


## De las dramaturgias de la imagen a las dramaturgias de la imaginación

*José A. Sánchez*



### Dossier: ¿presentación o re-presentación?

Dramaturgias de la imagen es el título de un libro que escribí hace catorce años, en un contexto muy diferente al actual. En aquella época se trataba de apoyar teóricamente una serie de propuestas escénicas realizadas por artistas españoles que intentaban homologar su trabajo con el de colegas europeos, herederos del teatro de imágenes, del teatro posmoderno y de las dramaturgias complejas. Aquel empeño resultó en términos históricos fallido, pues la mayoría de aquellos colectivos se disolvieron o derivaron hacia trabajos comerciales, empresas educativas o incluso acabaron abrazando al enemigo, es decir, a la televisión. Voy a intentar plantear brevemente las líneas clave de aquel discurso en una primera parte de mi artículo, para a continuación apuntar algunas claves interpretativas hacia el futuro.

### El siglo de la imagen en movimiento

El siglo xx, desde el punto de vista de las artes, fue el siglo de la imagen en movimiento. El siglo xix ya lo había adelantado en la pintura: mediante la representación pictórica del dinamismo de la historia y de la naturaleza; mediante la representación del instante en la pintura realista (pintura fotográfica); mediante la representación de la duración en la pintura impresionista (pintura óptica); mediante sucesivos ingenios técnicos para la representación del movimiento por medio de la fotografía animada; mediante la invención del cinematógrafo en 1895.

La invención del cinematógrafo condiciona toda la historia de la visualidad durante el siglo xx, sentando las bases para las su-

cesivas transformaciones de la percepción de la realidad y la comprensión de la construcción de la realidad que jalonarán el siglo xx. La introducción del sonoro, del color, la invención de la televisión y del vídeo constituirán sucesivos avances en ese proceso de dominación de la cultura que llamamos «audiovisualización».

Ninguna actividad cultural se ha liberado de la influencia de ese nuevo modo de comprender la realidad y de construir la ficción aportado por el cine y los sucesivos medios audiovisuales. Si atendemos a otros medios visuales, podremos ver cómo la abstracción pictórica, por ejemplo, es el resultado de un proceso que se inició en el simbolismo y que se denominó: musicalización de la pintura. ¿Qué significa musicalización sino introducción de la temporalidad en la representación bidimensional?

Cuando Kandinsky optó definitivamente por la abstracción lo hizo por dos razones: *a)* el reconocimiento de la autonomía del medio: de las formas y de los materiales de la pintura y su capacidad significativa al margen de la representación; *b)* su interés por la sinestesia y por la introducción del movimiento, de la musicalidad, en la representación plana.

Ambos factores están condicionados por la irrupción de la fotografía (que releva a la pintura como medio de representación de la realidad) y del cine (como medio que por primera vez hace posible la reproducción de las imágenes en movimiento).

¿Por primera vez? No exactamente. El teatro lo había hecho durante siglos. Aunque su objetivo no fue la representación de la realidad, sino de los modelos de la realidad, fueran éstos míticos, religiosos o históricos. Y por tanto no se trataba de una reproducción, sino siempre de una construcción con medios diversos, por más que se mantuviera una relación de fidelidad en la representación de los dioses, los héroes o los seres humanos por medio de otros seres humanos (algo no dado a la pintura, la fotografía ni el cine considerados exclusivamente como soportes).

Ahora bien, el teatro, que en determinadas épocas fue el medio que permitía la creación de un arte de las imágenes en movimiento, había derivado a finales del siglo xix hacia lugares contradictorios: hacia un teatro postromántico al servicio de dramas irreales y del lucimiento de las grandes figuras de la escena; hacia un teatro minoritario, naturalista, plegado al drama, sin acción, sin espectacularidad sensible; hacia un teatro de diversión ajeno a lo artístico, espectáculos fantásticos, cabarets, etc.

