de esta práctica: Lo esencial del arte es "hacer algo especial" (*The core of art: make special*) (Dissanayake, 1992:39-56). Basada en planteamientos Darwinistas y en sus numerosas investigaciones etológicas, la académica independiente Ellen Dissanayake propone el arte simplemente como un modo de transformar una acción, un objeto, un evento o un instrumento en algo "especial". Esta actividad entendida como algo útil y necesario para todos los miembros de una sociedad.

El arte es un comportamiento normal y necesario de los seres humanos que, como otras ocupaciones humanas comunes y universales como el hablar, trabajar, ejercitarse, jugar, socializar, aprender, amar y cuidar, debe ser reconocido, estimulado y desarrollado en todos los humanos (Dissanayake, 1992: 225).

Como explica Caleb Crain, Dissanayake es la primera investigadora que se propone vincular de manera seria el arte

con la teoría evolutiva. Todos sus libros y ensayos publicados - el trabajo de veinte años de investigación, aproximadamente- refuerzan este vínculo desde perspectivas ligeramente distintas, explica Crain (2001), quien también sintetiza los argumentos centrales con los que Dissanayake propone el arte como una *actividad natural* y propia para todas las personas.

Primero, las artes parecen ser universales. Nadie ha encontrado una cultura carente de ellas. Segundo, consumen una gran porción de los recursos disponibles. Entre los Owerri en Nigeria, por ejemplo, los artistas que construyen y pintan las casas mbari ceremoniales, están exentos por más de dos años del trabajo normal que se espera de los adultos sanos. Tercero, las artes dan placer. Nuestros sistemas internos de motivación nos recompensan por hacer y apreciar las artes del mismo modo que nos recompensan por tener sexo, pasar el tiempo con amigos, ingerir comida nutritiva: las experiencias se sienten bien. Y cuarto, los niños pequeños se involucran en el arte casi espontáneamente. Con sólo un ligero estímulo los niños cantan, se mueven con la música, hacen creencias, garabatos y juegan con palabras. Juntos, estos cuatro hechos sugieren a Dissanayake que desde hace mucho, la selección natural vierte las artes como un componente estándar del comportamiento humano. (Crain, 2001)

Sentada esta sencilla plataforma en la que la actividad artística es propia de todos los humanos y no de un reducido grupo de artistas profesionales, podemos aproximarnos al tipo de arte que parece ser el más conveniente para la búsqueda de un

devenir ciborg. Este, a mi modo de ver es el teatro, por tener el mayor parecido "con la vida misma" y por convertirse, también, en una forma de experimentarla. El teatro como una forma artística de generar situaciones vitales, por ende, es una forma adecuada para una vida ciborg. En el siguiente apartado presentaré algunas nociones de este modo de hacer arte.

### **3.2.1 Puro teatro**

*La vida es un carnaval*  
Celia Cruz.

"El teatro es el arte de crear relaciones. Crea relaciones con el pasado, con textos clásicos y contemporáneos, con tu propia intimidad, tu biografía, tu vivencia y crea también relaciones a nivel espacial y social...", dijo Eugenio Barba en una entrevista a medio aeropuerto de la Cd. De México, "...un fenómeno de comunicación íntima: con una sociedad, con un colectivo, con un público; con uno mismo" (Barba entrevistado por Leñero).

Numerosos ritos sociales -en los que podemos incluir varios tipos de transiciones y comunicaciones- tienen un alto grado de teatralidad intrínseco, como lo explica el dramaturgo poblano Héctor Azar quien promulgaba que "no hay cultura sin teatro" y postulaba la esencia humana como algo eminentemente teatral, tesis que no dudó en aclarar desde el título de su libro *Zoon Theatrikon* (1978).

