

# La carne y el píxel. De la representación al simulacro y viceversa

## Flesh and Pixel. From Performance to Simulacrum and Vice Versa

Virgilio Tortosa (Universitat d'Alacant)

Artículo recibido: 10-10-2014 | Artículo aceptado: 08-06-2015

**ABSTRACT:** The article analyzes the dramaturgical component of that which we call cybertheatre with the advent of the digital era in the late twentieth century, with reference to leading companies in the insertion of the virtual on stage, but not limited to mere props representation or accompaniment, but the ubiquitous actor interacting new simulacral virtual body (through its image). How this affects hypertext or digital technology to the future of the performing arts and their contribution dramaturgical just clarified. All this in the historical context (aesthetic progression from theatrical vanguards of the twentieth century) in which the emergence of digital culture is inserted.

**KEYWORDS:** cybertheatre, hyperdrama, performance, dreskelton, cyborg

**RESUMEN:** El artículo analiza el componente dramático de eso que hemos dado en llamar ciberteatro con la irrupción de la era digital a finales de siglo XX, tomando como referencia a compañías punteras en la inserción de lo virtual en el escenario, sin limitarse la representación a mero *atrezzo* o acompañamiento, sino interactuando el omnipresente actor y el nuevo cuerpo virtual simulacrado (a través de su imagen). Se clarifica el modo en que afecta dicha hipertextualidad o tecnología digital al devenir del espectáculo escénico y su justo aporte dramático. Todo ello en el contexto histórico (progresión de estéticas desde las vanguardias teatrales del siglo XX) en que se inserta la aparición de la cultura digital.

**PALABRAS CLAVE:** ciberteatro, hiperdrama, performance, dreskeleton, ciborg

---

**Virgilio Tortosa.** Doctor en Filología Española por la Universitat de València, con Premio de Extraordinario de Doctorado. Profesor de Literatura Comparada en la Universidad de Alicante. Sus estudios interdisciplinarios cubren aspectos tan diversos como la evolución de la literatura española en la democracia, la hipertextualidad en la cultura digital, la industria cultural, el canon literario, la traducción, o las relaciones entre la literatura y el cine.

El maestro Brook dejó dicho que la esencia del teatro es un escenario con un actor midiéndose con su público. La palabra dicha, desde la carnalidad de su intérprete, apropiándose de ese espacio vacío y generando tensión entre su auditorio ha sido la fuente histórica de ese hondo misterio llamado representación.

Sin embargo, y ahí el conflicto que nos convoca, hemos sustituido una civilización del conocimiento humano a través de la palabra por otra, abruptamente, de la imagen: el *homo sapiens* ha dado lugar en palabras del filósofo italiano Giavanni Sartori al *homo videns* (1997). En ese tránsito apenas ha habido más recorrido que el del siglo XX: el tiempo que va desde la irrupción de la cultura de masas hasta un final de siglo altamente tecnologizado del desarrollo (audio)visual, donde actos sencillos como leer se llevan a cabo ya prácticamente a través de una pantalla electrónica, pasear implica toparse con las enormes vallas publicitarias que pueblan nuestras ciudades, o hacer el amor en sí mismo implica enfrentarse uno a sí mismo con el galán de teleserie que lleva dentro (o la seductora heroína, según se mire).

El teatro, en cambio, fue siempre un arte precario, instantáneo, «autodestructor» diría Brook<sup>1</sup>, en crisis... se suele añadir. La narrativa gozó de otra suerte histórica, aunque no debemos obviar en justicia que, en un pasado lejano, en la Grecia antigua, cumplió con creces su función catártica y placentera, un tanto de ello al parecer retuvo el teatro romano, nuestro teatro barroco fue el lugar de congregación social por antonomasia, y algo de eso todavía tuvo el teatro del XIX a costa de mirarse la burguesía en el espejo mal que nos pese, y un último momento de necesidad y comunión entre su público y el teatro tuvieron los movimientos de vanguardia y sus contadas réplicas posteriores. Hablo de necesidad, gozo y arraigo social. Lo que vino después, muy en especial en nuestro país, fue algo así a una espantada generalizada de público conforme arraigaba la democracia y paradójicamente se hacían o reacondicionaban viejos teatros en modélicos espacios para la representación. Maravillosos contenedores para tan escuálidos contenidos. No es éste el lugar para aburrir, tan siquiera especular, sobre el motivo de tal desafección, en el fondo la raíz del problema del teatro de nuestro tiempo. Bastará decir que entre los problemas uno entiende que conforme se dotaba de presupuesto millonario a la creación de infraestructuras para la representación, el público desertaba de las salas porque se descuidó la educación teatral y ocurrió lo que hoy tenemos, una o ¡ya! varias generaciones de espectadores perdidas.

