

9 Medios

Teatro ± Medios

¿Dominio de los medios de comunicación?

La modernidad clásica ya estuvo bajo la influencia de un intenso dominio de las imágenes (fotografía, cine) pero también bajo la crítica al efecto paralizador que su consumo producía sobre la complejidad lingüística, la imaginación y la reflexión. ¿Las imágenes suspenden el entendimiento del mismo modo que, según la sospecha de Thomas Mann, la música debilita la racionalidad? No podemos hacer aquí una recapitulación de la larga tradición de la crítica a la sociedad de consumo y a la industria de la cultura: baste citar el capítulo correspondiente de la *Dialéctica de la Ilustración*¹ y la crítica situacionista de Guy Debord en la *Sociedad del espectáculo*², la obra de Herbert Marcuse y las tesis de Jean Baudrillard o Paul Virilio. El hecho de que esta crítica se vincule a pensadores que se atribuyen normalmente a la modernidad y a aquellos que lo son a la posmodernidad sugiere, una vez más, que la llamada *posmodernidad* no se debe entender como

¹ HORKHEIMER, M. y ADORNO, Th. *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Akal, 2007.

² DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 1999.

una cesura histórica, sino más bien como una perspectiva modificada de la modernidad, esto es, como una nueva forma de comprenderla. Al mismo tiempo, con ello se aclara que el problema no puede ser abordado únicamente desde una visión conservadora. En la civilización multimedia *posmoderna* la imagen representa un medio poderoso, extraordinario, más informativo que la música y consumido más rápidamente que la escritura. Paralelamente, la profusión global de los datos electrónicos trae como consecuencia que la civilización de las imágenes alcance sin esfuerzo a las masas y, con ello, que disponga del poder que otorga una gran cantidad de dinero, con lo que abarca virtualmente al *mundo* entero (aunque en realidad se pasa por alto que, hasta ahora, la inmensa mayoría de la humanidad todavía no ha sido rozada por las ventajas de la civilización electrónica).

Las imágenes de cine y de vídeo son poderosas por la fascinación que provocan. Las imágenes fotográficas en movimiento y, después, las electrónicas surten efecto sobre la imaginación —y lo imaginario— de un modo más intenso que los cuerpos vivos presentes sobre la escena que, ¿no se vuelven cada vez más superfluos en la línea de los *immateriaux*? Para el poder de la simulación hay un proceso de gran importancia que ya se perfiló en el siglo XIX: la mirada humana se delega en aparatos técnicos y se emancipa del cuerpo. Naturalmente, ya hubo desde siempre una *percepción mediante instrumentos* científicos, pero en el proceso del desarrollo técnico de los siglos XIX y XX la incuestionable *realidad de la percepción sensorial* se convierte en un problema, si no filosófico, sí al menos vital, debido a la progresiva extensión de los instrumentos de percepción a numerosos ámbitos de la vida cotidiana¹. En todos los tipos de instrumentos posibles, visualizadores y monitores, se leen signos más o menos abstractos y aspectos esenciales de la realidad esquivan los sentidos corporales. «La riqueza de la percepción sensorial se reduce a un diminuto nicho ecológico dentro de un espectro inmenso de ondas mecánicas y electromagnéticas»².

¹ BUCKMINSTER, Fuller R. cit. de Joachim Krause en DOTZLER, Bernhard J. (ed.). *Wahrnehmung und Geschichte. Markierungen zur Aisthesis materialis*. Berlín: Kittler, 1995, p. 162.

Sin embargo, este *nicho ecológico* de la percepción inmediata es, al mismo tiempo, el terreno de una intersubjetividad que hace entrar en juego la intercorporalidad, una relación de encuentro conjunto en una situación social que constituye un *tiempo* distinto entre sujetos. En el núcleo del comportamiento estético, pero por encima de todo y de toda idea de *responsabilidad* también en el comportamiento ético, así como sobre todo en el núcleo de la afectividad, uno se encuentra con la situación ineludible de la *presencia* del otro. Esta *presencia* no puede ser definida simplemente mediante el *factum* de la percepción sensorial como tal, pero se halla ligada a ella en la medida en que aquí entra en juego la posible influencia real del que percibe sobre el objeto de la percepción. La multiplicación de influjos virtuales tiene como consecuencia que la recepción y la emisión de signos no se pueden disociar de la imbricación del sujeto comunicativo en un entramado de deseos, responsabilidad y obligaciones.

El hábito del consumo de imágenes electrónicas favorece precisamente esta reducción de la idea de comunicación al modelo de la recepción y de la emisión de señales más allá del registro de responsabilidad y deseo. El dispositivo telemático llena íntegramente el espacio mental con *información*; si muere un usuario en una de las terminales que constituyen el mundo de cables de fibra óptica, para los demás usuarios situados en otros lugares de la red este acontecimiento no es más que una alteración del sistema o una suspensión. Aquí, el sujeto humano se encuentra sobre todo expuesto a la información computarizable y, en este sentido, aparece en ambas terminaciones del circuito simplemente como una prolongación del dispositivo electrónico, si bien una prolongación incompleta y dada a sufrir averías. Modificando la bella frase de Gertrude Stein «People come and go, party talk stays the same» [«La gente va y viene, la fiesta permanece»], aquí podríamos decir: «Users come and go, the world wide web stays the same» [«Los usuarios van y vienen, la red permanece»]. Esta nueva forma de alienación surge, paradójicamente, a través del fantasma de la confianza, es decir, del error espontáneo de considerar que alguien

² Ibidem.

con quien contactamos a través de la red es cercano y accesible. Frente a esta falsa apariencia de accesibilidad, la presencia de los otros como copresencia provoca inmediatamente (también en la proximidad más grande) la experiencia de la distancia irreductible, la *esencial inaccesibilidad* de los otros, su aura —«aparición irrepetible de una lejanía por cercana que esta pueda hallarse»—.

Lo público, experiencia

Se suele decir que «en la *realidad mediática* se realizan nuevas experiencias colectivas»³. Sin embargo, la recepción de datos e informaciones colectivamente disponibles no constituye en realidad una experiencia colectiva. Incluso cuando de modo puramente técnico un colectivo de espectadores fuera por una vez real (como si todos estuviesen enganchados a un programa de televisión), la coexistencia de docenas de programas habría terminado desde hace tiempo con ello. La experiencia colectiva no surge sencillamente a través de un repertorio común logrado mediante un baremo colectivo de citas y gestos conocidos por la colectividad, sino únicamente en la conjunción de historias colectivas e individuales que, a su vez, se encuentra sujeta a una especie de compromiso que *concierna* al sujeto de la experiencia en su realidad vital. El consumo, el almacenamiento y la transmisión de señales de identificación, tales como las que la cultura mediática convierte en estándares de comportamiento, se alejan enormemente de ello. Como mucho, la comunicación de grupos por Internet parece a primera vista posibilitar algo parecido; en ella se pueden encontrar intereses de individuos en grupo que intercambian sus experiencias, pero se trata sobre todo de experiencias *privadas*. De este modo, las personas interesadas en temas determinados se encuentran en nuevos grupos de Internet, como puede ser el caso de aquellas afectadas por un accidente de tráfico. Internet es la generalización de lo subjetivo, no el campo para actos de comunicación que sitúen al sujeto en el ámbito de una posición responsable y responsa-

bilizada. Así, se puede definir Internet como un obstinado medio de comunicación de masas cuyo objeto es un medio privado que, como tal, no conforma ninguna experiencia colectiva. Las posibilidades del comportamiento estético para transmitir tales experiencias solo pueden encontrarse en una desviación del dispositivo mediático, no en su uso.

A primera vista puede parecer que también el futuro del teatro se encontrara en la asimilación de las tecnologías de la información, en la circulación acelerada de las imágenes y los simulacros. El uso de diversas técnicas multimedia, películas, proyecciones, paisajes sonoros, videos, sofisticados espacios de luz (nuevos y viejos), auditivos y visuales, apoyados mediante avanzadas tecnologías informáticas, ha derivado ya, hasta donde sea posible aplicar este término, en un *teatro high tech* que ensancha cada vez más los límites de la representación. Desde el *performance art* radical hasta el teatro institucional puede constatarse una creciente utilización de los medios electrónicos. Con ello, la imagen habitual del teatro de texto pierde todavía más su validez normativa y se sustituye por una práctica inter y multimedia aparentemente ilimitada. Ahora coexisten: un teatro de imágenes, que arrastra todos los registros mediáticos a la línea tradicional de la *obra de arte total*; una concentración de medios económicos; un *tempo* de la percepción altamente intensificado según el arte de la estética del vídeo; una presencia pobre del ser humano que, en comparación, siempre parece *lenta*; y, finalmente, el juego con la experiencia del conflicto entre los cuerpos presentes y su inmaterial aparición como imagen en el marco de una misma escenificación.

En el caso del *teatro high tech* se podría comprobar si la difuminación de la frontera reiteradamente reconocible entre virtualidad y realidad tiene en efecto lugar, o más bien toda percepción se cubre con una duda permanente. La vacilación dubitativa de Hamlet (¿es el espectro un espectro de verdad?) es quizás el antídoto para la transmisión multimedia: aunque la posibilidad de una percepción de la duda prolongada no se debe decidir en una *estética de la desconfianza* posbrechtiana, por así decir, el efecto estético puede partir por lo me-

³ GROSSKLAUS, G. *Medien-Zeit. Medien-Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne*. Fráncfort: Shurkamp, 1995, p. 108.

nos de esta *puesta en suspenso* de la duda. La otra posibilidad del teatro multimedia consiste naturalmente en el uso artístico de la propia fascinación que surge de los efectos mediáticos. Ejemplos al respecto figuran en este capítulo. En efecto, el atractivo de lo nuevo está sujeto a un rápido desgaste, dentro y fuera del teatro. Cuando la estética extrae una cosa de su entorno, esta debe ser entonces marcada, de acuerdo a la teoría de la información, como improbabilidad. Ya en el mundo de los animales las señales que desencadenan impulsos constituyen estímulos que se distinguen por la improbabilidad. Sin embargo, en la medida en que la sociedad mediática ha convertido en regla la sorpresa frente a la norma, el *shock* frente a la costumbre y la invención de la variante, la sorpresa ha dejado de sorprender y lo improbable se ha vuelto probable. «El eterno retorno de lo nuevo» (Benjamin) conduce a un estado de disposición, solo aparentemente perceptiva, que puede ser en realidad una especie de sueño ligero.

En la teoría del teatro de vanguardia el análisis, la reflexión y la deconstrucción de las condiciones en las que se ve y se oye se ha convertido en algo habitual. Sin embargo, y pesar de todo lo convincente que pueda resultar esta observación, es posible poner en duda si la autorreferencialidad de los trabajos teatrales se genera realmente a través de este *pathos* analítico, que tiene lugar sobre todo en el terreno teórico. Más bien parece que se manifiesta aquí una estética que busca una aproximación tanto a la percepción artificialmente modificada como a la transición fluida; es decir, la escena debe asemejarse al mundo sensorial exterior para articular una experiencia. En este sentido, como reflejo de la percepción multimedia fragmentada pueden ser válidas la superposición y la *interrupción* reiterada de las escenas y los momentos de la acción. Así como en la vida cotidiana aprendemos a través de la televisión y el vídeo a contentarnos con un mínimo de continuidad y unidad, a alternar continuamente el foco de atención entre el momento de la acción sobre la pantalla y la realidad de la vida cotidiana (u otro emisor distinto), también en el nuevo teatro, ya sea el creado por Wooster Group, Jan Lauwers, t'Barre Land o BAK-Truppen, los actores alternan fácilmente entre contac-

tos (aparentemente) privados y la actuación, entre diversos niveles de realidad y mundos de imágenes. Cuando el objeto a representar es un texto clásico de la literatura dramática perfectamente construido (en el caso del Wooster Group sus predilectos son O'Neill, Wilder, Miller, Eliot y Chéjov⁴), se destaca de modo más extremo el efecto de alternancia o la similitud con el *zapping*, por el contraste que se produce.

