

## **Nuevas formas de expresión escénico-espacial en el teatro y la performance tecnológica (Cuerpo, espacio y neo-ritualidad)<sup>1</sup>**

New forms of scenic-spatial expression in theater and technological performance  
(Body, space and neo-rituality)

Claudia Cattaneo<sup>2</sup>

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

**Resumen.** En el presente artículo se hace una revisión de algunas propuestas, tanto del teatro como de la performance, que han utilizado la tecnología como forma de expresión escénica, exponiendo el cuerpo y sus límites físicos y actorales y, como expresión espacial, modificando dimensiones por medio de elementos lumínicos, construyendo escenografías virtuales y haciendo posible comunicaciones a distancia para reunir a actores de diversas partes del mundo en un mismo escenario. Esta investigación pretende responder, mediante una revisión crítica de hitos teatrales y performativos del siglo XX y XXI, de qué manera las nuevas tecnologías pueden constituirse como elementos de expresión escénico-espacial. Resulta imprescindible referirse a algunos precursores como Sterlac y sus teorías del cuerpo obsoleto o el escenógrafo y director artístico de La Linterna Mágica de Praga, Josef Svoboda. Para estos creadores, la tecnología fue una parte fundamental de sus prácticas, no solo un apoyo a las acciones escénicas o un reemplazo de los antiguos telones pintados.

**Palabras clave.** cuerpo, espacio, neo-ritualidad, performance tecnológica, teatro tecnológico.

**Abstract.** This article reviews some proposals, both from theater and performance, that have used technology as a form of scenic expression, exposing the body and its physical and acting limits; and as a spatial expression, modifying dimensions by means of lighting elements, building virtual sets and making remote communications possible to bring together actors from different parts of the world on the same stage. This research aims to answer, through a critical review of theatrical and performative milestones of the 20th and 21st centuries, in what way can new technologies be constituted as elements of scenic-spatial expression? It is essential to refer to some precursors such as Sterlac and his theories of the obsolete body or the set designer and artistic director of The Magic Lantern of Prague, Josef Svoboda. For these creators, technology was a fundamental part of their practices, not just a support for stage actions or a replacement for the old painted backdrops.

**Keywords.** body, space, neo-rituality, technological performance, technological theater.

---

<sup>1</sup> Este artículo inédito fue presentado al concurso “Teoría de la performance-cuerpo”, de PERFO-RED (México, 2016). Para esta publicación ha sido revisado y ampliado. Financiado en el marco de beca doctorado nacional Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo Chile. ANID 2016-2020.

<sup>2</sup> Licenciada en Artes Escénicas de la Universidad Mayor, Magister en Artes con mención en Dirección teatral de la Universidad de Chile. Doctora en artes mención estudios y prácticas teatrales. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9507-3373> Mail: [cacattaneo@uc.cl](mailto:cacattaneo@uc.cl)

## Introducción

[...] un arqueólogo del futuro no encontrará al excavar la tumba  
más que un esqueleto con la cabeza orientada al este  
y algunas piedrecillas y conchas.

Mircea Eliade

Es sabido que el teatro y, posteriormente, la performance, han estado ligados a la tecnología de cada época. Desde las tribus prehistóricas que imitaban a su presa de caza a la luz de una fogata, la construcción de edificios acústicos en los primeros teatros romanos, las máscaras cónicas que amplificaban el sonido en los teatros griegos, etc., la creatividad de los artistas del teatro se ha visto incrementada por los avances de la ciencia y la tecnología. Adolphe Appia vio en la luz y la sombra una tridimensionalidad que otorgaba al espacio una unidad con el cuerpo maleable de los actores, todo esto inspirado por la aparición de la electricidad. Otro renovador fue Gordon Craig, quien propuso su teoría de la supermarioneta, considerando el cuerpo del actor como un elemento plástico más de la escena. No es posible dejar de mencionar a Oskar Schlemmer, perteneciente a la famosa Escuela de la Bauhaus y que llevó la pintura y la arquitectura al espacio teatral, a la actuación-danza de sus actores y a los mismos cuerpos por medio de vestuarios móviles como esculturas vivientes. En la danza, a la destacada bailarina Loie Fuller, quien revolucionó la escena europea con juegos de telas en movimiento y luces de colores, abriendo los senderos para un arte del futuro, pues: “Todas las ciudades por donde pasó y París le deben las más puras emociones; despertó a la soberbia Antigüedad. Su talento siempre será imitado ahora y su creación siempre será retomada, pues sembró efectos, luz y puesta en escena; cosas todas que serán estudiadas eternamente” (Auguste Rodin, cit. en Pessis y Crepineau 29)<sup>3</sup>. En la música, están las performances de Laurie Anderson con su violín de arco de cinta, que poseía un cabezal magnético y una cinta de audio en lugar de cuerdas y arco de cerdas, y también su famoso traje de sensores que convertía sus movimientos en sonidos. En los años sesenta y setenta cobraba resonancia la artista francesa Orlan, quien ha intentado convertirse a sí misma en obra de arte por medio de múltiples cirugías, la primera de ellas, en 1979, cuando fue intervenida de urgencia por un embarazo ectópico. Esta cirugía fue grabada y presentada como performance en un simposium en Lyon, mientras aún convalecía. Uno de los más destacados, ya en los años ochenta y noventa, es el español Marcel-lí Antúnez Roca, quien inicia su trayectoria con La Fura dels Baus y continúa en solitario con sus performances mecatrónicas interactivas.

Más adelante será Eduardo Kac con el arte transgénico, que consiste en introducir modificaciones genéticas en animales por medio de una proteína extraída de las medusas. La primera fue la coneja Alba, que brilla en un intenso verde fluorescente bajo la luz azul. O sus proyectos más recientes, los biobots, que son el resultado de la adhesión de componentes vivos en robots que, gracias a ello, logran 90% de autonomía. Sus propuestas se basan en superar lo digital para ir al mundo físico:

---

<sup>3</sup> Traducción libre de: “Toutes les villes où elle est passée et Paris lui sont redevables des émotions les plus pures; elle a réveillé la superbe Antiquité. Son talent sera toujours imité maintenant et sa création sera reprise toujours, car elle a semé et des effets et de la lumière et de la mise en scène; toutes choses qui seront étudiées éternellement.”

Creo que nos encontramos en el crepúsculo de lo digital, la revolución digital está completa, y todas sus fases ya han tenido lugar. Lo que no quiere decir que no se vayan a seguir produciendo cambios a través del aumento del ancho de banda, la convergencia de las tecnologías y el auge de los dispositivos portátiles. Pero no serán rupturas, sino expansiones. Significativas, pero no radicales. En lo que respecta al mundo del arte, el medio digital se ha convertido además esencialmente en un mecanismo de representación a través del texto, la imagen y el sonido. Pero a mí lo que me interesa es pasar de la representación a la presentación, que las creaciones salten de la pantalla al espacio físico. Por ejemplo, en una obra anterior llamada “Génesis”, creé en mi ordenador el modelo de una bacteria y se lo envié por correo electrónico a la compañía que la sintetizó, y ésta me la devolvió de manera física (Kac, en De Vicente s.p.).

Por la extensión de este artículo, han quedado fuera muchos artistas y muchas nuevas aplicaciones tecnológicas, como la técnica del holograma y los alcances de la telepresencia. Sin embargo, queda claro que con estos creadores que se han mencionado, se vislumbra un nuevo significado en la relación arte y tecnología, una relación que ha revolucionado la escena teatral y performativa del siglo XXI, utilizando la ciencia, la ingeniería, la mecánica, la biotecnología, la electrónica, etc., como nuevas formas de expresión, siempre buscando llevar el cuerpo, el espacio y la representación/presentación más allá de lo imaginado, o justamente allí, donde solo la ciencia ficción había podido imaginar.

El foco de este artículo se halla en aquellas prácticas que muestran un futuro expresivo que nos alcanza a pasos agigantados, por medio de la revisión de diversos ejemplos que se dividen en tres ámbitos conceptuales: 1. Cuerpo, cuerpo y m@s cuerpo, en el que se parte por analizar el trabajo de Sterlac y su concepción de cuerpo obsoleto, para llegar a los actroides, que se encuentran ya revoloteando en la escena actual. 2. El teatro multimedia: el espacio y su nueva construcción, punto en el que se revisan las características del teatro multimedial y se expone el trabajo escenográfico de Svoboda, para terminar con los artistas Hervé Nisic, Pierre Friloux-Schilansky y Françoise Gédanken. Y 3. Neo-ritualidad tecnológica: el teatro cibernético, donde, además de conocer los componentes de esta expresión escénica, se estudia la nueva relación del teatro tecnológico con el teatro antropológico (ritual). El ejemplo contemporáneo que se expone en este punto es el trabajo del argentino Matías Umpiérrez, “Distancia” (2013).

## 1. Cuerpo, cuerpo y m@s cuerpo

El teatro ha estado ligado a la tecnología desde el *Deus ex machina* griego, que situaba al dios sobre la escena para resolver algún conflicto humano, hasta los llamados *actroides* (ver López), que ya se hallan en la escena teatral contemporánea interpretando, junto a actores de carne y hueso, diversas obras del repertorio universal. El siglo XX dio inicio a la manifestación de diversos tipos de experimentos/experiencias escénicas que involucran variadas tecnologías: virtuales, mecánicas, electrónicas, nanotecnológicas, biotecnológicas, genéticas, entre otras. La incorporación de los *actroides* –por ejemplo– es un proceso en el que, como López aclara: “el actor como interfaz con el texto-espectáculo teatral es sustituido por el robot como interfaz con el espectáculo artístico, metamorfoseándose en un objeto estético de gran poder evocativo, capaz de transmitir con un alto grado de exactitud las directrices del director de escena” (222). Una cuestión compleja que viene a poner en tensión la noción de actor y de espacio, además de las formas de relatar y espectar dentro de una red de múltiples relaciones con los medios tecnológicos que la época ofrece.