---

<sup>1</sup> A lo que añade "... y siempre está escrito sobre el agua".

Quiero decir al mentar todo este estado de la cuestión, aquí y no sólo porque otros países de nuestro entorno también repiten síntoma, que la cultura audiovisual ganó la partida. Los templos para la representación habían sido reconvertidos, progresivamente, en espacio para la proyección fílmica (a lo largo del siglo XX) en una fuga de espectadores que no tenía límites, y a la cultura democrática de nuestro país no le quedaba otra sino alentar una política cultural proteccionista gestando maravillosos espacios (bien que descuidaran el capital más importante del teatro como es el espectador). Dicho esto es tanto como decir que el síndrome lo tenemos inoculado en nuestra época: pensamos en imágenes, actuamos en secuencias, nos movemos a planos, vivimos a golpe de percusión televisual. Como el adicto a su droga, nuestra civilización necesita consumir imágenes en perpetua aceleración. El parkinson de este *homo videns* se llama mando a distancia. Hace apenas unas décadas todavía el espectador acudía a una representación clavado a su silla o butaca durante perfectamente tres horas sin apenas pestañear conmovido por la intensidad de lo exhibido sobre el escenario, luego fueron dos horas, y hoy el teatro obedece a tal rigidez que hora y media, o tanto mejor hora y cuarto son la medida estándar de una buena puesta en escena. Lo que dura un film o un partido de fútbol. Se suele poner como excusa la dureza de las butacas, como si en los corrales de comedias las hubiera habido o en las gradas romanas disfrutaran de mayores comodidades. Las compañías han debido claudicar y adaptarse a los ritmos de nuestra civilización y a los hábitos de consumo de los espectadores (cinematográficos, futbolísticos). Es tal la pérdida de hábito de escucha y de contemplación de la representación que a un joven en una sala con las luces apagadas en vivo le resulta bien difícil ser *entretenido* porque es incapaz de seguir el ritmo y la progresión del espectáculo que está viendo de no ser que haya mucha acción (la de Hollywood). El teatro infantil con público colegial nos obliga a aprender esta cruda realidad, no menos viva en las representaciones destinadas a público adolescente. Cabe en este punto de la reflexión recordar de nuevo las sabias palabras de Peter Brook aunque sobre ellas lluevan más de cuatro décadas, y las utilizara en contrapartida como autoexigencia de todo director que se quiera tal: “el público, apto por pasar del placer al aburrimiento en un abrir y cerrar de ojos, se pierde irrevocablemente si no se mantiene su atención. Dos horas es un tiempo corto y una eternidad: utilizar dos horas del tiempo del público es un singular arte” (1969: 36). Dilema donde los haya en la nueva dramaturgia.

De idéntico modo, podemos decir, nunca ajeno el teatro a su sociedad, como toda forma artística que se quiera tal, se ha visto necesariamente *afectado* por los avances de nuestra civilización también presentes en el espacio de la representación. Lo fue así siempre: ahí están las candilejas en el proscenio o corbata del teatro a principios de siglo cuando la energía eléctrica irrumpe tras la

revolución industrial, antes lo habían sido los candiles con llamas de combustión, del mismo modo que el teatro barroco con posibles (corte, nobleza) exhibe toda una serie de maquinaria con engranajes ya avanzados para su tiempo con que dinamizar la tramoya, del mismo modo que se dice en el circo romano se inventaron complejos mecanismos hidráulicos que llegaban a poner fieras en poco más de un santiamén sobre el foso en otro popular espectáculo de su tiempo, como alguna película actual nos ha recordado.

Ello no es malo sino todo lo contrario, el teatro no puede ni debe dar la espalda a su tiempo, porque su suerte precisamente ha sido siempre abrazar las innovaciones de cada momento. Incorporadas las nuevas tecnologías en nuestras vidas, resulta casi imposible prescindir de ellas en una puesta en escena —a igual que en nuestros actos diarios—, porque música e iluminación, telones o cicloramas, atrezzo incluso y mobiliario, entradas y salidas posiblemente, dependen estrictamente de la mesa de control y, en última instancia, del ordenador que transmite las órdenes pertinentes del desarrollo del espectáculo. Al igual que resulta difícil encontrar película estrenada en nuestro tiempo que no haya sido mínimamente retocada por cirugía de *photoshop*, del mismo modo resulta bien difícil hallar espectáculo escénico ajeno a las nuevas tecnologías. Así debe ser, como tal ocurriera con las bombillas de Edison, o lo fuera previamente con el candil, con las poleas antes mencionadas, etc., en una sucesión encadenada de inventos que también hicieran progresar el arte de Talía.