Interacción

Lo verdaderamente explosivo de la pregunta sobre la relación entre el teatro y los medios audiovisuales *no* radica en el problema, a menudo falsamente *dramatizado*, de que las posibilidades aparentemente ilimitadas de la reproducción, presentación y simulación de realidades a través de las tecnologías de la información tomen una gran ventaja frente a las posibilidades de reproducción del teatro; este ya es per se un arte basado en los *signos*, no en la reproducción. Un árbol aparentemente real sobre la escena sigue siendo un signo del árbol, no la reproducción de un árbol; mientras que un árbol en el cine puede significar perfectamente un signo pero, en primer lugar, es la reproducción fotográfica del árbol. El teatro no simula, sino que sigue siendo una realidad concreta del lugar, del tiempo y de los seres humanos que producen los signos teatrales; y estos son siempre signos de signos⁵. En el teatro, el mundo de las cosas recibe el nombre característico de *atrezo*: una realidad ilusoria que está constituida *únicamente por lo imprescindible*; es decir, por aquellos objetos que se necesitan para la actuación. Pero aquello verdaderamente inquietante en el teatro de los últimos tiempos es la transición que se está produciendo hacia una *interacción* (presente en su técnica y su contenido, e incluso primitiva) de los compañeros distanciados entre sí mediante medios tecnológicos. ¿Esta interacción cada vez más perfeccionada acabará con el tiempo disputándole su lugar a

⁴ SAVRAN, David. *Breaking the Rules: The Wooster Group*. Nueva York: Theatre Communications Group, 1988.

⁵ FISCHER-LICHTE, E. *Semiotik des Theaters*, op. cit., pp. 7 y ss. [ed. cast., *Semiótica del teatro*, op. cit., pp. 19 y ss].

las artes teatrales en vivo, cuyo principio es la *participación*? En este sentido, cabe recordar las afirmaciones de Frank Popper en las que señala que «en las obras de arte *high-tech* las interacciones técnicas se aprovechan en su máximo rendimiento. Al menos en su aparición contienen elementos de perfección»⁶; y «la esencia del *high tech* se puede observar en las tentativas de los artistas de incluir al espectador en el proceso creativo»⁷.

La oposición entre la interacción (multimedia) y la participación directa no parece convincente: también en la participación teatral existe un factor interactivo, y a la inversa: la *inter*-acción sin participación no sería otra cosa que una forma disfrazada de utilización solitaria de un aparato⁸. Sin embargo, en el teatro, la reproducción (que raras veces desaparece por completo) de las cosas aparentes por medio de datos sensoriales se superpone a las cosas dadas en el preciso momento del teatro. No resulta casual que, simultáneamente a la aparición y el desarrollo de la civilización mediática, compuesta por una simulación de realidad e interacción tecnológica, el teatro *dramático* se encuentre envuelto en la transformación estructural que describimos en este libro. El dominio del drama y del ilusionismo se traslada a los medios de comunicación, mientras que lo performativo se convierte en una nueva forma de teatro. Resulta evidente, pues, que la oportunidad del teatro posdramático se encuentra no tanto en la imitación de la estética multimedia o en la simulación, sino más bien en *lo real* y en *la reflexión*. Como *máquina de creación de imágenes*, su posibilidad específica de reproducir la realidad permanece radicalmente limitada, a pesar de todas las ampliaciones imaginables. Como *apelación*, en cambio, se realiza un proceso insustituible que también autoriza a ignorar y a transgredir las fronteras que el cine y los medios de comunicación muestran en sí mismos. Nada impide que la técnica multimedia se integre en el proceso teatral y pueda contribuir a la práctica artística *beyond television* (Ritsaert ten Cate).

⁶ RÖTZER, F. *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Fráncfort: Shurkamp, 1991, p. 257.

⁷ *Ibidem*.

⁸ REANEY, Mark. «Virtual Reality on Stage». En *VR WORLD*, mayo-junio, 1995.

Teatralidad, teatro, muerte

En 1963 Roland Barthes escribió en *Littérature et signification* [*Literatura y significación*]*: «¿Qué es el teatro? Una especie de máquina cibernética». Décadas después, esta respuesta suena así de clarividente porque parece incluir el factor esencial de la retroalimentación y de la interacción, si bien, al mismo tiempo, se percibe una limitación en esta perspectiva: Barthes, totalmente inmerso en la coyuntura del pensamiento semiológico de entonces, vio el teatro como una máquina de información capaz de generar el significado que el espectador descifra en un acto cognitivo. Ahora bien, el teatro consiste en una estructura de comunicación que no se centra en el proceso de la retroalimentación de informaciones, sino en otro *modo de pensamiento* que incluye la muerte. La información se sitúa fuera de la muerte, más allá de la experiencia del tiempo. El teatro, en cambio, dado que en él emisor y receptor envejecen unidos, es un tipo de *intimation of mortality* [insinuación de la mortalidad], en el sentido de la observación de Heiner Müller de que lo *potencialmente moribundo* constituye lo excepcional en el teatro. En la tecnología de la comunicación multimedia el hiato de la computerización separa los sujetos los unos de los otros, de tal modo que la *proximidad* o la *distancia* devienen *indiferentes*. El teatro, por el contrario, consiste en un espacio y un tiempo comunes de mortalidad en el que se formula, como acto performativo, la necesidad de comprometerse con la muerte, es decir, con la vitalidad de la vida. Su tema, de acuerdo con Müller, es el temor y la alegría de la transformación, mientras que el cine se caracteriza por asistir a la muerte. Este aspecto del espacio y del tiempo común de mortalidad, con sus implicaciones teóricas y éticas de la comunicación, persiste, al fin y al cabo, como diferencia categorial entre teatro y medios de comunicación.

Cuerpo mediático y tecnocuerpo

Cuando Steilos Arkadiou (Stelarc) considera que el cuerpo humano debe adecuarse a las estructuras de información de los ordenadores de

* BARTHES, Roland. «Literatura y significación». En *Ensayos críticos*. Buenos Aires: Seix Barral, 2006 [N. del E.].

alta gama, insiste, sobre todo, en la perspectiva virtual del discurso mediático que, quizás, es la perspectiva de una mutación antropológica. Stelarc, por ejemplo, se hizo instalar una tercera mano en el antebrazo «que se movía mediante contracciones musculares de su abdomen y sus piernas, traducidas eléctricamente»⁹. Se trata de la utopía de hacer evolucionar el cuerpo intencionadamente, de instalarle ojos artificiales y otras funciones imprevisibles en el futuro. Sin embargo, tras estas fantasías tecnológicas emerge un problema complejo e inquietante: la cuestión de la identidad. Se ha trabajado ya en transformar las sensaciones corporales en informaciones mediante el uso de ordenadores y así inducir estímulos, impulsos y movimientos del propio cuerpo en otro (que también entonces, como un muñeco humano, reacciona a su *programación*). En este contexto, resulta interesante la inducción artificial de las sensaciones cinestésicas, con cuya ayuda localizamos en el espacio el lugar de nuestras propias partes del cuerpo (sin sentido cinestésico no podríamos unir adecuadamente las yemas de los dedos con los ojos cerrados). En los codos nuestros sensores cinestéticos se encuentran casi en la superficie, de modo que se puede realizar el siguiente experimento: se estimulan estos sensores de tal manera que la persona objeto del experimento tenga la sensación de que sus codos se alargan, aunque no sea el caso. Cuando se le permita tocar su propia nariz tiene entonces la clara sensación de que ésta se alarga, como un Pinocho virtual¹⁰.

Si los impulsos del exterior pueden ser transmitidos por ordenador hacia el propio cuerpo (cada uno es su propio títere), entonces se puede imaginar un horizonte en el que se puedan transmitir también impulsos mentales directamente a otras personas. De este modo, parece consecuente que científicos como Marvin Minsky, uno de los padres de la informática, piense en la posibilidad de que «los datos se introduzcan directamente en el cerebro humano por medio de un micro-

ordenador»¹¹. La generalizada y solipsista existencia monádica parece posible y es, en cualquier caso, un paso adelante hacia la «retracción de la diferencia entre percepción e imaginación [...], la percepción es *irrealizada*, la imaginación *realizada*»¹². Tales potenciales, que ya no carecen totalmente de base, son el indicador de un cuestionamiento sobre la identidad del cuerpo, al cual las artes responden con su exhibición *tel quel* y con una estrategia defensiva que tiende al ataque para deshacerse cuanto antes, como hace la tecnología, de las identidades, sean estas sexuales o de otro tipo. En consecuencia, se traspasa el umbral hacia una época en la cual la identidad corporal, e incluso la mental, deja de ser obvia; no solo surgirían fotografías híbridas, sino mundos híbridos de experiencia, a los cuales se uniría una mezcla de organismos y sistemas de pensamiento diversos e interconectados entre sí.

De hecho se encuentra ya muy adelantada en muchos ámbitos artísticos la sustitución de conceptos formales tradicionales por algoritmos informáticos: Merce Cunningham ha podido coreografiar con ayuda de un programa que presenta movimientos de danza mediante figuras simples¹³; William Forsythe, entre otros, ha experimentado con sistemas interactivos a través de los cuales son los propios bailarines los que dirigen la escena con ayuda de luces computerizadas, ya que sus movimientos activan o interrumpen elementos lumínicos o musicales. Ulrike Gabriel realizó un *performance* con el título *Breath* en la cual equivalentes gráficos de la respiración de un saxofonista se proyectaban en el espacio. Arnd Wesemann nos dice al respecto:

El músico inspira, los polígonos todavía abstractos, los cuadriláteros que se tornan figuras de múltiples ángulos, salen volando, el espacio se ensancha. Ahora parece que el saxofonista se encuentra en medio de sus pulmones. Expira, sopla. Los polígonos vuelan hacia él, vertiginosos, en una forma modificada...¹⁴.

⁹ WESEMAN, Arnd. Conferencia en *Medienzeitalter [La época de los medios]*. Bremen, 30 de abril de 1996. Manuscrito mecanografiado.

¹⁰ WAFFENDER, M. (ed.). *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*. Reinbeck, 1991, p. 114.

¹¹ Cfr. RÖTZER, F. *Digitaler Schein. Ästhetik der elektrischen Medien*, op. cit., p. 65.

¹² Ibidem, p. 67.

¹³ WESEMAN, Arnd, op. cit.

¹⁴ Ibidem.

El paisaje óptico surgido simultáneamente de modo artificial y producido a través del organismo muestra una relación alterna *entre* cuerpos vivos y técnica digital que puede ser sintomática para las perspectivas del teatro posdramático.

