

**“COMUNIDAD VIRTUAL DE TEATRISTAS ESPONTÁNEOS DE AMÉRICA LATINA: OTROS
ESCENARIOS POSIBLES PARA LA GENERACIÓN DE UN SABER COMPARTIDO”**

Harún Oda*

Enero del 2009

* Harún Oda. Psicólogo Clínico. Licenciado en Psicología. Universidad de Santiago de Chile.
Magíster © en Antropología y Desarrollo. Universidad de Chile.
Actor de Teatro Espontáneo. Compañía Teatro Altoque de Talca, Chile

1. Introducción.

Una situación cada vez más común dentro de nuestra vida cotidiana dice relación con la emergencia de redes sociales mediatizadas por la tecnología, como espacio para la sociabilidad, entendiendo esta misma como el arte y el juego de la vida cotidiana, la cual se caracteriza porque, quien la practica, pone en juego en cada encuentro con el otro su cultura, amabilidad, cordialidad, cortesía, buenos modales, etc. Esta forma de intercambio social, constituiría la acción recíproca más pura y más elevada de las que componen la vida humana, en la medida en que ésta ha de ganar sustancia y contenido (Simmel, 2005). Este espacio de interacción se está viendo cada vez más influenciado por redes sociales que ofrecen la posibilidad de una interacción virtual, ejemplo de ello son facebook, myspace, ning, etc.

Una de de las tantas redes sociales existentes empleando plataformas tecnológicas en el ciberespacio dice relación con la perteneciente a la Comunidad Virtual de Teatristas Espontáneos de Latinoamérica que agrupa a actores, músicos y directores de diversas compañías de teatro espontáneo de América Latina (www.teatroespontaneo.ning.com). El Teatro Espontáneo es un teatro poco difundido y lejano al mundo académico o al mundo del arte y la cultura tradicional u oficial, es un dispositivo que lleva no más de un par de décadas de difusión por el mundo y por tanto las agrupaciones que lo practican y trabajan muchas veces se encuentran aisladas de otros pares con los cuales poder compartir experiencias y conocimiento acumulado. Desde allí la iniciativa de algunos por formar una comunidad virtual, pensada como un espacio de encuentro, debate, difusión y conversación entre personas con las cuales difícilmente podrían sociabilizar en el cotidiano.

La posibilidad de prescindir de un *cara a cara* corporalizado de quienes hacen teatro espontáneo ha hecho proliferar la existencia, cada vez con más fuerza, de una *ocupación territorial* del ciberespacio mediante blogs, páginas web y redes sociales, en las cuales se comparten, sin costo, revistas en formato pdf, entrevistas, videos, artículos de investigación sobre el tema, anuncios de cursos, talleres y convocatorias a encuentros, preguntas y respuestas acerca del quehacer del teatro espontáneo en foros de discusión, así como anuncios de presentaciones, todo de manera gratuita y bajo la premisa de formar parte de una comunidad de libre acceso, cuyo norte final es la posibilidad de generar un conocimiento propio, nuevo y co-construido entre los miembros de la red.

Cabe hacerse ciertas preguntas a propósito de lo antes mencionado: ¿es posible hablar de comunidad sin la comparecencia física de un *otros*, de un colectivo?, ¿es posible la generación de conocimiento propio desde estas redes virtuales?, ¿constituye o puede constituir esta comunidad una red sociotécnica?, ¿qué oportunidades ofrece ello? Para intentar develar estas preguntas se intentará, en el presente ensayo discutir respecto de lo que mencionan diversos autores en cuanto a los temas antes mencionados.

2. El Teatro Espontáneo: Una Breve Reseña.

El Teatro Espontáneo es el antecedente histórico del psicodrama en el desarrollo de las aportaciones de Moreno, actualmente retomado y postulado como un método independiente del psicodrama que consiste en poner en escena de manera rápida, improvisada y espontánea historias contadas por el público asistente utilizando una gran variedad de técnicas propias y recursos teatrales, con la intención de enriquecer y multiplicar la óptica de la historia original.

El teatro espontáneo es un teatro en el que se ponen en escena historias y sensaciones que cuentan las personas que forman parte del público. “Es un teatro sin guión previo que propone abrir líneas de sentido sobre la base de un relato, un recuerdo” (La Combinada, 2007: s/p). Es un teatro en el cual se difuminan las fronteras, la cuarta pared entre los espectadores y la compañía a cargo, en la medida que los actores son también parte de la comunidad y el público opera como el dramaturgo a cargo del guión. Es un teatro que valoriza las historias de la gente, conectándolas en forma emotiva y profunda.

Existen diversos enfoques y técnicas actuales de teatro espontáneo, entre ellas el Teatro Foro o Teatro Debate, más cercano al Teatro del Oprimido de Boal, el Teatro de Multiplicación, con raíces más psicodinámicas basadas en Kesselman y Pavlovsky, la propuesta de la sueca Hagelthorn, más centrada en la búsqueda estética y el Teatro Playback, que se verá en detalle más adelante.