El cuerpo es el lugar donde se llevan a cabo diversas intervenciones (ya sean sociales, culturales, ideológicas, médicas, etc.). En el cuerpo se experimenta la realidad por medio del placer, el dolor, las privaciones o abundancias. Hay infinitudes de cuerpos, como infinitudes de almas que lo habitan, por ello, el cuerpo es –como diría Eliade– un espacio sagrado que todos intentamos profanar (transgredir) de alguna manera, ya sea alterando su apariencia (vestuarios, tatuajes, piercing, aretes, extensiones) o intentando anularlo en la uniformidad. La transformación del cuerpo es tan antigua como la humanidad misma, pues ha estado ligada a creencias religiosas, a ideologías políticas, a tabús sexuales. Recordemos, por ejemplo, a “las *Mujeres jirafa* o Las Kayan, mujeres que pertenecen a la tribu Karen, situada a 40 km de Mae (Hong Kong), el cuerpo es transfigurado en un ritual sagrado donde son colocados unos aros metálicos en el cuello alargándolo hasta el punto de tener que vivir siempre con ellos, pues al quitar los aros se corre el riesgo de desnucarse” (Narváez 104) Esta transformación del cuerpo busca una identificación con los miembros de la tribu y otorga no solo una pertenencia, sino un lugar claro y definido en la estratificación social de la misma.

En el cuerpo recaen todas las formas de control y poder. Es más, “El poder se ha introducido en el cuerpo, se encuentra expuesto en el cuerpo mismo” (Foucault, *Microfísica* 104). El cuerpo es el lugar de todas las intromisiones, atropellos y crímenes de la humanidad. Lugar de excesos, como aquellos que impactaron al mundo en los años ochenta, cuando causó furor medial la hambruna que cobró millones de vidas en Etiopía y la famosa fotografía de Kevin Carter (premio Pulitzer de fotografía de 1994)<sup>4</sup> que muestra a un niño desfallecido siendo acosado por un buitres.

<sup>4</sup> Que finalmente llevó al suicidio al fotógrafo en el año 2008. Este dejó una nota que decía: “Estoy deprimido... sin teléfono... sin dinero para el alquiler... dinero para ayudar a los niños... dinero para las deudas... ¡dinero! Estoy atormentado por vívidos recuerdos de asesinatos y cadáveres y furia y sufrimiento... de niños hambrientos o heridos... de locos de gatillo fácil (a menudo policías), de verdugos asesinos... He ido a reunirme con Ken, si tengo suerte” (Carter s.p.). Ken es el pequeño que aparece en la fotografía. La imagen fue tan potente que, sin saber la real historia que había tras ella, quedó grabado el significado que se percibe a primera vista.



Fig. 1. Polémica fotografía de Kevin Carter ganadora del Pulitzer en el año 1994.

Son muchos los ejemplos de estos excesos en que es lamentablemente evidente esa intromisión del poder en el cuerpo de la que habla Foucault. Sin embargo, frente a lo que nos ocupa en este punto del artículo, la relación de este cuerpo con las nuevas tecnologías en la experiencia de nuevas formas expresivas, podemos fijar la atención en la construcción de un nuevo concepto de cuerpo sobre la escena.

Desde que el hombre comenzó a experimentar con la clonación, el trasplante, las células madre, etc., abrió la posibilidad de extender la vida más allá de lo imaginado. Así, el cuerpo comenzó a intentar vencer a la muerte y, con ello, adquirió una categoría que supera el canon de lo bello. El cuerpo se mira hoy como un campo de múltiples experimentaciones, una tela en blanco que adquiere valor artístico en la medida en que vence sus propias limitaciones y que destruye las barreras entre arte y ciencia. Comenta Giddens: “Si al principio se creyó que era el lugar del alma y, más tarde, el centro de necesidades oscuras y perversas, el cuerpo es ahora plenamente susceptible de ser trabajado por las influencias de la modernidad reciente. A consecuencia de estos procesos, se han alterado sus límites” (275). Límites que en la escena contemporánea se han tensado de múltiples maneras en performance teatrales que hallan su soporte en este híbrido entre cuerpo humano y cuerpo máquina.

Recordemos las performances de Sterlac, guiadas por su teoría del cuerpo humano obsoleto y la tecnoevolución, que plantean la interacción biológica con la máquina para ampliar las capacidades del cuerpo humano, pues, para él, “Fuera de la Tierra, la complejidad, blandura y humedad del cuerpo serían difíciles de mantener. La estrategia sería VACIAR, ENDURECER y DESHIDRATAR el cuerpo para hacerlo más duradero y menos vulnerable. [...] es hora de preguntar si un cuerpo bípedo que respira, con visión binocular y un cerebro de 1400 cc es una adecuada forma biológica” (Sterlac, cit. en Dueñas 21). Pareciera que, para Sterlac, el cuerpo es una barrera a las posibilidades de la mente, como lo piensan los transhumanistas y posthumanistas.

El transhumanismo es una corriente de pensamiento filosófico que postula un mejoramiento del ser humano por medio de la tecnología y la ciencia, para corregir lo que consideran como aspectos despreciables de la condición humana. Fue el biólogo evolucionista británico Julian Huxley quien fundó esta corriente y acuñó el término en 1957:

Hasta ahora la vida humana ha sido, en general, como Hobbes la describió, “desagradable, brutal y corta”; la gran mayoría de los seres humanos (si aún no han muerto jóvenes) han sido afectados con la miseria... podemos sostener justificadamente la creencia de que existen estas tierras de posibilidad, y que las actuales limitaciones y frustraciones miserables de nuestra existencia podrían ser en gran medida sobrellevadas... La especie humana puede, si lo desea, trascenderse a sí misma; no solo esporádicamente lo puede hacer un individuo aquí de una manera, un individuo allí de otra manera, sino que puede hacerlo en su totalidad la especie entera, como humanidad. Necesitamos un nombre para esta nueva creencia. Quizás la palabra *transhumanismo* sirva: el hombre permanece como hombre, pero se trasciende a sí mismo, al darse cuenta de nuevas posibilidades de y para su naturaleza humana (Huxley, cit. en Monterde 78).

Esta corriente está compuesta por diversas líneas de pensamiento que desarrollan un aspecto de su teoría general. La más destacada es la posthumanista. El término posthumanismo designa las corrientes de pensamiento que intentan superar el humanismo<sup>5</sup> (como ideas provenientes del Renacimiento clásico) en el siglo XXI para romper las barreras de la inteligencia humana por medio de la tecnología, la genética y

---

<sup>5</sup> Es preciso aclarar, en primer lugar, que existe una diferencia entre el concepto posthumano relacionado a lo posmoderno (se descentra la idea de un sujeto autónomo racional que puede mejorarse por medio del conocimiento) y el concepto posthumano relacionado al transhumanismo (pretende borrar la frontera entre lo natural y lo artificial modificando la naturaleza humana a través de la ciencia y la tecnología). (Noah Harari; Chavarria). Así, “El posthumanismo surge de la crisis multifacética del humanismo y pone en duda su tesis central: la excepcionalidad y centralidad ontológica del ser humano en el mundo (antropocentrismo). El debate alrededor del posthumanismo ha tenido y sigue teniendo un profundo impacto en las ciencias humanas, generando metodologías que buscan descentrar a lo humano de marcos analíticos aplicados a la sociedad, la política y la cultura. Asimismo, el posthumanismo ha generado un amplio debate en la filosofía, centrado alrededor de la relevancia y sentido de lo “humano” como categoría ontológica, y el futuro de la antropología filosófica. El *posthumanismo crítico* sitúa la crisis del humanismo en sus mismos comienzos, desenterrando una serie de aporías y grietas en la concepción de lo humano como ser inacabado y ontológicamente indefinido que la técnica viene a completar (antropogénesis y antropotecnia). [...] Más que una doctrina filosófica específica, el posthumanismo abarca una amplia gama de propuestas y proyectos que se ocupan, entre otras cuestiones, de replantear la antropología filosófica en el marco de ontologías no-anthropocéntricas que superen o piensen más adecuadamente la distinción natural-artificial y humano-naturaleza, las cuales son fundamentales en la metafísica occidental. [También existe una distinción con] el antihumanismo (una perspectiva mucho más agresiva que se propone un quiebre radical con el humanismo) y el transhumanismo, o *posthumanismo prescriptivo*: tenemos el imperativo moral de transformarnos en seres posthumanos.” (Vaccari, Posthumanismo 1-2)

la física y lograr un nuevo prototipo humano evolucionado. El posthumanismo aboga por el derecho cívico de la máquina, entidad sin alma que ya cohabita con los humanos en un mundo compartido y mixto, en el que incluso se pueden dar relaciones amorosas entre ambos, premisa central del film *Inteligencia artificial* (2001) de Steven Spielberg. Esta película toma como base el cuento *Pinocchio* en una sociedad que convive a diario con androides mecatrónicos. La trama es sencilla, un niño androide es creado y programado para sentir amor incondicional y eterno por su madre humana, quien luego del despertar de su verdadero hijo comatoso, lo abandona en un bosque a su suerte. El niño androide busca durante todo el film al Hada Azul, personaje que, como en el cuento infantil, le otorgará su más grande deseo, convertirse en humano para que su madre lo vuelva a amar. En el film, los humanos son quienes no poseen la capacidad de amar incondicional y permanentemente.