Máquina de ilusión

Al hilo de estas reflexiones, tiene sentido plantear la pregunta de si la mezcla de los medios de comunicación, los multimedia y el uso del vídeo, en la medida en que representan técnicas de ilusionismo, marcan una cesura decisiva en la historia del teatro; o si, en cambio, la simultaneidad que su introducción posibilita y la incertidumbre sobre el estatus de realidad de lo representado (es decir, de lo ilusorio), solo suponen una nueva variante de la maquinaria de la ilusión que el teatro ha tenido a su disposición desde siempre. Objetivamente, se puede constatar que el teatro siempre ha unido técnica y tecnología. Ambas eran antiguamente un *medium*: una tecnología específica para la representación, de la cual la tecnología multimedia más innovadora no supondría más que un nuevo capítulo. En cualquier caso, el teatro nunca ha hecho aparecer de modo ingenuo a los *seres humanos* más allá de las artes técnicas. Desde la *mechané* antigua hasta la escena contemporánea en la que se utiliza alta tecnología, el placer en el teatro significó también placer por una mecánica, la satisfacción de que *salga bien* una aplicación maquinalmente precisa. Desde siempre, el teatro ha consistido en un conjunto de aparatos que simulaba la realidad con la ayuda de la técnica, no solo de los actores; de ahí que el teatro absorbiera inmediatamente todas las nuevas tecnologías que van desde la creación de perspectivas hasta el uso de Internet. La utilización en la escena teatral de medios técnicos modernos como la fotografía, las proyecciones, los soportes de sonido o el cine, en combinación con sofisticados espacios lumínicos y técnicas escénicas, empezó inmediatamente después de la invención de cada uno de ellos. En este sentido, son famosos los trabajos multimedia de Erwin Piscator, como *Sturmflut* [Inundación, 1926] o *Der Kaufmann von Berlin* [El mercader de Berlín, 1929]. Durante los años sesenta y setenta, la

aplicación de tecnología multimedia en el teatro y en la *performance* se generalizó, como muestran los trabajos de Robert Rauschenberg (*Nine Evenings* [Nueve tardes, Nueva York, 1966]), Joan Jonas y Ulrike Rosenbach, entre otros. Heyme y Vostell realizaron en 1979, en Colonia, un *Hamlet* con medios electrónicos. En lo que respecta a la *simulación*, tampoco hay que dejarse llevar demasiado por la actualidad. Ernst Wendt observó en la estética de Godard, Heissenbüttel y Mink, ya en 1966, la voluntad de comprometerse «con la idea de que el mundo reproducido fuera, en realidad, más real que el llamado mundo real»¹⁵. En la escenificación de Carl Weber del *Kaspar* de Handke (1973, la primera realización americana) se instalaron quince monitores para que el público pudiera ver a Kaspar en vivo, en las pantallas de televisión y en el cine, a veces con un cierto desfase temporal. Se ha señalado al respecto que Handke estaba trabajando en *Kaspar* cuando vio el *Frankenstein* del Living Theatre durante su gira europea. En ambos casos se trata siempre de una experiencia del mundo *pre-verbal* y, al mismo tiempo, de la denuncia de una realidad en la cual el cuerpo y la mente son dominados por las tecnologías¹⁶.

Desde su nacimiento como espectáculo, el teatro ofreció maquinaria escénica, trucos de luces, bastidores y transformaciones mágicas. En el siglo XVII se denominaba *machine* a lo que actualmente llamamos equipamiento. Desde los futuristas hasta los experimentos de la Bauhaus y la puesta en escena de Piscator, el teatro se entendió también como una máquina total que manipulaba el cuerpo, rodeándolo con efectos, deformándolo en *esculturas cinéticas* para descubrir en él posibilidades ocultas (Oskar Schlemmer); o, desde Giovanni N. Servandoni hasta László Moholy-Nagy, como un teatro sin lenguaje ni actores humanos. Pero lo maquinal en el teatro concierne incluso a los actores; estos funcionaban con frecuencia como estatuas parlantes.

¹⁵ SCHLUETER, J. cit. en BAUSCHINGER, S. «Sprechtheater und Theaterbild. Peter Handke auf der amerikanischen Bühne». En BAUSCHINGER, Sigrid y COCALIS, Susan L. (eds.). *Vom Wort zum Bild. Das neue Theater in Deutschland und den USA*. Berna, 1992, pp. 39-58, esp. p. 47 y ss.

¹⁶ *Ibidem*.

tes, como una especie de autómatas. En este sentido, Diderot reconoció la paradoja de que el actor solo podía producir una impresión de vitalidad convincente si se comportaba como una máquina fría. La tecnología de la construcción perspectivista de la imagen o de los efectos de iluminación han tenido un papel muy importante en la tradición del teatro. Ya en el Barroco la iluminación teatral se podía regular gradualmente cubriendo los conjuntos de velas con pantallas que subían y bajaban, de modo que la luz caía a través de telas transparentes y provocaba ambientes de una gran complejidad. Respecto al siglo XIX cabe mencionar la aparición del panorama, el diorama y otras formas tempranas de los *medios de comunicación de masas*. El panorama fue descrito por Stephan Ottermann como «máquina de imágenes»¹⁷ y no es casualidad que «el inventor alemán del panorama», Johan Adam Breysig, haya sido un «versado pintor de teatro y teórico de la perspectiva»¹⁸. Incluso en fenómenos colindantes al teatro como la pintura de transparencias, el *eidophusikon* descubierto por el hombre de teatro Philippe Jacques de Louthembourg* o la iluminación artificial de alrededor de 1800, se puede ver lo cerca que el teatro ha estado siempre del arte de las máquinas¹⁹.

Medios en el teatro posdramático

En este contexto se pueden observar de antemano algunas de las grandes diferencias que introduce el teatro posdramático: o bien los medios audiovisuales encuentran una *utilización* esporádica que no define fundamentalmente el concepto de teatro (mera utilización de

la técnica multimedia); o bien sirven como fuente de *inspiración* para el teatro, su estética o su forma, sin la necesidad de que la técnica multimedia tenga un gran papel en las realizaciones escénicas; o bien son *constitutivos* para ciertas formas teatrales (Corsetti, Wooster, Jesurun). Finalmente, el teatro y el arte multimedia pueden confluir en la forma de las *video-instalaciones*. Carece relativamente de interés la simple utilización de los medios para una representación *más fiel*, más llena de efectos o más clara. Ciertamente, causa un gran impacto cuando los rostros de los actores se aumentan a través de una imagen de vídeo, pero la realidad teatral se define mediante un proceso de comunicación que no se modifica sustancialmente mediante la mera adición de recursos. En principio, solo cuando la imagen de vídeo entra en una relación compleja con la realidad corporal comienza una estética multimedia propia del teatro.

Uso de la técnica multimedia

En *Calígula*, basado en el texto de Camus y representado entre 1995-1996 por la compañía holandesa Het Zuidelijk Toneel, bajo la dirección de Ivo van Hove, los acontecimientos, que se sucedían en una escena gigantesca, se proyectaban aumentados con la ayuda de cámaras, al mismo tiempo que se filmaban; un recurso que la misma compañía volvió a utilizar en su representación de *Fausto*, en 1998. De este modo, tanto la *proximidad* como la *distancia* del público respecto al actor se abordaron como un tema. Sin embargo, en *Koppen*, un innovador trabajo de Het Zuidelijk Toneel basado en la película *Faces [Rostros, 1965-1968]* de John Cassavetes, se tematizó la pregunta sobre proximidad o distancia sin recurrir al uso directo de la técnica visual multimedia: el público se acomodaba sobre camas inmensas (como si se pusiera cómodo ante el aparato de televisión casero) y los actores actuaban en los espacios que quedaban entre ellas, de modo que se originaba una especie de *montaje abierto* y, simultáneamente, una alternancia *cinematográfica* de *close up* y escenas a una gran distancia. Dicha alternancia entre primeros planos y planos generales modificaba inevitablemente la percepción: en un instante el público

¹⁷ VERWIEBE, B. «„Wo die Kunst endigt und die Wahrheit beginnt“: Lichtmagie und Verwandlung im 19. Jahrhundert». En BRANDES, U. (ed.). *Sehsucht. Das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts*. Catálogo de la exposición celebrada en Bonn, 1993, p. 73.

¹⁸ *Ibidem*, p. 76.

* El *eidophusikon*, creado por Louthembourg en 1781, consistía en un espectáculo que presentaba imágenes en movimiento sobre un escenario con gases transparentes que, junto con los efectos de luz y sonido, recreaban fenómenos meteorológicos de la naturaleza [N. del E.].

¹⁹ Cfr. VERWIEBE, B. *Sehsucht, op. cit.*, así como *Id. Lichtspiele. Vom Mondschein-transparent zum Diorama*. Stuttgart, 1997.

se encontraba casi en contacto con los actores y al instante siguiente quizá tenía que recorrer todo el espacio porque la escena acontecía en otro rincón de la sala. El teatro intenta aquí integrar y hacer conscientes los tipos de percepción tomados del cine y de la televisión.

En una coreografía de Hans van Manen, un cámara filma a la bailarina: su entrada en escena es simultánea a la aparición de su imagen sobre una gran pantalla. En esta propuesta se originan tensiones interesantes entre movimiento, inmovilidad y paralelismo: por ejemplo, en un momento de la representación la bailarina permanece quieta en el escenario mientras la cámara se mueve deprisa en torno a ella, de modo que se puede ver en la gran pantalla una imagen muy movida e inquietante. Al final, la bailarina danza hacia el exterior del teatro seguida por la cámara, y el público se encuentra de pronto como abandonado ante la escena vacía y la gran imagen de vídeo, en la que se puede seguir a la bailarina en el *foyer* [vestíbulo] y después en el canal (ya transformada en una imagen del recuerdo). Se trata, en este caso, de una peculiar *huella de la presencia*. En televisión no es factible pensar que la persona real existe *detrás* de la imagen (siempre y cuando no sea virtual); en teatro, en cambio, este hecho se evidencia mediante la sucesión de presencia real y huella, de la comunión del público con la bailarina y de la siguiente separación.

Muchos directores utilizan ocasionalmente los medios audiovisuales, sin que ello defina su estilo: por ejemplo, Peter Sellars lo hizo en su escenificación de *El Mercader de Venecia*, en Londres. Pero jugar con los medios es lo propio de un director considerado *posmoderno*. La dimensión política de los medios audiovisuales resultó obvia en la escenificación del *Arturo Ui*, de Brecht, realizada por Sinai Peter con el Haifa Theater en 1997; en ella, el horror del terrorismo, tal como se difunde en las pantallas de televisión, aparecía confrontado con las ominosas promesas de seguridad de Ui.

Otro ejemplo lo ofrece uno de los proyectos de teatro más destacados de la década de los noventa: *The Seven Streams of River Ota* [Los siete afluentes del río Ota], el poema épico teatral de Robert Lepage, en el cual trabajó con su conocida compañía *Ex machina*, entre los años

1994 y 1997. En este caso se creó algo parecido a un viaje teatral histórico-político que transcurría en Hiroshima, Nueva York, el campo de concentración de Theresienstadt y Ámsterdam, entre la época nazi y la actual, y en el cual se abordaban diversos asuntos políticos y de memoria histórica entre los Estados Unidos, Japón y Alemania. A modo de caleidoscopio se alternaban sin cesar estilos de representación y, sobre todo, medios audiovisuales, con la intención «de hacer un teatro que funcionase según las reglas del sueño»²⁰, en palabras del propio Lepage. Se trataba de un teatro de cámara realista, que tomaba elementos del *bunraku*, del *kabuki** y de las sombras chinas, y se apropiaba además de la estética del cine realizado en Hollywood. De este modo, sobre un inmenso espacio de actuación, que acogía desde el videoclip hasta el teatro tradicional, hacía posible que los medios, gracias también al recurso a los principios narrativos cinematográficos, se convirtieran en una fantasía histórica y onírica. En una entrevista Lepage explicaba:

Yo estaba desconcertado por la forma en que el mundo del cine había dado continuidad a la dramaturgia teatral, qué buenos guiones divididos en cinco actos, y a uno le daba la impresión de que el mundo del cine había continuado la enseñanza y la tradición de la construcción dramática de Shakespeare y de los griegos. Pero pienso que en teatro, en el teatro norteamericano, el drama y las estructuras dramáticas están marcadas por la televisión y las teleseries²¹.