Si la aplicación de las nuevas tecnologías está bien presente, y de manera naturalizada, en nuestro teatro actual, lo que aquí nos importa son aquellos signos que aporta con su presencia al devenir del espectáculo. En ese sentido se hace difícil —es moda— ver un espectáculo sin ciclorama proyectando imágenes mientras los actores actúan sobre el escenario, o música re combinada en una mezcla audaz acorde con la escena. Compañías modestas lo logran con muy elementales instrumentos. Hace ya muchos años La Cubana pensó un espectáculo en el que los actores salían y entraban de la pantalla de proyección del fondo cual *woodyallenesco* vodevil (*Cegada de amor* en 1994). La Fura dels Baus<sup>2</sup> nos ha acostumbrado, pionero en nuestro panorama, a esta perfecta amalgama entre representación escénica, proyección videográfica y creación de sensaciones audio-visuales en el espectador durante la representación actoral en vivo y en directo. En 1996 inicia un acercamiento escénico al mundo de la ópera que no ha parado de crecer hasta la actualidad con *La Atlántida*, a la que siguió *El martirio de San Sebastián* donde el trabajo de imágenes digitalizadas en el fondo de una enorme pantalla resulta importante para el desarrollo de la trama

---

<sup>2</sup> La dirección de su página web original es <<http://www.lafura.com/entrada/index2.htm>>.

escénica. Ahí está ese primer acercamiento a la caja escénica italiana (es decir, lo que significa el control absoluto de la espacialidad escénica) de la compañía que hizo de la estética del teatro de acción su *modus vivendi* con el formidable ejemplo de *F@usto 3.0* (1998), donde luces y sombras agigantadas en el fondo del escenario confieren al montaje grandilocuencia y expresionismo acorde con el espíritu de la obra. En 2000 versiona *Macbeth* en el espectáculo titulado *ØBS* donde desarrolla en el escenario imágenes en 3 dimensiones. Luego vendrán el resto de óperas escénicas que han hecho famosa a la compañía en esta última fase de investigación, desarrollando ese lenguaje de amalgama del actor de carne sometido a los rigores implacables cual *deus ex machina* de la tecnología digital. La danza contemporánea no ha sido menos, incorporando su plástica coreográfica a las sensaciones que transmite la proyección simultánea de imágenes y sonidos apuntillando lo que ocurre sobre el escenario, en un desplazamiento de la representación a la simulación ciertamente ya en *DQ. Don Quijote* (2000), *La navaja en el ojo* (2001) o *La flauta mágica* (2003), y que ha proseguido por esa vía con otras óperas escenificadas como *Le grand macabre* de Ligeti (2009) o *El Anillo del Nibelungo* de Wagner. Entre medias, trabajos escénicos de diferente tipo como la adaptación de la *Metamorfosis* (2005) de Kafka al escenario con proyección videográfica incluida integrándose en el espectáculo, y de cuyas grandilocuentes e impactantes imágenes impresas sobre fondo escénico o escenográfico ya no van a prescindir en sus espectáculos, consiguiendo gran fuerza expresiva entre el público asistente.

Sin embargo, el problema que nos convoca no es ya el uso escénico de las nuevas tecnologías como simple aderezo a la representación escénica, aportando como es evidente sus signos al total del espectáculo, sino más bien la integración de las nuevas tecnologías en el escenario y en las acciones humanas allí congregadas como para generar por sí mismas, junto con el cuerpo humano allí convocado, dramaturgia a partes iguales. Estamos hablando de lo que llamamos ciberteatro o teatro virtual, es decir, allá donde proporcionalmente la tecnología se integra en el espectáculo de tal modo que interactúa con el actor de carne y hueso, generando así dramaturgia en el público congregado para la ocasión. Un temprano trabajo de taller de La Fura con L'Institut del Teatre de Barcelona, titulado *Work in progress* (1997) curiosamente se aproxima a esta noción al experimentar una puesta en escena (en el interior de un almacén como era lo propio por esa época) simultánea en la que la representación *furera* tenía lugar al tiempo que en otras tres ciudades europeas (Friburgo, Amberes y Salt) otras tantas personas representaban al mismo tiempo y conectando por videoconferencia las respectivas acciones, ya que al menos potencialmente pretendían modular coralmente el desarrollo y culminación del espectáculo en una auténtica obra global.