El impulso derivado del siglo xix y fortalecido por la invención del cine hacia la construcción de la imagen en movimiento fue decisivo para definir un arte escénico autónomo a principios del siglo xx. Ese arte escénico adelanta el arte de las imágenes en movimiento que en ese momento aún no podía realizar el cine y mucho menos el vídeo. Lo adelanta en lo que parece una carrera desesperada por alcanzar un estatus negado durante siglos, aun siendo casi evidente desde el principio que se trataba de un empeño con fecha de caducidad, fijada sólo en función de los adelantos técnicos que permitieran al cine sustituir definitivamente al teatro en sus diversas funciones: la dramática, la espectacular, la estética, la política...

Las vanguardias históricas crearon un teatro de imágenes en sentido estricto. Descubrieron la posibilidad de utilizar el medio escénico del mismo modo que antes habían utilizado el lienzo o el material escultórico. Lo que permitía el medio escénico era la creación de imágenes tridimensionales en movimiento. ¿Qué se les resistía? El cuerpo.

En tanto los pintores adelantaban las posibilidades artísticas del medio recién descubierto, los grandes directores del teatro profesional, conscientes de la transformación que en el ámbito de las artes del tiempo estaba provocando el cine, emprendieron una carrera contrarreloj para aprovechar los últimos años que le quedaban al teatro para poner en escena aquello de lo que rápidamente el cine se estaba apropiando.

do. Los más conservadores optaron por negar la artisticidad del cine. Los más lúcidos (Valle-Inclán, Brecht, Artaud) optaron por aprender del cine y competir con sus mismas armas.

Viendo las películas de los años veinte, y concretamente aquellas en las que participó Artaud como actor, y sobre todo como guionista (*La coquille et le clergyman*), se entiende por qué a Artaud no le satisfacía el cine. El cine experimental de la época jugaba sobre todo con la imagen, con el fantasma: fundidos, sobreimpresiones, efectos mágicos derivados de la transparencia del celuloide, que proyectaba imágenes grises, evanescentes, sobre una pantalla casi inmaterial. Artaud necesitaba la fisicidad, la carne, el color de la sangre y de la tierra. Y esto es lo que pedía: completar físicamente una construcción visual por entonces incompleta. Y al hacerlo, llegar al máximo de coherencia: el cine, procedimiento industrial, repite; el teatro, resto privilegiado de una artesanía del pasado, sólo tiene sentido siendo único.

De la insatisfacción permanente de Artaud arrancó una línea que rompía tanto con la imagen como con la dramaturgia gestual y apostaba por un teatro de la vivencia. De él aprendieron quienes después de la segunda guerra mundial elaboraron una nueva teatralidad, contemporánea ya del cine sonoro y en color (que despliega por tanto todo su potencial comunicativo) y de la televisión.

El teatro corporal es un teatro antiespectacular, pero al mismo tiempo eminentemente sensible, basado en la imagen, en la presencia, en la comunicación directa con el espectador, a veces, incluso en su participación. Coincide con épocas de rebeldía en los contextos de la guerra fría.

El avance del posmodernismo frena esas tendencias rupturistas y da lugar a un nuevo teatro de imágenes. Pero este teatro de imágenes ya no es un teatro visual, sino un teatro de la imagen corporal. El espectador se enfrentaba a una serie de cuadros de gran potencia visual desde cuyo interior los in-

dividuos gritaban sordamente por ser reconocidos como tales.

El anverso de este teatro fue el de los solos corporales, verbales o musicales en los que un individuo se enfrentaba a la totalidad renunciando a la construcción de grandes imágenes y priorizando la manufactura de imágenes domésticas.

Entre uno y otro extremo se situaron las propuestas de quienes optaron por una escena de la complejidad. La misma relación que se estableció a principios de siglo entre teatro y cine se establecía ahora entre teatro y televisión, dando lugar a un teatro supuestamente postelevisivo, que jugaba con la acumulación, con la perplejidad, con la superposición de niveles discursivos, con la mezcla de procedimientos formales, en ocasiones con el multiculturalismo y también en muchos casos con la pérdida de la realidad en el juego de capas y capas de apariencia visual.

