

# Mundos que se desvanecen. Tecnoteatros y performatividad

## Worlds Under Erasure. Technotheatres and Performativity

María Ángeles Grande Rosales (Universidad de Granada)

Artículo recibido: 01-10-2015 | Artículo aceptado: 26-11-2015

**ABSTRACT:** Based on the possibilities of the “relational aesthetics” established by Nicolas Bourriaud, this article discusses the transformations of the Performing Arts in the 20th century as a result of the emergence of both the new media and the communication technologies, and the search for its specificity. Faced with the initial logic of confrontation with media procedures, the theatre has subsequently chosen between imitation and pollution. After briefly reviewing the wide phenomenology of technotheatres as an expression of the emerging languages in the Digital Age, it is stated the significant impact of what Erika Fischer-Lichte called “the performative turn”.

**RESUMEN:** Partiendo de las posibilidades de la "estética relacional" de Nicolas Bourriaud, en este artículo se examinan las transformaciones del arte escénico del siglo XX como efecto de la irrupción de los nuevos medios y tecnologías de la comunicación y la búsqueda de su especificidad. Frente a la lógica inicial de la confrontación con los procedimientos mediáticos, el teatro después ha optado por la imitación y la contaminación. Tras revisar brevemente la amplia fenomenología de los tecnoteatros como expresión de los lenguajes emergentes de la era digital, se señala la relevante incidencia de lo que Erika Fischer-Lichte ha denominado "el giro performativo".

**KEYWORDS:** digital theatre, performance, digital age, performativity, phenomenology

**PALABRAS CLAVE:** teatro digital, *performance*, era digital, performatividad, fenomenología

---

**María Ángeles Grande Rosales.** Profesora Titular de la Universidad de Granada. Sus líneas de investigación principales son la teoría de la literatura y del teatro contemporáneos, el comparatismo y la crítica cultural, con especial atención en la actualidad hacia los fenómenos de transmedialidad discursiva. Forma parte del Proyecto de Investigación del Ministerio de Innovación (I+D) “Las narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la cultura digital” CSO2013-47288. Pertenece al grupo de Investigación “Teoría de la literatura y sus aplicaciones” (HUM363).

## 1. Presentación

Este número dedicado a "Tecnoteatros y Performatividad" ha sido posible gracias a la generosa acogida que el equipo editorial de *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, y especialmente su director, Daniel Escandell, proporcionaron a la sugerencia de publicar un número monográfico (el tercero de una breve pero destacada trayectoria de la revista) sobre las formas de la teatralidad contemporánea. Su origen tuvo lugar en un seminario sobre "Teatro y cibercultura" organizado por el Aula de Artes Escénicas y el Secretariado de Extensión Universitaria en la Universidad de Granada durante la semana del 23 al 27 de abril de 2012. En él intervinieron prestigiosos especialistas en el ámbito de las humanidades digitales, como Domingo Sánchez-Mesa, Jerome Fletcher, Anxo Abuín, Teresa López Pellisa, Virgilio Tortosa, Theótima Amo o Laura Borràs, entre otros, en unas sesiones intensas de indagación y debate que tuvieron un excelente colofón final con la conferencia, casi a su vez inevitablemente *performance*, de Carlus Padrissa, miembro fundador de La Fura dels Baus. Dicha conferencia resultó un inestimable complemento práctico sobre las posibilidades de un teatro polisensorial, pluriartístico e hipermediatizado.

Dado el carácter tan revelador de las intervenciones que entonces tuvieron lugar, solicitamos a los intervinientes que actualizaran el contenido de aquellas reflexiones, proponiéndoles esta vez una nueva inflexión en torno a los "mundos que se desvanecen" (*worlds under erasure*), en una referencia explícita a Brian McHale (1987), y su relación con los tecnoteatros y la performatividad. Se trataba de circunscribir el ámbito de la investigación para atender a la multiforme fenomenología de lo teatral en nuestro tiempo desde parámetros convergentes, encontrar la manera de atender a la especificidad de un arte híbrido actualizando las potencialidades de la "estética relacional" propugnada por Borriaud (2006) que nos convierte a todos en semionautas indiscriminados, buscando relaciones entre fenómenos aparentemente inconexos.