Pero no será hasta que un miembro fundador del grupo, escindido para proseguir su particular investigación de las posibilidades «mecatrónicas» (mecánicas y electrónicas) en el escenario, amalgame, lo que entiendo a la perfección, guste más o menos, las posibilidades de nuestra civilización tecnológica con la vieja representación carnal del humilde actor en vivo frente a su público. Marcel.Í Antúnez <<http://www.marceliantunez.com/>>, desde mitad de los noventa, ha recorrido los diferentes estadios que llevan a incorporar la dramaturgia en la representación virtual como pocos han hecho y llegando todo lo lejos que el medio permite, en toda clase de experiencias, desde acciones, *workshops*, *performances*, exposiciones, instalaciones y representaciones. La indagación y experimentación de su concepción artística híbrida (a caballo entre la mecánica y la electrónica, las bellas artes y la representación, la biología y la química) no deja lugar a dudas sobre una particular y radical apuesta por hacerse servir de los instrumentos al alcance de nuestra civilización, entiendo que impugnando nuestras viejas formas de percepción, suscitando otras nuevas y no descuidando el sentido de la existencia humana en el planeta cual *hamletiana* duda existencial tras la resaca del siglo XX. La extraña mezcla de atracción y repulsión, de inquietud y desasosiego que generan sus acciones está en la base del teatro cruel: son representación porque la puesta en escena genera su particular ritual con los profesantes convocados al efecto, pero existe simulación porque la virtualidad de lo ofrecido interactúa con el actor carnal sobre ese espacio vacío ahora llenado de signos sin referente para generar derivas interactivas que alcanzan al público de uno u otro modo e incluso integrándolo en el propio espectáculo (sensaciones, emociones, visiones, interpelaciones): una inmersión total, a más de multiformidad de lo servido, simultaneidad, no secuencialidad e intersubjetividad.

Aun sin anular el cuerpo actoral, investiga las relaciones entre éste y sus prótesis digitales en la sociedad actual hasta el punto de insuflar emociones y buena dosis de ironía a sus engendros electrónicos. En los noventa combina instrumentos como *bodybots* (robots de control corporal), *systematurgy* (narración interactiva con ordenadores) y *dreskeleton* (interfaz corporal en forma de vestido exoesquelético). Mediante un trabajo de rigurosa investigación ubicado en la encrucijada precisa entre la creación dramática, la ingeniería robótica, la informática y la biología, utiliza materiales biológicos en la robótica en *Joan l'home de Carn* (1992), el control telemático del cuerpo actoral por parte del espectador en la *performance* titulada *Epizoo* (1994), la expansión del movimiento corporal con *dreskeletons* (interfaces exoesqueléticas) en las *performances* *Afasia* (1998) y *Pol* (2002), la coreografía involuntaria con el *bodybot Réquiem* (1999), las transformaciones microbiológicas en *Rinodigestió* (1987) y *Agar* (1999). En *Pol* (2002), por ejemplo, yuxtapone lenguajes como la interacción narrativa entre actuante y sistema con el desarrollo de mecanismos

robóticos capaces de articular grafía, automatismo industrial y videojuegos, generando una dramaturgia interactiva. En *Tantal* (2002) prosigue en esa línea jugando con amalgamas imposibles a través de digitalización de rostros y acciones proyectadas sobre la gran pantalla revirtiendo el discurso de la identidad en un collage de cuerpos imposibles. En *Transpermia* (2003) trata de dar cuenta del origen de la vida en el planeta precisamente un heredero de aquel *homo sapiens* con inteligencia abstracta altamente desarrollada capaz de pensar la vuelta de la vida al ámbito extraterrestre de donde procede originariamente: vida viable en ámbito artificial, como la cultura misma; es por eso que la cultura humana, en tanto amalgama de lo natural biológico y lo artificial tecnológico es el espacio para Antúnez de pensar la utopía: el sistema de interfaces que porta el actor amplía la extensión corporal y neuronal del sujeto, amplifica la noción de identidad y el horizonte creativo humano. Más tarde (2004), precisamente, realiza una obra de arte espacial con *micro-performance* en el Yuri Gagarin Cosmonautic Training Center, en la Ciudad de las Estrellas de Rusia dentro del Proyecto Dédalo, para abordar la relación entre el origen externo de la vida terrestre y su actual intento del hombre de ir más allá de la órbita terrestre. En *Protomembrana* (2006), lo que denomina «lección teórica sobre la sistematurgia» o mejor la «dramaturgia de los sistemas computacionales» genera una narración con multitud de fábulas, integrando en la *performance* narraciones, animación gráfica, música e iluminación generando interactividad con el actor a través de interfaces y proyectando la acción sobre una gran pantalla ante la que se sitúa el artista vestido con su *dreskeleton* junto a una mesa de control con ordenadores que filtran las órdenes. Una cámara adosada, como viene siendo habitual en sus últimos trabajos, capta el rostro de público voluntario para insertarlo en la *performance* en animaciones diferentes, convirtiendo al público en partícipe del espectáculo tratando de generar un cierto aire de hipnosis o magia. Una segunda parte del proyecto tiene por título *Hipermembrana* (2007) donde sensores, el *dreskeleton* una vez más, y una máquina de gritos que emite onomatopeyas de los actores controladas por los mismos y generando el hilo conductor narrativo de la pieza que tiene como motivo el mito, ya sea en la topografía del infierno de Dante o el Minotauro, permite abordar el conflicto entre la racionalidad humana y la animalidad que portamos en nuestro seno: doble cara de una misma moneda humana.