*Dramaturgias de la imagen* fue escrito en 1992, desde la experiencia de una posmodernidad muy mal recibida en España, donde fue identificada la crítica de la posmodernidad con aquello que se criticaba y donde la experiencia problemática pero optimista de la transición política se superpuso a la recepción precipitada de una herencia que abocaba estéticamente a la desesperanza.

Pero desde 1992 han ocurrido muchas cosas. La perspectiva es diferente. Y ello obliga a una revisión. O bien, a un discurso paralelo.

### La época de la imagen digital y la realidad virtual

El cine fue inventado como un medio de reproducción de la realidad. Lo que fascinaba del cine era la posibilidad del medio de producir realidad. Y el mito fundacional del cine, como recordaba André Bazin en los años cincuenta, era el del realismo integral. Este mito es el que Román Gubern estudió en su libro *Del bisonte a la realidad*

*virtual*, donde situaba el cine como una etapa en un largo proceso de reproducción y/o mimetización de la realidad que habría arrancado con las primeras pinturas figurativas y habría conducido a las tentativas de recreación por medio de la realidad virtual.

Sin embargo, los desarrollos de la imagen digital y la generación virtual de realidad no tienen como objetivo la reproducción de la realidad, sino más bien la construcción de realidades alternativas: la proyección de modelos virtuales, la corrección de la imagen registrada, la producción de fantasías de diversa índole. Y esto constituye un cambio importante de perspectiva. Aunque el cine fuera utilizado ya desde los inicios (Méliès) para producir efectos mágicos, su efectividad social siempre ha ido unida a la creencia en la fidelidad del registro y a la construcción de realidades verosímiles. En paralelo, la realidad virtual, aunque puede producir reconstrucciones exactas de espacios y acontecimientos reales, su objetivo primero es la construcción de lo invisible, de lo no registrable, de lo imaginado o de lo fantástico.

Si el siglo xx fue el siglo del cine, y ello explica una parte de las derivas de la creación escénica durante los cien años pasados, el siglo xxi, o al menos estos primeros años, es el de la imagen digital. Y ello nos debería llevar a contemplar desde ahí las nuevas derivas de la creación escénica en el tiempo que vivimos.

La proposición de la imagen virtual como generadora de realidades inexistentes pone en primer término la relación entre realidad y ficción, en sus muy diferentes formatos. Y ello porque los desarrollos tecnológicos nos han hecho conscientes de que, a pesar de haber logrado o estar en condiciones de lograr una máxima eficacia en la construcción de realidades paralelas, la confusión entre la realidad virtual y la realidad histórica está fuera de lugar y es nuestra responsabilidad individual y colectiva trabajar en el discernimiento crítico entre ambas.

Como ya ocurriera en relación con el tea-

tro de imágenes y con el cine de fantasmas, el mito de la realidad virtual que puede existir sin intervención de la percepción corporal y puede afectar directamente al cerebro, recupera de nuevo la cuestión del cuerpo como límite y como reto. Se trata de pensar sobre la obsolescencia del cuerpo, pero se trata de pensar igualmente sobre la posibilidad de concebir un cuerpo natural.

Desde el punto de vista técnico, la tecnología digital anula en gran parte las diferencias entre lo visual, lo verbal y lo acústico, la fácil transformación de uno en otro; y por tanto, conduce a un replanteamiento de los discursos sobre la alternancia entre el modelo visual y el modelo acústico planteada en los años sesenta. Ya no se trata de una reflexión sobre las interdisciplinas o las transdisciplinas, sino un campo de investigación que afecta a los modos de comprender la experiencia, la relación, la historia y el conocimiento.

Desde el punto de vista receptivo, las tecnologías digitales enfatizan la recepción individual, en un último paso hacia el aislamiento comunicativo, hacia una especie de onanismo espectacular. Y, sin embargo, al mismo tiempo, permite la simultaneidad receptiva y la constitución de comunidades virtuales. La falsa interactividad de las arquitecturas binarias se hace efectiva en contextos en que los artistas renuncian a la soberbia y proponen juegos inteligentes que enriquecen la experiencia o la convivencia.