Sus raigambres provienen de la tradición oral, rescatando el boca a boca de las historias. Es un teatro imperfecto e inacabado, “...que respira humanidad, late imperfecciones que hablan de lo humano y lo universal” (La Combinada, 2007: s/p). Es síntesis poética y estética puesta al servicio de la gente. Es un teatro de encuentros y creaciones, propias y comunes. Reconoce sus orígenes en el teatro de la espontaneidad, fundado por Jacob Levi Moreno a principios del SXX.

Jacob Levi Moreno, padre fundador del psicodrama, genera su propuesta en el contexto de una Europa bullante en ideas y tendencias político-ideológicas en emergencia. El teatro, entonces comenzó a derivar en formas de manifestación de las nuevas ideas y es así como surge el teatro de la Nueva Objetividad de Piscator y las influencias de este en el teatro de Bertolt Brecht, de influencia más bien marxista. La deriva teatral de la época devino luego en el teatro de Luigi Pirandello y su teatro psicológico, intentando romper con la estructura escénica, introduciendo al espectador en la dramaturgia y confrontando las actuaciones de la vida real con las de la escena teatral. A su vez Antonin Artaud propone la destrucción del teatro, con una propuesta revolucionaria, heredera del surrealismo. Ya en la década del sesenta, las ideas de Brecht y Artaud desembocan en el happening incorporando la necesidad de participación del destinatario en la creación de la obra, lo cual a su vez derivó en la pintura en acción de Pollok (Sintes, 2002).

En 1921 Moreno funda el Teatro Vienés de la Espontaneidad, experiencia que constituyó la base de sus ideas de la Psicoterapia de Grupo y del Psicodrama. A poco andar Moreno se presenta él solo en el Kmöclier Hans de Viena, con una silla de color rojo con un respaldo alto y dorado como un trono real y encima de la silla una corona. Ello mientras Viena vivía una profunda crisis política sin líderes y llena de revueltas (cuyo resultado tras algunos años fue el surgimiento del liderazgo de Adolf Hitler). El tema era buscar un líder y junto a ello un nuevo orden de las cosas, probando quien de los presentes en el público quería actuar como Rey siendo el mismo público el jurado, generando una abierta provocación a la situación política de su entorno. Moreno dijo: nadie fue considerado digno de ser Rey y el mundo permaneció sin líder (AEP, 2007).

La propuesta de Teatro Espontáneo de Moreno despertó mucho interés pero también hizo emerger la duda de que se pudiera hacer teatro realmente espontáneo, lo cual hizo que el trabajo se hiciese muy complejo. No se dio por vencido y creo el periódico viviente, después llamado Periódico Dramatizado que pretendía que fuese una síntesis de las noticias diarias y la dramatización de las mismas. Posteriormente resolvió hacer teatro Espontáneo con Pacientes Psiquiátricos. A estas alturas de la vida ya se había formado en Medicina con Otto Potzl. Luego su enfoque se dirigió cada vez más en lo terapéutico, derivando en la Terapia Psicodramática (AEP, 2007).

El cuestionamiento básico de Moreno se dirigió hacia una sociedad que tiende a reprimir en lugar de estimular la espontaneidad y la creatividad, una sociedad que privilegia el producto en detrimento del acto creativo, y una sociedad que limita a cada ser humano en lugar de ser el espacio que le permita desarrollarse, apegándose a lo tradicional. A eso le llamo “Conservas Culturales”, como síntomas de una patología cultural mayor, buscando una solución para la estructuración del locus original del teatro en la cual “la imaginación creadora (...) conquista la libertad” (Moreno, 1977:64).

La crítica a las conservas culturales se materializaba en lo que Moreno postuló como *revolución creadora*. El acto creador como antídoto ante el mecanicismo de una época; la técnica de improvisación al servicio de la espontaneidad y sus creaciones. Algunas de las características del acto creador son: la espontaneidad, la sorpresa (lo inesperado), la irrealidad, un actuar *sui generis* que encarna una forma definida (García y Levín, 2005).

“En la representación espontánea creadora, emociones, pensamientos, procesos, frases, pausas, gestos, movimientos, etc., parecen al principio irrumpir sin forma y de manera anárquica en un ambiente ordenado y una conciencia bien arreglada. Pero en el curso de su desarrollo se hace claro que ellos se corresponden como los tonos de una melodía; que se encuentran en una relación semejante a las de las células de un nuevo organismo”. (Moreno, 1993: 69)

El acto creador, tal como lo presenta Moreno, es un acto social. El estado espontáneo-creativo motiva, no sólo un proceso interno, sino también una relación social, externa, esto es, *“una correlación con el ‘estado’ de otra persona creadora”*. (Moreno, 1993:70 en García y Levín, 2005). La técnica de espontaneidad aplicada al drama, permite la aparición de un nuevo arte del teatro, el teatro de la espontaneidad.

Por ser una actividad teatral, el teatro espontáneo comparte con otras manifestaciones su propósito artístico. *“El goce estético que produce el arte contribuye a disolver los obstáculos que bloquean la creatividad, aunque no comprendamos cómo se produce la conexión entre el artista y el espectador.”* (Garavelli, 2003a, p. 40)

Esta modalidad teatral posee además, otras finalidades que van más allá de la experiencia de contemplación de una obra artística y que están vinculadas con la creación colectiva y la circulación del protagonismo. Nos referimos a las posibilidades transformadoras factibles de ser consideradas como terapéuticas (García y Levín, 2005).