Sin la necesidad de sustentarse en tal concepto de esencia humana, sino entendiendo ésta como algo móvil y culturalmente moldeado, propongo aplicar la misma noción descriptiva: parte de

lo que nos define como humanos es, la necesidad de hacer arte (Dissanayake) y la arraigada tendencia sociocultural hacia la teatralización de la vida; hacia la creación de historias y la mezcla de la información que obtenemos de nuestro ambiente con la ficción que generamos a partir de nuestro carácter y experiencias particulares.

La teatralidad es considerada por Domingo Adame "el principio creativo que da origen al juego teatral, es decir, al acto de mostrar y observar acciones en las cuales se confrontan realidad y ficción mediante la interacción de actores con espectadores, es un criterio de gran valor heurístico" (Adame, 2005: 221).

Es por estos atributos de mezcla entre realidad y ficción, acción social y juego, aunados al carácter performático y multimedia del teatro, que propongo también la teatralidad como un ejercicio tanto social y artístico idóneo para fungir como catalizador de lenguajes y experiencias espaciales alteradas por los celulares.

A su vez, me parece que el teatro como disciplina artística se puede enriquecer mediante su devenir ciborg. Es decir, durante la investigación colectiva de este objetivo, ya que el arte teatral siempre necesita nuevas formas de experimentación y la tecnología celular abre la puerta a otro modo de vida que, considero, también debe ser experimentado teatralmente.

A continuación plantearé un modo de gestar un cuerpo teatral ciborg, es decir una colectividad de experimentadores teatrales desde la hibridación tecnológica.

### 3.3 Hacia un teatro celular

*It took so long to get this far  
don't call me 'Baby'  
Voice of the Beehive.*

¿Pero qué sucede cuando relegamos la búsqueda dramática del teatro ante ciertos objetivos "de dudosa reputación", como resultan las nuevas tecnologías para las estéticas tradicionales? ¿Cómo podemos pensar lo que es teatro cuando removemos su pilar del *cuerpo del actor* y sus cimientos de la experiencia *directa-inmediata* de cada función?, ¿Qué tipo de "teatro" puede soportar dentro de sí mismo las fuerzas sutiles y contradictorias de la telepresencia?

Para aproximarme a sus posibles respuestas -o a sus preguntas hermanas- me topé con la necesidad de encontrar un término específico para referirme a la propuesta de un teatro que incluya -como uno de sus elementos de experimentación primordiales- las tecnologías de la información y comunicación. Pensé referirme a éste como *teatro tecno-integrado, catalismo celular, tercer teatro tele-ambiental, teatro informático, teatro tangerina, telepuntura* pero opté por el término más simple: *teatro celular*. Paradójicamente, al buscar los significados de *celular*, encontré que esta palabra es tan polisemántica que resulta un modo muy ambiguo de llamar a esta práctica, lo cual me pareció aún más adecuado. Además *celular* hace referencia no sólo a los usos telefónicos del dispositivo sino, como me he estado refiriendo, a sus facilidades multimedia y portátiles.

Por lo tanto, en el resto de la tesis, me referiré como *teatro celular* a la actividad social y estética en la que se

mezclan -de manera voluntaria, crítica y lúdica- la ficción artística con la realidad de la presencia y telepresencia de los intérpretes, en un ambiente constituido por espacios complejos.

Reiterando los objetivos planteados anteriormente, propongo al teatro celular como una táctica de triple filo: Por una parte, es una estrategia para devenir ciborgs y así conciliar armónicamente las pulsiones humanas y tecnológicas en el cuerpo social y colectivo. Por otra parte, el hacer teatro con la intención de devenir ciborgs es una táctica opositiva ante los intereses capitalistas que pulsán tras el desarrollo y el expansionismo tecnológico. Como un tercer aspecto, el *hacer algo especial* con las herramientas conectivas y multimedia del celular es un modo para enriquecer las formas teatrales establecidas en el medio artístico mediante tal inclusión crítica de la tecnología celular.

Dado que tanto un teatro como una *teatralidad celular* partirían de la misma intención y compartirían los mismos conceptos, aunque difieran en prácticas específicas no me abocaré a diferenciarlas, sino a ahondar en los elementos y relaciones que componen ambas nociones.