### **Realidad y ficción: tensiones y alternancias**

Joaquim Jordà, uno de los grandes cineastas españoles, sólo póstumamente reconocido pero aún casi clandestino, abordó como muy pocos el complejo entramado de relaciones entre estas dos categorías, utilizando para ello de forma sorprendente la superposición del medio teatral y cinematográfico.

Es sabido que Jordà recurrió al teatro en

*Númax presenta* para poner en escena aquellos fragmentos de realidad cuyo registro le estaba vedado: las conversaciones de los capitalistas, situadas en el escenario del antiguo Lliure y en diálogo con artistas de teatro-circo. Desde entonces, la utilización del teatro ha sido constante en sus películas en gran parte como mecanismo de cuestionamiento de la realidad aparente, herencia por tanto del brechtianismo bien entendido.

En *Mones com la Becky* y en *De nens*, la relación entre reconstrucción de la realidad, registro de la realidad, construcción ficcional del pasado y del presente constituye uno de los núcleos compositivos fundamentales. La teatralidad de las escenas del juicio en *De nens* pone de relieve la ingenuidad de quienes actúan conscientemente convencidos de que en su actuación hay una verdad: el teatro de la realidad contrasta fuertemente con la sinceridad del teatro. Mientras que en *Mones com la Becky*, teatro y cine interactúan de forma más compleja. La reconstrucción de la realidad pasada se realiza mediante testimonios reales, testimonios preparados, testimonios dramatizados, fragmentos documentales y dramatizaciones descubiertas como tales. Y de todo ello resulta una lectura que contiene en sí misma la denuncia de su propia ficcionalidad, lo cual no la priva de la verdad efectiva a la que apunta. El registro de la realidad revela constantemente la imposibilidad de renunciar a la actuación y a la ficcionalidad espontánea. Y por ello anima a concebir la realidad presente como una ficción voluntaria y a utilizar la ficción para producir una relación verdadera. En este último aspecto, esta práctica de lo real propuesta por Jordá revela la potencialidad del proceso teatral como objeto relacional efectivo. Por otra parte, el registro de la realidad documental en las secuencias de la operación a cráneo abierto muestra ese otro límite inevitable, que está más allá de todos los juegos narrativos, que pone en primer término la subjetividad como contingente y que acentúa por ello la urgencia del discurso.

Podríamos hablar largas horas sobre el cine de Jordà. Pero sólo quería traerlo aquí como ejemplo de una de las múltiples formas de abordar y poner de relieve en los inicios del siglo XXI la actualidad de la reflexión sobre realidad y ficción.

Esta relación ya no se plantea en términos barrocos, como ocurría en la época posmoderna, en que la complejidad era entendida como misterio, y la superposición de niveles de realidad y representación conducía al abismo.

Incluso en ejercicios barrocos recientes, como en la pieza *Eraritjaritjaka* de Heiner Goebbels el dispositivo barroco no domina ni anula la pieza. Si en las piezas de John Jesurun o el Wooster Group a principios de los noventa los dispositivos audiovisuales se convertían en protagonistas dramáticos, algo muy distinto ocurre en la pieza de Goebbels. La relación entre directo, circuito cerrado y filmación previa no adquiere protagonismo dramático, sino que funciona más bien como decorado. En cambio, el discurso basado en los textos de Canetti permanece siempre visible. Al final, es puesto al descubierto y mostrado como un juego que cualquiera puede practicar en su casa si tiene ganas y medios económicos para hacerlo.

El desarrollo de las tecnologías digitales y la facilidad creciente para manufacturar dispositivos de generación de imagen hasta hace poco sólo reservados a las productoras mediáticas ha permitido en los últimos años una penetración más rica de los discursos de la imagen electrónica en las representaciones escénicas de la realidad. El hecho de que cualquiera pueda producir con su cámara y su ordenador imágenes, montajes y manipulaciones similares a las que ofrecen las pantallas de televisión y cine contribuye a eliminar cualquier veneración a falsos misterios tanto como a contemplar con humor y distancia la manipulación misma, siendo entonces posible fijar con relativa claridad los límites del procedimiento y de aquello que de efectivo se muestra.