La inspiración en los medios de comunicación

Existen otras formas teatrales que no se caracterizan por la aplicación de tecnología multimedia, sino más bien por una estética de

²⁰ Material del programa de *Theater der Welt*, Dresde, 1996.

* El *kabuki* es una forma de teatro tradicional japonés que se caracteriza por su drama estilizado y el uso de maquillajes elaborados. Frecuentemente *kabuki* se traduce como «el arte de cantar y bailar», aunque se cree que la palabra deriva del verbo *kabuku*, que significa «inclinarse» o «estar fuera de lo ordinario». De este modo, el significado de *kabuki* puede ser interpretado también como teatro *experimental* o *extraño* [N. del E.].

²¹ Entrevista telefónica con Robert Lepage realizada por Brigitte Fürle en 1993, publicada en VAN KERKHOVEN, M. (ed.). *Theaterschrift 5/6, Über Dramaturgie*. Ene-ro, 1994, pp. 210-223.

escenificación que se *inspira* visiblemente en los medios de comunicación. A ella pertenecen la vertiginosa alternancia de imágenes, el *tempo* de la conversación sincopada, la conciencia del gag de las comedias, las alusiones al entretenimiento trivial, a las estrellas de cine y televisión, a la cotidianidad de las industrias del entretenimiento y sus creadores, a citas de la cultura pop, películas de entretenimiento y temas estimulados por la publicidad mediática. En estas formas prevalece un tono paródico e irónico y, con frecuencia, solo se lleva a cabo la simple adecuación a los temas propios de los medios de comunicación. Estas tentativas son posdramáticas por el hecho de que los motivos, los gags o los nombres citados no se presentan enmarcados en una dramaturgia narrativa coherente, sino que sirven como frases en un ritmo, como elementos de un *collage* escénico de imágenes. René Pollesch mostró en *Harakiri einer Bauchrednertragung* y *Splatterboulevard*, en 1992, de qué modo, sin necesidad de drama y a partir de puntos de diálogo, se puede originar un texto en el cual la *screwball comedy** y la *sitcom*** sirven de modelo. Una elaborada falta de gusto, un girar incesante en un estado de alegría desolada y la apropiación paródica de los medios de comunicación producen aquí una atmósfera propia del *teatro pop*.

En la primavera de 1996 se pudo ver una pieza de Stefan Pucher, *Ganz nah dran* [Muy de cerca], realizada en colaboración con la compañía inglesa Gob Squad y producida por el TAT (Theater am Turm) de Fráncfort. En ella se presentaba escénicamente un repertorio mediático, un modo de hablar, una gestualidad y unos patro-

* La *screwball comedy* es un subgénero de la comedia americana que surgió en la década de los treinta y se hizo muy popular durante los años cuarenta, cuando sirvió como vía de escape a los problemas sociales y económicos que se derivaron de la Gran Depresión. Constituyó un claro reflejo de la sociedad americana del momento, parodiaba a las clases altas e introducía, con un ritmo trepidante y unos diálogos inteligentes cargados de ironía y dobles sentidos, la incipiente lucha por la igualdad [N. del E.].

** La *sitcom* o comedia de situaciones se originó en los años sesenta, en Estados Unidos y aún hoy goza de una gran popularidad. Se trata de un tipo de comedia televisiva cuyos episodios se desarrollan regularmente en los mismos lugares y con los mismos personajes, y en el que se suelen incluir risas grabadas o en vivo [N. del E.].

nes marcados por la cotidianidad. Una gran parte de la representación consistió en autopresentaciones de los actores en las que resultaba difícil distinguir los elementos realmente biográficos. También aquí hubo recepción paródica de actitudes y gestos de carácter mediático bajo formas de apelación directa y autopresentación aparentemente privada. Con un estilo desenfadado, rupturas entre los diferentes números, una distribución de los espectadores en varios grupos alrededor de la escena para poder interpelarlos directamente y, finalmente, la presencia de un pinchadiscos que actuaba en el centro del espacio, el ambiente en conjunto era el de una fiesta o una discoteca. Más allá del reflejo de un ánimo generacional resignado, las escenas hicieron palpable de modo muy *próximo* la tristeza que se esconde bajo los gestos *cool* y el presentimiento de vacío que surge cuando uno mismo difícilmente puede renunciar al uso de poses mediáticas. Ni en el intento de hallar intensidad a través de la identificación radical con el entorno mercantil y mediático y sus ofertas de evasión —desde la droga hasta el cine—, ni en el intento consciente de alejarse de ellas, puede un *auténtico* desprenderse del discurso marcado por la rutina de los medios de comunicación y las máscaras de comportamiento habituales. En lo cómico y lo triste, para bien o para mal, aquel está sujeto a la máquina de imágenes y sonidos del mundo del pop y los medios de comunicación. En tales trabajos teatrales, caracterizados por extraer la poesía del *tempo* y el carácter lacónico del ritmo del pop, el videoclip y el *zapping*, tiene lugar un trabajo de superación de la tristeza que continúa la historia de un gesto *posmoderno* de rechazo y agresión bajo la utilización de las formas ofrecidas por los nuevos medios de comunicación.

Con razón se ha destacado como distintivo del desarrollo artístico *posmoderno* la tendencia a transmitir la realidad mediante esquemas intercalados, poses y patrones de representación prefabricados según el modelo mediático, que se citan y reflejan mutuamente. En este sentido, Schulte-Sasse observa que:

las imágenes que definen la consciencia humana se organizan según los principios de la dramaturgia del espectáculo; es decir, según el estilo de

viñetas con una carga emocional, sentimental y visual, cuyo contenido *consciente*, vago, casi intercambiable, encubre la dimensión ideológica de tales viñetas²².

Un juego así abre nuevas formas de creación pero, ante la trivialidad deprimente de la mayor parte de las imágenes que circulan, trae consigo también la cuestionable dependencia ya mencionada. Paradójicamente, lo que provoca la riqueza de posibilidades libremente disponibles es un *estrechamiento* del repertorio de temas y del mundo de las imágenes. Solo cuenta la información más reciente, la cual desaparece nada más aparecer (y, en efecto, lo de hace unos días, lo de antes de ayer e, incluso, lo de ayer mismo se ve desesperadamente anticuado). Pero, si lo más reciente de hoy apenas sirve para hallar comprensión o para funcionar como señal de reconocimiento, se plantea la cuestión de si, a falta de espacios de relación más amplios, se impide toda expresión que pretenda establecer ligazón con la historia, con períodos anteriores, con la propia historia del género humano. Llegados a este punto parece oportuno recordar el problema técnico que presentan muchos recursos informáticos en la actualidad: se vuelven ilegibles con el progreso de la tecnología. Por ejemplo, los programas informáticos se quedan anticuados después de un breve espacio de tiempo y ya no existe ningún aparato con el cual se puedan leer los disquetes. Si toda expresión que aspira a una cierta profundidad debe estar en relación con un espacio-tiempo que trasciende la propia vida, la aceleración en el cambio de modas y campos de referencia implica una marcada ruptura: las transformaciones se suceden con tanta rapidez que solo en grupos muy pequeños existe un nivel de conocimientos previos a los cuales se puede recurrir. En este sentido, la dependencia de los medios de comunicación amenaza también todo teatro carente de lenguaje que, en interés de su capaci-

²² SCHULTE-SASSE, J. «Von der schriftlichen zur elektronischen Kultur. Über neue Wechselbeziehungen zwischen Mediengeschichte und Kulturgeschichte». En GUMBRECHT, H. U. y PFEIFFER, K. L. (eds.). *Materialities of communication*, op. cit., pp. 429-454, esp. p. 439.

dad de comunicación, interioriza la estética mediática y recurre a la escenificación de dramas en los que se sigue intencionadamente una dramaturgia *à la minute*, que difícilmente pretende construir grandes contextos de personajes, narraciones o temas. Sin embargo, según se puede deducir, el teatro únicamente se percata de una de sus oportunidades de creación mediante un juego de trueque entre *situación* y medios de comunicación, y no mediante la adaptación de uno u otro. El dispositivo posdramático ofrece una serie de posibilidades a través de procedimientos tomados del *collage* y del montaje, con el objetivo de establecer una distancia irónica respecto de los omnipresentes *newstelling* y *storytelling*, aunque en ello emplee los procedimientos mediáticos.

Medios constitutivos

Mientras que, en tiempos anteriores, las imágenes fílmicas documentaban la realidad, la imagen de vídeo en el teatro posdramático no remite en primer lugar al exterior del mismo, sino que circula en su interior. Szondi indica que, en el caso de Piscator, los documentos —en aquel tiempo sobre todo fotográficos y cinematográficos— existían al servicio de una instancia totalizadora del narrador épico y, de hecho, una escenografía de Piscator que mostraba su perfil en un tamaño monumental puede servir como emblema de aquella tendencia épica de los años veinte: el aumento grandioso y excesivo del yo épico que, por medio del material documental dispuesto, se presentaba al público directamente y bajo el modo de la confrontación personal debido a su carácter centralizador*. Esto sería casi imposible hoy, porque ningún supernarrador de ese tipo tendría credibilidad política y porque las imágenes multimedia, multiplicadas y producidas por colectivos tecnológicos y artísticos, sobrepasan estructuralmente la idea de atribuir la responsabilidad a un autor individual. Como medio de autorreflexión problematizadora, las imágenes electrónicas en el

* La escenografía a la que el autor hace referencia es *Hoppla, wir Leben*, de Ernst Toller. En efecto, en un momento de la pieza, se podía ver el perfil del propio Piscator dibujado sobre la estructura [N. del E.].

teatro *posépico* del Wooster Group hacen referencia directamente a la realidad de la vida y/o al proceso teatral de los *actores*, citando en todo caso material visual como extensión *mental* de la escena, no como documento. Esto ocurre, por ejemplo, en *El mono peludo*: un combate de boxeo en donde luchan un blanco contra un negro. Resulta lógico que la técnica del vídeo revele su propia tendencia a ser utilizada para mantener la copresencia de la imagen y el actor en carne y hueso, lo cual funciona generalmente como *autorreferencialidad* del teatro ejercida a través de la técnica. Se trata de un momento central en el trabajo de este grupo, que tomó su nombre de la calle Wooster, de Nueva York, donde tenía su sede el Performance Group, de Richard Schechner, del que se escindieron en 1975. Aquí el teatro se hizo consciente de sus posibilidades técnicas, desmontadas en elementos individuales. La maquinaria teatral se hizo visible y el funcionamiento técnico de la realización escénica se exhibió abiertamente: cables y equipos técnicos, aparatos que no se ocultaban pudorosamente o se *ensombrecían*, sino que, como atrezzo, se integraron en la actuación como un elemento más.