Según Peter Sloterdijk, en su libro *Normas para el parque humano* (2000), esta teoría posthumanista parte por borrar las singularidades subjetivas en un mundo donde cuesta distinguir lo natural de lo artificial. Por ello, propone una antropotecnología que incluye, entre otras cosas, la selección genética prenatal, la cría y domesticación de seres humanos, con las consecuencias que ello conlleva, como se aventura en el film *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol, donde se forma una sociedad de seres superiores, seleccionados y modificados genéticamente antes de ser concebidos, y otros inferiores, concebidos en forma natural y destinados, desde su nacimiento, a labores menores, enfermedades y una muerte prematura e impredecible.

Sin embargo, Sterlac no pretende eliminar el cuerpo ni seleccionarlo genéticamente desde su nacimiento, pues considera que este no está libre de una conciencia, que está atada a él. Para el performer, las ideas están determinadas por la fisiología. Sin embargo, existe una diferencia entre tener un cuerpo y SER un cuerpo que contenga todo lo que somos, pues: “no solo no deberíamos separar mente y cuerpo, tampoco deberíamos distinguir entre el agente y su entorno” (Sterlac, cit. en Smith y Clarke 220). Es por ello, dice Sterlac, por esta separación entre el agente y su entorno, que el cuerpo no ha podido adaptarse a otras condiciones más exigentes, como serían las extraterrestres.

La solución que el performer plantea es el rediseño del cuerpo, adhiriéndole prótesis que lo hagan más resistente a las condiciones que hoy ha creado el hombre, no las condiciones naturales, sino aquellas culturales. Con estas prótesis añadidas, se crearía un hombre-máquina, un *cyborg* que debería ser un nuevo tipo de híbrido resistente y modificable. Pues, para Sterlac, “El cuerpo ya no es un sujeto, sino un objeto. Como tal, el cuerpo puede ser amplificado y acelerado, alcanzando una velocidad de escape planetaria. Se convierte en un proyectil post-evolucionado, diversificado en forma y función” (Sterlac, cit. en Dueñas 23). Así, Sterlac experimenta con su propio cuerpo en las performance que viene realizando desde finales de los años sesenta. *Rock suspension* (realizada 25 veces desde 1976 a 1988), por ejemplo, consistió en la suspensión del cuerpo del performer atravesando 18 ganchos en distintas partes del cuerpo, en el extremo de cada hilo que sostenía los ganchos, ató una piedra para equilibrar el peso, quedando completamente a merced de esta rudimentaria tecnología. Con ello, quería poner en evidencia la obsolescencia del cuerpo que, al ser suspendido por piedras, dejaba en entredicho el valor de esa existencia física sostenida por un insignificante elemento y rompía la barrera de la piel como frontera entre el cuerpo y el mundo.

Desde este uso de tecnología que podríamos llamar básica, el artista comienza a crear un nuevo cuerpo mejorado que pueda servir, a su vez, como nueva expresión del hombre en el arte. Continúa con otras performances como *The third hand* (1980-1998), una mano robótica activada por los músculos del abdomen y de la pierna y, posteriormente, *Exoskeleton* (1999) y *Muscle machine* (2003), dos máquinas en forma de enormes insectos que elevan y transportan el cuerpo del performer y en las que “la interfaz e interacción son muy directas, permitiendo una coreográfica intuitiva humano-máquina. [...] Una vez que

la máquina está en movimiento, no tiene ya sentido preguntar si es el humano o la máquina quien tiene el control, ya que ambos están plenamente integrados y se mueven como uno solo” (Stelarc, cit. en Dueñas 27).

En estas performances, el artista utiliza la prótesis para controlar y mover el cuerpo, y el *cyborg*, la predominancia de partes mecánicas, para hibridar el cuerpo. Es decir, el cuerpo se transforma, se convierte en otro, pero en un otro en el que es posible reconocerse y que invita a habitar otro espacio. La prótesis se vuelve la nueva máscara del actor y sabemos que:

Enmascararse, maquillarse, tatuarse, no es exactamente, como uno podría imaginárselo, adquirir otro cuerpo, simplemente un poco más bello, mejor decorado, más fácilmente reconocible; tatuarse, maquillarse, enmascararse, es sin duda algo muy distinto, es hacer entrar al cuerpo en comunicación con poderes secretos y fuerzas invisibles. La máscara, el signo tatuado, el afeitado depositan sobre el cuerpo todo un lenguaje: todo un lenguaje enigmático, todo un lenguaje cifrado, secreto, sagrado, que llama sobre ese mismo cuerpo la violencia del dios, el poder sordo de lo sagrado o la vivacidad del deseo. La máscara, el tatuaje, el afeitado colocan al cuerpo en otro espacio, lo hacen entrar en un lugar que no tiene lugar directamente en el mundo, hacen de ese cuerpo un fragmento de espacio imaginario que va a comunicar con el universo de las divinidades o con el universo del otro. Uno será poseído por los dioses o por la persona que uno acaba de seducir. En todo caso la máscara, el tatuaje, el afeitado son operaciones por las cuales el cuerpo es arrancado a su espacio propio y proyectado a otro espacio. (Foucault, El cuerpo 16)

Este es el encuentro del cuerpo del actor con el cuerpo máquina, ese cuerpo-Otro que, más que transformar, anular o mejorar el cuerpo “obsoleto”, abre un puente hacia otro espacio en el que se crea la magia y donde la ficción se torna real. La otredad se convierte en otra realidad, pues los otros son otros en la medida en que son diferentes. Sin embargo, esta característica que nos hace únicos e irrepetibles como seres humanos, adquiere otro sentido cuando es posible la clonación y la interacción con un *cyborg*. “Los cyborgs representan una otredad no familiar frente a la estabilidad de la identidad humana. Al cuerpo del cyborg se le considera transgresor del orden de la cultura dominante, y no tanto por ser una naturaleza construida, sino por su diseño híbrido. Están abiertos a todas las posibilidades del ser” (Martínez Collado, cit. en Schiaffino 305). No se deja de ser hombre o mujer con el *cyborg*, solo se cambia la materialidad

del cuerpo, pues ya no se trata de exhibir el cuerpo, sino de representar sus infinitas posibilidades. Es en este sentido que la concepción de cuerpo ha experimentado un giro desde lo bello a lo perdurable, la posibilidad de vencer el límite de la carne y perpetuar la capacidad de pensar, reflexionar y crear, que es lo que nos hace humanos. Esta es una gran paradoja, pues para perpetuar lo humano es necesario recurrir a la máquina en todos los sentidos, ya sea como prótesis, como *cyborg*, como memoria en un computador. La interacción del cuerpo con este otro cuerpo pone en jaque todo tipo de representación, pues el cuerpo es objeto y sujeto al mismo tiempo. Reconocernos en la diferencia, por tanto, se vuelve una experiencia de presentación, pues el *cyborg* no representa un humano, ni es un humano, es otro que, sin embargo, no ha dejado de ser algo reconocible como semejante en lo que tiene de humanidad.

Sterlac, posteriormente, irá más lejos y realizará, por ejemplo, *Prosthetic head* (2005), performance que consistía en una cabeza virtual que interactuaba como avatar de Sterlac con los espectadores. Así, lo virtual aparece para invadir el cuerpo y comenzar una relación simbiótica que le permita ser un otro mejorado.

Sin duda, la performance de Sterlac que más polémicas causó fue *Ear on arm*, realizada en 2008, que consistió en implantarse quirúrgicamente una oreja de cartílago en su antebrazo. La oreja fabricada genéticamente estaba conectada a internet por un pequeño micrófono inalámbrico que permitía a los espectadores de todo el mundo oír lo que la oreja oía. Sin embargo, el micrófono tuvo que ser removido por haber causado una grave infección en su brazo, cuestión que generó un debate sobre las resistencias del cuerpo frente a lo artificial. Esto no ha detenido al artista que continúa indagando cómo hacer posible esta prótesis y otras más en busca del cuerpo mejorado.

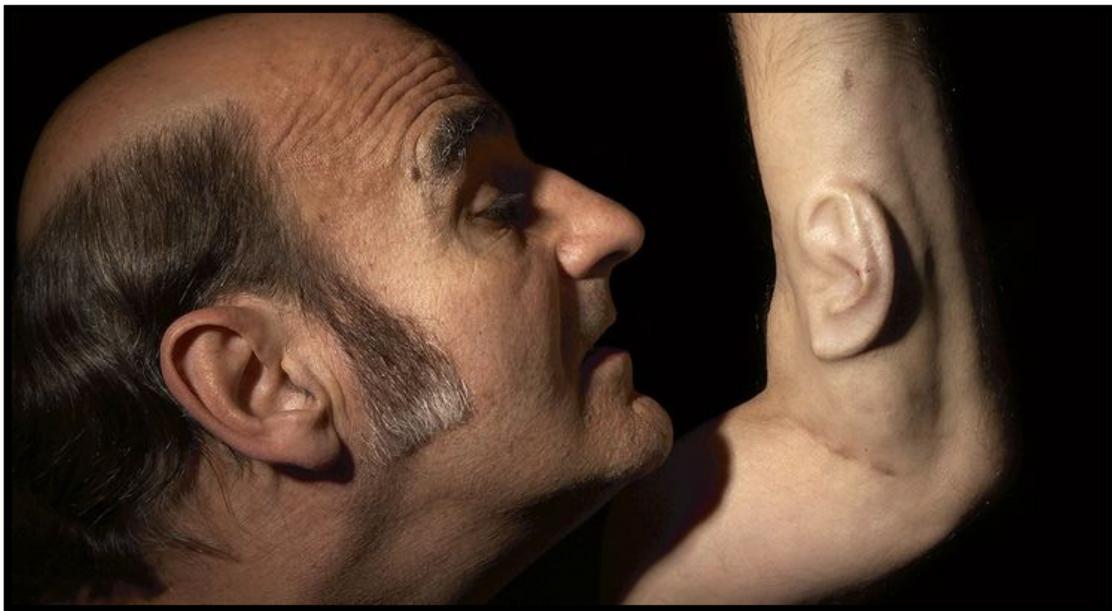


Fig. 2. *Ear on arm* (Oreja en brazo) realizada en 2008 por el performer Sterlac.  
Imagen extraída de Lifestyle.com

Desde Sterlac, la ciencia ha avanzado a pasos agigantados y el arte no ha quedado atrás. Como ya se mencionó, la forma de concebir el cuerpo ha cambiado debido a esta unión entre tecnología y arte, cuerpo humano y cuerpo máquina en un ámbito artístico, generalmente ligado a las artes performativas que hoy no solo se cruzan con el teatro, sino que forman parte de él. Para Sterlac y otros artistas de la

performance, como Orlan, Marina Abramovic, Gina Pane, Eduardo Kac, entre muchos más, el cuerpo es el lugar donde el arte y la ciencia deben encontrar una nueva forma de habitar para expresar y expresarse.