Ello permitía partir de dos premisas fundamentales. En primer lugar, el lenguaje escénico del siglo XX no se comprende sino considerándolo historia de la transformación que el medio teatral ha sufrido por efecto de la irrupción de los nuevos medios de comunicación y de las tentativas que ha comportado para conformar su propia especificidad. Así, frente al exceso de ficción del cine y su aniquilamiento televisivo, el teatro renunció a la misma y estableció una redefinición de la teatralidad como un tipo de experiencia negada tanto al cine como a la televisión, la de la presencia real. El teatro del cuerpo como relación interactiva con el público, el teatro como suceso en el acto, y presencia real, a la manera de Grotowski (1968), son la posibilidad a la que el medio de acoge para justificar su supervivencia y conservarse a sí mismo.

No obstante, a esta lógica de la diferencia en la confrontación con los procedimientos mediáticos el teatro después ha opuesto la contraria de la imitación y la contaminación: la amplia fenomenología del teatro tecnológico o de imágenes lo prueba ampliamente, y no hay ninguna duda de que ésta es la vía más desarrollada en la actualidad. La intervención activa del artista en una cultura tecnológica permite el uso de nuevas estrategias compositivas basadas en procesos creativos sensoriales ya no logocéntricos. Si anteriormente la lógica de la alteridad y de la diferencia en la confrontación con los medios condenaba al teatro a un lugar marginal y acababa por disolver su influencia sobre la cultura, actualmente la absorción de dichas técnicas sirve de fundamento para la reformulación de un segmento significativo del mismo. Ello no significa la introducción de lo audiovisual o de la imagen electrónica en el espectáculo únicamente, sino asimilar la dinámica de esta modalidad comunicacional mediante la transformación del teatro en un dispositivo totalmente nuevo a través del empleo de las tecnologías de la comunicación.

En segundo lugar, la nueva presencia mediática que define la teatralidad contemporánea no establece su especificidad, sin embargo, por el uso de estos medios, sino por la lógica misma que ellos imponen, al igual que lo que define el carácter de nuestra sociedad no es su grado de desarrollo sino la filosofía que sustenta dicho paradigma, puesto que el progreso de la tecnología no supone tanto la supremacía de la máquina sobre la naturaleza como la producción icónica del mundo, la producción del mundo como imagen. Es decir, no es que las nuevas tecnologías se incorporen a la acción performativa como otro tipo de lenguaje adscrito a la pluricodicidad constitutiva del espectáculo teatral: podemos elegir prescindir de filmaciones, periféricos o imágenes electrónicas, pero es imposible sustraerse a la imagen del mundo fabricada por medios de comunicación.

## 2. Tipologías teatrales en la era digital

El término *tecnoteatros* puede proponerse como hiperónimo de una serie de manifestaciones teatrales y parateatrales que en cierto modo replican estéticamente las máquinas de reproducción y simulación –televisión, ordenadores- propias de la tecnología de nuestros días, diferentes a las máquinas de producción invocadas por las vanguardias a principios de siglo. Laura Borràs en su ensayo “Ciberteatro: posibilidades dramáticas en la era digital” (2009) establece una útil tipología de estas dramaturgias tecnológicas, diferenciando entre teatro digital, hiperdrama, *ciberperformance*, dramaturgia electrónica, *desktop theatre*, ciberteatro, drama interactivo y sus numerosos sinónimos. En términos generales, esta tipología podría reducirse a cuatro

grandes subgéneros, a saber: hiperdrama, teatro digital, ciberteatro y teatro de robots, como pone de manifiesto acertadamente Teresa López Pellisa:

