

Está el caso extraordinario de Carmelo Bene, cuyo teatro del Gesto o del Grito se integra en palabra teatral que desacraliza, y por hablar claro, se caga en sí misma.

12. Pero también el crítico.

13. Por lo menos la oficial, nacida del privilegio de asistir a la escuela.

14. Dionisio

15. Vuelve a vislumbrarse aquí la figura de Hitler, ya evocada antes en este manifiesto.

16. El teatro antiburgués no podría existir: a) sin el teatro burgués al que contestar y arrasar (este es su objetivo principal); b) sin un público burgués al que escandalizar, aunque sea de forma indirecta:

17. Cosa que hacen, con mucha buena voluntad y a menudo con buena fe, todos los actores serios: pero con débiles resultados críticos. Ya que están ofuscados por la idea tautológica del teatro, que implica materiales y estilos históricamente diferentes a los del texto examinado (si se trata de un texto anterior a Chejov o posterior a Ionesco).



Sobre la participación audiovisual en la escena contemporánea

Martina Tosticarelli

Introducción

Dentro del marco de las artes escénicas contemporáneas, la incorporación directa de las tecnologías de la imagen y la aplicación de determinadas operaciones típicas del tratamiento del material audiovisual no sólo modifican considerablemente la estética del espectáculo, sino que influyen notablemente sobre los procesos de escritura escénica y los parámetros de creación. La participación audiovisual virtualiza los efectos fácticos e intensifica la sensorialidad, permitiendo descentrar y negociar significados en escenarios y contextos cambiantes y activar la imaginación del espectador, que ha pasado a asumir un papel estratégico dentro del proceso de produc-

ción. Las obras ya no siempre se presentan de manera acabada, sino que suelen exponerse como un «campo de posibilidades, una serie de gérmenes de formatividad» (ECO, 2002) que conforman un organismo heterogéneo, rizomático y en constante transformación. Uno de los ejemplos más notables de esta tendencia es la *Tragedia Endogonidia* de la Societas Raffaello Sanzio, una tragedia que emula el proceso biológico de los microorganismos aplicándolo a una serie de episodios teatrales capaces de regenerarse indefinidamente.

El organismo se erige como un concepto fundamental, ya que sugiere una estructura viva, un sistema de creación continua que nunca alcanza una forma definitiva, sino tan sólo un estado en un determinado momento. Este sistema es acentrado por naturaleza: «Si penetramos la superficie de un organismo y miramos más y más profundamente en él, no encontramos nunca ningún tipo de elemento central de control, es decir, lo que sería su *ser*, que gobierne los resortes de sus órganos» (ZIZEK, 2006). La mediación entre los diferentes atributos –autónomos en sí mismos– recae así naturalmente en el espectador. En la propuesta de la Societas Sanzio, la tragedia se entiende como un *proceso molecular* dentro del cual la representación tradicional ya no tiene cabida. En su lugar se nos ofrece un conjunto de signos primigenios y elementales que acogen sin prejuicios los fenómenos más íntimos de la materia a partir de los contrastes de una escritura polifónica y polivisual: «Luego de un *crecendo* sonoro y visual al límite de la soportabilidad óptica, luego de la epilepsia de todos los sentidos en una perfecta geometría de luces y sonidos, se enfrenta al mundo un ente contemplativo. Es el hombre frente al Apocalipsis...», escribiría la crítica italiana en referencia al episodio décimo.

La situación típica del arte contemporáneo es aquella en la que el fenómeno que sigue a un determinado estímulo se produce sin que ninguna relación de lógica o de hábito lo ligue a su precedente, provocando