Yendo más lejos en este encuentro entre cuerpo y tecnología para una nueva expresión escénica, nos encontramos con la robótica. En 2013, en Madrid, una actriz robot protagonizó la obra *Las tres hermanas*, de Chejov. Se trató del trabajo de una compañía japonesa, Seinendan, que está a cargo del proyecto Teatro con Robots, que dirige Oriza Hirata, director también de la compañía teatral. La actriz robot, llamada Geminoid F, fue creada por el padre de la robótica japonesa, el doctor Hiroshi Ishiguro, de la Universidad de Osaka. La robot humanoide puede realizar acciones idénticas a las humanas, entre ellas, parpadear, sonreír y otras 65 expresiones, además de hablar y responder a los estímulos emocionales que capta de sus interlocutores.

[...] el androide que se supone ha reemplazado a la más pequeña de las hermanas, Ikumi, aparte de despertar la curiosidad del público, suma una función interesante: en ella no tienen cabida el olvido y la hipocresía. Esos dos pilares de las acciones de los humanos no existen en la androide. Su parte maquinal hace que la androide aporte lo contrario: en vez de olvido, memoria minuciosa; en vez de hipocresía, verdad incómoda. Dos mecanismos de eficaz valor dramático. Es la androide quien revela una historia que subyace a las tensiones que laten en la familia (Cardete s.p.).

Esta forma de relacionar cuerpo humano y cuerpo máquina hace posible una nueva generación de actores, de la que Craig estaría más que orgulloso, pues esta actriz-robot es la supermarioneta, un actor más allá del actor. Sorprendente resulta la declaración de la actriz Hiroko Matsuda, a quien se ve sentada en primer plano en la Fig. 3, cuando se le pregunta en una entrevista televisiva cómo es trabajar con una compañera robot. Matsuda responde: “Lo bueno de ser un robot es que tiene un carácter estable y no se deja influir por el día a día y eso a los compañeros nos da la seguridad a la hora de actuar”. (Youtube).

Aquí se abre una verdadera paradoja en la relación del actor con las nuevas tecnologías, pues en las declaraciones de Matsuda se vislumbra un acercamiento emocional con lo que Fischer-Lichte consideraría una mediación tecnológica, por tratarse de una máquina que busca mejorar el rendimiento actoral sin el cuerpo del actor, es decir, por su sola presencia material, mecánica.

Aquellos espectadores que presenciaron la obra no lograron una identificación con Geminoid F, solo acusaron el impacto que produjo la perfección de los movimientos de la androide. He aquí la paradoja, sabemos que las nuevas prácticas teatrales no pretenden una identificación, aspecto fundamental para la mimesis aristotélica. En este sentido, la androide cumple la función de distanciar al espectador. Sin embargo, este distanciamiento no consiste en abrir las conciencias de los espectadores para centrarse en lo que se dice y poder tomar sus propias decisiones, como lo planteaba Brecht, por el contrario, el espectador fija la atención en la tecnologización de la escena, perdiendo el contacto con lo que se dice, con lo que se expresa, con la idea y la emoción. Si bien se llega a generar una experiencia, sin duda es una

muy particular, dándole otro sentido a lo que Dubatti llama convivio y generando una triangulación del bucle de retroalimentación autopoietico de Fischer-Lichte, es decir, el espectador acusa con su reacción la experiencia de estar frente a un androide y, a su vez, el actor de carne y hueso lo percibe y reacciona. Pero la androide no puede participar del convivio, solo es parte de un mecanismo del espacio escénico que rompe toda relación conocida. Tal vez es importante comenzar a generar estudios sobre esta nueva forma de actor, que no posee ningún componente humano, por ende, tampoco es una prótesis en el sentido estricto de la palabra.

Si bien, su actuación genera un acontecimiento, este se da por el asombro, por la novedad. ¿Es esta la nueva forma de expresión? ¿En esta relación se basará el teatro del futuro? Un futuro cercano, como podemos ver. Sin embargo, para los estudios teatrales alemanes, y con Fischer-Lichte encabezando dichos análisis, la actuación de Geminoid F no genera acontecimiento teatral ni performativo, pues ello requiere, en primer lugar, crear un vínculo con lo real desde la materialidad (cuerpo del actor y encuentro con el espectador) en una intimidad de la experiencia estética que genera afecto y efecto. Es decir, de una co-presencia física (no virtual, no mecánica) de actores y espectadores sensibles que puedan generar experiencias y reacciones que retroalimenten el bucle autopoietico. Para Dubatti, estas prácticas no entran dentro de lo que llama arte aurático, que posee como característica esencial el convivio, pues “el convivio implica la práctica de un ritual de concurrencias: artistas, técnicos y espectadores conforman un presente que no admite reproductibilidad tecnológica. Cada función, cada presente es a la vez inédito” (Villafañe s.p.). Con Geminoid F, las funciones son siempre idénticas, no hay error posible, característica absolutamente humana. Cada vez que la androide interpreta su personaje, lo hace de la misma manera pues ha sido programada para ello. El error y la emoción no se encuentran en esta interpretación. Por todo esto, para Dubatti no puede haber convivio:

Llamamos convivio o acontecimiento convivial, a la reunión, de cuerpo presente, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etcétera, en el tiempo presente). El convivio, manifestación de la cultura viviente, distingue al teatro del cine, la televisión y la radio en tanto exige la presencia aurática, de cuerpo presente, de los artistas en reunión con los técnicos y los espectadores, a la manera del ancestral banquete o simposio (Florence Dupont, 1994). El teatro es arte aurático por excelencia (Benjamin), no puede ser desauratizado (como sí sucede con otras expresiones artísticas) y remite a un orden ancestral, a una escala humana antiquísima del hombre, ligada a su mismo origen (Dubatti, *Introducción* 35).

Es en este sentido que el teatro de acontecimiento es ritual por excelencia, pues es reunión comunitaria y un espacio de creación compartido, ya que propicia una nueva forma de habitar el mundo a partir de la práctica que solo puede darse en el encuentro de presencias y de su interacción. Actores y espectadores forman parte de un hecho cultural y político al generarse un “espacio de subjetivación” (Dubatti, *Teatro* 16). Este espacio es un nuevo vínculo con el Otro, desde donde se logra reconquistar la realidad y la experiencia, ofreciendo otras posibilidades diferentes de construir al sujeto.

¿Dónde queda ubicada esta nueva práctica entonces, donde la relación entre el actor y el espectador pasa por un elemento tecnológico-humanoide que imita las reacciones y gestualidades humanas? La actroide revive, de una manera muy particular, la necesidad imperiosa de mimesis, pues no se trata de verla actuar como un robot, sino de lograr identificar en ella los trazos de humanidad que la hacen sorprendente. Ella es reproductibilidad técnica, auto-reproduciéndose en cada presentación como discurso sin variación. Son los actores de carne y hueso los que se adaptan, en cierta medida a ella, sin embargo, al no variar jamás, se vuelve predecible y por ello, muy confiable para sus compañeros, como expresa Matsuda.



Fig. 3. La robot actriz Geminoid F junto a la compañía de teatro japonesa Seinendan, interpretando la obra *Las tres hermanas* de Chejov. Festival Fringe, Madrid, 2013. Imagen extraída de Revista Bulevares periféricos, El País, 2013.

Hasta aquí pudimos ver tres relaciones del cuerpo del actor/performer con la tecnología: por medio de la prótesis, donde predominan las partes humanas (v.gr. Sterlac con su tercer brazo); por medio de los *cyborg*, donde predomina la parte mecánica (v.gr. Sterlac con su máquina muscular); por medio de robots, donde todo es mecánico (v.gr. Geminoid F).

Otra relación que es importante mencionar es la real/virtual, es decir, aquella relación que se genera cuando el cuerpo del actor debe interactuar en escena con un cuerpo virtual que aparece en una pantalla o con una imagen proyectada en el espacio o sobre su propio cuerpo. Sabemos que la inserción de proyecciones en la escena teatral es antigua, desde las diapositivas y el cine (v.gr. el teatro performance de Alberto Kurapel), hasta llegar a la imagen multimedial que se incorpora ahora como un cuerpo virtual

dentro de la pantalla o como construcción escenográfica, intervención del vestuario, instalación virtual, etc., creando un nuevo género teatral: el teatro multimedia.

## 2. El teatro multimedia: el espacio y su nueva construcción

La oscuridad es mi materia prima.