Eso sí, no todo el mundo es capaz de lo-

calizar aquello sobre lo que es bueno hablar en un momento dado, no todo el mundo se arriesga y compromete con la misma radicalidad en ciertas vivencias y procesos colectivos y no todo el mundo es capaz de editar como lo hacía Jordà.

En un mundo marcado por la tele-realidad y la posibilidad constante de auto-representación, la construcción de la realidad en cambio resulta cada vez algo más lejano de la capacidad subjetiva individual. La tensión que se ha producido en las últimas décadas hacia lo real, ha seguido básicamente dos estrategias: *a)* la renuncia a la ficción mediante la aproximación a lo real: el documentalismo y la construcción de ficciones reales; *b)* la renuncia a la representación mediante la búsqueda de lo real: la acción, la disolución de los límites entre arte y vida. La primera estrategia ha producido la recuperación de distintas formas de teatro documental y ensayístico. La segunda ha producido la recuperación de diferentes formas de activismo y prácticas relacionales.

### El cuerpo como límite y como espacio

Resulta interesante la preocupación de muchos cineastas contemporáneos por introducir la corporalidad en sus discursos visuales. En ocasiones, mediante la exposición del cuerpo del propio autor (el caso extremo de Jordà), en otras mediante la significación del cuerpo del autor a través del movimiento de la cámara y su relación con lo que registra o lo que construye.

El cuerpo era aquello que el cine no podía contener y que dio lugar a la definición del teatro de imágenes físicas en Artaud. El cuerpo es lo que le sobra al discurso de la realidad virtual y que el teatro una vez más reivindica como ineliminable y propio.

En sus reflexiones sobre la realidad virtual, David Deutsch parece entusiasmado ante la posibilidad de un desarrollo tecnológico de los generadores de realidad virtual tal que permita la generación de sensaciones

en el cerebro prescindiendo de los sentidos:

La tecnología será capaz algún día de construir *feelies*, es decir, películas que permitan poner en juego todos los sentidos. Y ello será posible cuando hayamos descifrado los códigos utilizados por los órganos del olfato, el gusto y el tacto. Una vez podamos generar señales nerviosas lo suficientemente reales para que el cerebro no note la diferencia entre ellas y las que se mandarían los órganos de percepción, mejorar la precisión de esta técnica será irrelevante».<sup>1</sup>

En su adelanto de lo que la tecnología hará posible, Deutsch no olvida el cuerpo, prescinde de él, actualizando el dualismo antropológico propuesto por Descartes a principios del siglo XVII. El filósofo francés había imaginado, como recuerda Deutsch, un «demonio» manipulador de los sentidos «que, en esencia, no era otra cosa que un generador de realidad virtual [...] en el que una mente sobrenatural ocupaba el lugar del ordenador».<sup>2</sup>

Es posible que tal momento llegue. Estas ideas, en cualquier caso, entran claramente en conflicto con los descubrimientos y las experimentaciones de la cibernética y de la nueva biología, que parecen confirmar la tesis según la cual toda la actividad organizadora del ser vivo es una actividad mental y que tal actividad puede incluso existir cuando no existe cerebro, ya que cualquier organismo vivo constituye en sí una red psicosomática.

El proyecto de realidad virtual tendría su límite, pues, no en lo lógicamente posible, sino en el cuerpo del usuario en cuanto organismo vivo. La reducción de ese cuerpo a cerebro no sustituiría simplemente los estímulos naturales por los artificiales, sino que afectaría a los procesos mentales y, por tanto, al concepto mismo de vida tal como lo entendemos. De ser posible el sueño tecnológico formulado por Deutsch, los usuarios abandonarían la vida tal como la conocemos y entrarían en otra dimensión de

la existencia, ajena tanto a la realidad como a la vida.

Los desarrollos de la ingeniería genética y biológica apuntan en la misma dirección. ¿Ese cuerpo sigue siendo identificable con el de un sujeto individual? ¿O empieza a ser el escenario de una acumulación de decisiones que prescinden de la subjetividad?