En estas realizaciones posdramáticas los actores imitan a menudo las poses de los moderadores de televisión. En *Brace Up!*, realizada a partir de *Las tres hermanas* de Chéjov, una narradora (Kate Valk) dirigía el acontecer escénico pero también recitaba textos de personajes no representados por otros actores, presentaba a los actores (por ejemplo, la ya muy mayor Beatrice Roth, que interpretaba el papel de la más joven de las tres hermanas) y daba indicaciones de escena. Durante la representación escénica pueden surgir debates sobre si se omiten determinados pasajes o no; dicho brevemente: lo que se presenta es algo intermedio entre el ensayo y la realización, de modo que se hace visible la *producción* del teatro y se dirige continuamente, como en la televisión, al público. En este sentido, es característico el uso del vídeo para integrar a actores ausentes a partir de frases del tipo: «Michael Kirby no puede estar aquí esta noche, pero lo mostramos como imagen de vídeo» o «una actriz es demasiado mayor para participar en la gira, la mostramos en vídeo». Además, se sacan así a la luz los

aspectos ilusorios del teatro, la equivalencia, usual y verdadera pero desconcertante, entre la presencia en vídeo y la presencia en vivo. ¿No se ha creado la cotidianidad de la percepción ya desde hace tiempo del mismo modo en que aparece y sorprende aquí en el teatro?

Medios de comunicación teatralizados

Con ayuda de cámaras se graban los movimientos y las palabras de los actores, y se reproducen continuamente de forma paralela sobre monitores; pero, a menudo, estos movimientos se reproducen alienados, ralentizados o acelerados, retenidos como si estuvieran *congelados* o combinados con material pregrabado. Así, en el espectador puede surgir la incertidumbre sobre qué imágenes son *reales* (procedentes de la realización escénica que se ve en ese momento) y cuáles no. Lo que sucede aquí es una intensificación y una deconstrucción del teatro en varias fases: por un lado, se disipa lo que es la versión más obvia, el teatro *vivo*, que se convierte en ilusión como resultado de una maquinaria de efectos técnicos. Por otro, en la atmósfera alegre y vital de la realización escénica se percibe una tendencia inversa: la tecnología de los *medios* se *teatraliza*. Lo mecánico, la reproducción y la reproductibilidad se convierten en material de la actuación y deben servir lo mejor posible a la inmediatez del teatro, a la actuación y a la vida. Un ejemplo de este recurso es la *utilización del micrófono* en el teatro. El micrófono enfatiza, de un modo peculiar, la presencia auténtica y su infiltración tecnológica; se maneja al estilo de un cantante de rock, un *showman* o un periodista en una entrevista, y está visible, de modo que se acentúa el hecho de que el actor no se mueve en el espacio de la ficción, sino que habla *al público* (debe poder oírse todo bien), al mismo tiempo que el sonido proviene de los altavoces. La música pop, con su hábito de utilizar el *playback* —en el que en cada filmación, o incluso en un concierto en vivo, no se canta en directo— presenta, en cambio, varios problemas al respecto: ¿qué es lo realmente *auténtico* en la aparición de un cantante pop cuando su actuación representa una mezcla inextricable de efectos reales y simulados? ¿Por qué la voz individual debería gozar

de un estatus privilegiado (también en el aspecto financiero) y sonar como si fuera *real*? ¿Por qué debería sonar como si fuera realmente en vivo?

En teatro este efecto mediático se ha vuelto estructural. La alternancia enfatizada y consciente de las voces naturales y las voces amplificadas, la posición del actor como *entertainer* que se dirige directamente al público, como en las ficciones comunitarias de los conciertos de rock, y la visibilidad manifiesta de la técnica hacen extremadamente claro que aquí tiene lugar un juego consciente con la *presencia*: su aumento, alteración y modificación artificiales. En esto consiste la diferencia cualitativa respecto al *show*. Como procedimiento realizado conscientemente, lo mediático no se queda en simple producción de efectos y afectos, sino que señala hacia una instancia organizadora: las compañías de teatro. Esta instancia entra en un diálogo virtual con la consciencia del espectador que, pese a todas las capas temporales de la ausencia y la presencia, tiene lugar en el presente del espacio temporal del teatro. En sus mejores momentos el Wooster Group alcanza de este modo la conexión (e indecibilidad) entre la frontalidad provocadora con el público y un aislamiento no menos provocador, verdaderamente autista, apoyado en los instrumentos de la técnica multimedia.

La escena italiana

Posiblemente sea la escena italiana del nuevo teatro la que, desde los años sesenta, ha mostrado un mayor interés por las variantes del teatro *high tech*. Cabe nombrar, entre otros, al grupo de vanguardia conocido como Magazzini Criminali (anteriormente Il Carrozone y, después, sencillamente Magazzini), los primeros trabajos de la Societas Raffaello Sanzio (*Rómulo y Remo*, entre otros) y Falso Movimiento (bajo la dirección de Mario Martone), que estuvo muy influenciada por el trabajo de Pasolini y cuyo nombre —un homenaje a la película *Falso movimiento*, de Wim Wenders, basada en Peter Handke— es indicativo del interés por lo *intermedial* y, especialmente, por el cine, lo cual se manifiesta en títulos como *Theater Functions*

Critical (alusión a *2001* de Stanley Kubrick) y en una versión teatral de *Taxi Driver*, de Martin Scorsese. Generalmente, se puede decir que el movimiento italiano (allí se habló de posvanguardia, *transavantguardia* y *nuova spettacolarità*, lo que se corresponde, por ejemplo, con la tendencia al *tableau* explicada más arriba) estuvo influenciado de un modo especial por el cine, y produjo un trabajo de investigación y de desarrollo extraordinariamente intenso sobre el sector del vídeo. En los mejores trabajos desarrollados en esta dirección el medio no sirve sencillamente a la producción de efectos espectaculares, sino que se une de tal modo con la acción viva sobre la escena que surgen *nuevas variantes de la dramaturgia visual*. Se trabaja con monitores de vídeo y cámaras, que, a su vez, se ponen también en movimiento, con pantallas que abren continuamente nuevas ventanas a otros espacios y con procedimientos sofisticados, a través de los cuales los actores parecen pisar y abandonar vídeo-espacios, como si la materialidad del cuerpo no tuviera ningún papel. De este modo, el espacio deja de estar subordinado al orden de la perspectiva y de la separación entre interior y exterior; se convierte en un espacio *virtual* o espiritual, en el cual se tambalean tanto las coordenadas espaciales como temporales. El procedimiento del *chroma key*, a partir del cual se proyectan imágenes y maquetas, hace que el espacio tridimensional se vuelva cada vez más irreal. De este modo, las estéticas del cine y del videoclip se integran en la escena.

Giorgio Barberio Corsetti y el Studio Azzuro causaron furor en los años ochenta y noventa con una serie de trabajos en cuyas coreografías acrobáticas, con sofisticadas combinaciones e interconexiones de cámaras, partes de la escena móviles y monitores, se propusieron superar el espacio euclidiano. A mitad de los años setenta Corsetti fundó la compañía La Gaia Scienza, que posteriormente disolvió para crear la Compagnia Teatrale di Giorgio Barberio Corsetti. Con ella realizó un trabajo de colaboración con el taller Studio Azzuro, que estaba especializado en la aplicación de medios audiovisuales, desde la fotografía hasta el cine y el vídeo. En las propuestas multimedia de Corsetti las figuras humanas parecían pasearse con la cabeza

hacia abajo y arrastrar sus cuerpos segmentados a partir de cortes de pantallas que se situaban en varios monitores alineados en una serie, en donde cada monitor solo mostraba una parte del cuerpo. En algunos momentos los actores actuaban en sincronía con su imagen filmica, mostrada paralelamente, para de pronto *caer fuera de la película*. De este modo, colocados en largos columpios, los objetos, los monitores y los actores parecían actuar contra las leyes de la gravedad. En las reseñas críticas que siguieron a estos trabajos se empleaban con frecuencia las palabras claves *lirismo* y *estructura musical* (en vez de estructura narrativo-dramática). La tecnología contribuye aquí a abrir nuevas posibilidades para la elaboración escénica de textos dramáticos. En los trabajos de Corsetti basados en Kafka la difuminación de la frontera entre teatro, cine y arte multimedia abrió novedosas reflexiones escénicas acerca de la identidad.

Presencia virtual

El teatro también puede generar *espacios virtuales* con sus propios medios. Tales espacios se pueden observar, por ejemplo, en los trabajos de Helena Waldmann quien, en los años noventa, llamó la atención de la crítica y el público con una serie de *configuraciones visuales* de gran inventiva. En la presentación de *Wodka konkav* el público tomó asiento ante una pared sobre la cual colgaban grandes espejos cóncavos. Cuando comenzó la actuación, en la parte superior de los espejos aparecieron los cuerpos danzantes, fragmentados, parcialmente distorsionados, invisibles físicamente de un modo directo. En el reflejo indirecto multiplicado los cuerpos parecían tan semejantes que durante un largo período de tiempo —y para algunos espectadores hasta el final del espectáculo—, se mantuvo la duda de si se trataba de un cuerpo, de algún modo duplicado a través de los reflejos, de dos o de tres. El espectador solo divisaba las imágenes de los cuerpos reflejadas oblicuamente por encima del evento coreográfico que estaba teniendo lugar detrás de la pared, junto a cuyo reflejo multiplicado se realizaban además curiosos efectos: fragmentaciones y deformaciones ópticas que se combinaban con informes figuras de

luz para causar una impresión psicodélica. A este espectáculo, que rehuía la posibilidad de ver los cuerpos vivos al mismo tiempo que tematizaba la mirada sobre el cuerpo, se añadió desde los altavoces la voz del actor Thomas Thieme recitando un texto del autor ruso Venedikt Jerofejev que parecía tratar exclusivamente de vodka y ebriedad. Cuando, al final, ambos bailarines —eran realmente dos y, además, gemelos— aparecieron delante de la pared para el aplauso, el efecto parecía obvio. Sin embargo, estaban ahí disponibles, presentes, de un modo tan multiplicadamente fragmentado que, en este caso, la pregunta acerca de la representación se convierte en laberíntica: ¿en qué consiste la presencia?, ¿qué se ofrece al público sino una presencia que se borra? Parece ser que sí, pero lo que se concluye es más bien esto: la presencia no es simplemente el efecto de la percepción, sino del *deseo* de ver. La privación despierta en la consciencia lo que realmente era ya la percepción del cuerpo *presente*: una alucinación de otro cuerpo ausente, *imago* cubierta por el deseo y la rivalidad en la misma medida, y abierta, así, a todas las formas de actuación de los conflictos mortales y de la promesa de felicidad del eros. Al mismo tiempo, se revela aquello que la percepción del cuerpo presente también puede llegar a ser: no percepción de presencia, sino *consciencia* de presencia, confirmación sensorial, en el fondo, ni necesitada ni, al fin y al cabo, capaz. Queda expuesto que un teatro así rechaza más la reproducción a través del cine o la televisión que las escenificaciones tradicionales; no a causa de la belleza de la presencia viva, sino porque en la imagen se nivelan precisamente las capas y escisiones entre presencia física, imaginaria y mental.