Tal como un escultor necesita su arcilla,

el tallista su madera, yo tallo mi teatro de la oscuridad...

Josef Svoboda

El inicio del siglo XXI trajo consigo el auge de la multimedia en las expresiones artísticas, entre ellas, el teatro que, al incorporar las nuevas tecnologías, cambió significativamente su forma y contenido, así como la manera de relacionarse con los nuevos espectadores que poseen otras competencias para poder apreciar estas singulares producciones.

En cada época de la historia, el teatro ha estado ligado a los cambios políticos, culturales, económicos, sociales y también tecnológicos. Desde un teatro que se acercaba a la mimesis aristotélica, en donde el centro era el actor y la escena, se pasó a un teatro que rompió con la representación en varios niveles y se acercó a la performance para incorporar la dimensión presentacional a sus puestas en escena. Así, en un inicio se intentó hacer del espacio un lugar más cercano a la realidad en donde la cuarta pared debía ser una barrera imaginaria, pero potente, que dividía el espacio escénico del espacio del espectador. Con la inserción de la performance en el teatro, los avances de la tecnología y el cambio de paradigma de la representación, se comenzó a experimentar con el espacio, abandonando la mimesis y la escenografía como se había entendido hasta entonces para crear espacios despojados de elementos, espacios creados por medio de la iluminación, espacios de instalación e, incluso, buscando espacios no convencionales que ampliaran las capacidades expresivas del actor en su relación con la escena.

Hoy, el teatro adopta las nuevas tecnologías más allá de la decoración o de la creación de sensorialidades. La tecnología es hoy un personaje más, es parte de la línea dramática y conforma el espacio mismo, por ende, las formas de representación han cambiado, acercándose a una “pluralidad de realidades [que] comunican un imaginario colectivo diferente al tradicional” (Villegas 2).

Al salir de las salas de teatro y realizar obras en basureros, plazas, calles, el teatro cambió las formas de iluminar y de proyectar sonidos y música. Para aquellos teatros que permanecieron en salas cerradas, surgieron otras formas de romper con los convencionalismos, por ejemplo, quitar las butacas y abrir el espacio a la multifocalidad.

Cabe recordar que las expresiones multimediales surgen en el siglo XX en la performance, el teatro, la música, etc., y se desarrollan en el siglo XXI desde otra perspectiva que pone la naturaleza del cuerpo en jaque y “donde la naturaleza es también la representación tecnológica de un cuerpo” (Castillo 12). A este cambio de perspectiva, Alejandra Castillo lo denomina el giro tele-tecnológico del arte, exponiendo que el cuerpo es eminentemente (bio)político y que en su relación con lo tecnológico configura identidades otras que instan a repensar el significado de lo humano.

Hubo una transformación [tele-tecnológica]-pensemos en los años 50- que tiene que ver con una transformación epocal, que va primero por la Declaración de los Derechos Humanos del 48; segundo, con la masificación de los medios y, tercero, con el descubrimiento de la cadena de ADN. Estos tres hechos generan una transformación de la auto-comprensión de lo humano o cómo nos auto-comprendemos. Esta auto-comprensión que pasa primero por comprender el cuerpo como un código abierto, flexible, es decir, la materialidad del cuerpo también va a ser narrada desde un código específico, pensemos en el código de ADN. (Castillo 11)

Estos códigos corporales flexibles van a permear las prácticas escénicas, el espacio y las relaciones que se dan en este territorio político en constante transformación para instalar los cuestionamientos sobre el orden natural al interior de la creación misma, al narrar el cuerpo en un espacio-tiempo impreciso, fisurado, tal como el *cyborg*, entendido como dispositivo bio-tecnológico, que es sujeto y objeto a la vez, pues:

No se vacía ni se evacúa en las performances o instalaciones, ni se reduce a una dimensión puramente orgánica, sino que es sujeto-objeto fluido, excesivo, problemático. Las experiencias abyectas del arte contemporáneo resitúan el *locus* de lo humano en el escenario biotecnológico conformando una plataforma de subjetivación que expone el cuerpo viviente de la biopolítica en el cruce de su condición de vida desnuda, producción digital y deriva artística, fusiones que desafían las concepciones hegemónicas en torno al quehacer artístico y la territorialización disciplinar. (Taccetta s.p.)

De esta manera, el teatro multimedia va a entenderse como una desterritorialización del lugar hegemónico de lo humano y una desjerarquización de los signos unívocos de lo humano en la escena, creándose otra realidad, otro espacio y otra forma de relatar. El espacio se volvió así, un cuerpo de realidades múltiples, como comenta Villegas, y ello trajo una nueva forma teatral, el teatro multimedia y

el teatro cibernético, que no han sido profundamente investigados por los teóricos teatrales. Claudia Villegas comenta que esto se debe a que la crítica está más preocupada por analizar las prácticas que privilegian el texto literario o las palabras de los actores en escena: un prejuicio verbal. Discrepo con esta afirmación, creo más bien que la causa de esta despreocupación se halla en un desconocimiento de estas prácticas recientes y, lo que podría llamarse, un tiempo de distancia y reflexión que ha caracterizado a la teoría en su relación con las nuevas tendencias del teatro y las artes. Otra causa que comenta Villegas es la falta de un texto teatral en el teatro multimedia, que muchas veces solo posee un guión de acciones y que le otorgaría una característica de transitoriedad, por ende, si el espectáculo no se pudo ver, no es posible analizarlo (Villegas 3-4). Cualesquiera que sean las razones, lo cierto es que existen muy pocos estudios que aborden este nuevo tipo de teatro que se encuentra en pleno desarrollo global, pues no es un teatro ligado a una cultura particular, sino a una cultura transnacional.

Hoy se realizan festivales de teatro robótico, festivales de sistematurgia (“dramaturgia de sistemas computacionales que rigen las performances mecatrónicas” (López 228) –como las de Marcel-lí Antúnez Roca–, muestras de teatro cibernético, ciberperformance y muchas otras hibridaciones efectivas entre teatro y nuevas tecnologías.

El teatro multimedia abarca una gran gama de posibilidades relacionales entre teatro y tecnología, sin embargo, posee algunas características más o menos estables, que permiten identificarlo: “el uso de procedimientos multimediáticos, las estructuras fragmentadas, la disminución de la importancia del actor, la desaparición del texto verbal, el énfasis en la imagen visual y los comentarios en off” (Villegas 6). Si bien estas características podrían estar presentes en teatros que no se denominen multimediales, pero que utilicen algunos componentes de multimedia, lo que lo hace identificable es la medida en que se utilice la multimedia y el lugar que se le dé en la estructura espectacular. Para Fernando de Toro, el teatro multimedia es “un nuevo teatro que incorpora los elementos multimediales como el actor principal del juego teatral” (154). De Toro distingue claramente entre los teatros que utilizan la tecnología multimedia cumpliendo una función “documental”, es decir, apoyando los hechos escénicos con proyecciones, voces en off, etc., pero siempre supeditados a un texto dramático y a la narración; y los teatros multimediales que hacen de la tecnología un personaje más, un componente que posee un rol autónomo y constitutivo del texto espectacular.



Fig. 4. *Intolleranza* (1965), ópera moderna de Luigi Nono. Escenografía de Josef Svoboda.

Imagen extraída de Society of fellows, American academy in Rome. Cameraphoto/Archivio Luigi Nono

Para el autor, estas prácticas se iniciaron con el escenógrafo checoslovaco Josef Svoboda que recurre a la proyección cinematográfica masiva en sus espectáculos. Así, “no se trata como en el caso de Meyerhold, Piscator o Brecht, de un decorado proyectado o de un documento de apoyo, sino de la combinación fílmica y televisual que se articula en diversos elementos visuales y sonoros que constituyen el espectáculo (De Toro 155). Para el autor, desde que Svoboda realiza la escenografía de la ópera moderna de Luigi Nono, *Intolleranza*, en Boston (1965), la práctica escénica se revoluciona al crear una proyección de gran magnitud intervenida con imágenes simultáneas de los espectadores, la calle, etc., pues:

La imagen actúa como actor principal, pero sin desplazar del todo al actor, pero sí entra en competencia con éste: se actúa en la imagen y no con la imagen. El trabajo receptivo del público se bifocaliza, se fragmenta en una escena multidimensional, donde la procedencia en vivo de las imágenes pueden provenir desde fuera del teatro: una orquesta tocando en vivo que es proyectada en el foso del escenario, al mismo tiempo que los actores actúan ante una pantalla habitada por seres de celuloide magnificados con los cuales mantienen el diálogo. (De Toro 155)

La tecnología multimedia alcanza así un rol fundamental en la construcción dramática y en la interpretación actoral, modificándose mutuamente, creando un nuevo espacio, un ciberespacio escénico, y obligando al espectador a una nueva percepción del espectáculo, que se torna una experiencia visual como la que tiene el usuario de la realidad virtual. Para De Toro, el teatro multimedia es una nueva teatralidad, un nuevo paradigma estético que conjuga elementos de esta época y del futuro y que moldea una nueva representación interactiva. De Toro menciona a algunos directores teatrales que se encuentran dentro de este nuevo paradigma, entre ellos, Hervé Nisic, director y realizador cinematográfico francés que crea la escenografía-video, en 1981, de la obra teatral *Écrans noirs* (Pantallas en negro)<sup>6</sup>, junto a Pierre Friloux-Schilansky y Françoise Gédanken (Compañía Théâtre d'en Face). La obra exagera el uso del video al saturar el espacio con pantallas y múltiples proyecciones, en vivo y grabadas, integrando – para De Toro– el teatro a la práctica performativa del siglo XXI y cambiando la percepción del espectador al fragmentar los puntos de atención. Esta ruptura perceptiva expande la mirada y la comprensión más allá de la escena, educando al espectador para ver/percibir otras realidades, otros puntos de vista sobre el mundo que los rodea y del que son parte. A su vez, los actores deben trabajar en y para la tecnología, siendo el elemento central de la representación:

<sup>6</sup> Un extracto de la obra puede verse en <https://vimeo.com/113143965>.