El *hiperdrama* es un texto dramático escrito en el espacio digital pero representado en el espacio real, por lo que espectadores y público comparten el mismo espacio en tiempo real [...]. El *teatro digital* sería aquel en el que espectador y actores comparten el mismo espacio en tiempo real, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real [...]. Con el término *ciberteatro* hacemos referencia a las acciones dramáticas que suceden única y exclusivamente en el espacio digital, en las que espectador y actores no comparten el mismo espacio en tiempo real (...) Y el *teatro de robots* sería aquel en el que los actores (tecnológicos) y el público comparten el mismo espacio en tiempo real. (2013: 26)

Se trata de una distinción práctica en la medida en que se establece una diferencia más que pertinente entre teatro “real” -en el que la relación teatral “tradicional” entre actor/espectador tiene lugar- frente al contraste de la virtualidad cibernética, lo que nos permite responder en sentido categóricamente negativo a la enigmática pregunta que da título a su excelente artículo “La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?”. Aquí se produce una curiosa bifurcación, dado que el teatro en su dimensión dramático-literaria, forma periférica de la modernidad teatral, adquiere un nuevo estatus en la literatura electrónica: el hiperdrama. Por supuesto, no se trata de usar el soporte electrónico para la literatura dramática, lo cual es del todo indiferente en cuanto a su naturaleza, sino de activar las potencialidades de la forma hipertextual, desde las posibilidades de autoría múltiple hasta la deriva entre diferentes itinerarios de lectura.

De hecho, Charles Deemer usó esta denominación, *hiperdrama*, para referirse a una acción dramática ramificada, con múltiples opciones no obstante convergentes en el desenlace final. Su configuración estructural, no obstante, no difiere en gran medida de otros ejemplares de literatura electrónica, pues la tensión modular que lo constituye caracteriza por igual otras formas poéticas o narrativas, mostrando así cómo la red dinamita desde su propia lógica cualquier tipo de expectativas genéricas, lo que Emilio Blanco tilda de “perversión” favorecida por los nuevos medios: “este nuevo teatro dista de ser teatro salvo que se entienda la perversión y la hibridación de formatos como un salto cualitativo” (2004: 417).

En sentido inverso a estas interferencias narrativas en el drama, existe igualmente otra generalización bien asentada: la dimensión teatral de las cibernarraciones, que desde el uso de elementos dramáticos como la imagen o la

interactividad justifican el marbete de *ciberdrama* para aludir a esta suerte de narratividad expandida en juegos de rol como MOO (MUD Objet Oriented), MUD (Multi User Dungeon) o plataformas interactivas de realidad virtual. El ciberdrama (Janet Murray, 1997) tiene componentes de teatralidad pero difícilmente puede ser considerado manifestación teatral, como pone de manifiesto Anxo Abuín (2008), al igual que ocurre en el ciberteatro, cuya acción dramática queda restringida a la interacción *on-line* y donde los actores se transmutan en avatares digitales, lo que entraría de lleno en el universo ficcional técnico-mediático y su especificidad estética, que se origina a partir de sus propiedades estructurales. Y no es teatro no porque este responda a una supuesta esencia, sino porque el teatro es, ante todo, un medio cuya lógica interna difiere de los condicionamientos formales del universo digital — computador, *software*, lenguaje de programación, internet, etc.—. Sería esta, por tanto, una extensión inflacionista de su significado desde una óptica canónica. En palabras del mismo investigador gallego, en su crítica de la razón tecnológica, “si todo es teatro, nada es teatro” (46).