Espectáculos pioneros en nuestro ámbito los de Antúnez —junto con La Fura dels Baus— y que tienen al ser humano como centro de su reflexión múltiple (biológica, química, identitaria, filosófica...), teñidos con altas dosis irónicas que evidencian la inmensa fragilidad de la existencia humana, el componente protagonista biológico de la misma, quedando implementado por prótesis electrónicas y mecánicas adosadas al cuerpo actoral cual *cyborg* de nuestro tiempo: lo representacional remite a lo simulacral de lo proyectado, y los

signos de lo virtual a su vez generan acción en el cuerpo actoral: de lo presente a lo ausente y viceversa (de lo ausente a su presencia escénica), en una sucesión interactiva que genera en todo momento la progresión del espectáculo. Ya no se trata tanto de mostrar signos reales sobre un escenario remitidos al público cuanto de la interacción con la tecnología con que se conecta el actor negando de repente toda representación para entrar en el territorio del simulacro, es decir, la construcción de signos ahora en ausencia (de referente) que fingen su presencia escénica, para que de nuevo estos otros signos simulacrados remitan al escenario donde el actor interactúa en una simbiosis permanente cuya síntesis el público percibe generando el espectáculo. El actor en vivo representa mientras la pantalla muestra simulaciones de presencias en ausencia: referente y no referente interactuando en una intercambiabilidad de formas confrontadas a la realidad con su simulacro, imitación ambas solo que una en presencia y otra en ausencia de los signos que muestra.

El artista australiano Sterlac <<http://stelarc.org/> .swf> lleva décadas indagando sobre la obsolescencia del propio cuerpo biológico humano:

El cuerpo es una arquitectura en evolución que opera y está atenta al mundo, altera su arquitectura al ajustarse a su conciencia, siempre ha sido un cuerpo protésico, aumentado por sus instrumentos y máquinas. (trad. propia)

Pionero del llamado *bodyart* cibernético, quizá nadie haya llegado tan lejos en la indagación de vida posthumana, con engendros híbridos a mitad de camino entre la biología humana y la máquina protésica interconectada o inserta en el propio cuerpo. Una concepción obsoleta del cuerpo biológico humano que le ha llevado a sucesivos experimentos con dispositivos robóticos protésicos añadidos al propio cuerpo para demostrar una inevitable interacción entre la biología y la tecnociencia, como es el caso de su conocido *Third arm (Tercer brazo, 1980)* a partir de la implantación de una prótesis articulada simulando un tercer brazo al modo humano pero con mayor movilidad, y controlado por impulsos nerviosos del propio artista, con independencia de movimientos, algunos o muchos de ellos imposibles para la anatomía convencional, y por tanto mejorado: por ejemplo con una capacidad para rotar de casi 300°. Avanzando en esta indagación creó el *Ear on arm (Oído en el brazo, 2003)* al implantarse una oreja de cartílago humano en su antebrazo izquierdo con el fin de expandir su capacidad perceptiva: un chip con bluetooth comunicaba vía Internet a todos los asistentes a la *performance* los sonidos captados durante la actuación (cabe decir que la dichosa oreja debió causarle complicaciones físicas tales que se vio obligado a quitársela). Con su osadía o temeridad, Sterlac subraya la nueva era cibercultural de (nuevas) tecnologías de la comunicación, todo un desafío al



actual estadio humano, pretendiendo demostrar que la evolución biológica en sí misma lleva a la parálisis, de no ser que adopte en su interior la natural evolución tecnológica. Eso es lo que le llevó a utilizar sus propios órganos corporales para interpretar piezas musicales a partir de la intervención de agentes externos, grabando música electrónica con latidos de corazón (alterados por medio de convertidores Doppler), amplificó sonidos de sus rodillas y de su estómago. *Muscle Machine* es otro de sus engendros, un robot de cinco metros de diámetro que camina sobre seis patas hidráulicas a manera de araña: una máquina-hombre que consta de musculatura propia con alta flexibilidad, en cuyo centro se ubica el conductor, cuyo cuerpo conectado al robot acciona el sistema de forma totalmente intuitiva. Con el simple movimiento del torso y de las extremidades se genera el movimiento de la máquina a partir de decodificaciones electrónicas, y las articulaciones de las caderas proporcionan datos suficientes como para manipular la máquina y generar toda la motricidad de su desplazamiento a libre albedrío. Es una interfaz directa donde cuerpo y máquina funcionan (implementados) al unísono (con sólo levantar una pierna se mueven tres patas). Es el intento de superar el estadio biológico humano el que lleva a Sterlac a generar tales engendros o más bien el intento de convertir al ser humano en máquina cibernética, dotándolo de mayor adaptabilidad en cualquier medio: bien pensado, sin piel ni órganos y con los solos componentes electrónicos, como pretende demostrar Sterlac, la posibilidad de habitar terceros planetas aumenta.