La incorporación de estas técnicas comunicativas cambian el modo de representación de una forma definitiva y su práctica es particularmente delicada, puesto que es absolutamente necesario conservar un equilibrio entre el juego dramático y el dispositivo escénico-técnico que amenaza hacer explotar la atención, a fragmentarla, y por esto debe conservar alguna huella del teatro si no quiere anularlo: el cuerpo del actor ya no es único, como tampoco su discurso que muchas veces incluso desaparece (De Toro 157).

Esta huella se halla en el componente ritual que guarda estrecha relación con el teatro multimedia. Un espacio creado para mostrar la fragmentada sociedad actual por medio de la fragmentación del relato y de la interpretación, la fragmentación de un espacio concreto que ya no puede contener al actor, pues el mundo ya no es un lugar cerrado. La red de internet ha abierto el espacio local al espacio global y en escena se ha implantado un neo-nomadismo que permite la multiculturalidad y la pertenencia a la aldea global que aventuraran McLuhan, Quentin y Agel. El teatro multimedia es un espacio liminal en este sentido, pues es un lugar intermedio donde los actores transitan la diversidad como ritual de paso para salir transformados.

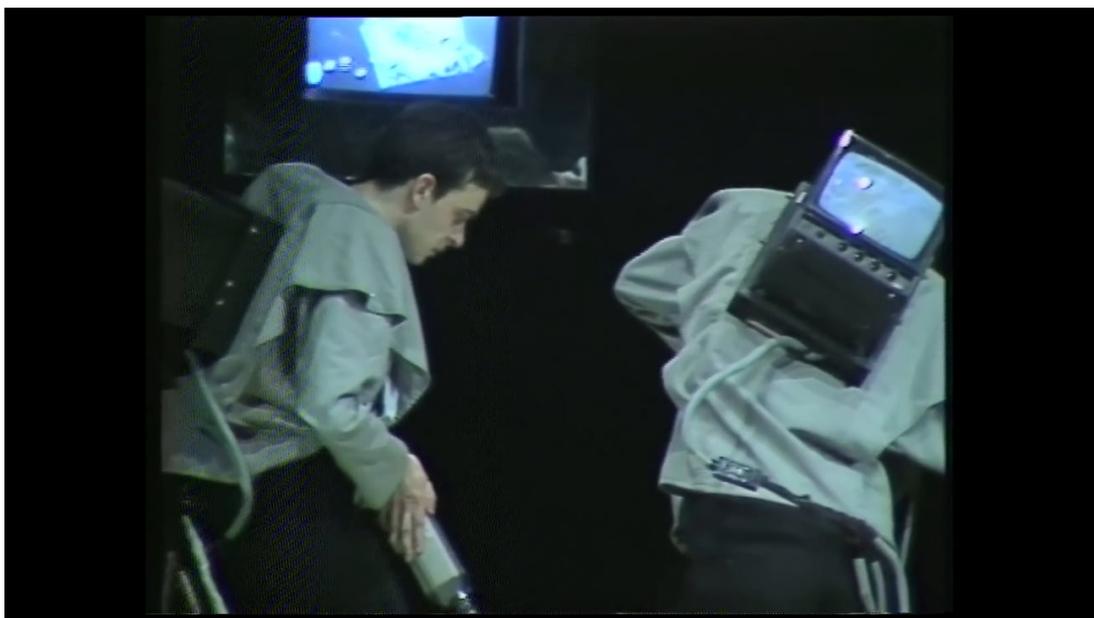


Fig. 5: *Écrans noirs* (1981), de Hervé Nisic, Pierre Friloux-Schilansky y Françoise Gédanken. Captura de pantalla de Vimeo.

De Toro considera que dos expresiones completamente opuestas, como el teatro tecnológico y el teatro antropológico, podrán coexistir en el futuro ya que son dos extremos de una misma realidad que busca la esencia del teatro desde sus propios caminos y perspectivas. Esta esencia se hallará, por un lado, en una teatralidad antropológica y, por el otro, en una “teatralidad contemporánea-multimedial, que vive en el presente y proyecta un mundo y un lenguaje donde el público puede reconocerse y reconocer su mundo, el único que tiene para vivir, para actuar, para reflejarse” (De Toro 157).

### 3. Neo-ritualidad tecnológica: el teatro cibernético

El teatro cibernético podría considerarse como parte del teatro multimedia, pero con características un tanto diferentes. El teatro cibernético adopta muchas de las características del cine y la televisión e intenta hacer del espectáculo una experiencia cercana a la de la navegación en red y al *reality* televisivo. No siempre considera imprescindible el elemento humano vivo como audiencia, lo que lo acerca aún más al cine o la televisión. Un aspecto fundamental en el que es necesario fijar la atención es la recuperación de lo ritual, que es una de las características del ciber-teatro. Claudia Villegas (2012) comenta que esta ritualidad se puede ver en la tendencia que posee este tipo de teatro a adaptar textos canónicos y religiosos, lo que constituiría una mirada retrospectiva “en cuanto el pasado teatral es una construcción de todos sus antecedentes y al renovarse, mira hacia adelante, pero con los ojos vueltos hacia atrás” (Villegas 12). Esta mirada al origen ritual ayuda a asumir mejor la tecnología del futuro, afirma Villegas, y a incorporar el elemento real de la vida al espectáculo altamente tecnologizado. Schechner dice: “El formato asegura que ciertos contenidos, ciertas clases de eventos, se repetirán, y la repetición es una cualidad principal del ritual. La factibilidad de los reportes y la emoción asociada con elementos que son ‘nuevos’ (no se informa antes) [equivale a] decirle a los espectadores que el programa ‘es la vida real’. El sentido de la vida real se anida en formato ritual” (Schechner, cit. en Villegas 12)<sup>7</sup>. El formato al que hace referencia Schechner es el noticiario, el *reality*, etc., en un espacio cibernético o ciberespacio, que debe entenderse como un lugar donde es posible la simulación de entornos en los que el ser humano pueda interactuar con otro a través de la agrupación de diferentes tecnologías. Así, el teatro cibernético concibe el espacio escénico como un ciberespacio, instalando pantallas o monitores, micrófonos, sensores de movimiento, etc., para interactuar entre humanos dentro y fuera de las proyecciones y con la audiencia que puede participar por medio de elementos tecnológicos que se le entregan para que pueda experimentar el espectáculo e, incluso, en muchos casos, decidir sobre el mismo (controles remotos, teléfonos celulares, etc.).

En 2013 se estrenó en Buenos Aires *Distancia*, obra de teatro virtual –como la denominó su creador Matías Umpiérrez– basada en el texto de Jean Cocteau, *La voz humana*. La obra trata de cuatro mujeres que se comunican con sus parejas por videollamada, reemplazando el teléfono de la época de Cocteau. Cuatro pantallas muestran a estas mujeres/actrices hablando desde sus hogares en cuatro países del mundo: la actriz Marina Bellati desde Buenos Aires (9:19 p.m.), April Sweeney desde Nueva York (8:19 p.m.), Marie Piamontése desde París (2:19 a.m.) y Anne Weber desde Hamburgo (2:19 a.m.). Cada una de las mujeres se halla en diferentes momentos de su relación amorosa y aparecen en distintas pantallas conectadas en vivo desde sus ciudades. A su vez, aparecen proyecciones que van ilustrando los diálogos en otras cuatro pantallas.

<sup>7</sup> Traducción libre de: “The format insures that certain contents, certain classes of events, will be repeated, and repetition is a main quality of ritual. The facticity of the reports and the excitement associated with items that are “new” (not reported before) tell viewers that the program is “is real life.” The sense of real life is nested in ritual format.”



Fig. 6. *Distancia* (2013), de Matías Umpiérrez, Buenos Aires.  
Fotógrafo: Sebastián Arpessella

En escena se encuentran cinco músicos que acompañan las canciones que las actrices interpretan. Ivanna Soto, periodista de la revista *Ñ* comenta que la obra: “Del cine conserva la proyección de una imagen en la pantalla; de la televisión, el vivo y en directo; y del teatro, su infraestructura clásica (y otros detalles)” (Soto s.p.). Esta mixtura con la que el director compone la estructura de la obra corresponde con la fragmentación de la que hace referencia De Toro y del componente ritual que menciona Villegas, pues retoma un texto del repertorio universal y lo reescribe utilizando la tecnología como centro de la teatralidad y de la historia. La presencia/ausencia de los cuerpos que se desmaterializan “tanto desde el contenido (el amor a distancia) como del dispositivo (el teatro a distancia)” (Soto s.p.) agregan otro elemento: la realidad que se experimenta en la virtualidad o el simulacro de realidad que se lleva a cabo dentro de las comunicaciones virtuales y que se traslada a escena frente a un espectador que vive aquella realidad en su cotidianeidad. Ese encuentro entre el espectador habituado a la tecnología y el actor “traficado” (filtrado, en el sentido brechtiano) a través de un medio virtual, constituyen, para Umpiérrez, el rito fundamental del teatro, pues: “En el teatro tiene que suceder un ritual, sea con el cuerpo vivo o el cuerpo proyectado de manera virtual” (Umpiérrez, en Soto s.p.). En el encuentro se halla el rito, una comunidad que se reúne con un fin: ser iniciado, ser transformado en otro, celebrar un acontecimiento, etc. En *Distancia* hay una comunidad reunida en un espacio, pues, aunque las actrices se encuentren a muchos kilómetros del escenario, su presencia llega al espectador por otro medio, no el físico, sino el virtual. Hay también un fin: presenciar la comunicación entre enamorados de distintas culturas, el amor como concepto que reúne universalmente.