Jesurun, otra vez

Una pared funcionó como pantalla en *Everything that rises must converge* (*Todo lo que sube debe converger*, producida entre 1989 y 1990), y fue la protagonista de esta pieza. Una pared, blanca por un lado y negra por el otro, dividía en dos mitades toda la superficie cuadrada de actuación. El público se sentó en los dos lados, frente a frente; por encima de la pared divisoria se encontraban, a cada lado,

cinco monitores. La decoración consistía únicamente en una mesa grande y una pequeña unidas por la pared, sillas de oficina y, sobre cada superficie de actuación, una cámara. Las cámaras filmaban secciones del espacio de actuación que los espectadores no podían ver a causa de la pared. De este modo, el público percibió sincrónicamente una parte de la actuación directamente, mientras que la otra solo se transmitía a través de la proyección de vídeo. ¿Qué ocurrió entonces? Los dos lados divididos, cada uno de los cuales solo podía ser visto por su parte del público, aparecieron, en los textos rapidísimamente pronunciados por los actores, como dos campos, reinos o países. Aquí parecía que había un rey, allí una reina. Un traductor se perdió y se le buscó: emergió así el tema de la comunicación y su dificultad. Sin embargo, todo esto se quedó en alusión, fragmento, posible inicio de una historia. La historia no era lo más importante, sino más bien el juego con la percepción, que permitió experimentar concretamente cómo la fascinación del espectador se adhería a la imagen del monitor y a lo que no veía *realmente*: las huellas en vídeo de lo que, invisible, acontecía tras la pared y tenía ante sí. La mirada, que no podía evitar percatarse conscientemente de ello, buscaba las imágenes. Deliberadamente uno podía dejar de buscar el camino hacia una percepción directa, mucho menos fascinante, de las personas, cuya mirada rebotaba de nuevo en la imagen. De este modo, se originaba una experiencia curiosa: un espectador observaba su observar, mientras que delante de él una imagen de vídeo competía con la presencia viva de un actor.

Esta forma de actuación crea también una situación curiosa para los actores: hablan consigo *mismos* proyectados en una imagen de vídeo, deben interactuar de forma precisa con ella, deben construir un *contacto* con los co-actores proporcionado únicamente a través de la técnica de vídeo. En otros trabajos de Jesurun los actores se encuentran entre imágenes gigantescas que funcionan como instancias de control (como en *Deep Sleep [Sueño profundo]*, donde grandes pantallas se levantaban en ambos extremos de un largo escenario) o como elementos que los separan completamente del público, como en *Blue*

Heat [Calor azul]. Aquí los intérpretes actuaban en espacios cerrados que no eran accesibles al público, a veces detrás de la escena que siempre permanecía vacía. En estas propuestas el teatro pierde su especificidad, en tanto que se transforma en una situación completamente multimedia sin contacto visual directo entre actores y público. Pero la exploración de la realidad mental de la percepción recíproca sigue siendo posible también aquí, porque la falta de contacto visual directo se confronta con el saber de que todos en el teatro se encuentran en accesibilidad virtual (la pregunta acerca de un teatro en el cual los contactos de Internet pasen a ser parte esencial, quizá dominante, únicamente se aclarará en el futuro).

Interconexiones

Actualmente también se puede entender el teatro como el lugar de un entrenamiento en el cual los individuos practican el modo de afirmar su seguridad, su resistencia personal y su autoconsciencia ante la convivencia con las estructuras tecnológicas y sus niveles de dependencia respecto a ellas. Un efecto colateral de este teatro multimedia es que los espectadores toman consciencia de la posición de los actores reales (más que de los personajes representados por ellos) y, en cierto modo, se unen a ellos, los *compañeros* vivos del público, frente al poder de las imágenes multimedia. Se trata del poder de fascinación de las imágenes; aquello que fascina en estos casos es la *estética de la interconexión*. Sonidos, procesos, movimientos e imágenes se acoplan electrónicamente en conexiones, ligadas y desligadas, de modo que en lugar de cuerpos humanos individualizados en un entorno tecnológico surge, como diría Deleuze, un *agenciamiento* serial y rápidamente recodificado, una interconexión de elementos heterogéneos (miembros del cuerpo-sonido-imagen de vídeo-habla-redes de luz-cámara-micrófonos-monitores-máquinas) que podría aparecer como mimesis de la realidad totalmente electrónica.

El teatro *cinematográfico* de Jesurun es un caso ejemplar del nuevo teatro que incorpora los medios de comunicación. Su propuesta parece el ensayo de lo que Hugo Münsterberg, en 1916, definió como

psicotécnica; subjetividad y tecnología devienen inseparables. La posibilidad muy próxima de la *interconexión* tecnológica directa del cine o de estímulos visuales con el sistema nervioso central se ha convertido en un tema predilecto del discurso mediático. En ello se halla una tesis esencial: «La psicotécnica relaciona psicología y técnica mediática bajo el presupuesto de que todo aparato psíquico es también técnico y viceversa»²³. Ciertamente, muchos mecanismos de percepción, empezando por la atención, tienen su «correlato tecnológico»²⁴ y esto solo puede ser así porque a los órganos corporales ya les es inherente algo que para ellos es, en cierto modo, *no natural*, técnico. No obstante, se sigue planteando la pregunta sobre la diferencia que subyace al enfático discurso mediático. Cuando los gestos de la interrupción reflexiva, del pensamiento, del *espíritu* son considerados, en contraste con la inscripción sin distorsión de informaciones, como algo anticuado en relación con las acciones, el versado ingenio tecnológico amenaza con convertirse en ideología, en apoteosis de un funcionamiento ciego. Algo distinto se da en la reflexión estética de las nuevas tecnologías. También el teatro multimedia de Jesurun parece consistir únicamente en frecuencias, vibraciones, conexiones o ritmos temporales computerizables, y no en personajes individualizados; sin embargo, esta impresión engaña. Su teatro defiende la memoria de patrones narrativos tradicionales y modernos a la vez; incluso, en el fondo, este es su principal motivo oculto: continuamente se realiza un intento por narrar algo. Ahora bien, este (supuesto) *drama* aparece descompuesto en piezas y filtrado por patrones y esquemas triviales, historias de terror y de detectives, cine de entretenimiento, cómics y series de televisión. Mediante la desintegración y el aislamiento, con apariencia de monólogo, de las frenéticas *máquinas parlantes*, se percibe dolorosamente otra experiencia distinta compuesta por tristeza, aislamiento y enmudecimiento. En esta estética la mimesis tiene lugar según la lógica de los nuevos medios de comunicación, en el sentido de lo que Adorno denomina «mimesis en lo endurecido y

petrificado». Las imágenes multimedia se constituyen en vehículos de la frialdad necesaria para la articulación estética; una asimilación que resulta útil para poder desviarse de ella.

Videoinstalación

Es preciso hacer una breve referencia al ámbito de la instalación pues, al ocupar una posición fronteriza entre teatro y artes visuales, ha cobrado una especial relevancia para la *situación* del teatro. Resulta evidente que las *videoinstalaciones* e instalaciones performativas de Gary Hill o Bill Viola, por ejemplo, se acercan a un acontecimiento teatral. Muchas de estas instalaciones son *interactivas*; en ellas no se trata de juegos o efectos que se han creado tecnológicamente. Como ejemplo, cabe citar los trabajos de Nam June Paik. Entre 1961 y 1962, Paik concibió un concierto para piano que se tocaba simultáneamente en Nueva York y en Shanghai, en la primera ciudad con la mano izquierda, en la segunda con la derecha; en *Participación TV I y II*, creada entre 1963 y 1966, el observador de un monitor a color podía producir todo tipo de líneas sobre una imagen a través de su voz. Instalada en una galería comercial de una ciudad alemana, después de tantos años esta obra todavía sigue siendo muy apreciada por grandes y pequeños²⁵. Lo que se llama *interactivo* es primitivo y, sobre todo, de una comicidad conmovedora. Los adultos, según se ve, se pueden divertir como niños cuando ponen en movimiento esculturas cinéticas por medio de sus propios ruidos corporales, sus voces y sus pasos. Existen, sin embargo, ejemplos profundos y complejos sobre la combinación de teatro y video que abren nuevos espacios de juego. En este sentido, se puede pensar en el caso de instalaciones teatrales en las cuales el contacto directo falta, se impide o se perturba (los actores se encuentran en un espacio inaccesible para el público o no pueden reconocerse directamente, solo de modo intermediado y fragmentado), o en aquellas en las cuales la tecnología multimedia sirve a una intensificación *extrañamente familiar* de la zona central del teatro: la percepción del cuerpo. En una instalación interactiva de Studio Azzurro, con el título *Coro*, se proyectaron en el

²³ KITTLER, F. A. *Gramophone, Film, Typewriter*, op. cit., p. 160.

²⁴ *Ibidem*, p. 241.

²⁵ DECKER, Edith. *Paik. Video*. Colonia, 1988, p. 173.

suelo personas durmiendo que empezaban a agitarse cuando el visitante entraba en escena y *pasaba sobre ellas*. En esta misma línea, Bill Viola definió su trabajo como un intento de extender la visión a todo el cuerpo y revocar así la separación de los ojos, remitiéndose para ello a tradiciones místicas asiáticas muy antiguas.

De esta manera, la videoinstalación se aproxima también al proceso teatral en el hecho de que la temporalidad se encuentra inscrita en ella. Un *bucle* de la instalación *Pneuma*, por ejemplo, dura una media hora; el observador tiene la libertad de prolongar la experiencia del espacio todo lo que desee y, al mismo tiempo, la *obra* cobra un estatus inmaterial. A diferencia de una pintura que por las noches se encuentra a salvo en el museo y puede soñar con su próximo observador, el cual reconoce en ella bellezas persistentemente ocultas, la videoinstalación no posee ningún *sentido* inmanente, ninguna existencia a excepción del momento de la experiencia visual en sí, ningún mensaje más allá del encuentro. En *The Sleepers* [*Los durmientes*, 1992], de Bill Viola, se instalaron en el suelo siete toneles abiertos, llenos de agua, con monitores dentro de cada uno de ellos en los que se vislumbraban los rostros de personas durmiendo. La observación de los durmientes a través del agua, en una calma semejante a la de los muertos, daba pie al espectador a una búsqueda incierta de señales de vida (que, efectivamente, aquí y allá se daban). Precisamente la duplicación de la barrera entre personas que veían y aquellas que eran vistas (la reproducción, el agua) despertó el deseo de despertar también las imágenes a la vida. Este efecto fue reforzado por el hecho de que el espacio solo se encontraba iluminado por la extraña irradiación de las imágenes del monitor en el agua. Las cabezas de las personas durmiendo no representaban más que –y aquí radica la cuestión– el punto de partida para una experiencia del observador; no constituían una obra solidificada. El instante de ver, factor de una estética del horror, se encontraba organizado bajo condiciones determinadas, creadas artificialmente para la ocasión. Se trataba de la experiencia de los otros durmientes, quietos, muertos, distanciados y, a la vez, muy próximos; se trataba *del* cuerpo, es decir, también del cuerpo del observador en ese momento.

Asimismo, el sonido, el habla y los ruidos pueden –como en *Stopping Mind*– entrar en acción, y las videoinstalaciones aproximarse todavía más al teatro. Los trabajos de Viola confirman la tesis de que los temas de la situación y del ritual que se imponen en el teatro posdramático también son relevantes en las artes visuales de vanguardia. Cuando Viola habla de su intento de dotar al arte de una función, un anclaje en la vida, señala inmediatamente que esto no debe ocurrir en el sentido de embellecimiento o entretenimiento, tampoco mediante respuestas o tesis sobre preguntas sociales. Más bien quiere decir «una función del arte en el sentido originario, en el sentido de un *ritual*. El arte puede servir para aprender algo de tu vida; es decir, para profundizar en ella»²⁶.