una crisis que hace surgir la emoción. Cuando los estímulos externos se interrumpen la mente no se queda en blanco, sino que pone en funcionamiento un mecanismo de creación de imágenes interiores a partir de preceptos que procesan y seleccionan información independientemente de la definición de una presencia física. Este proceso de producción y experimentación de imágenes en estado de conciencia se llama *imaginar* y es una de las claves fundamentales de la creación escénica actual. La imaginación se activa a través de esquemas cognitivos y pistas memorísticas construidas a partir de la experiencia personal, social y cultural y tiene la capacidad actancial de provocar reacciones emotivas, sentimientos y sensaciones que, en el caso específico del teatro, incrementan la identificación implicativa o empatía de los espectadores con los actores etnográficos y ficcionales. Esos esquemas se alimentan a su vez de las ambivalencias producidas por la percepción de la materia: «Una materia que no proporciona ocasión para una ambivalencia psicológica no puede encontrar su doble poético que permita infinitas transposiciones. Por lo tanto, es necesario que haya una doble participación –participación del deseo y del temor, participación del bien y del mal...– para que el elemento material ligue al alma entera». (BACHELARD, 1988). La imaginación no es la facultad de formar imágenes de la realidad, sino la de formar imágenes que sobrepasan la realidad; es, en este sentido, una facultad sobrehumana. A partir del momento en que dejamos de pensar las imágenes como meras reproducciones de la realidad y las abordamos como extensiones de la misma, toda versión única y acabada deja de tener sentido.

En el teatro contemporáneo, superar el paradigma positivista de la realidad empírica ha supuesto apostar tanto por la continuidad entre sujeto e imagen como por la incorporación de la ambivalencia y la ambigüedad de las versiones múltiples: «Entendida la realidad como cognición, percepción y emoción, se zanja la cuestión de si

estamos tratando con realidades psíquicas o materiales, ya que todo lo que se piensa, imagina, concibe, percibe, intuye y sucede es parte real de la vida» (BUXO-DE MIGUEL, 1999). Los medios de producción audiovisual como la fotografía, el cine o el vídeo constituyen extensiones y soportes de la memoria, y, por lo tanto, pueden considerarse reactivadores de la sensorialidad y amplificadores del conocimiento y la imaginación.

Hacia un espacio escénico orgánico

En las últimas décadas, el desarrollo de poéticas derivadas de la estética y la estructura de los medios audiovisuales ha generado una semántica específica cuya aplicación en las artes escénicas establece un sistema de relaciones extraordinariamente complejas, de las cuales ni el espacio geométrico ordinario ni el tiempo lineal nos permiten captar el poder de metamorfosis. Si en el esquema sensoriomotor tradicional la acción se desplegaba conforme a unos principios de economía y eficacia dentro de un espacio euclidiano y un tiempo cronológico, en el esquema orgánico se produce una ruptura irreparable de la lógica espacio-temporal. La acción entra continuamente en crisis y las conexiones sensoriomotrices se desgarran, los elementos constitutivos de la escena pierden peso y solidez, y una virtualidad dialógica induce al espectador a crear narrativas interiores y nuevos marcos de acción. Dentro de este contexto, el espacio escénico ya no puede abordarse de una manera exclusivamente espacial, porque implica «relaciones no localizables, presentaciones directas del tiempo» (DELEUZE, 1986).

Una vía interesante para el análisis del espacio contemporáneo es la sugerida por Paul Virilio en su libro *La velocidad de liberación*, donde propone introducir de forma paralela a los intervalos tradicionales de *espacio y tiempo* un intervalo nuevo, al que denomina del género *luz*. Este tercer

intervalo establece una nueva concepción del tiempo, que ya no se presenta únicamente como una sucesión cronológica, sino también como un tiempo de exposición cronoscópica de los acontecimientos. Su tesis se basa en que las señales sonoras y visuales no sólo modifican la estética y el funcionamiento de la representación de la realidad sensible, sino que posibilitan una presentación intempestiva que excede los límites de las apariencias y que opera directamente sobre la realidad: «A la estética de la aparición de los objetos y las personas que se destacan en el horizonte aparente de la unidad de tiempo y de lugar de la perspectiva clásica, se agrega la estética de la desaparición de personajes lejanos que surgen en la ausencia de horizonte de una pantalla catódica, en donde la unidad de tiempo prevalece sobre la del lugar del encuentro» (VIRILIO, 1997).