Explica Adame en "Elogio del Oxímoron" que la noción de teatro como modelo de la sociedad ha sido propuesta en dos posturas contrarias que resultan igualmente acertadas. Duvignaud y Turner hablan del teatro como una práctica que se activa en momentos claves de la vida social. Goffman afirma la presencia del teatro en todos los momentos de la vida social, "hasta en los rituales más ínfimos y habituales de la comunidad" (Adame, 2005: 221-5).

Ambas posturas son útiles para empezar a pensar un cuerpo social ciborg a través de la práctica del teatro celular. Por una parte percibimos la sociedad actual en un momento crítico dada la explosión sin precedentes de las telecomunicaciones y sus respectivos desfases sociales, de tal modo que éste, efectivamente, es un momento que urge hacer teatro. Por otra, expandiendo la propuesta de Goffman, podemos pensar una *teatralidad ciborg* en relación a nuestro uso de los celulares: mantener constantemente una actitud atenta, ambigua, experimental, rebelde, etc. hacia estos dispositivos dada su injerencia "hasta en los rituales más ínfimos y habituales".

Para Domingo Adame la teatralidad es un "juego dinámico entre lo material, lo imaginario y lo social" (2005:121). De esta noción permanecen -en su devenir ciborg- los atributos de dinamismo (movilidad continua), imaginario (sólo en su confusión con lo real) y social, pero el concepto "material" resulta inoperante para la teatralidad celular. Por ello sugiero repensar la teatralidad en otros términos: como una forma de hábito que toma distancia crítica de los propios hábitos para así mantenerlos en movimiento constante y poderlos dirigir de tal modo que, aunque "gastemos" energía, satisfagamos nuestras necesidades artísticas.

Hasta aquí han quedado planteados los términos generales de lo que sería un teatro y una teatralidad celular. Pero el teatro es una actividad cuya historia es tan vasta y heterogénea que hace falta ser más precisos, por lo que a continuación presentaré los dos *modos* de hacer teatro en los que se pueden insertar estos conceptos para activar el cuerpo social ciborg.

### 3.3.1 Tercer teatro

Eugenio Barba es creador de teatro que ha vivido y trabajado en Dinamarca y Noruega. En sus viajes por Latinoamérica, sin embargo, fue donde se percató de la necesidad creciente de *hacer teatro*, no de *recibir teatro* sino de construir tales relaciones que se logran entre los actores y espectadores. En las palabras de Adame, esto es hallar la necesidad social de abrir caminos de expresión entre individualidades, mucho más que de transmisión de grandes discursos (2005: 256).

A partir de estas y otras observaciones en las comunidades latinoamericanas que visitó, Barba desarrolló el concepto de Tercer Teatro. Este nombre no refiere a una escuela actoral o un estilo performático específico; es más bien el modo de nombrar al conjunto de características de una *nueva realidad teatral*. Un teatro celular sería parte de esta *nueva realidad teatral*.

Explica Adame cómo Barba empezó a detectar que, aún en detrimento de los atributos estéticos, las nuevas búsquedas teatrales priorizan la representación de una vocación social, la dimensión ética y existencial del oficio, así como el autodidactismo. Y son estas, a su modo de ver, las materias vivientes del teatro; es decir las dimensiones que revitalizan el fenómeno teatral y lo hacen ser vigente en cualquier sociedad (255).

Persiguiendo la misma conexión, hay que resaltar que Barba apuesta por la actividad teatral en "regiones sin teatro" como un *instrumento de cambio*, tanto para el teatro "secreto" como

para el desarrollo del sistema teatral. Para definir estos procesos que se llevan a cabo en dos territorios distintos, llama "el más acá y el más allá" del teatro. (Adame, 2005: 255) Términos de los que nos podemos servir para aclarar el teatro celular como parte del *más acá*, y la dramatización ciborg parte del *más allá*.