La liberación de la espontaneidad individual y grupal, y la apertura a nuevos sentidos son algunos de los factores que hacen del teatro espontáneo, una experiencia transformadora, *“ya que es en la conexión de unos con otros, en dónde se produce la liberación mutua”*. (Garavelli, 2003a, p. 45)

Cada singularidad, atravesada por su contexto, circula por el grupo. Cada relato es tomado por los actores y devuelto en forma de escena. Ese proceso no es inocuo: “El goce estético frente a la escena montada abre a múltiples significaciones en cada espectador, y la historia surgida de sus palabras, sorprende al protagonista en algún punto, con un nuevo impacto emocional y abriendo a otras producciones de sentido” (Garavelli, 2003a, p. 40). La improvisación, la espontaneidad grupal, el impacto estético que produce presenciar “otra versión” de lo relatado, afectan y transforman al narrador y a la audiencia en general.

El teatro espontáneo, como fenómeno microsocioal, es a su vez un dispositivo que nos posibilita acceder a múltiples lecturas. Podría decirse que constituye una unidad de análisis que equivale a la tradición oral, permitiendo la recuperación de relatos singulares mediante la circulación del protagonismo. Respondiendo a la concepción moreniana, de darle voz a los sin voz. En una palabra: recuperar el protagonismo (García y Levín, 2005).

“Volver a los lugares donde la comunidad produce síntoma. En ese sentido, el teatro espontáneo ofrece un espacio entre lo artístico y lo terapéutico, para trabajar en la comunidad, en el tejido y el sostén de las redes sociales en las que estamos inmersos. Para ello necesitamos salir a la calle.” (Garavelli, 2003, p. 39 en: García y Levín, 2005)

El hecho de ser una práctica de “creación colectiva” implica tanto una concepción ética como estética del trabajo que se ofrece a la comunidad. Encontramos así, que los ámbitos en los cuales se interviene con el teatro espontáneo, están ligados a dichas concepciones.

Lo ético puede entenderse en el ofrecimiento de un espacio vacío donde los protagonistas son personas comunes con sus relatos particulares; y en la posibilidad de rescatar la memoria colectiva a partir de imágenes sociales y personales de la comunidad. Lo estético tiene que ver con la estética teatral, con el impacto emocional que produce la escena y con la participación activa la audiencia (García y Levín, 2005). Las historias son transformadas en actos creativos a partir de recursos teatrales, musicales, provenientes de la danza y la literatura, *“para ir más allá del borde del lenguaje... para llegar a ese punto extremo, el lugar al que parece imposible acercarse con el lenguaje”*. (Piglia, 1999, citado por Garavelli, 2003a, p. 52).

3. Una Noción de Comunidad aplicable a la Virtualidad

La idea de comunidad ha sido la razón originaria de la Internet desde sus orígenes. Durante muchos años, los científicos han empleado la Internet para compartir datos, cooperar en investigaciones e intercambiar mensajes. “En esencia, los científicos formaron comunidades de investigación que existían ya no en un terreno físico sino en la Internet” (Colordo, 2004:1).

La noción de comunidad constituye un elemento central de las ciencias sociales, caracterizado por una amplia gama de significados particulares. De manera más específica, esta noción ha sido privilegiada para dar cuenta de la multiplicidad de espacios sociales y técnicos que emergen de las redes informáticas, permitiendo a los individuos interactuar y encontrarse de distintas formas. “Concebida como un sueño o una profecía por varios de los precursores de la informática personal, esta noción ha llegado a ser central para definir el imaginario de este medio de comunicación que llamamos Internet” (Flichy, 2001 en Siles, 2005:56).

Una definición de comunidad adecuada para la era de la informática y las TICs no se circunscribe según un espacio físico determinado, sino más bien en términos del conjunto de relaciones sociales entre los miembros del grupo, y su significado para cada individuo (Bender, 1978 en Siles, 2005). En este sentido, la definición de comunidad es requerida ahora también para considerar los grupos que “emergen de ambientes informáticos en términos de una red social de vínculos e interacciones, que pueden ser abstractas de un espacio físico. Lo que está en juego una vez más en el caso de la mediación de la computadora en redes es la cuestión de la conexión: cómo los individuos están ligados unos a otros de manera que les es posible formar un grupo social con características particulares” (Jones, 1998 en Siles, 2005:56). De este modo las relaciones sociales ahora son plausibles considerando que operan en el lugar del

ciberespacio el cual no es una materialidad física pero al mismo tiempo es un espacio practicado (Mayans, 2002).

Wilbur (1997 en Colordo: 2004:1) menciona que el término también deviene de la noción de lo común y por consiguiente, su esencia reside en que se refiere a un grupo de personas que comparten en común objetos como ideas, propiedades, identidades, cualidades, etc. todo dentro de un espacio común.

“Es así como, la mención del término de comunidad evoca una noción espacial de la ubicación geográfica en la cual residen el grupo de personas que la integran. El autor hace la distinción entre este uso coloquial del término y su significado etimológico, alegando que una comunidad no se refiere al espacio físico en el cual sus miembros se reúnen sino más bien a la cualidad de estas congregaciones de compartir objetos en común”.