A partir del momento en que las nociones de entrada y de salida de las señales sonoras y visuales suplantán a las nociones habitualmente relacionadas con los desplazamientos de personas y de objetos, el cuerpo del actor –en torno al cual parecía girar tradicionalmente todo en el teatro– se disuelve y resurge constantemente de la luz. A medio camino entre el objeto y el *logos*, el cuerpo escénico contemporáneo se metamorfosea una y otra vez en interfaz, pasando del volumen a una imagen evanescente que únicamente el ojo-cerebro del espectador es capaz de aprehender y significar. Asimismo, la línea de horizonte de la perspectiva renacentista –aquella que privilegiaba tanto la profundidad del paisaje escenográfico como los límites de la caja escénica– se repliega en una superficie-límite que asume un carácter activo y mediador. Las relaciones de dimensiones y distancias quedan automáticamente abolidas, y las antiguas jerarquías de las figuras desaparecen en la trama de luz. Dentro del espacio-pantalla, el punto de fuga clásico cede su primacía a la fuga de todos los puntos –los píxeles– de la imagen digital y la representación se ve pulverizada por una matriz

sensitiva sistemáticamente organizada. El concepto es semejante al de los cuadros puntillistas, en los que los objetos se desintegran hasta convertirse en un conjunto de puras vibraciones sensoriales. Ambas técnicas –la puntillista y la digital– posibilitan un tipo de visión global en la cual ya no importa ningún punto en concreto, sino las relaciones que se crean entre ellos y las potencialidades del campo en su totalidad. En la escena contemporánea sucede lo mismo: cada elemento tiene una importancia relativa y su valor depende principalmente de cómo se lo vincule. Las infinitas combinaciones posibles evidencian la riqueza del conjunto y el rol definitorio del espectador dentro del proceso de generación de sentido.

A la inversa de lo que ocurría con la ventana renacentista o el lienzo moderno, la pantalla electrónica se asemeja a una membrana a través de la cual las cosas materiales se impregnan de luz, y la luz se vuelve materialmente sensible. Únicamente desde el punto de vista morfológico, la imagen de vídeo restablece un sistema de figuración que consiste –al igual que el principio de la fotografía y el cine– en registrar a través de medios ópticos la huella luminosa dejada por un objeto que preexiste a la imagen. Sólo en este sentido el plano de representación sobre el cual la imagen se proyecta –la pantalla– es comparable al plano del cuadro en perspectiva definido por Alberti, ya que permite inscribir una cierta imagen del mundo sobre un soporte material. Existe, no obstante, una diferencia fundamental: mientras que las imágenes fotográficas y cinematográficas funcionan geométricamente como una ventana abierta sobre el mundo, la pantalla electrónica funciona justamente al contrario. La ventana que se abre en el muro permite al ojo descubrir un espacio continuo, homogéneo y finito en el sentido de la mirada, prolongando sin ruptura el espacio cerrado dentro del cual se encuentra el observador. La arquitectura renacentista fascina por esta razón: el cuadro parece prolongar naturalmente la ha-

bitación donde se encuentra el ojo. Igualmente, la imagen-ventana del cine nos invita a abandonar la sala, a olvidarla proyectándonos dentro de su abertura, y la embocadura del escenario a la italiana nos introduce dentro de la escena por proyección. En ambos casos, la oscuridad facilita esta evasión centrífuga más allá de los muros o de la *cuarta pared*. Pero la pantalla electrónica no funciona como una ventana, ni se inscribe en un muro, ni transporta la mirada desde adentro hacia afuera, sino que hace irrumpir el exterior en el interior a través de un movimiento centrípeto y violento, creando un efecto de incrustación. La pantalla electrónica se transforma de esta manera en un *dispositivo* susceptible de ser utilizado como maquinaria teatral.

Así como a lo largo de la historia la maquinaria escénica ha sabido desarrollar los mecanismos más sorprendentes para hacer aparecer o desaparecer objetos y personajes, las nuevas tecnologías de la imagen —a modo de tramoyas postmodernas— son capaces de maquinar la escena abriendo trampas virtuales de las cuales pueden hacer surgir fragmentos del mundo exterior o interior, copias seriadas de sus protagonistas, detalles ínfimos llevados a una escala monumental o mundos fractales que interrumpen la continuidad del espacio ficcional. La ilusión que fabrican estas tecnologías ya no explora el campo de la representación de lo real. La ilusión surge ahora del entredicho entre lo vivo de la escena y la virtualidad de las imágenes, un entredicho que sólo se construye en la conciencia del espectador debido a su capacidad para crear vínculo, para combinar lo heterogéneo.