Splayed Mind Out, producida en 1998 en el Mousonturm de Fráncfort, una colaboración entre Gary Hill y Meg Stuart, exploraba las posibilidades de la confrontación entre experiencia en vivo e imágenes de vídeo. La espalda desnuda de una bailarina aparecía, enormemente ampliada, en forma de imagen de vídeo supradimensional sobre una pantalla que se situaba al fondo de la escena. La piel, transmitida por la imagen, se convirtió en una realidad teatral abrumadora, para ser percibida en toda su caducidad y vulnerabilidad. La imagen de vídeo no se redujo a una mera información; la superficie del cuerpo, puesta en movimiento y moldeada por la mano de la bailarina, se tornó un cuerpo-paisaje de una presencia físicamente irrefutable. En este sentido, Gerald Siegmund escribió:

El punto de contacto central entre la danza y los llamados nuevos medios de comunicación es también aquí la imagen del cuerpo, para la cual la piel humana sirve de superficie de proyección como si fuera una pantalla. El espacio desempeña así el papel de un lugar en el cual se produce el encuentro de las imágenes que las personas crean unas de las otras. La diferenciación habitual entre lo real y lo virtual es así totalmente superada, la imagen permanece imagen²⁷.

²⁶ VIOLA, B. *Katalog*. Salzburgo: Salzburger Kunstverein, 1994, p. 135.

²⁷ Cita de G. Siegmund en el periódico liberal-conservador alemán *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, del 28 de enero de 1998.

Del mismo modo que en la danza-teatro multimedia (Plan K de Bélgica), en la combinación entre vídeo y danza y en la *videodanza* concebida para su reproducción en vídeo, esta reflexión se ha podido desarrollar como una variante particularmente creativa del teatro contemporáneo.

Gary Hill cree que, en realidad, solo el lenguaje se clava en el interior como una garra, mientras que la mayoría de las imágenes resbalan en nosotros tan superficialmente como las impresiones de la mirada desde un coche en marcha²⁸. El lenguaje, que no tiene un papel directo en sus instalaciones, parece sin embargo un problema siempre presente. Se puede ubicar tanto a Hill como a Bill Viola en la historia de una estética de lo siniestro. «Yo soy un mero perturbador muy sumido en sí mismo, una especie de espíritu que se mueve como un murciélago a través del bosque y de la puerta de una inmensa casa de huéspedes»²⁹. Lo que Hill comenta aquí sobre otro trabajo, *Site Recite*, es aplicable también a *Tall Ships*, una videoinstalación interactiva, quizá su trabajo más conocido. *Tall Ships* se describe como una especie de *casa encantada* en la cual se elude *este hecho*: «La instalación es un espacio semejante a una caverna o a un subterráneo, muy oscuro, de modo que al entrar uno se puede topar fácilmente con alguien que ya se encuentra en el espacio. A partir de un punto invisible se proyectan sobre las paredes imágenes de doce personas distintas, una de ellas en la pared del final de un pasillo que mide casi dieciocho metros de largo. Cuando uno se acerca a una imagen, por ejemplo de una persona sentada más atrás, y permanece de pie ante ella, esta reacciona, se levanta, se mueve en dirección a quien la mira y se queda un tiempo parada, a tamaño natural, y, en cierto modo, observándole. Cuando uno se marcha o permanece largo tiempo de pie, entonces la imagen se gira, regresa al lugar de partida y se sienta. Si uno se marcha y decide aproximarse de nuevo, la imagen que se estaba retirando regresa de nuevo y vuelve a aproximarse para mirar durante otro espacio de tiempo a quien está allí»³⁰.

²⁸ HILL, G. *Katalog*. Ámsterdam: Stedelijk Museum Amsterdam/ Kunsthalles Wien, 1993, p. 162.

²⁹ *Ibidem*, p. 159.

³⁰ *Ibidem*, p. 172.

Con ayuda de una técnica muy ingeniosa (las imágenes de vídeo se proyectan a través de una lente, sin marco, sobre la pared oscura, y el aspecto suavemente difuminado de las imágenes intensifica su apariencia espectral), este espacio representa un mundo de sombras. Difícilmente se puede evitar la asociación con un alma del reino de los muertos que busca el contacto con los vivos. Aquí, el concepto de obra se transforma también en actuación, en la medida en que solo existe a través de la participación del observador. Al principio, el visitante pierde las coordenadas: ni se ofrece a él en una confrontación claramente definida –imagen u objeto como en el cine o la pintura–, ni en un espacio unificador de encuentro como es el teatro. Entre lo real y lo ilusorio, nos encontramos de algún modo en una caverna platónica, una senda de Orfeo, un mundo de espíritus y sombras; tiene lugar una disolución de los marcos, una *desenmarcación*, que relega el acontecimiento (o su no acontecer) íntegramente a la percepción del observador. La realidad del proceso se pone en marcha mediante la percepción del espectador en una dinámica espacio-temporal; su hacer deviene componente de la *obra*. Tiene lugar un refuerzo de la existencia de las imágenes imaginarias y, consecuentemente, una pérdida de la existencia de los covisitantes, percibidos de modo ensombrecido y borroso. Tal aproximación aparente de sombras y cuerpos reales hace de esta instalación, que se presenta a través de los medios como un reino de transición entre niveles de realidad distintos, una metáfora del mundo de las sombras del teatro, pues lo que se destaca en tales trabajos es la pregunta acerca del yo en sí mismo a través del *factum* del *ser observado*. El ser visto constituye aquel ámbito de la copresencia que configura el núcleo del teatro. Como de otro modo lo hacen las inmensas superficies pictóricas de Barnett Newman, también esta videoinstalación funciona como una *pregunta* al observador (espectador) sobre el efecto que tiene sobre él su estar aquí, su relación con los otros, el modo y la manera en la que se produce su *comunicación*.

En los trabajos de vídeo de Gary Hill, la consciencia sobre el modo propio de percepción se produce por medio de una intensificación de

la actividad de ver, que hace más difícil la propia visión³¹, una dificultad que viene provocada por la intensificación de la mirada. Totalmente en contraposición a la tendencia –en el fondo iconoclasta, como se ha remarcado– de las imágenes comúnmente ilusionistas de la simulación³², aquí lo icónico mantiene su derecho propio. Mientras que la simulación destruye lo icónico en sí mismo, en tanto que conduce de modo transparente aquello que representa, la imagen afirma aquí su autonomía como compañera de juego de la mirada que ve. Se trata, sin embargo, de una mirada con todo el cuerpo. En la instalación emerge un escenario propio para el visitante que, con su cuerpo, experimenta (o sostiene) el espacio de la imagen; se encuentra en medio de él. Esto se corresponde al ya discutido fenómeno del espacio teatral integrado. Hans Belting explica que *la oscura celda del espacio* de la videoinstalación se diferencia tanto de la sala de cine como de un monitor de televisión. Su espacio «es también la escena para nuestro movimiento en el espacio, que puede expresarse de modo más bello con la palabra francesa *déambuler* que con la palabra alemana *herumgehen*»³³. La temática virulenta de la imagen en los trabajos de video –la dialéctica entre imaginación y proyección– retorna al observador: «Nosotros nos movemos corporalmente en este espacio del mismo modo en que nos movemos por el mundo como espacio: ahí reside la superioridad de una instalación sobre un monitor, en el cual todas las imágenes terminan en el marco»³⁴. Al mismo tiempo, por medio de ese *arte multimedia filosófico*³⁵, la presencia corporal y nuestros propios pasos se convierten, bajo las condiciones del acto de ver, en «metáforas de un movimiento completamente distinto que recorren nuestra consciencia [...]». El espacio de la instalación se vuelve símbolo de aquel *lugar de las imágenes* que somos nosotros mismos³⁶.

³¹ BOEHM, G. «Zeitigung, Annäherung an Gary Hill». En VISCHER, Th. (ed.). *Gary Hill. Arbeit am Video*. Basilea, 1995, pp. 26-42, esp. p. 26.

³² Véase BOEHM, G. «Die Bilderfrage». En *Was ist ein Bild?* Múnich, 1994, p. 336.

³³ BELTING, H. «Gary Hill und das Alphabet der Bilder». En VISCHER, Th. (ed.). *Gary Hill, op. cit.*, pp. 43-70, esp. p. 63.

³⁴ *Ibidem*, p. 64.

³⁵ *Ibidem*, p. 65.

³⁶ *Ibidem*, p. 64.

Representación y representabilidad

Imágenes electrónicas como descarga

El teatro multimedia plantea la siguiente pregunta al espectador: ¿por qué es la imagen aquello que más fascina? ¿Qué constituye la atracción mágica que seduce la mirada y, ante la elección de *engullir* una real o una imaginaria, la dirige hacia esta última? Una posible respuesta a estos interrogantes podría ser que la imagen es robada de la vida real; a la apariencia de la imagen se adhiere algo de liberación que causa placer a la mirada. La imagen libera el deseo de *otras circunstancias* cargantes de los cuerpos reales y los eleva a imágenes oníricas. De este modo:

[...] la televisión, los videocasets, las cintas de video/reproductores, los videojuegos y los ordenadores personales conforman un sistema electrónico representacional comprensivo cuyas diversas formas *intencian* para conformar un mundo alternativo y absoluto que incorpora excepcionalmente al espectador/usuario en una esfera espacialmente descentrada, débilmente temporalizada y casi descorporeizada. [...] Lo electrónico no se experimenta fenomenológicamente como una proyección discreta, intencionada y centrada corporalmente en el espacio, sino más bien como una transmisión simultánea, dispersa e insustancial a través de la red. [...] Vivir en un meta-universo esquematizado e intertextual alejado de su referencia al mundo real libera al espectador/usuario de lo que se podría denominar la última gravedad moral y física. [...] El *instante* posmoderno y electrónico, en su ruptura de las estructuras temporales de retención y protensión, constituye una forma de presencia absoluta (abstraída de la continuidad que da sentido al sistema pasado/presente/futuro) y modifica la naturaleza del espacio que ocupa. [...] De un modo relevante, el espacio electrónico *descorporeiza*. [...] Esta presencia electrónica no tiene ni un punto de vista ni un campo visual³⁷.

¿Ante una superioridad tan seductora de los mundos creados por imágenes virtuales, a partir de *cyberborg*, Internet, realidad virtual, etc.,

³⁷ GUMBRECHT, H. U. y PFEIFFER, K. L. (eds.). *Materialities of communication, op. cit.*, pp. 100-104.

se podría apoyar una práctica que se negara a tal *descarga*? ¿De qué modo, en el modelo más minúsculo de la situación teatral, la naturaleza de la propia mirada se puede convertir en objeto de una percepción consciente, una mirada de la mirada? ¿Cómo se vuelve posible que la disposición del sujeto observador, del modo en que se percibe por la vía de la tecnología multimedia, sea observada en sí misma? Paradójicamente, una respuesta sería: en otra versión de lo virtual en sí.