Otro elemento indispensable para poder hablar de comunidades virtuales dice relación con la noción de *virtualidad*. La idea de *realidad virtual* suele hacer referencia, por oposición, a *lo no real*, en referencia precisamente a productos sociotécnicos como Internet, los computadores y los videojuegos. De este modo, *real* funciona como lo que podríamos llamar su *opuesto semántico pragmático*, aunque Lévy (1996 en Mayans: 2002) demuestre etimológicamente que esta oposición no es tal, en función de que lo *virtual* no es una irrealidad, sino más bien una *realidad actualizada*. Lo virtual serviría para designar lo que no es sino en fuerza o en potencia, lo que es real pero no actual (Deleuze, 1996 en Siles, 2005)

La acepción actual del término deriva, por consiguiente, de dos raíces semánticas distintas: la de virtud de producir un efecto y la de imagen especular. A partir de las definiciones anteriores se puede distinguir como hilo común que:

“...la noción de lo virtual establece dos dicotomías: una entre lo real/irreal y otra entre la representación del objeto y el objeto representado. En virtud de esto, se vislumbra una tercera vertiente: que lo virtual es una simulación de lo real. Es así como formulo la siguiente definición del término virtual: lo virtual es la cualidad de aparentar lo real al simular sus efectos, pero sin serlo. En otras palabras, lo virtual es la cualidad de lo hiperreal” (Colordo, 2004:2).

Colordo (2004:3) señala que las comunidades virtuales son: "agregados sociales que emergen en la Red [Internet] cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio". Finalmente el autor las define como un: "Conjunto de personas unidas por un interés común que se comunican entre sí mediante computadoras e interactúan en forma relativamente continuada a lo largo del tiempo siguiendo una serie de reglas preestablecidas" (Colordo, 2004:13).

El mismo autor, citando a Foster (1997 en Colordo, 2004) propone la siguiente caracterización del fenómeno de las comunidades virtuales:

- Es un objeto hiperreal en tanto que simula ser una comunidad real pero carece de algunas características de esta.
- Está integrada por una serie de cibernautas que se identifican y comparten el contexto, valores y normas de la comunidad y han desarrollado un sentido de pertenencia hacia la misma.
- Está ubicada en una parcela o zona del ciberespacio compartida y frecuentada por sus miembros y en cuyo lugar estos establecen un contacto social a través de la CMC (comunicación mediada por computador).
- Es manifiesto un contenido que gira en torno al proceso de inclusión al grupo por medio de la tarea y de la satisfacción de necesidades emocionales y en torno al alcance del contexto en que se lleva a cabo la comunicación.
- Sus miembros se relacionan con el otro a partir del desarrollo de una identidad dentro del medio, la identidad virtual.

A pesar del desacuerdo que hay entre los investigadores con relación a la definición de las comunidades virtuales, sí existe un consenso relativo en lo que se refiere a los tipos de congregaciones electrónicas que son, o por lo menos tienen el potencial de ser, calificadas como comunidades virtuales: aquellas que existen en el mundo físico y sus actividades a través de medios electrónicos son sólo una extensión de su relación "cara a cara", y aquellas otras cuyo funcionamiento se limita solo al ciberespacio.

Para Siles (2005) existirían dos perspectivas referentes al valor de las comunidades virtuales como organismos sociales. Una primera perspectiva plantearía que las relaciones sociales solo pueden ser emuladas, en el caso de los grupos virtuales, y la comunidad en línea representa solo una simulación funcional e incompleta de la comunidad real, con pérdidas en alguna parte. Los principales autores que proponen esta tesis (Wilbour, 2000; Proulx y Latzko-Toth, 2000; Fernback y Thompson, 1995, 1997 en Siles, 2005) Señalan que las comunidades, por definición, consisten en relaciones sociales entre un grupo de personas cercanas en un espacio geográfico determinado, desde este punto de vista resulta imposible asociar el término comunidad al adjetivo virtual, el cual remite a la idea de abstracción y de simulación desde allí, las comunidades en redes informáticas son valoradas como una importante amenaza para los lazos familiares y para los espacios de encuentro cara a cara propios de lo que constituirían las *verdaderas comunidades*.

Un segundo enfoque se opondría diametralmente a la primera perspectiva dado que considera lo virtual como:

“...una resolución de lo real a partir de una inversión en el discurso de la falsa aproximación. La relación ontológica entre lo virtual real y lo virtual es invertida, y lo virtual se convierte en una resolución de las imperfecciones

de lo real. Por medio de lo virtual, el individuo es capaz de realizar —o de actualizar— los potenciales latentes del mundo” (Siles, 2005:61).

Doel y Clarke (1999 en Siles, 2005:61) afirman que: “lo virtual exuda admiración por *corregir* defectos en lo real, al sobrepasar los apremios, insuficiencias, y limitaciones de lo real —particularmente la rastra del tiempo-espacio (real)”. En este enfoque lo virtual no degrada la plenitud de una posición original de lo real, sino que más bien opera de manera complementaria y suplementaria, hiperrealizando la realidad. Al contrario del discurso de la falsa aproximación, lo virtual y lo real no son considerados entonces como dos formas inmutables e inalienables ya que no se oponen entre si, sino que denotan diferentes grados de actualización a lo largo de un continuo que iría de lo real a lo hiperreal.