En lo que llama "más acá" del teatro se encuentran los grupos, textos y escenarios pertenecientes al mundo del teatro, i.e. insertos en el sistema del arte. Y el "más allá" del teatro es como Barba y su grupo, Odin Teatret llaman al intercambio de experiencias pedagógicas con la actividad de otros grupos y con los espectadores. Les interesa la revitalización de una relación deteriorada entre actores y público por lo cual propone ir al encuentro de éste; es decir, buscar a quienes tienen intereses y expectativas en común para establecer una reciprocidad y que todos los involucrados se presenten y expongan, no sólo los intérpretes. (Adame, 2005: 254-255)

Por esta búsqueda podemos definir al tercer teatro como un *tipo de sociabilidad* donde un grupo de personas (actores y espectadores) que se escogen recíprocamente "se encierran para atomizar las fuerzas que dirigen los movimientos de las realidades humanas y sociales, para confrontarse con las propias preguntas, los enigmas irresueltos y ver por fragmentos, deformados o concentrados como en un espejo, instantes del tiempo pasado y el inminente." (Adame, 2005:244-255)

De este planteamiento parto para vincular el teatro como posible catalizador de las tensiones humanas y tecnológicas que a traviesan los cuerpos individuales y colectivos; una

estrategia para percibir y dirigir nuestro devenir ciborgs.

Independientemente de los modos en los que Barba y el Odin Teatret lleven a cabo sus presentaciones en escena, todas las características del tercer teatro que han sido referidas en este texto, resultan atractivas y útiles para pensar un teatro celular. Partiendo del orden en el que fueron presentadas en este texto, retomemos primero la necesidad del *hacer* teatro. Las tecnologías portátiles provocan cambios en todos los territorios sociales (incluso en quienes no tienen acceso a ellas), como se trató en el primer y segundo capítulo, las irritaciones que ejercen en los usuarios activos y pasivos necesitan ser "compensadas" por todos, no sólo por el reducido grupo de profesionales de la actuación. La necesidad de una teatralización del devenir ciborg se expande tanto a los que estarían dispuestos a ejercerla hasta los que estarían dispuestos a presenciarla.

### **3.3.2 Teatro ambientalista**

*Twist your head around  
it's all around you  
all is full of love.  
Bjork.*

Richard Schechner ha investigado el teatro desde una perspectiva que converge en algunos puntos con el tercer teatro de Barba, especialmente en el énfasis en *hacer* teatro como actividad muy prioritaria con respecto al espectral o criticar teatro. Pero en su propuesta, Schechner trabaja más en las nociones de ambiente, juego y ritual -3 conceptos cuyo trabajo en praxis me parecen elementos clave para que algo como el teatro celular pueda funcionar-.

..Estructural y funcionalmente el teatro está relacionado a rituales, ceremonias y reuniones sociales de muchos tipos, al mito, al folclor y a las formas de relatar anécdotas; al jugar, a los juegos y al deporte; al chamanismo, a la terapia y a la religión. [...] En breve, que el teatro es un modelo de las formas innumerables que los hombres tienen para integrar activamente sus sentimientos, deseos, fantasías y sueños a los hechos del mundo natural (Schechner citado por Adame, 2005:271-2).

Schechner mira el fenómeno teatral desde una visión sociológica más que estética. Relaciona las dramatizaciones de los ritos tradicionales respectivos a cada cultura, como parte crucial de la actividad teatral de cada sociedad, tomando ésta como un modo de trabajo (Adame, 2005:266).

*Pero* como su nombre lo indica, el rasgo esencial de su trabajo es el énfasis en el ambiente que sucede. Esta noción resulta muy interesante al extenderse al teatro celular, es decir, incluyendo junto con el espacio físico del evento y las personas presentes, los ambientes que alcanzan las interfaces celulares de los intérpretes y espectadores.