La artista francesa Orlan <<http://www.orlan.net/>> ha construido todo un discurso más que polémico a costa de su propio cuerpo y de cuantas intervenciones de cirugía estética en los noventa llevara a cabo mientras grababa las mismas en directo y las servía, por medio de circuitos internos o vía satélite, a salas de exposiciones donde intervenía. Un discurso sobre el propio cuerpo mutado y trastocado a la carta a partir de las posibilidades quirúrgicas de nuestro tiempo, potenciando el deseo de la eterna juventud que pulula en nuestra sociedad y llamando la atención con un discurso radical sobre los efectos de construirse una identidad corporal a la carta (combinando elementos de ídolos femeninos por imitación o de poses pictóricas y escultóricas de referencia en la tradición artística). En efecto, tomando su propio cuerpo como teatro de operaciones, en 1990 inicia con *La reencarnación de Saint Orlan* una larga serie que le hará famosa con sucesivas intervenciones de cirugía plástica. *Carnal art*, como ha bautizado a esta serie de *performances*, pretende centrar en el propio cuerpo la esencia del ser pero también del placer. Su objetivo es conseguir el ideal de belleza a la manera de esos grandes ídolos pictóricos femeninos dibujados o esculpidos a lo largo de la historia. Completada la serie, el resultado fue un nuevo rostro con la barbilla de la diosa Venus de Botticelli, la frente de la Mona Lisa, la boca de *El rapto de Europa* de Boucher, los ojos de Psyche Gerome,

la nariz de una escultura de Diana (diosa romana de la caza); una elección no ya para seguir los cánones de belleza históricos sino por lo que, según Orlan, representan para la mitología y la historia estas figuras femeninas. Todas estas intervenciones fueron coreografiadas y escenificadas para la ocasión por la propia artista con diseños que incluían creaciones de Paco Rabanne, acompañada de música y poesía, y toda clase de *atrezzo* esterilizado en la sala de operaciones como crucifijos, frutas y flores de plástico con objeto de crear la más sorprendente puesta en escena de los encuadres grabados. Imágenes transmitidas en vivo a las salas de museos donde tenía lugar la *performance*, y cuanto ocurría en el quirófano con todo lujo de detalles para una posterior reconstrucción documental. Uno querría entender que, lejos de ritualizar la histórica sumisión de la mujer, con su arte performativo de intervención radical sobre su propio cuerpo pretende reflexionar sobre el cuerpo de la mujer en la sociedad actual, la identidad femenina y la construcción de sujetos a la carta que lleva esta sociedad mundana a partir de los avances tecnológicos. Quizá excesivamente llamativo o radical, discutible la estrategia, y cuestionable si a la postre resulta flaco favor al discurso feminista con este tipo de intervenciones, pero altamente polémico y controvertido en el mundo del arte como siempre pretendió su protagonista. El deseo mutante, nómada, cambiante, diferente de sus intervenciones a lo largo del tiempo lleva a pensar una identidad líquida como dice Bauman sin mayores referentes que los anteriores. Hay un algo de ritual primitivo con el *patchwork*, despiece y remiendo de mujer no se sabe bien si por impugnación de esa otra creación originaria que fue Eva, creada a imagen y semejanza de Adán, para cumplir su deseo. Provocación o irreverencia, frivolidad o discursivización del cuerpo femenino en una sociedad que ha cosificado precisamente a la mujer a lo largo de su historia: favor o flaco favor en una controversia que le resulta lugar común al feminismo actual, lo cierto es que sus actuaciones performativas no dejan indiferente.

Si la imagen digital proyectada apenas en nuestro ámbito de la danza contemporánea no ha tenido mayor relevancia que la de adorno o complemento a las coreografías, siempre supeditada al movimiento corporal del cuerpo de baile, o en todo caso como llamativo filón experimental con el que desarrollar el espectáculo, Klaus Obermaier <<http://www.exile.at/ko/>> es un artista integral, de reconocida trayectoria internacional, con ya numerosos trabajos multidisciplinares ubicados a mitad de camino entre la danza contemporánea, la composición musical, el video-arte, los proyectos multimedia, las instalaciones interactivas, la *performance* de danza y teatro digitales, la música computerizada. Sus trabajos integran en uno solo la coreografía y el movimiento corporal digitalizado en pantalla como si se tratara de verdaderas coreografías escénicas, investigando además la movilidad de la imagen y del cuerpo a partir de los instrumentos electrónicos de nuestro tiempo. Tal es el caso de la que le ha