Si lo virtual permite actualizar en distintas medidas los potenciales de lo real, en esta segunda postura epistemológica la comunidad virtual puede entonces también servir a “colmar las lagunas de un mundo imperfecto” (Siles, 2005:61). El principal teórico de esta tendencia ha sido Howard Rheingold (2000 en Siles, 2005: 61), para quien la comunidad virtual es un espacio liberador para sus integrantes, “una alternativa ante las imperfecciones del mundo, un medio de igualación de las diferencias existentes y de emancipación de las minoridades sociales, capaz de revitalizar la esfera pública”.

Livet (1994 en Siles, 2005) señala que las funciones posibles de una comunidad virtual serían las siguientes:

- Proveer puntos de referencia accesibles a todos los participantes de interacciones.
- Lanzar o relanzar la cooperación entre los individuos.
- Permitir a los individuos ligar las acciones locales que participan en un fenómeno colectivo.
- Permitir representar este fenómeno colectivo cuando ningún individuo puede observarlo por completo.

4. Sociedad del Conocimiento y Redes Sociotécnicas

La noción de *sociedad del conocimiento (knowledge society)* surgió hacia finales de los años 90 y es empleada particularmente en medios académicos, como alternativa de algunos a *sociedad de la información*. Los antecedentes del término sociedad de la información, datan de décadas anteriores. En 1973, el sociólogo estadounidense Daniel Bell introdujo la noción de la *sociedad de la información* en su libro *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, donde formula que el eje principal de ésta será el conocimiento teórico y advierte que los servicios basados en el conocimiento habrán de convertirse en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad apuntalada en la información,

donde las ideologías resultarán sobrando. Esta expresión reaparece con fuerza en los años 90, en el contexto del desarrollo de Internet y de las TIC.

La UNESCO, en particular, ha adoptado el término *sociedad del conocimiento*, o su variante *sociedades del saber*, dentro de sus políticas institucionales. Ha desarrollado una reflexión en torno al tema, que busca incorporar una concepción más integral, no en relación únicamente con la dimensión económica. Por ejemplo el subdirector general de la UNESCO para la Comunicación y la Información, Abdul Waheed Khan (2003 en: Ambrosi et al., 2005:54), señala:

“La sociedad de la Información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento. El concepto de “sociedad de la información”, a mi parecer, está relacionado con la idea de la “innovación tecnológica”, mientras que el concepto de “sociedades del conocimiento” incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora. El concepto de “sociedades del conocimiento” es preferible al de la “sociedad de la información” ya que expresa mejor la complejidad y el dinamismo de los cambios que se están dando. (...) el conocimiento en cuestión no sólo es importante para el crecimiento económico sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad”.

En cuanto a la sociedad del conocimiento, Manuel Castells (2002: s/p) señala:

“se trata de una sociedad en la que las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas por una revolución tecnológica centrada en el procesamiento de información, en la generación del conocimiento y en las tecnologías de la información”

El mismo Castells (1999) por su parte refiere que lo que caracteriza la revolución tecnológica actual no es la centralidad del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a la generación de conocimiento y los dispositivos de procesamiento y comunicación de la información, en un circuito de retroalimentación acumulativa que se da entre la innovación y los usos de la innovación, en una suerte de recursividad de la tecnología. Por una parte la tecnología genera comunidades y por otra las comunidades generan tecnología. A saber:

“Como resultado, la difusión de la tecnología amplía sin límites el poder de la tecnología, al ser apropiada y redefinida por sus usuarios. Las nuevas tecnologías de la información no son simples herramientas para ser aplicadas, sino que son procesos para ser desarrollados. Usuarios y hacedores pueden llegar a ser la misma cosa. Por tanto los usuarios pueden tomar el control de la tecnología, como en el caso de Internet. Luego sigue una estrecha relación entre los procesos sociales de creación y manipulación de símbolos (la cultura de la sociedad) y la capacidad para

producir y distribuir bienes y servicios (las fuerzas productivas). Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no solo un elemento decisivo del sistema de producción” (Castells, 1999:2).

Resulta interesante el planteamiento propuesto por Kauchakje et al. (2006) en cuanto a que el modelo emergente de las redes socio-técnicas, como espacio de gestión del conocimiento mediatizado por las tecnologías, se caracteriza por el tono instantáneo de las comunicaciones entre personas y organizaciones, donde la comunicación electrónica altera la geometría de las interacciones sociales, ahora sin la necesidad de contigüidad espacial. De este modo:

“Las redes sociales, dinamizadas e incluso constituidas por flujos de información electrónicos, extrapolan el ámbito local para articular, compartir e intercambiar informaciones y recursos a nivel regional, nacional e internacional. Emergen de allí nuevos estándares de relaciones sociales, económicas y culturales entre individuos y organizaciones. Esas articulaciones interescales contribuyen para la construcción de identidades, tanto para individuos en lo que se refiere a la autoconstrucción social del self, como para grupos o movimientos que, en tanto colectivos identitarios y de acción, acaban proyectándose en el espacio de las articulaciones globales o, como Milton Santos prefiere decir, en los “espacios de la globalización, espacios mundializados reunidos por redes” (Kauchakje et al., 2006:s/p).