Dramaturgias del fragmento

La fragmentación constituye en sí misma un paso básico para el aislamiento de las configuraciones de sentido de una puesta en escena, y la oposición asinificante de los fragmentos, uno de los mecanismos más

estimulantes para activar la participación del público en el proceso creador.

En la versión de *Hamlet* de The Wooster Group, los fragmentos de un vídeo interpretado por Richard Burton en 1964 adquieren un carácter dominante en la puesta en escena, determinando la dramaturgia y generando un discurso metateatral. En el fondo de un escenario salpicado de artefactos audiovisuales aparecen los fragmentos de una película en blanco y negro llena de cortes, fundidos, borrones y parásitos. Frente a ella, los actores reproducen en vivo y simultáneamente las interpretaciones que se muestran en el film. Pero lo más curioso es que también los fallos son imitados fielmente por los actores, que aprovechan estos accidentes para cambiar constantemente la localización y el centro dramático de la acción. A base de *plays* y *replays*, los fragmentos no sólo dinamizan y sostienen el ritmo de la puesta en escena, sino que enfatizan el aspecto lúdico y el carácter esencialmente efímero y circunstancial de los personajes y del hecho teatral.

La repetición múltiple de un fragmento, ya sea en forma simultánea o sucesiva, debilita la idea de una escena unívoca, con un actor de carne y hueso como figura protagónica y original. En el caso de *Hamlet*, el actor vivo no sólo es desplazado como centro y ordenador del juego escénico, sino que se transforma en una copia de la imagen proyectada. Dicha copia, no obstante, no constituye una simple repetición mecánica de la causalidad lineal. Si profundizamos en el concepto de *repetición* según Deleuze, es posible afirmar que un acontecimiento repetido es siempre re-creado en un sentido radical. Las acciones del fragmento repetido reaparecen a cada momento como nuevas, ya que aquello que se repite se mantiene del lado del referente, es decir, conforma siempre una *virtualidad*:

Toda imagen actual tiene una imagen virtual que le corresponde como un doble o un reflejo [...] La imagen actual y la imagen virtual se remiten la una a la otra en

torno a un punto de indiscernibilidad. La indiscernibilidad constituye una ilusión objetiva; ella no suprime la distinción de las dos caras sino que la hace inasignable, pues cada cara toma el papel de la otra en una relación que es preciso calificar de presuposición recíproca, o de reversibilidad. Son un revés y un derecho tan distintos como indiscernibles y perfectamente reversibles (DELEUZE, 1986).

La simultaneidad de imágenes produce en el espectador una descentralización de la mirada y un estado de inquietud que le obligan a concentrarse para tratar de encontrar una organización significativa del conjunto. La estrategia de numerosos directores y coreógrafos contemporáneos es intentar mantener la autonomía de los fragmentos durante el máximo tiempo posible e impedir que puedan ser jerarquizados o vinculados de manera irreversible o lineal. De este modo el proceso signifiante se enriquece, apelando a un mayor esfuerzo cognitivo por parte del espectador. Como oposición a los sistemas unidireccionales y cerrados, los creadores apuestan por sistemas asociativos múltiples donde los componentes son intercambiables y las diversas líneas vectoriales no preexisten al ejercicio de relación, optando por propuestas organizativas de ruptura, ligadas generalmente a experiencias lúdicas o de azar. Una alternativa interesante es la del *zapping* que, contrariamente al montaje sucesivo de escenas, propone la creación de una escena única fabricada con retazos aislados, una especie de *collage temporal* construido en función de intereses puntuales y permanentemente cambiantes. El resultado es una percepción discontinua y entrecortada bajo un efecto de *mosaico*, cuyas múltiples imágenes pueden ser indefinidamente reagrupadas por el espectador.