valido fama internacional *Apparition*, un trabajo multimedia que pretende confrontar la integración de las tecnologías interactivas con la *performance* en procesos de computerización donde explora las nuevas posibilidades del movimiento y el espacio en el medio electrónico a partir de esa integración entre lo visual simulado y lo presencial representado. La danza contemporánea tiene en el coreógrafo alemán Klaus Obermaier a uno de los mayores desarrolladores que en la actualidad al menos uno conozca de los medios virtuales en interacción con la coreografía de bailarines. No limitado al escenario, sus trabajos se exhiben en museos a partir de instalaciones o *performances* interactivas y videocreaciones de danza. Pero está en la base de su concepción creadora amalgamar en simbiosis perfecta las nuevas tecnologías de la imagen con la coreografía de los bailarines, por lo que su concepción del baile interactivo obliga a generar movimiento a partir de vistosas puestas en escena electrónicas, de fuerte carga estética pero donde movimiento corporal e imagen digital se condicionan e intercambian de continuo, como es el caso de esta *Apparition*.

Pues bien, en el aspecto performativo y *net.artístico* Sterlac y Orlan son dos perfectas muestras de reflexión de la incorporación de las nuevas tecnologías en el arte a diferente escala, aunque su concepto de representación se diluye privilegiando su perspectiva artística mostrativa o performativa. El caso de Antúnez sigue por la senda de la integración de las artes, y aun teniendo buena parte de sus creaciones un componente performativo y de instalación artística, otros resultados artísticos del catalán persiguen la representación escénica como centro de su perspectiva creadora. La Fura dels Baus, compañía de gran formato que ha acabado adaptándose a los grandes escenarios con una puesta en escena extremadamente cuidada ha privilegiado lo virtual de manera progresiva incluso en las óperas escénicas representadas con una integración cada vez mayor de la interpretación actoral en la simulacral. El caso de Obermaier resulta especialmente atractivo en el sector de la danza contemporánea por una amalgama real entre nuevas tecnologías y cuerpo actoral sin necesidad del menor artilugio protésico como Antúnez o Sterlac sino desde la vistosidad de su puesta en escena y privilegiando el movimiento corporal en vivo del bailarín, en una indagación cinética sin precedentes.

Escalas todas ellas variables de lo que hoy pudiéramos llamar ciberteatro o teatro virtual, drama hipertextual o hiperdrama en denominación de otros, al ofrecer la posibilidad de alternar la carne actoral sobre el escenario con los medios digitales nacidos con las tecnologías cibernéticas, una interacción de lo vivo con lo virtual en cuya base reside la esencia del nuevo arte híbrido y

combinatorio. A diferencia de otros estudiosos, como Anxo Abuín<sup>3</sup> (2006: 87) que sigue de cerca a M. L. Ryan y a J. H. Murray, considero esencial en el ciberteatro la presencia/confrontación tradicional actor/espectador donde se integra la virtualidad sobre el plano de la representación o viceversa, modificando las percepciones del público por interacción e interactuación incluso directa con lo sucedido, multidimensionalidad e inmersión. Entiendo por ciberteatro el espectáculo que, sin renunciar a su componente escénico, convoca a un público frente/en torno al actor en un espacio donde tiene lugar la representación (no necesariamente en un teatro) pero que producto de incorporar las nuevas tecnologías su tradicional cometido representativo integra en su seno la simulación virtual conformando parte de la dramaturgia. Ya no se trata de la posibilidad reticular que ofrecen el resto de los hipertextos literarios sino de creación bifurcada o arbórea: no ya la infinidad de la red cuanto su continuidad deslizada de tiempos y personas (simultaneidad susceptible de convertir en signos de la representación cuanto el teatro convencional es incapaz de elevar al escenario) (ver al respecto Pontón, 2003).

Hay quien habla, desde hace tiempo, de «fase post-humana» (en definición de W. Gibson), producto de lo cual se genera un arte «post-orgánico», pero la creatividad humana sigue pasando porque el propio cuerpo ocupe el centro de toda actividad artística. Asistimos a la fractura de la realidad sobre el escenario, acorde con el tiempo roto que vivimos, en el que identidades y corporalidad ya no tienen lugar en el determinismo y en la causación del pasado sino en la esfera de la disgregación y simbiosis. Bien pensado, forma parte de la desnaturalización de lo humano (Abuín, 2006: 40) que tiene lugar en la superficie de nuestro tiempo y de nuestro mundo: los *cyborgs*, mitad humanos biológicamente hablando mitad mecatrónicos forman parte del paisaje, incrustados entre la realidad y la ficción, haciendo añicos el viejo espejo del arte puro realista y recomponiéndose sobre el abismo al que nos asoman las nuevas tecnologías. ¿Temer a los *cyborgs*? Absurdo, en realidad llevan mucho tiempo conviviendo con nosotros, ya sea a través de un implante de córnea en un ojo, un implante coclear en el oído, unas válvulas o *bypass* del órgano motriz por antonomasia que es el corazón, las piernas ortopédicas (la pata de palo de los piratas, por