Aibar (2008:13) señala que la *construcción social de la tecnología* y la teoría del *actor-red* son los principales modelos analíticos propuestos desde este campo para conceptualizar la relación entre cambio social e innovación tecnológica, alejándose de los esquemas deterministas o que promueven una cierta autonomía de la tecnología para explicar su desarrollo y crecimiento. El autor plantea que ambas perspectivas teóricas consideran el funcionamiento correcto de un artefacto técnico como un logro, vale decir: “como el resultado de un proceso activo de *construcción*, más que como una propiedad intrínseca de dicho artefacto”.

Igualmente, se hace patente la intervención decisiva de factores no técnicos en el desarrollo tecnológico; de hecho, siempre resulta difícil determinar *a priori*, y sin tener en cuenta el contexto, si un elemento específico o cuestión particular debe ser considerado técnico o social. “Sociedad y tecnología aparecen como un *tejido sin costuras* y, paralelamente, la actividad de ingenieros, diseñadores o tecnólogos debe describirse como *ingeniería heterogénea*, como construcción de sistemas o de redes y no como un simple acto de invención técnica” (Aibar, 2008:13).

Sábada (2008:15) señala que las *comunidades de conocimiento* son un espacio:

“...donde maximizan su eficacia las redes de actores sociales en imbricación casi plena con las tecnologías emergentes. Los ejes

centrales del proceso de gestión (producción y circulación) del saber constituyen conjuntos comunitarios e interconectados de sujetos sociales y objetos técnicos o simbólicos”.

Kauchakje et al. (2006) señalan que las redes sociotécnicas envuelven la constitución de una organización entre agentes sociales, estimuladas y mediadas por instrumentos tecnológicos y lenguaje codificado, para que los lazos de relacionamiento entre emisores y receptores (nodos) se hagan efectivos. No se trata de una red social que usa instrumentos tecnológicos tan sólo como soporte. Las redes socio-técnicas tienen como característica que la tecnología estimula, mantiene y amplía su establecimiento. A modo de ejemplo los autores hacen referencia al arte postal de inicios del siglo XX, donde los artistas diseminaban sus trabajos creativos a través del intercambio de correspondencias diseñando sus propios sellos y sobres para escapar de las censuras políticas locales, conformando el ejemplo de una red socio-técnica (Prado, 2003 en: Kauchakje et al., 2006). En el ejemplo anteriormente expuesto los artistas son los nodos, y la correspondencia, los lazos de relacionamiento.

Kauchakje et al. (2006) afirman que en contraposición a las estructuras jerárquicas tradicionales la presencia activa de actores sociales a través de redes existentes o la constitución de redes no permanentes motivadas por intereses particulares, presentan una estructura maleable y no jerárquica. En el contexto presente, entonces, la organización en red está siendo empleada por entidades civiles como movimientos ambientalistas, organizaciones no gubernamentales y por acciones políticas globales y locales. Los mismos autores proponen que las redes socio-técnicas consideran los siguientes aspectos:

- Las redes socio-técnicas nunca forman totalidades ensimismadas.
- Las redes socio-técnicas adquieren su fuerza en la inconstancia de las articulaciones existentes y posibles.
- Las redes socio-técnicas son al mismo tiempo articuladoras y desestabilizadoras de otras redes y sistemas.

Siles (2005) afirma que lo virtual y lo actual están en interrelación circular y productiva en las diferentes comunidades en línea, y que de su interacción emergen dinámicas creativas de comunicación, procesos y formas múltiples de intercambio entre los individuos, ejecutados y manifiestos por el conjunto de convenciones propias a esta mediación. Esta perspectiva teórica permite considerar las comunidades en redes informáticas como *espacios híbridos*, redes sociotécnicas capaces de dar cuenta de las especificidades de los nuevos artefactos técnicos de la comunicación, y del mismo modo, explicar el rol de las convenciones en las interacciones de los diferentes actores en negociación. De esta forma, es posible entonces “pensar los grupos en línea como comunidades en redes sociotécnicas, espacios de negociación entre usuarios, de construcción de dinámicas sociales, de estructuras, de contextos de emergencia y de interacciones particulares” (Siles, 2005: 63).

5. La Comunidad de Teatristas Espontáneos en Latinoamérica: Un Escenario Posible desde la Virtualidad para la Generación de un Saber Compartido.

Desde los conceptos revisados en los acápites anteriores resulta un aporte para la comprensión de la emergencia de nuevas formas de interacción social, como son las comunidades virtuales y las redes sociotécnicas, definir que la innovación tecnológica no es una instancia aislada en la medida que provoca y es provocada por distintos contextos sociales, en este caso una comunidad de personas con un interés común, comunidad que genera los espacios tecnológicos y que es, a su vez, generada por los mismos, representando “el poder de la tecnología, al ser apropiada y redefinida por sus usuarios” (Castells, 1999).

Para analizar la posibilidad de constituir comunidad virtual de teatristas espontáneo de América Latina como un entidad plausible, habría que sostenerse en una mirada más amplia y desterritorializada de lo que comprendemos tradicionalmente y puesta en juego ahora en el ciberespacio.