Cada fragmento del mosaico expresa inevitablemente un punto de vista cargado de intencionalidad. La diversificación de los puntos de vista instaura una tensión cognitiva que obliga al espectador a efectuar un recorrido visual atípico, desde una perspec-

tiva distanciada y absoluta. Como consecuencia, el objeto de la visión ya no parece residir en la cosa vista, sino directamente en el recorrido que pone al ojo en movimiento. La mirada se convierte en una mirada-objeto liberada de un sujeto en particular: «El ojo funciona en este caso como el órgano sin cuerpo que registra directamente la pasión de una intensidad que no puede ser asumida por el sujeto diegético. Así, pues, lo que se nos ofrece (...) es precisamente el fenómeno puro, pre-subjetivo» (ZIZEK, 2006). Se trata de una visión equivalente a la de Dios, o –en correspondencia con la física cuántica– a la de un ojo que se desplaza a la velocidad de la luz. Para un observador en un referencial que se acerca a la velocidad de la luz, el espacio tridimensional se contrae en un plano delgadísimo, los colores cambian y viran al azul, las sombras desaparecen y las diferentes caras de un objeto se perciben simultáneamente. Del mismo modo, en el teatro contemporáneo, el cuerpo del espectador sufre una contracción en su sitio, causada por una inercia que –aunque le obliga a permanecer inmóvil en su asiento– también le permite acceder a ver la escena simultáneamente desde diferentes puntos de vista. Un espectador puede ser invitado, incluso, a ver su propia imagen en escena, aunque –como sugiere Zizek– esta imagen difícilmente sea capaz de devolverle la mirada:

Es en estas anómalas experiencias donde puede captarse lo que Lacan llama mirada como *objet petit a*, la parte de nuestra imagen que elude la relación simétrica especular. Cuando nos vemos desde fuera, desde este punto imposible, la característica traumática no es que uno quede objetivado, reducido a un objeto exterior para la mirada, sino, antes bien, que es mi propia mirada la que es objetivada, la que me observa desde afuera, lo que, precisamente, quiere decir que mi mirada ya no es mía, que he sido despojado de ella (ZIZEK, 2006).

Si definimos como *sujeto* a un ser que observa lo real desde un punto de vista úni-

co y situado, entonces cuando los fragmentos se multiplican y el punto de vista se disemina, el precio a pagar por la visibilidad absoluta es aquel de la desmaterialización de la visión y, por lo tanto, de la pérdida del sujeto. Las visuales antagónicas se corresponden con un yo dislocado e irreal, cuyo ojo humano ha sido reemplazado por un órgano artificial: el ojo de la cámara. Este órgano autónomo y vacío no sólo posibilita las visiones macroscópicas, sino que puede inmiscuirse en los lugares de difícil acceso, y revelar sus secretos al espectador.

Ejercicios de introspección

En el mundo contemporáneo, las barreras físicas ya no siempre suponen límites infranqueables. A la transparencia directa, aquella de los materiales transparentes utilizados en construcción, se agrega ahora la «transparencia indirecta», creada por los sistemas de videovigilancia e incorporada a la escena como si se tratara de un espía en discreta complicidad con el espectador. Este nuevo tipo de transparencia se impone como una *trans-apariencia* –o «transparencia de las apariencias instantáneamente transmitidas a distancia»–, ocasionando un redoblamiento estereoscópico de las apariencias sensibles (VIRILIO, 1993). Las fronteras arquitectónicas han explotado tanto hacia el interior –cada vez más accesible a través de una visualización mediatizada– como hacia el exterior, y ya no resulta extraño que un observador desprevenido se vea enfrentado simultáneamente al *adentro del afuera* y al *afuera del adentro* como protagonista de un interesante ejercicio de introspección. Dicho ejercicio pone de manifiesto una serie de estructuras topológicas –intrafigurales– particulares, fundadas sobre una relación de inclusiones recíprocas donde las clásicas antinomias de apertura y de cierre, de derecho y revés, de continente y contenido, se destruyen definitivamente.