---

<sup>3</sup> El llamado *drama interactivo* asume como presupuesto básico a decir de Abuín (2006: 91) el desenvolvimiento electrónico de sus personajes: “El teatro, desde la época de los rituales, no ha sido ajeno a las ideas de inmersión e interacción. Hoy se habla de *drama interactivo* para una forma de actuación dramática automatizada en la que los personajes asumen papeles en un contexto electrónico”; de serlo así, ligaría su suerte con la narrativa hipertextual cuando uno parte de que el plus diferencial del llamado ciberteatro no deja de ser la tradicional representación escénica bien que combinada o con un importante ingrediente virtual en su seno capaz de modificar la tradicional percepción en el espectador generando dimensiones inéditas inmersivas e interactivas.

ejemplo), etc. El problema, eso sí, es como siempre el uso de esas nuevas tecnologías en el seno del cuerpo humano o en su exterior como proyección corporal. De nuevo el viejo dilema de que el (hiper)desarrollo de las nuevas tecnologías no acompañado con un pensamiento humanístico que le haga réplica y lo justifique epistemológicamente puede llevar al colapso de esta civilización.

No por otra causa, el teatro de siempre, sensible a su sociedad y a su contexto, ha ido incorporando, y más que lo hará, una parte importante de la tecnología en el escenario a nivel artístico, con resultados desiguales pero que dejan entrever caminos a transitar cuando menos inquietantes.

Bien pensado, en realidad el estadio en el que se halla el arte escénico de nuestro tiempo no es más que la continuación de toda una línea de acción escénica que comenzara hace mucho tiempo, y que por ejemplo —a lo largo del siglo XX— tiene su origen en Meyerhold y sus experimentos biomecánicos (creando escenas de amor sobre columpios, y utilizando los principios biológicos del propio organismo humano como base para la proyección de la voz y de la representación), continúa con el británico Gordon Craig y su concepto de «supermarioneta» al pensar el movimiento y la plástica escénica semejante al movimiento de las marionetas por ser el actor uno de los componentes del espectáculo total, prosigue en las puestas en escena del propio Bertolt Brecht al generar el dinamismo escénico sobre la convención de realidad a través de su técnica del distanciamiento (tomando distancia actoral), se carga de sentido con Jerzy Grotowski y su concepción primero de Teatro Laboratorio y luego definitivamente de Teatro Pobre donde el trabajo escénico psicofísico del actor va a ser fundamental, o el propio dramaturgo del absurdo que es Samuel Beckett, quien destruye las convenciones del teatro contemporáneo relegando la palabra como instrumento de expresión artística y creando una poética escénica de las imágenes de fuerte impacto visual con tipos humanos despojados de su sentido existencial.

Sin embargo, parece que en un tiempo de alto desarrollo tecnológico todavía nos falta la perfecta amalgama entre la eterna palabra y la imagen. Emulando de nuevo a Brook “los escritores actuales parecen incapaces de hacer entrar en conflicto, mediante palabras, ideas e imágenes con la fuerza de los artistas isabelinos” (1969: 60). Hay síntomas, pero queda todavía mucho trecho más allá de los fuegos de artificio que nos propone la sociedad de la imagen. A la zaga andamos, y algunos creadores escénicos se empeñan en mostrarnos el camino.

Pero no deberíamos perder la perspectiva al pensar que la esencia de toda representación es la presencia corporal, carnal del actor sobre el escenario y su sola voz inundando ese espacio vacío. Por mucho que nos ciegue la luminosidad de estos nuevos píxeles, la apabullante simplicidad de la materia corporal y la voz

atravesando un espacio vacío no deja de ser el plus diferencial de eso que históricamente hemos dado en llamar representación: la carnalidad de una voz reverberando hacia su público. Aderezado con cuanto queramos, sí, pero la pulsión de las emociones humanas nunca deberá ser exclusiva de maquínicos espectros.

### Bibliografía

- Abuín, Anxo (2006). *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Brook, Peter (1968 [1969]). *El espacio vacío. Arte y técnica del teatro*. Trad. Ramón Gil Novales. Barcelona: Península/Nexos (ed. orig. ingl. MacGibbon and Kee).
- Gonzalo Pontón, Gonzalo (2003). "El hiperdrama. Alegoría escénica de la era digital". Ed. M. J. Vega. *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: MareNostrum, pp. 150-156.
- Sartori, Giovanni (1997 [1998]). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus (ed. orig. it. Roma-Bari: Laterza & Figli).

**Este mismo artículo en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/carneypixel>