Toda esta problemática se examina lúcidamente en el artículo de Virgilio Tortosa de esta publicación “La carne y el píxel. De la representación al simulacro y viceversa” En una civilización dominada por el universo psicotrópico de la imagen “pensamos en imágenes, actuamos en secuencias, nos movemos a planos, vivimos a golpe de percusión televisual”, teatro, *performance*, operas escénicas, danzas interactivas nos interpelan no ya por su uso de estas tecnologías como complemento de la propuesta escénica, sino como elemento constitutivo de la dramaturgia. Analiza así detalladamente este crítico las diversas fases de experimentación de un grupo tan heterodoxo como La Fura dels Baus “perfecta amalgama entre representación escénica, proyección videográfica y creación de sensaciones audio-visuales en el espectador durante la representación teatral en vivo y en directo”. Describe entre otras producciones su celeberrimo *Work in Progress* de 1997, que suponía una actuación simultánea en tres ciudades europeas y en consecuencia la interacción de los actores en tiempos y lugares diferentes, o la singular andadura de Marcel.lí Antúnez, miembro fundador de La Fura pero escindido de la compañía a partir de los años noventa, cuya exploración del modelo de cibernético como intermediación de cuerpo y máquina refleja y extiende los manifiestos tempranos de futuristas y constructivistas.

Igualmente se detiene en Stelarc y su visión técnicamente avanzada del autotransgresivo *body art* de los años setenta, convertido ahora en cuerpo digital rodeado de prótesis electrónicas y taladrado por electrodos, cables y alambres, enganchando su cuerpo en directo en internet para explorar el anacronismo de la forma humana en la nueva era tecnológica. Por su parte, el

carácter cada vez más fluido de la sustancia corporal alude a la creciente desmaterialización que conforma el nuevo paradigma mediático en el arte blasfemo de la artista francesa Orlan, que ahonda en la vía de la negatividad a través del trabajo escultórico sobre el propio cuerpo, convirtiendo el cuerpo de la ejecutante en objeto y sujeto de la creación. Igualmente se detiene en el logrado carácter multimedia de la célebre ópera *Apparition* coreografiada por Klaus Obermaier.

Sus conclusiones contraponen la incidencia de una “perspectiva artística mostrativa o performativa”, preponderante en *performers* como Stelarc y Orlan, frente a las concepciones corales de espectáculos como los desarrollados por La Fura dels Baus o Klaus Obermaier, donde se privilegia la dramaturgia desde la interacción entre simulación virtual y cuerpo físico/interpretación actoral. La dualidad entre representación y simulación precisamente nos sitúa en ese correlato categorial de la performatividad.

### 3. El giro performativo

El anglicismo *performance* (ejecución en vivo) manifiesta en el campo de los estudios teatrales una cierta inestabilidad semántica. Lo performativo y la performatividad caracterizan, por lo demás, no solo el campo semántico de los estudios teatrales, sino que atraviesan transversalmente todo tipo de comportamiento intransitivo en relación con el arte, política, religión, deportes, activismo y otros en lo tradicionalmente se ha denominado *cultural performance*. Igualmente desempeñan un papel fundamental en la teoría de los actos de habla de Austin, según la cual el enunciado performativo es el que constituye al mismo tiempo una acción. Sus usos en la antropología cultural han sido tan numerosos como en la sociología —la teatralización de la vida cotidiana mediante la interpretación de un papel— o la performatividad de género de Judith Butler, que implica la tensión entre comportamientos genéricos prescriptivos de una sociedad.

Más en relación con lo estrictamente teatral, Erika Fischer-Lichte publicó una *Estética de los performativo* (2004) que se hace eco de lo que anteriormente había caracterizado como inflexión distintiva de la modernidad teatral —el giro performativo— cuya materialidad vendría dada por la puesta en escena concebida en su carácter procesual, como entidad dinámica. Esta resultaría especialmente determinada por la coreografía gestual del actor, y su esteticidad tendría que ver con el concepto del hecho escénico como acontecimiento (*Ereignis*) y no obra (*Werk*), ya que lo que interesa es el hecho de que producción y recepción cambian de forma simultánea y se condicionan recíprocamente. *Performance*, por tanto no equivale aquí a “representación” que remita a una

realidad previa al propio acontecer escénico en forma de material acabado, como obra, espectáculo o pieza, sino a “realización escénica”, como nos advierte Óscar Cornago en el prólogo a la monografía de Fischer-Lichte, en cuanto que la implicación procesual de la actividad artística dinamita el concepto de teatro como representación en favor del teatro como experiencia.