Así como los muros han dejado de ser lí-

mites espaciales fiables, la piel también ha dejado de ser la frontera del cuerpo. A través de radiografías, escáneres y ecografías, la luz y el ultrasonido son capaces de atravesar nuestro organismo, expulsando su forma interior y convirtiéndolo en un espacio contenedor dentro del cual los personajes pueden evolucionar y convivir. Las performances *pH*, *OR* y *S/N* del grupo japonés Dump Type desarrollan con gran efecto este concepto. No obstante, el vídeo y las imágenes de síntesis pueden profundizar en otro tipo de funciones más audaces, ligadas con los mecanismos del recuerdo y los procesamientos mentales. En *Je suis un pbénomene* de Peter Brook y Marie-Hélène Étienne, estrenada en 1998 en París, la introspección era llevada hasta sus últimas consecuencias a través de un acercamiento a los mecanismos de memoria de Salomón Shereshevsky, célebre mnemotecnista judío-ruso. En este caso, sobre tres monitores verticales aparecían diferentes elementos que permitían analizar las especificidades del proceso de memorización de una frase de Dante pronunciada en italiano, desconocida para Shereshevsky, quien asociaba cada sílaba a una imagen. Con una simpleza asombrosa, la obra lograba poner de manifiesto un complejo proceso cognitivo. En *Hadj* de The Wooster Group, una pantalla camuflada en espejo profundizaba en la intimidad de una mujer sentada en su tocador, mientras que los cristales, especialmente tratados, recibían proyecciones que invitaban al espectador a penetrar en su cerebro y a visionar imágenes de su pasado como si se tratase de un film.

Como contrapartida de estas introspecciones intelectuales, los dispositivos tecnológicos también pueden ayudarnos a penetrar en los territorios del alma y en las esferas de lo místico a través de atmósferas de cautivante extrañeza audiovisual. Las situaciones visuales o sonoras puras, la manipulación de voces acusmáticas o las apariciones especulares pueden presentarnos visiones sobrenaturales y recordarnos con fuerza el carácter esencialmente ritual

del teatro, la trascendencia de su dimensión espiritual. Un espectáculo paradigmático en el que esta espiritualidad se erige como fundamento de la puesta en escena es *To be Sung (Para ser cantado)*, compuesta entre 1992 y 1993 por Pascal Dusapin, en estrecha colaboración con el autor del cuadro escenográfico, el artista norteamericano James Turrell. En este caso, Turrell estructura el espacio a partir de una propuesta lumínica sorprendente: durante los noventa minutos que dura el espectáculo, los espectadores se someten a las fluctuaciones lumínicas de un espacio escénico tan indefinido como provocador. Los cuerpos de los cantantes se desenfocan en vivo, desintegrándose en un espacio habitado por la luz. Éstos no sólo pierden su carácter, sino que ni siquiera son tratados como objetos, físicamente hablando; simplemente se transforman en una excusa para poner en escena los propios modos de percepción espacial, obligando al público a adaptarse constantemente. Cuando los cuerpos de los cantantes se funden con la atmósfera lumínica, la desmaterialización perceptiva es tal que, prácticamente, quedan reducidos a entidades sonoras. La sensación obtenida es la de una voz que nace y se proyecta directamente desde el alma, movilizándolo completamente al espectador. A través de la luz, James Turrell profundiza sobre los componentes básicos de la visión, provocando un bloqueo en la capacidad habitual para mantener enfocados los objetos y llevando al observador a un límite de sensibilidad extrema. En esta instancia se eliminan todas las referencias espaciales, por lo cual el público se ve obligado a poner en marcha su memoria visual.