La plenitud del espacio, las formas infinitas en que el espacio se puede transformar, articular, animar -esa es la base del diseño del teatro ambientalista. También es la fuente del entrenamiento del intérprete del teatro ambientalista. Si el público es un medio en el que tiene lugar la representación, el espacio vivo es otro. El espacio vivo incluye a todo el

espacio del teatro, no sólo a lo que se llama escenario. Creo que existen relaciones reales entre el cuerpo y los espacios, a través de las cuales se mueve el cuerpo. Gran parte del trabajo en el taller y de los ensayos que se dedica a descubrir estas relaciones, que son sutiles y siempre cambiantes. (Schechner, 1988: 30)

El teatro ambientalista no es mimético ni psicodramático, es planteado como una *situación participativa*, una estructura de juego donde no hay *público* sino *espectadores* que asisten contando con que ejercerán quizás su capacidad de respuesta, a sabiendas que los roles pueden ser compartidos o invertidos. Los actores simulan y aparentan, por lo que no hay actores en el teatro ambientalista, sino *intérpretes* que "construyen relaciones perceptibles con su personaje en el aquí y en el ahora de su representación" (Adame, 2005: 269).

La propuesta de inversión y cambio en los roles que juegan los intérpretes puede ser extendida también a los intérpretes telepresentes, quienes pueden alternar el rol que juegan o la *densidad* de su presencia de distintos modos, como continuar desde otra locación, o aparecer en donde no estaban, ya sea el foro o directamente en el celular de algún espectador, etc.

Cualquier cosa que suceda dentro del teatro durante la función es parte de ella ya que el evento consiste en crear y formar parte de una *comunidad temporal* (Adame, 2005: 269). Esta idea es similar al principio de la improvisación en teatro, danza o música.

Los ejercicios con el espacio se construyen

sobre el supuesto de que tanto los seres humanos como el espacio están vivos. Los ejercicios ofrecen medios de los que la gente puede valerse para comunicarse con el espacio y con los demás a través del espacio; medios para localizar centros de energía y fronteras, áreas de interpretación, intercambio, y aislamiento, "áreas" y "líneas" de energía" (Schechner, 1968: 42).

Es por ello que para Schechner la preparación de una obra es igual o más importante que la misma, lo que podemos traducir como que la sociabilidad que gesta entre los intérpretes, directores y dramaturgos es un objetivo en sí mismos; sus logros se buscan compartir con los espectadores, aunque el éxito en la interpelación de éstos, no es el determinante del éxito de un proceso teatral ambientalista.

Hasta aquí se han tratado sólo dos aspectos fundamentales del teatro ambientalista, como su trabajo con el espacio y la sociabilidad entre quienes lo realizan. Falta ahondar en estos mismos conceptos, explorar las transformaciones al concepto de ambiente con la inclusión de los espacios complejos que se trataron en el segundo capítulo y los cuales se retomarán en el último segmento.

### **3.3.3 Teatro en el ambiente complejo**

En los segmentos anteriores se han expuesto conceptos muy distintos que participan de una propuesta central: un modo consciente y agradable para observar e integrar los celulares en

nuestros hábitos vitales. En esta parte voy a ahondar en el vínculo entre dos de estos conceptos ya expuestos cuya conexión fue esbozada sólo parcialmente. A su vez, voy a procurar hacer surgir otras preguntas que -aunque no pueda responder con las herramientas que tengo a la mano- expongan inquietudes que han surgido durante la escritura de esta tesis y sugieran otros caminos para investigaciones posteriores.

En la parte 3.3.2 se expuso la búsqueda de Schnechner de un teatro cuya propuesta fundamental consiste en el trabajo con el *ambiente total* en el que sucede la acción o ejercicio teatral. El teatro celular que yo planteo precisa de un trabajo desde las transformaciones que generan los celulares en nosotros. Una de las transformaciones más significativas y quizás de mayor impacto en el futuro próximo, es el cambio en nuestra percepción del tiempo y el espacio, como se planteó en el segundo capítulo, de tal modo que la integración de un teatro ambientalista celular implica el trabajo con tres ambientes distintos:

1. El *ambiente concreto*. El entorno inmediato ya sea en una sala o un espacio público, pero también con la ciudad. Aquí entraría en vigor la noción de *local* y del trabajo *in situ*. Es decir, un ejercicio teatral determinado o moldeado por la geografía en la que se está realizando.