El ciberespacio es entonces el escenario donde se juegan estas interacciones sociales, donde se constituye esta comunidad de conocimientos compartidos, entendiendo a éste como “una alucinación consensuada experimentada diariamente por billones de operadores legítimos, en todas las naciones” (Mayans, 2002), entendiendo por *alucinación consensuada* las construcciones culturales con las que las diversas y sucesivas sociedades humanas han domado su entorno, constituyendo, por la situación de consenso, un fenómeno social. Es el caso de la red de teatristas espontáneos latinoamericanos, un espacio al cual acceden cada vez más personas, sin importar las distancias. La red de teatro espontáneo está compuesta por gente de Argentina, Chile, Brasil, Uruguay, Bolivia, Cuba, etc. Desde allí que la virtualidad de las relaciones permita *by passear* una dificultad estructural de un posible vínculo comunitarios desde una mirada más tradicional, las distancias y la escasez de recursos para sortearla. Esta comunidad ha presentado encuentros cara a cara de manera episódica y parcial en algunos Foros Latinoamericanos o grupos de formación, sin embargo el total de personas que están insertas en el mundo del teatro espontáneo a nivel regional sobrepasa las posibilidades de acceso a dichos encuentros.

Mayans (2002) al respecto sostiene a su vez que en el ciberespacio, se elimina la necesidad de compartir un espacio físico determinado y de comparecer cara a cara ante un interlocutor. Ello implica que la localización geográfica y cuerpo material dejan de ser elementos *necesarios y determinantes* de la sociabilidad. El primero de estos fenómenos lleva a algunos teóricos de la llamada sociedad digital a hablar de *desterritorialización* (Lévy, 1996 en: Mayans, 2002). El segundo, a lo que otros llaman *descorporificación*. La conversación, como acción fundante de la sociabilidad (Simmel, 2005) puede darse entre dos personas sin conocer su rostro, edad e incluso género en el chat o los foros de la página de la comunidad, así como sin mediar las distancias geográficas. Si los interactuantes

están en La Paz y Montevideo no importa, ya que el intercambio se da de igual manera, lo que estrecha el mundo y permite hacer que la difusión de las dudas, de lo innovador se socialice casi a tiempo real.

Mayans (2002) refiere al ciberespacio como un espacio social caracterizado por existir en una dimensión que no tiene existencia material ni física. El ciberespacio no es la suma de computadoras, líneas telefónicas, satélites, teléfonos móviles, etc. La idea de ciberespacio nos remite a *eso* que ocurre en *su interior*. O a aquello que ocurre *por medio* de todas esas máquinas y dispositivos. Todo eso ocurre, más bien en tanto que producido socialmente, por seres humanos. Así, el ciberespacio no está *habitado* por las máquinas, sino *posibilitado* por éstas. La red de teatristas espontáneos ocurre sobre esa plataforma posible, pero es una acción humana, social.

Se establece un *espacio practicado*. Dado que tan sólo existe en tanto que haya quien lo habite/ocupe, dando cuenta el ciberespacio de un aspecto constitutivo, de una cualidad ontológica determinante: su particularidad eminentemente social.

Siguiendo a Colordo (2004:13) y su definición de comunidad virtual como: “Conjunto de personas unidas por un interés común que se comunican entre sí mediante computadoras e interactúan en forma relativamente continuada a lo largo del tiempo siguiendo una serie de reglas preestablecidas” la comunidad de teatristas espontáneos es una comunidad virtual, emergente y viva, probablemente en un momento inicial y que requiere de permanentes aportes de energía para su sobrevivencia, pero es posible de afirmar su existencia y plausibilidad, así como el enorme potencial que presenta como oportunidad para constituirse, cada vez con mayor potencia en una red sociotécnica, capaz de generar un saber compartido que logre transformar a los miembros de la comunidad, a la misma comunidad de teatristas y a su entorno circundante.

Siguiendo la propuesta de Aibar (2008) y Kauchakje et al. (2006) resulta interesante pensar en la posibilidad de un *tejido sin costuras*, como símil de la relación entre conocimiento y tecnología, de modo que el uso de TICs no sea solo un soporte, sino que estimule y amplíe el establecimiento de una red sociotécnica capaz de generar un conocimiento compartido y en permanente elaboración. De este modo se cumple la premisa de recursividad mencionada por Manuel Castells (2002), en cuanto a que la comunidad genera tecnología y la tecnología genera comunidad, el conocimiento genera tecnología y la tecnología genera conocimiento.