Se defiende así una teoría antirrepresentacionista del teatro, al igual que lo había sido la teoría polifónica o dialógica sobre la novela de Mijail Bajtín, novela considerada no como receptáculo de un contenido al uso sino como encuentro de discursos, voces y estilos. Por su parte, la *performance sensu strictu* podría entenderse como subgénero teatral, arte de acción que comporta otros rasgos: materialidad del espacio, corporalidad y espacio sonoro, medialidad como interacción performer/público y esteticidad dado el carácter de acontecimiento y experiencia artística plurisignificativa que entraña. La *performance* como zona transdisciplinar —danza, acción, teatro, artes plásticas, *live art*— siempre ha funcionado más allá de las fronteras de los géneros legitimando auténticos ejercicios de desestabilización conceptual que perturban nuestra percepción habitual de la realidad.

Su historia comienza con la radicalidad de las propuestas conceptuales de los años 60 y 70, que intentaban destruir la idea de que la obra de arte es un proceso irreversible que ineludiblemente debe desembocar en un objeto-ícono estético. Frente a la canónica estética de la presencia, se defendía una estética de la ausencia que acepta las repercusiones de lo cotidiano en arte y enfatiza el carácter transitorio de la actividad performativa, su intensidad fugitiva frente a la amenaza de mercantilización de galerías, teatros, museos, etc. Ante todo significaba el rechazo de la idea de obra maestra o de obra de arte en su concepción tradicional, que pasa a ser considerada acción efímera desde la óptica de un nuevo arte paratáctico que renuncia a la mimesis y define su proyecto como tautología, enunciación de la intencionalidad del artista o actitud. De esta manera, la estética del objeto deja paso a la estética del proceso.

En otro orden de cosas, la contribución de Jerome Fletcher —“Performing Digital Literature”— supone un acercamiento claro y preciso a la categoría de performatividad en relación con la literatura digital, demostrando cómo dicha categoría vincula el teatro y la textualidad electrónica desde una estética del proceso que ya no deriva en el artefacto estético, ya que, desde su punto de vista, cuando se trata de dar cuenta de la literatura digital, *performance* y *performativity* son herramientas conceptuales muy efectivas y de enorme valor explicativo. Al igual que la obra de arte total wagneriana (*Gesamtkunstwerk*) se proyectaba como síntesis de otras artes que produce una impresión armoniosa en el público —las artes de la escena, al funcionar de manera convergente, procurarían una vivencia única para el espectador—, esta polifonía sígnica puede

de algún modo equipararse al *dispositif* (“aparato” en el sentido de Foucault) en el que el texto digital es producido y se despliega, que comprende *hardware*, *software*, lenguaje de programación, sistemas operativos e interfaz, entre otros. La literatura digital vendría a ser así una compleja unión de elementos de distinta naturaleza -materiales, espaciales, lingüísticos, textuales, sociales, etc- cada uno de los cuales es interdependiente y disperso. Al igual que la *performance* teatral se entendía no ya como representación sino como realización, acto generativo en proceso, la literatura digital existe en virtud de ese rasgo categorial performativo que comprende la instanciación (concreción) escénica.

Todo ello se observa en diferentes ejemplos, que vienen a ilustrar este concepto de texto digital como “aparato” “reunión performativa”, “acontecimiento”, más que como objeto, lo que implica advertir la inflexión de la dimensión temporal y espacial, hasta ahora inédita, en la consideración sobre la textualidad. Las estimulantes conclusiones de su estudio, magníficamente ilustrado y ejemplificado, demuestran de forma concluyente que la performatividad es inherente al modo electrónico de escritura, en la medida en que el texto digital no es único sino múltiple, modular y transformacional, así como resultado de un conjunto de procesos dispersos que convergen en el momento del origen. De forma análoga al hecho escénico, cada realización literaria digital es también diferente e implica al *performer*, si bien en este caso particular el propio dispositivo condiciona el proceso como tensión.