Umpiérrez enfrentó no solo los problemas comunes de una puesta en escena, sino el problema técnico que implica mantener una comunicación en vivo desde 4 países diferentes y con el menor desfase posible. El director comenta:

Trabajamos con Vidyo, un sistema de bajada privado que es más complejo que los más clásicos hogareños que se usan para comunicarse. Optimiza la bajada y la subida de información, pero siempre puede haber un defasaje, porque es un espectáculo que está vivo. De todos modos, trabajamos para que eso se note lo menos posible. Las actrices siguen tiempos muy formales y nosotros también, porque trabajamos con defasajes de unos tres o cuatro segundos. Es muy complejo el armado. Por eso, no sólo desafiamos al teatro con la tecnología, sino también desde el teatro desafiamos al sistema tecnológico para ver si es capaz de producir teatralidad. Queremos demostrar que puede existir una obra de teatro 100% virtual (Umpiérrez, en Soto s.p.).

Así, la escenografía virtual que sirve de soporte y estructura a esta obra es una combinación de ciencia y tecnología que, más que estar al servicio del teatro, son la teatralidad misma de la obra. Sin estos elementos no existe la obra. En *Distancia* se pueden apreciar las características de un teatro cibernético, pues se halla el uso de textos hegemónicos que son reescritos desde el elemento tecnológico; “se recurre a referencias ‘populares’ que provienen de avisos comerciales, cine, música, y televisión, que hacen más comprensibles los textos visuales. Otro elemento recurrente es que el director tiende a volver a ritos de la tradición” (Villegas 30). Aspecto, como comenta Villegas, que hace más familiar el acceso al lenguaje tecnológico. La autora aventura que en un tiempo más el teatro se volverá menos ritual, puesto que la familiaridad del espectador con la navegación en red hará que no sea necesario incluir elementos del rito a la escena, punto en el que, como vimos, De Toro no concuerda. Las nuevas tecnologías se han transformado en el lugar donde la comunidad se reúne, organiza, crea causas sociales y expresa sus ideas, pensamientos, sentimientos, etc. En red, las personas se vuelven otras, se convierten y sacan a la luz aquello que no es posible decir o hacer cara a cara. Las redes sociales son la nueva comunidad global que permite conocer y darse a conocer a usuarios de diversos puntos cardinales. Claro está que es un avatar el que funciona en la mayoría de los casos, un yo mejorado, como sueña, Sterlac, pero por medio de otra prótesis: el computador, el celular, la tablet, etc. Por ello, concuerdo con De Toro en que este teatro cibernético, el teatro multimedia, el teatro en red y todos los derivados serán y seguirán siendo rituales. El ser humano necesita el rito que se ha perdido en la cruda realidad, pero que ha cobrado otra fuerza y sentido en la virtualidad.

Este aspecto ritual (tanto tecnológico como antropológico) lo expone Luis Brea en su texto *Las tres eras de la imagen* al referirse a las temporalidades y espacialidades de la imagen producida por la tecnología digital, una imagen electrónica que define como imágenes fantasmas, pues solo existen en el momento en que son producidas por medio de una red rizomática de orígenes indetectables, pero de los cuales se sospecha alguna filiación. Estas son “imágenes que ahora irrumpen en este escenario de las mil pantallas, al llamado de lo electrónico” (Brea 76) y que conforman espacios de creación para el arte de la era digital. Espacios que exigen una nueva forma de percepción, como ya hemos visto. El espacio virtual

emite imágenes que son efímeras en el aquí y ahora y que, sin embargo, permanecen en el ciberespacio indefinidamente navegando por la red hasta alcanzar todos los puntos del espacio y del tiempo, pues “ellas siempre están en todas partes. [...] allí donde está una, no se excluye el estar de la otra; al contrario, ellas siempre están acumuladas, superpuestas, *plegadas*, amontonadas febrilmente: puede que incluso estén *todas* a la vez (ellas nunca mueren: siempre rebotan y rebotan) en *cada lugar*” (Brea 69). Esta permanencia en el espacio-tiempo virtual constituye una nueva forma de entender la memoria, pues por medio de los rebotes de los que habla Brea, estas imágenes retornan una y otra vez, obligándonos, empujándonos al recuerdo constante. Repetición ritual en una nueva forma de reunión comunitaria. Un neo-ritual que se da por medio de la presencia-ausencia de actores y espectadores en espacios móviles, rebotantes, mnémicos, simultáneos, de realidades alternas que son traficadas por medio de la pantalla, espacio real que permite la comunicación comunitaria, como si fuera un objeto sagrado de la nueva era digital, semejante al chamán de la tribu, pues media la relación entre el hombre y los seres invisibles que se presentan por medio de avatares resonantes en los ecos del programa computacional.

A pasos agigantados el futuro se nos viene encima, despertando la creatividad de directores, actores y escenógrafos y la inserción al arte teatral de ingenieros, científicos, programadores. Se abren nuevas redes de relaciones heterogéneas y el teatro se expande en un campo que no tiene límites. Para terminar este neo-ritual solo basta un acto, apagar la máquina y la vida cobra otro sentido, un sentido peligroso, pues lo que allí ocurre no se puede repetir ni reparar, ni mucho menos reiniciar.

## Conclusiones

La pregunta que originó este artículo –¿De qué manera las nuevas tecnologías pueden constituirse como elementos de expresión escénico-espacial?– resulta ser un recorrido por los cambios que se han producido en la ciencia y la tecnología, desde los precursores como Sterlac hasta las aplicaciones de realidad virtual en escena. Las prácticas teatrales han variado su forma expresiva, ligada a los cambios de paradigma epocal, pues no hay que olvidar que todos los artistas revisados responden a una crisis de la representación que instó a experimentar otras realidades por medio de los elementos que la ciencia y la tecnología ofrecían, en pos de una nueva concepción de la escena. Por ende, historia, cultura y ciencia van de la mano con el arte.

Así, las nuevas tecnologías pueden constituirse como elementos de expresión escénica por medio de tensar los límites del cuerpo del actor para ampliar sus capacidades físicas y, con ello, intervenir la mirada del espectador para que la percepción se vuelva una experiencia del asombro. El objetivo artístico de este cuerpo hibridado, ya sea por medio de prótesis o de *cyborg*, por medio de la presencia/ausencia de la virtualidad, es romper las barreras del concepto actor. El actor es objeto y sujeto al mismo tiempo, siente y reacciona a estímulos tecnológicos con los que debe cohabitar los escenarios. Ello requiere otro tipo de entrenamiento y otro tipo de actuación en la que la multifocalidad es imperiosa. El espectador, a su vez, es introducido a la escena de manera interactiva, pues no solo tiene la posibilidad de participar de esta multifocalidad por medio de la mirada, sino que puede intervenir física y virtualmente en el acontecimiento que se lleva a cabo.

El cuerpo del actor es un elemento esencial del teatro y la performance, al modificarlo se ve inevitablemente modificada la expresión y la comunicación con los espectadores. Una relación entre ambos mucho más interactiva, rizomática y que permite diversos tipos de presencia: real-física, virtual, mixta. Este nuevo cuerpo, híbrido entre ciencia y arte, es el nuevo campo en el que el teatro está desarrollando experiencias expresivas y perceptivas que hacen de las actuaciones verdaderos cuestionamientos sobre límites, posibilidades, realidades, ficciones, presencias y ausencias. Ya sea que el

cuerpo del actor esté o no en escena, siempre se hallará tras el elemento tecnológico y, por ende, presente. Pareciera ser que hoy se tratara –como dice Lotman– de “humanizar la máquina y maquinizar lo humano” (cit. en López 220).

A su vez, las nuevas tecnologías pueden constituirse como elementos de expresión espacial por medio de la superación del concepto de instalación y del concepto de espacio físico (arquitectónico). Las proyecciones, desde los juegos lumínicos que se programan con avanzados computadores, hasta aquellas digitales de espacios y escenografías, amplían la noción de espacio y tiempo, otorgando al teatro la simultaneidad característica del cine y obligando a cuestionar la forma de relatar y su contenido. Un aspecto que debe ser considerado en estas puestas en escena tecnológicas es que requieren un considerable presupuesto para ser llevadas a cabo, pues no se trata de simples proyecciones, sino de construcciones visuales que soportan la actuación y que son el eje de toda la estructura, son la obra misma. El acceso a estas tecnologías aún no es masivo en el teatro no subvencionado, sin embargo, muchas compañías han comenzado a elaborar estrategias de colaboración con diseñadores teatrales, músicos, diseñadores computacionales e ingenieros para poder implementar elementos multimediales a sus puestas en escena e ir transformando su dramaturgia espectacular.

Hoy el espacio es el relato más preponderante en las puestas contemporáneas, el espacio habla, transporta a otros tiempos y lugares, es liminal y expande el horizonte material. Por ende, el actor debe expresarse en este nuevo espacio-tiempo con una actuación que no cabe en el realismo, pues lo importante no es crear espacios de simulación de lo real, sino otros mundos imaginarios que expandan la mente y permitan, por este medio, conocer y cuestionar el mundo real. Este espacio de la alteridad es otro mundo que no es reflejo del real, sino su opuesto y consecuencia.