El desarrollo constante de una poética de la inmersión de lo sagrado a través del artificio tecnológico-digital aparece también claramente en los trabajos de Bill Viola, especialmente en la compleja vídeo-instalación creada para la ópera *Tristán e Isolda*, puesta en escena por Peter Sellars en la Ópera de la Bastille de París, 2005: «En la escenografía digital creada por Viola, todos

sus temas –la purificación por el fuego y el agua, la confusión entre el sueño y la vigilia, el problema de la identidad, la disolución del significado ante las situaciones límite, etc.– vuelven a aparecer. Pero todos ellos están al servicio del Dios-Río de la Sangre: el Amor-Muerte de raigambre schopenhaueriana» (DUQUE, 2006). Las obras de Bill Viola anuncian una era en la que abandonamos progresivamente el razonamiento deductivo para pasar a modelos de carácter esencialmente asociativo. Viola hace coincidir la eclosión de los medios ópticos de comunicación con el final de la era mecánica, «como si, en salto cualitativo, las potencialidades virtuales latentes en la máquina hubieran superado con creces las prestaciones de ésta y, crecidas, la hubieran puesto en su sitio, convirtiendo en vertiginoso viaje al interior del hombre en situación (adentrándose así en lo infrahumano o en lo sobrehumano) aquello mismo que, al principio de la Modernidad, se presentaba como un programa de dominación de la naturaleza exterior por parte de un sujeto autoconsciente y perfectamente dueño de sí mismo» (DUQUE, 2006). Viola se erige como el artífice de una obra de arte total en la que se funden el vídeo, la performance, la pintura y el sonido en detrimento de la música, las palabras y la narración, que tienen un sentido subordinado y residual. El vídeo, entidad ambigua capaz de abrir la transparencia de lo virtual dentro de la opacidad de lo real, parece reafirmarse así como un dispositivo idóneo para asumir escénicamente los espacios de transición entre el sujeto y su medio, entre el cuerpo y el espíritu, y destacar el carácter predominante de la convicción sentimental.

En resumen

A través de un despliegue tecnológico sin precedentes, la escena contemporánea aparece cada vez menos preocupada por abrir una ventana sobre la representación clásica, a medida que se concentra en servir de so-

porte a la creación de mundos ficcionales múltiples y rizomáticos, cuya forma definitiva sólo puede esbozarse de manera relacional, en el imaginario del espectador. La variedad de fuentes audiovisuales, así como la fluidez y disponibilidad de la materia digital, proponen una concepción del espacio escénico que aspira –en sentido deleuziano– a lo *trascendental*, ya que se ofrece como un campo de posibilidades virtuales infinitamente más rico que la realidad. De la inestable estructura de esas potencialidades latentes surgen las acciones y los personajes, como frutos circunstanciales de un devenir puro que conjuga las nociones de objeto, concepto y experiencia dentro de un organismo heterogéneo y en constante regeneración. Como consecuencia, surge una dramaturgia de la presencia-absencia, de la tensión entre los cuerpos vivos y la multicorporalidad virtual, de la hibridación del espacio en la frontera entre el orden y el caos. Las fuerzas imaginantes se nutren de la energía de este particular momento de transición escénica, desarrollando realidades formales inéditas y despertando nuevas sensibilidades, de las cuales emergen incipientes y originales modos de teatralidad.

Referencias bibliográficas

- BACHELARD, Gastón (1988): *El agua y los sueños*. México: Fondo de Cultura Económica (*L'eau et les rêves*. París: Librairie José Corti, 1942)
- BUXO, Jesús y DE MIGUEL, Jesús (1999): *De la investigación audiovisual*. Barcelona: Ed. Kings Tree S.L.
- DELEUZE, Gilles (1986): *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- DUQUE, Félix (2006): *Bill Viola versus Hegel*, en *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Donald Kuspit Ed., Círculo de Bellas Artes.
- ECO, Umberto (2002): *La definición del arte*. Barcelona: Ediciones Destino (*La definizione dell'arte*, Italia, Libri Bompiani, 2001)
- PAVIS, Patrice (2000): *El análisis de los espectáculos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica (*L'analyse des spectacles*. París: Éditions Nathan, 1996)
- VIRILIO, Paul (1997): *La velocidad de liberación*. Argentina: Ediciones Manantial (*La vitesse de libération*. París: Éditions Galilée, 1995)
- (1993): *L'espace critique*. París: Christian Bourgois.
- ZIZEK, Slavoj (2006): *Órganos sin cuerpo. Sobre Deleuze y consecuencias*. Valencia: Pre-Textos (*Organs without bodies: Deleuze and consequences*. Taylor & Francis Books Inc, 2004)