2. El *ambiente telepresente*. Contando con que los participantes de una acción teatral celular tengan encendido su teléfono, el ambiente a tener en cuenta se extiende a todo aquel que pueda

introducirse en la situación. Es decir, si cada celular es una interface (o nodo) ligada a una red de conectividad posible (a todos sus contactos), el espacio telepresente comprende todos los ambientes concretos de cada una de las interfaces conectadas con la red de cada participante. (Teniendo en cuenta que nos deben de involucran también las redes de cada interface que forma parte de la red de cada participante, ya que si se perpetuaría esta inclusión de todos los nodos conectados a través de otros nodos se llega al ambiente de conectividad global, el cual es más eficiente con la tecnología del siguiente inciso).

3. El *ambiente virtual*. Contando con que los celulares tienen acceso a Internet móvil (o están próximos a tenerlo), el espacio de conectividad que brinda Internet es global. Pero en este punto, la sensación de la telepresencia no es tan importante como en el punto anterior, en este tercer ambiente es más relevante la inclusión de los hábitos cibernéticos de cada participante, es decir, la encarnación de su identidad virtual y sus modos de transitar y relacionarse en el ciberespacio. [Este ambiente sería equivalente a lo que Rheingold llamaba *espacio cyborg*, pero prefiero referirlo diferente dado que el término *ciborg*, en el capítulo tres adquirió más connotaciones].

Tales son los tres ambientes que me parece que deberían estar presentes en la conciencia y/o en la experimentación de una práctica de teatro celular. En la observación de nuestros modos de proceder en estas dimensiones del espacio se evidencian

también nuestros hábitos de consumo (cultural, emocional, informativo, etc.) permitiéndonos tomar postura y dirigirlos como mejor nos sienten, en vez de dejarnos llevar por ellos. Sin embargo, como ya se propuso anteriormente, estos espacios están cada vez más integrados (al igual que nuestros hábitos en los mismos) por lo que referirse a los tres por separado resulta muy desventajoso -además de que dificultaría la consciencia de su fusión- por lo que podríamos pensarlos como *ambiente complejo* o con un término mucho más sugestivo: el *mundo netéreo*. Éste término lo emplea John Beckmann en su ensayo "Merge invisible layers" (1999), donde lo relaciona con una fusión de dicotomías que, a su modo de ver, no es necesario buscar porque ya sucedieron.

Para hablar de, o siquiera intentar visualizar desde ahora, uno tiene que contemplar las antítesis. Los meta-atributos han reemplazado los atributos físicos: metapregunta, metacontenido y metalugar. Aunque el sueño parece a la mano, esta realidad electrónica existe remotamente -en el *mundo netéreo*<sup>1</sup> de ligas satelitales, servidores de comunicación, Internet e Intranets. En efecto, hemos caído fuera de nosotros mismos, como la ya antes difícil distinción entre las plataformas remota y local se ha hecho aún más dispersa, y los intervalos de exposición entre tiempo y espacio, dentro y fuera, mente y cuerpo, imaginario y real no son ya factores cuantificables (Beckmann, 1999).

¿Pero cómo se puede realizar teatro en el mundo netéreo? ¿Qué

---

<sup>1</sup> "Netherworld". Las cursivas son mías

tipo de relaciones pueden surgir entre los participantes? ¿Cómo incluir a los intérpretes telepresentes de tal modo que su participación sea lo suficientemente contundente como para generar sentido pero que no "robe" la atención y el respeto que deben tener los participantes presenciales?