Requiere, además, de actores y espectadores preparados para la acción y percepción de multiespacios, de acciones que no son jerárquicas ni organizadas linealmente, sino simultáneas, en constante caos. El teatro hoy es una verdadera experiencia del asombro que pone en juego capacidades tecnológicas en todos los participantes de este nuevo ritual teatral, pues es reunión de cuerpos presentes (físicos o virtuales) en torno a un objetivo sagrado: el ser humano y su capacidad de crear nuevas realidades y abolir los límites de su propia condición. Es ritual porque, se quiera o no, el actor y el espectador salen transformados al terminar cada viaje, pues ven, imaginan, sueñan y sienten a su ser hombres y mujeres, que mediante toda la rebeldía consigo mismos, exaltan lo más sagrado del entendimiento: la esencia humana... ir siempre más allá.

## Bibliografía

- Brea, Luis. *Las tres eras de la imagen: Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal, 2010. Impreso.
- Cardete, Juan Antonio. “Teatro con Robots”. *Lenguas y literaturas: Viajes con el corazón propicio*. Blog de humanidades, 12 julio 2013. Web. Recuperado de <https://lenguasyliteraturas.wordpress.com/2013/07/12/teatro-con-robots/> (consulta 3.5.2021).
- Carter, Kevin. “Las fotografías más famosas del mundo”. *Inkoherence*. Omar Martin. Blog, 10 junio 2007. Web. Recuperado de <http://www.inkoherence.com/las-fotografias-mas-famosas-del-mundo/> (consulta 3.5. 2021).
- Castillo, Alejandra. “Entrevista”. Observatorio Cultural. Santiago, Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Gobierno de Chile. Mayo de 2012. Archivo PDF. Recuperado de <http://observatorio.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2021/02/Entrevista-Alejandra-Castillo.pdf>.
- Chavarria, Gabriela. “El posthumanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica”. *Repositorio Kérwá* de la Universidad de Costa Rica, 2013. Archivo PDF. Recuperado de <http://kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/846/%20Informe%20Final.pdf?sequence=1> (consulta 2.7.2021).
- \_\_\_\_\_. “El posthumanismo y los cambios en la identidad humana”. *Revista Reflexiones*, 94 (1): 97-107. [Costa Rica] 2014. Archivo PDF. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/reflexiones/v94n1/1659-2859-reflexiones-94-01-00097.pdf> (consulta 2.7.2021).
- Dubatti, Jorge. *Teatro y producción de sentido político en la postdictadura*. Buenos Aires: Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini, 2006. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *Introducción a los estudios teatrales*. México: Libros de Godot, 2011. Impreso.
- Dueñas, Jorge. “El cuerpo máquina: Cíborgs en el arte contemporáneo”. Tesis de máster en historia del arte contemporáneo y cultura visual. Universidad Autónoma de Madrid, 2011-2012. Archivo PDF. Recuperado de [https://www.academia.edu/8153997/El\\_cuerpo\\_máquina\\_C%C3%ADborgs\\_en\\_el\\_arte\\_contemporáneo](https://www.academia.edu/8153997/El_cuerpo_máquina_C%C3%ADborgs_en_el_arte_contemporáneo)
- Eliade, Mircea. *Historia de las creencias y las ideas religiosas: De la Edad de Piedra a los Misterios de Eleusis*. Vol. I. Barcelona: Paidós, 1999. Impreso.
- Fischer-Lichte, Erika. *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada, 2011. Impreso.
- Foucault, Michel. “El cuerpo utópico (1966)”. *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2009. Impreso.
- \_\_\_\_\_. *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta, 1979. Impreso.

Giddens, Anthony. *Modernidad e identidad del yo: El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península, 1995. Impreso.

López, Teresa. “Teatro de robots: actores mecánicos y con alma de software”. *Teatro e internet en la primera década del siglo XXI*. José Romera (edit.). Madrid: Verbum, 2013. 210-234. Archivo PDF. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/327250490\\_Teatro\\_de\\_robots\\_actores\\_mecanicos\\_y\\_digitales\\_con\\_alma\\_de\\_software\\_en\\_Romera\\_Castillo\\_ed\\_Teatro\\_e\\_Internet\\_en\\_la\\_primera\\_decada\\_del\\_siglo\\_XI\\_Editorial\\_Verbum\\_Madrid\\_2013\\_pags\\_210-234\\_ISBN\\_978-84-796](https://www.researchgate.net/publication/327250490_Teatro_de_robots_actores_mecanicos_y_digitales_con_alma_de_software_en_Romera_Castillo_ed_Teatro_e_Internet_en_la_primera_decada_del_siglo_XI_Editorial_Verbum_Madrid_2013_pags_210-234_ISBN_978-84-796)

Matsuda, Hiroko. “Reportaje de televisión española”. *La Prensa*, 10 julio 2013. Youtube. Web. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OhwezWcms3U> (consulta 3.5.2021).

McLuhan, Marshall, Quentin Fiore y Jerome Agel. *Guerra y paz en la aldea global*. Barcelona: Martínez Roca, 1971. Impreso.

Monterde, Rafael. “El transhumanismo de Julian Huxley: Una nueva religión para la humanidad”. *Cuadernos de Bioética*, 31.101 (2020): 71-85. Archivo PDF. Recuperado de <http://aebioetica.org/revistas/2020/31/101/71.pdf>

Narváez, Álvaro. “Relaciones cuerpo-tecnología en la escena teatral”. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas* 3 (enero-diciembre, 2009). Archivo PDF. Recuperado de [http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicadas/downloads/artesescenicadas3\\_11.pdf.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/artescenicadas/downloads/artesescenicadas3_11.pdf.pdf)

Noah Harari, Yuval. *Homo Deus: Breve Historia del Mañana*. Barcelona: Editorial Debate, 2014. Impreso.

Pessis, Jacques y Jacques Crepineau. *Les Folies Bergère*. París: Fixot, 1990. Impreso.

Schiaffino, Irene. “Cuerpo de Cyborg”. *Sin carne: representaciones y simulacros del cuerpo femenino: Tecnología, comunicación y poder*. Mercedes Arriagada, Víctor Silva, José Estévez et al. (eds.) 2ª Ed. Sevilla: Arcibel, 2006. Impreso.

Sloterdijk, Peter. *Normas para el parque humano*. Madrid: Siruela, 2000. Impreso.

Smith, Marquard y Julie Clarke. *Stelarc: The monograph*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. Impreso.

Soto, Ivanna. “Cómo funciona el ritual del teatro en una obra 100% virtual”. *Revista Ñ de Cultura* [Santiago, Chile] 2013. Web. Recuperado de [http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/teatro/teatro-virtual-matias-umpierrez-distancia\\_0\\_995900786.html](http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/teatro/teatro-virtual-matias-umpierrez-distancia_0_995900786.html) (consulta 3.5.2021).

Taccetta, Natalia. “Ars disyecta. Figura para una corpo-política, de Alejandra Castillo: La construcción de una teoría feminista porst-humanista”. *Cine y literatura*, diario digital de crítica cultural de Sudamérica, 4 de enero de 2019. Web. Recuperado de <https://www.cineyliteratura.cl/ars-disyecta-figuras-para-una-corpo-politica-de-alejandra-castillo-un-comentario/> (consulta 2.7.2021).

Toro, Fernando de. “Entre el rito y la tecnología”. *Acercamientos al teatro actual (1970-1995)*. Fernando de Toro y Alfonso de Toro (eds.). Madrid: Iberoamericana, 1998. 153-157. Impreso

Vaccari, Andrés. “La idea más peligrosa del mundo: hacia una crítica de la antropología transhumanista”. *Revista Tecnología y Sociedad*, 1(2): 39-59. [Buenos Aires] 2013. Archivo PDF. Recuperado de <http://fundacionbariloche.org.ar/wp-content/uploads/2014/09/AV.-La-idea-más-peligrosa-del-mundo.pdf>

\_\_\_\_\_. “Posthumanismo, transhumanismo y antihumanismo: mutaciones y ocaso del humanismo en la era de la nueva antropotécnica”. Curso de postgrado, Facultad de Ciencias Sociales y Centro de Estudios Avanzados, Universidad Nacional de Córdoba, 2019. Archivo PDF. Recuperado de <https://sociales.unc.edu.ar/sites/default/files/Posthumanismo%20Transhumanismo%20y%20Antihumanismo%202019.pdf>

Vicente, José Luis de. “Eduardo Kac, artista electrónico: El creador de seres imposibles”. *El Mundo* [Madrid] 10 sept. 2001: s.p. Web. Recuperado de <http://www.el-mundo.es/navegante/2001/09/10/entrevistas/1000132841.html> (consulta 3.5.2021).

Villafañe, Juano. “Filosofía del teatro I: Convivio, experiencia, subjetividad por Jorge Dubatti”. *La Revista del CCC* 2 (2008). Web. Recuperado de <https://www.centrocultural.coop/revista/2/filosofia-del-teatro-i-convivio-experiencia-subjetividad-por-jorge-dubatti-buenos-aires> (consulta 3.5.2021).

Villegas, Claudia. “Tecnologías en escena: Del teatro multimedia al teatro cibernético en España y las Américas”. Tesis doctoral, Ph.D., Hispanic Languages and Literatures, University of California, Los Angeles, 2012. Web. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/306040213\\_Tecnologias\\_en\\_escena\\_del\\_teatro\\_multimedia\\_al\\_teatro\\_cibernetico\\_en\\_Espana\\_y\\_las\\_Americas](https://www.researchgate.net/publication/306040213_Tecnologias_en_escena_del_teatro_multimedia_al_teatro_cibernetico_en_Espana_y_las_Americas) (consulta 3.5.2021).

---

Recibido: 18 de Mayo de 2021  
Aceptado: 20 de Junio de 2021