Otro elemento importante de esta comunidad virtual dice relación con la posibilidad de ruptura de las estructuras lógicas de la propiedad intelectual, que transforma un recurso ilimitado en uno limitado, lo hace un bien económico escaso y de acceso solo a quienes tienen poder adquisitivo y que ha sido la premisa capitalista de la constitución de una sociedad basada en la información y el conocimiento como principales activos. Desde la propiedad intelectual no se

posibilita la gestión del conocimiento de manera comunitaria. “La propiedad intelectual no deja, entonces, de ser un mecanismo de creación artificial de escasez que busca hacer privatizables bienes de uso infinito (el conocimiento o la información) mediante su adscripción o el secreto legal. Es un dispositivo legal y epistemológico que convierte en escaso lo abundante, de manera que transforma los productos de la tecnociencia, la cultura o el arte en bienes de valor económico” (Sádaba, 2008:12)

De esta manera la comunidad de teatro espontáneo se puede establecer (e intuitivamente lo está haciendo) como un *commons* (un *entre iguales*) por cuanto es una red colectiva, socio-técnica, que trabajan para producir y distribuir el conocimiento de forma comunitaria, construyen un saber de productos inmateriales, erigiéndose como un espacio alternativo a las lógicas del capitalismo, estableciéndose desde un *ethos* colectivista.

Los *commons of the mind* se han convertido en un punto de agregación y definición de movimientos sociales, políticas y vínculos sociales, en un nuevo comunitarismo *sui generis* que trata de rescatar y reivindicar el carácter público de la *riqueza de las redes* (Benkler, 2006, en Sábada, 2008) en consonancia con la historia de la ciencia y la cultura como paradigmas de saber no mercantil.

Tan potentes parecen desvelarse estas formas de inteligencia distribuida y colectiva de las redes técnicas, científicas o culturales que reivindican la cooperación no comercial que hay quien ha visto en ellas todo un nuevo *espíritu del capitalismo* diametralmente opuesto al tradicional y dominante y cuya inminente revolución es casi tan trascendental como la formación del capitalismo mismo (Himanen, 2001 en Sábada, 2008). Estaríamos hablando entonces de modos alternativos emergentes de producción de saber/conocimiento, ahora más democráticos y acordes al cariz de inclusión y cambio social que el teatro espontáneo posee desde sus raíces primigenias. Por otra parte resulta ello consonante con nuevas formas de comprender la organización social, dado el carácter horizontal y democrático de las relaciones al interior de estas comunidades virtuales de conocimiento. De este modo se cumple la premisa de Jacob Levi Moreno, del *ethos* comunitarista de su teatro, la de constituir “...una apelación a una ética y estética para proyectar la visión de un mundo nuevo que abarcara las necesidades de todos”. (Marineau, 1995: 83)

6. Referencias

AEP (Asociación Española de Psicodrama) [en línea]. Disponible en: <http://www.aepsicodrama.org> [Consultado el: 28/11/2007]

AIBAR, E. (2008) Las culturas de Internet: la configuración sociotécnica de la red de redes Revista CTS, nº 11, vol. 4, Julio de 2008 (pág. 9-21)

AMBROSI, A.; PEUGEOT, V. y PIMIENTA, D. (2005) Palabras en Juego: *Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*. C & F Editions.

CASTELLS, M. (1999) La revolución de la tecnología de la información. [en línea] <http://www.hipersociologia.org.ar/catedra/material/Castellscap1.html> [Consultado el: 15/12/08]

CASTELLS, M. (2002) "*La dimensión cultural de Internet*", Universitat Oberta de Catalunya, julio. <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html>

COLORDO, D. (2004) Comunidades Virtuales. [en línea] Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml> [Consultado el: 15/12/08].

GARAVELLI, M. E. (2003) *Odisea en la Escena*. Ed.. Brujas. Córdoba. Argentina

GARCÍA, FLORENCIA; LEVIN, FABIANA (2005) *El teatro espontáneo. Una práctica de producción de nuevas subjetividades*. Trabajo Final para la Licenciatura en Psicología. Universidad Nacional De Córdoba Facultad De Psicología. Asesora Lic. María Elena Garavelli

KAUCHAKJE, S.; PENNA, M.; FREY, K. y DUARTE, F. (2006) *Redes socio-técnicas y participación ciudadana: propuestas conceptuales y analíticas para el uso de las TICs*. REDES- Revista hispana para el análisis de redes sociales Vol.11, #3, Diciembre 2006 <http://revista-redes.rediris.es>

LA COMBINADA (2007) *¿Qué es el teatro espontáneo?* [en línea]. Disponible en: <http://www.lacombinada.com.ar/> [Consultado el: 10/11/2008]

MARINEAU, R. (1995). J. L. Moreno. Su biografía. (Trad. M. E. Zuretti). Bs. As.: Hormé.

MAYANS, J. (2002). *Conceptos y términos para el análisis socioantropológico*. 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad Comunicaciones – Grupo 10 El investigador en la sociedad digitalizada. <http://cibersociedad.rediris.es/congreso>

MORENO, J. L. (1977), *El teatro de la espontaneidad*, Buenos Aires: Vancú.

MORENO, J. L. (1993). *Psicodrama*. (6ª edición). (Trad. D. Wagner). Bs. As.: Hormé.

SÁDABA, I. (2008) *La sociedad del conocimiento y la propiedad intelectual. Mercancías ficticias, innovación y redes sociotécnicas*. Papeles del CEIC # 36, marzo 2008

SILES, I. (2005) *Internet, Virtualidad y Comunidad*. Rev. Ciencias Sociales 108: 55-69 / 2005 (II)

SIMMEL, G. (2005), La sociabilidad. En: *Cuestiones fundamentales de sociología*.

SÍNTES, R. (2002). Por amor al arte, Lumen, Buenos Aires.