¿Y qué implicaciones tiene la pérdida de la seguridad y el sentido de ubicación que otorgaba la arquitectura y los ambientes inmediatos?, ¿Al aumentar otros dos tipos de ambientes y distribuir nuestra atención en estas "dimensiones agregadas", qué perdemos? (¿En dónde dejamos de poner atención?)

Para acercarnos a los avances de quienes han pensado situaciones paralelas, me parece útil recurrir a las observaciones de dos especialistas en procesos de enseñanza y aprendizaje en medios virtuales.

El salón de clases es el "contexto formativo" donde los participantes rutinariamente se involucran en la creación y atribución activa de significado. Es un espacio en el que los estudiantes y el profesor hacen sentido de quiénes son y qué se espera que hagan, mediante el intercambio de comportamientos apropiados y de la interpretación de las señas del ambiente. Típicamente, estos elementos físicos están implícitos y su influencia en el comportamiento social se toma por sentada. Sin embargo, cuando trabajamos en un espacio virtual, *la estructura de las interacciones sociales que pueden sostener los procesos de aprendizaje y enseñanza, son casi siempre "invisibles" para los participantes y la necesidad surge en hacerlos explícitos* (Dirckinck-Holmfeld &

Sorensen, citados EN Ponti & Ryberg, 2004)<sup>2</sup>.

¿Pero cómo hacer visibles los papeles en la ausencia de máscaras? Para lograr hacer visibles las relaciones invisibles -reales y ficticias- entre los participantes, los espacios y las intenciones de aprendizaje y sociabilidad, Schnechner sugeriría (como vimos en este tercer capítulo) el planteamiento de situaciones participativas a la manera de ejercicios teatrales o entrenamientos actorales, en donde el contacto físico y la improvisación tienen papeles muy importantes. Por otra parte Barba recomendaría recurrir a estructuras de juegos y rituales.

¿Y en qué manera podría plantearse la situación de participación teatral entre personas, dispositivos celulares y espacios? Para aproximarme a una línea de experimentación recurriré de nuevo a un planteamiento obtenido por los mismos investigadores de la didáctica virtual.

La gran flexibilidad de los espacios virtuales, con su sentido potencial de transitoriedad e impermanencia, defendiblemente influyen el modo en el que se forman las rutinas y los rituales. Esto requiere que los *participantes se involucren en un proceso de re-creación de significados compatible con las incertidumbres involucradas* -y no descansar en un proceso pasivo de simple reconocimiento del nuevo lugar-. Haciéndolo, se llegan a involucrar en un proceso de *creación del lugar*, lo cual es necesario para apreciar el ambiente virtual (Lee et al., 2001), y, en su turno, *desarrollar las condiciones para la sociabilidad, entendiéndola como la intensidad y frecuencia de la necesidad de*

---

<sup>2</sup> Las cursivas en ésta y la siguiente cita son mías.

*contacto social* (Ponti & Ryberg, 2004).

El proceso de re-creación de significados que respondan a las incertidumbres del medio virtual podría investigarse también como un proceso de *solución* de las irritaciones y los desfases producidos por la complejización del espacio y, en general, por la integración del celular en nuestros cuerpos. Dicho proceso está profundamente vinculado con los hábitos cognitivos, por lo que para crear nuevos significados resulta necesario recurrir a un proceso de conceptualización.

La conceptualización, como vimos en el capítulo segundo, puede llegar a ser un hábito cognitivo que parte de la complementación y unión de lenguajes imaginales y textuales, como propuso Flusser. De aquí se abre una vía para experimentar un teatro celular como una situación activa en la que todos los participantes involucran su creatividad para producir palabras e imágenes con las cuales "llenar", hacer visibles y "amistosamente transitables" los espacios complejos.

No dudo que haya otros modos de construcción de los ambientes netéreos, pero un teatro celular en el que se experimenten estas nociones puede funcionar para la construcción de las identidades ciborgs y su consecuente ubicación en el tablero del juego más complejo.