#### 4. Mundos que se desvanecen

La célebre fórmula de Brian McHale que definía la ficción posmoderna como desplazamiento de lo epistemológico —problemas relativos al conocimiento— hacia lo ontológico —problemas relacionados con el ser y la existencia— relacionada con la teoría de los mundos posibles de Thomas Pavel, aludía a esta realidad ficcional presentada de forma caótica como “worlds under erasure”. Recreaba así un universo regulado por la imposibilidad de distinguir proposiciones verdaderas o falsas, donde las cosas existen e inexisten a un tiempo en una sucesión recurrente de paradojas lógicas. Precisamente lo que favorece nuestro entorno digital interactivo, donde el concepto de teatro las más de las veces se ha usado como metáfora cognitiva privilegiada ya desde el famoso libro de Brenda Laurel (1991) *Computers as Theatre*.

Por su parte, la excelente contribución de Laura Borràs en este número monográfico expande esta metáfora, la de la cibercultura como teatro, que asimila la pantalla a una infraestructura arquitectónica de escena a la italiana, como cristal que es a la vez “un telón, tramoya y escenario simultáneamente”, teatro como “escenario virtual” en lo que Javier Echeverría ha denominado

“tercer entorno” -frente a la *physis*, campo y a la *polis* ciudad- cuyas propuestas estructurales vienen marcadas por la digitalización, la telematización y la reticularidad. En la segunda parte de su investigación ejemplifica procesos de *remediación* (Bolter y Grusin) o *mediamorfosis* (Fidler), experimentación formal y realidad virtual, que en último término actualiza la oposición radical de realidad material versus espacio virtualizado.

## 5. Conclusión

La creciente instauración en la sociedad red ha propiciado una asimilación mediática sin precedentes que contribuye a la redefinición contemporánea de lo dramático, lo escénico y lo performativo. Asistimos en consecuencia a nuevas teatralidades más allá de la tradición y de la vanguardia histórica que en parte adquieren su fisonomía propia de la hibridación de medios artísticos establecidos y de la colaboración entre creadores de diferente naturaleza, así como de la relación entre el artista digital y su entorno tecnológico. El propio Roland Barthes definió el teatro no sólo como “polifonía signica”, sino también como “una especie de máquina cibernética” (1964: 309). De forma similar permiten explorar de forma privilegiada el intercambio tecnohumano como mito cultural de nuestro tiempo. La constelación de lenguajes que caracteriza lo teatral en la sociedad contemporánea nos instala de lleno en la tensión teatralidad/performatividad, donde lo performativo muestra su eficacia más allá de la mimesis y de la ficción.

## Bibliografía

- Abuín González, Anxo (2008). “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos”. Signa 17: pp. 29-56.
- Barthes, Roland (1964). “Literatura y significación”. *Ensayos críticos*. Buenos Aires: Seix Barral, ed. 1977. pp. 309-330.
- Blanco, Emilio (2004). “Entre lo uno y lo perverso. Teatro, teatro digital y ciberteatro”. Ed. María José Vega. *Poética y teatro. La teoría dramática del Renacimiento a la Posmodernidad*. Pontevedra: Mirabel. pp. 411-432.
- Bolter, J.D. y Grusin, Richard (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Borràs Castanyer, Laura (2009). “Ciberteatro: posibilidades dramáticas en la era digital”. Ed. C. Becerra. *Lectura. Imágenes, Cine y Teatro*. Vigo: Academia del Hispanismo. pp. 33-46.

Borriaud, Nicolas (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Fidler, Roger (1998). *Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios*. Buenos Aires: Granica.

Fischer-Lichte, Erika (2004). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada.

Grotowski, Jerzy (1968). *Hacia un teatro pobre*. Madrid: Siglo XXI.

López Pellisa, Teresa (2013). "La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?". *Letral 11*: pp. 24-39.

McHale, Brian (1987). *Postmodernist Fiction*. London & New York: Routledge.

Murray, Janet H. (1997). *Hamlet en la holocubierto*. Barcelona: Paidós, ed. 1999.

**Este mismo artículo en la web**

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