Los cuerpos teatrales, por el mero hecho de estar *ahí* en el *entre-los-cuerpos*, no son captables por un vídeo. En esta incertidumbre y en este desamparo almacenan un pensamiento propio: actualizan (y apelan a) la experiencia corporal; y almacenan también un futuro, pues recuerdan cuándo el deseo no se cumple y cuándo no puede ser cumplido. Allí reside la alternativa a las imágenes electrónicas: el arte como proceso teatral que, efectivamente, *preserva la dimensión virtual*, la dimensión del deseo y del no saber. El teatro es, en primer lugar y antropológicamente, el nombre para un *comportamiento* (actuar, mostrarse, representar papeles, reunirse, observar como participación virtual o real); en segundo lugar, es una *situación* y solo entonces, en última instancia, es representación. Sin embargo, las imágenes multimedia son, en primera y última instancia, *representación*. La imagen como representación ciertamente nos regala mucho; al menos nos ofrece la sensación de estar en camino de ser algo distinto. Somos los cazadores del tesoro perdido; en la imagen estamos siempre tras las huellas de un secreto, pero en cada momento la imagen ya nos lo ofrece y, *al final, nos satisface*. La causa de ello es que la imagen electrónica ejerce su atracción a través del vacío y este no ofrece ninguna resistencia. Nada puede bloquearnos, nada se interrumpe. La imagen electrónica se muestra como un ídolo (no sencillamente icono): en ella el cuerpo y el rostro se basta y nos basta. En contraposición, la presencia del cuerpo real se encuentra siempre envuelta por un soplo de *decepción* (productiva); recuerda a la tristeza que, según Hegel, envuelve las esculturas de los dioses de la Antigüedad: su presencia demasiado completa y perfecta no permite ninguna trascendencia de la materialidad a una interioridad más espiritual. El caso del teatro es similar: después del cuerpo no hay nada más; hemos

llegado. Nada puede ser o devenir más presente. En toda fascinación por el cuerpo vivo queda siempre ese *resto* solo deseado al que no tenemos acceso, un más allá del marco, un trasfondo. La mirada permanece ante la visibilidad del cuerpo real, como el hombre de Kafka *ante la ley*. No hay nada más que esa única puerta y no se puede atravesar porque el objeto del deseo siempre se encuentra en el trasfondo, jamás pertenece a la forma de ser de la presencia. De este modo, en el teatro el cuerpo es significativo (no objeto) del deseo. La imagen electrónica, en cambio, se presenta en primer plano; apela a un modo de ver satisfecho, *superficialmente* satisfecho. Ya que ninguna meta aparece en la consciencia como *trasfondo* de la imagen, tampoco puede haber ninguna deficiencia. La imagen electrónica *carece de deficiencias*, por ello conduce y se desliza solamente hacia la próxima imagen, en la cual a su vez nada *perturba*; nada impide disfrutar de la plenitud de la imagen.

Representabilidad y destino

Una figura entra en la escena. Despierta nuestro interés porque el marco del teatro, de la escenificación, de la acción y de la constelación visual contribuyen a exponerla. La tensión propia con la que la observamos se debe a la curiosidad por una explicación inminente (que no llega a darse). La tensión se mantiene tanto tiempo como quede un resto de esta *pregunta*. La figura se encuentra, no obstante, ausente en su presencia; ¿se debería decir virtualmente presente? Sigue siendo *teatral* únicamente en el ritmo y en el grado de incertidumbre, y retiene la percepción en un movimiento de búsqueda. La dimensión del no saber en la percepción teatral —cada figura es un oráculo— da cuenta de su virtualidad constitutiva. Para la mirada teatral el cuerpo situado sobre la escena se convierte en una imagen, pero con un sentido diferente; no una imagen electrónica, como se explica aquí, sino una imagen en el sentido en que Max Imdahl entiende este concepto. Imdahl postula —en una *suposición radical* como pone de relieve Bernhard Waldenfelds— la «posibilidad de un asentamiento de realidad en la propia visión». En esta misma línea, Bernhard Waldenfelds denomina *imagen en sentido enfático* a la mirada cuando es conducida hacia lo invisible:

Pero quizá la imagen también sea una forma de representación para otra cosa, a saber, el modelo de concepción de una realidad que escapa a cualquier aprehensión inmediata o definitiva, sobre la cual ese modelo se señala como algo visible, pero que en sí mismo no tiene apariencia visible³⁸.

En la *imagen* así entendida se trata de «la experiencia de una insuperable impotencia de disposición». Esta formulación ayuda a comprender de modo más exacto el *abandono de la representación* en el teatro, que se preocupa de que la mirada no se deje engañar por la ilusión de la accesibilidad a lo visible instalada en la imagen electrónica. En el interior de la mirada curiosa en el teatro habita la expectativa de que *algún día* se podrá divisar al otro. Pero esta mirada no alcanza siempre espacios irreales lejanos, sino que su trayectoria da vueltas sobre sí misma, apunta hacia el interior, hacia el esclarecimiento y la visibilidad de la figura que, sin embargo, sigue siendo un enigma. Por eso, dicha mirada va acompañada de la sensación de deficiencia, no se colma porque la plenitud solo insiste en la pregunta, en la curiosidad, en la expectativa, en la no comparecencia y en la memoria, y no en la realidad *presente* del objeto. La figura teatral tiene una realidad que es, sobre todo, *llegada* y no presencia. Teniendo en cuenta el objetivo virtual —la *representación* en plenitud— designamos este modo de ser de la figura teatral como su *representabilidad*. En cambio, las imágenes electrónicas que superan el vacío, cumplen el deseo y niegan la frontera, son realización de *representación*. Esto requiere una explicación más detallada.

El ensayo de Walter Benjamin sobre la traducción define *traducibilidad* como la determinación ineludible de ciertos textos, que también sería válida en el caso de que dichos escritos no fueran traducidos jamás*. En el mismo texto Benjamin escribe sobre la *involubilidad* de los acontecimientos, que se pueden llamar

³⁸ Cfr. las citas así como la discusión de las tesis de Imdahl en WALDENFELS, B. *Sinneschwellen. Studien zur Phänomenologie des Fremden* 3. Fráncfort: Shurkamp, 1999, p. 139.

* El texto al que el autor hace referencia es: BENJAMIN, Walter. «La tarea del traductor». En *Angelus Novus*. Barcelona: Edhasa, 1971 [N. del E.].

inolvidables aún cuando todas las personas los hubieran olvidado, pero a su esencia corresponde no ser olvidados. Todavía serían pues, según Benjamin, objeto de *otro* recuerdo, que el autor interpreta como el recuerdo de Dios. En un sentido parecido la *representabilidad* es una dimensión esencial del teatro. La tragedia griega ya hizo posible la creencia de que debería ser inherente a la vida humana algo así como una coherencia inaccesible al saber de los propios seres humanos; una forma, un contexto representable y visible únicamente desde un punto de vista totalmente inalcanzable para los humanos: el de los *dioses*. A pesar de que no niega la casualidad que el ser humano comparte con todos los seres y circunstancias (sino al contrario, la destaca extremadamente), a pesar de su entrega al caos y a la *tyche*, según el discurso de la tragedia antigua no debería excluirla de su existencia como ser que habla. La *representabilidad* se afirma en este sentido: la vida nunca alcanza tal representación, pero en tanto que se articula teatralmente demuestra su *representabilidad*. No viene *dada* en ningún momento, nunca en una *fecha*, porque, de acuerdo con Benjamin, corresponde a su esencia ser representada en *otra* esfera. Las imágenes multimedia, en cambio, *no son otra cosa que datos*. En el teatro, el actor es la perturbación de la imagen. En cambio, las imágenes electrónicas evocan la imagen del cumplimiento, el fantasma del *contacto inmediato* con lo deseado. En el teatro lo percibido no viene dado sino que, más bien, se va dando, va llegando como respuesta tanto del coro como del público en un *círculo incandescente*, como lo denominó Heiner Müller, en el cual los significantes son meramente asumidos y todo el conjunto de elementos se encarga de irlos transmitiendo: de lo representado llegan al actor, de él a los visitantes y de estos de nuevo a aquel. La representabilidad es inherente a este proceso temporal y permanece en tensión irreconciliable con todas las representaciones que quieren persistir y que ella atraviesa.

Puede extrañar el hecho de que, llegados a este punto, entre en juego el truco quizá más antiguo del teatro: el *destino*. Pero, de hecho, puede ser muy útil para el teatro la fórmula de que *el destino es otra palabra utilizada para definir la representabilidad*. La imagen electrónica,

entendida como el ámbito de la representación, no es otra cosa que la incesante aseveración de la falta de destino. La representabilidad, como experiencia al mismo tiempo estética y ética, es manifestación del destino, tema principal del teatro trágico. Pero, si el teatro dramático, a partir del modelo antiguo, relegó el destino al marco de una narración y al desarrollo de la fábula, en el teatro posdramático se llega a una articulación que no se fija en la trama, sino en la aparición del cuerpo: el destino habla aquí a partir de los gestos, no del mito. Aristóteles exigió, y tras él casi toda la teoría del teatro occidental, que la tragedia fuera una totalidad cerrada que tuviera inicio, medio y final. Naturalmente, esto resultaba una idea paradójica pues, en la realidad, también en la narrada, no hay ningún inicio; algo que, según Aristóteles, no va precedido de ninguna presuposición y tampoco de ningún final, algo que no tiene consecuencias. Sin embargo, lo que el autor griego declara en su formulación, que resulta obvia solo en apariencia, no es nada menos que la fórmula abstracta aplicable a la *ley de toda representación*. La totalidad cerrada con inicio, medio y final es el *marco*; pero es en vano que toda representación deba afirmar tal marco. El destino (o la representabilidad) lo trasciende en el mismo sentido que la vida humana trasciende la vida biológica, a través de la plenitud, la profundización y diversificación reflejadas de sus imágenes. La representabilidad, o la ley del movimiento de la realidad teatral, de ningún modo se sitúa en contraposición a la noción de que la realidad humana únicamente puede ser tratada bajo la premisa de que permanece irrepresentable.

A la imagen multimedia le es dada la representabilidad como una matematización en principio ilimitada. La pregunta acerca de una representabilidad constitutiva que permanece *siempre* virtual no tiene lugar aquí. El medio se cierra a un circuito de aplicaciones matemáticas, hechos dados y evidencias. Representación es aquí la transcripción de la información. En este sentido, en 1979 Jean-François Lyotard constató, en su ensayo *La condición posmoderna*^{*}, que todo lo que

^{*} LYOTARD, J-F. *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra, 1986 [N. del E.].

no pudiese adoptar la forma de la información, bajo las condiciones de las generalizadas tecnologías de la comunicación, caería fuera del saber de la sociedad. El teatro se podría topar con este destino, pues en sentido enfático y típicamente ideal, tal como se ha discutido aquí, trabaja precisamente a la inversa, transfiriendo y transformando toda información en algo distinto, en virtualidad; convierte incluso la representación en aparición de representabilidad. Lo que el espectador ve realmente ante él ya se ha transformado en la figura apenas esbozada de una posibilidad indeterminada, abandonando asimismo el campo de la visión y transformando cada forma percibida en el indicio de algo que ha desaparecido. El *teatro* hace de la representación más simple una muerte virtual impensable. A la inversa, la imagen electrónica autoriza y exige ver incluso aquello que resulta más imposible; no hay hueco para otra eficacia, solo para lo real. Quizá ya desde hace tiempo nos encontramos en el camino hacia las imágenes y no tenemos ante los ojos más que variaciones del ideal de ausencia de destino, el *Word Perfect*^{*} de la comunicación virtual. No se sabe, pues tampoco este destino aparecería en ninguna representación posible, únicamente habrá sido. Heiner Müller lo define del siguiente modo: «So wie es bleibt ist es nicht» [«Así como queda, no es»].

^{*} *Word Perfect* era el programa de edición que Lehmann utilizó en 1999 para escribir este libro [N. del E.].