Mantener la subjetividad en el horizonte de la obsolescencia del cuerpo fue el proyecto definido hace años por Stelarc. Y, sin embargo, qué fuerte impresión la del cuerpo de Stelarc en sus piezas posthumanas. Aunque los planteamientos de Marcellí sean distintos a los de Stelarc, qué fuerte impresión también la de su cuerpo, qué fuerte el contraste entre el cuerpo y el dispositivo tecnológico, al que el primero siempre supera en efectividad expresiva y comunicativa.

No se trata de luchar desde la expresión corporal contra la tecnología de la realidad virtual o de las ingenierías genéticas y biológicas. Pero sí se trata de escenificar un conflicto, una nueva versión de ese diálogo de encuentros y resistencias entre cuerpo e imagen que a lo largo del siglo xx dio lugar a variadas reacciones y a principios del xxi se actualiza mediante esta especie de amenaza lo más que estética.

Lo que hemos visto recientemente en algunos escenarios europeos es la exhibición de cuerpos llevados nuevamente al límite: por la exigencia en el compromiso físico, por la velocidad de la acción o de la palabra, por la multiplicidad de registros de actuación que deben satisfacer, o también incluso por su anulación, por su silencio, por su inmovilidad, insuficiente sin embargo para cancelar su presencia.

Hay en estas propuestas elementos que pueden recordar aquellas de los teatros de la vivencia de los sesenta o del arte corporal de los setenta. Lo que los diferencia es que ahora lo ideológico no forma parte del núcleo discursivo ni encuentra su desarrollo en el trabajo corporal mismo, sino que se desplaza a la construcción de la situación en su conjunto. El juego de resistencia es en sí mismo un juego.

Pero como ya ocurriera con el cine, el diálogo cuerpo e imagen no sólo se plantea en términos de resistencia (expresionismo, teatros de la crueldad, arte corporal), sino también en términos de colaboración.

Numerosos artistas han recurrido al vídeo como medio para prolongar sus búsquedas en el ámbito de la acción. Propuestas como las de Bill Viola o Abbas Kiarostami muestran las posibilidades de desarrollo de nuevas formas de interacción entre la acción corporal, la teatralidad y la exhibición visual en el contexto museístico. Comparando las vídeo acciones de los artistas corporales de los setenta (Acconci, Abramovic, Mendieta) con las vídeo acciones de artistas actuales, resulta fácil constatar que se ha producido un cambio profundo en la consideración del objeto y del medio. En las vídeo instalaciones, por ejemplo, de la artista sudafricana Bernie Searle el cuerpo del artista se hace presente de una manera mucho más efectiva que en la acción misma: el vídeo elimina el componente ritual que podría contaminar la contemplación de la acción en directo y potencia la significación del cuerpo y de la acción misma.

En el ámbito de la escena, la utilización orgánica del vídeo por parte de coreógrafas como Meg Stuart y Olga Mesa es también signo de una transformación en la relación entre imagen digital y corporalidad, que se prolonga en el trabajo de artistas más jóvenes como Cuqui Jerez, María Jerez o Amaia Urra.

Lo que se ha producido es la incorporación de la tecnología visual no como un añadido exterior que genera conflicto, sino como un instrumento más para la elaboración de una nueva gramática audiovisual, el uso de la cámara como un lápiz, como una mano y, por tanto, como un nexo de unión entre el ojo y la mano.

Es cierto que desde hace tres décadas, el vídeo y la transmisión de imágenes en tiempo real se han utilizado en acciones y presentaciones escénicas con muy diferentes finalidades. Dejando a un lado las investigaciones formales y las construcciones fic-

ticias, el vídeo ha servido básicamente para introducir en el escenario la realidad exterior o bien para sacar a escena la realidad privada o íntima de los protagonistas. En el primer caso se planteaba la relación de lo personal y lo social/histórico; en el segundo, la relación de lo privado y lo público. Pero la trasposición de la situación básica del telespectador a la escena reproducía el mismo tipo de relaciones: el individuo se relacionaba con la imagen social/histórica como si se tratara del paisaje de su acción personal. Por otra parte, la exhibición de lo privado o lo íntimo en el espacio público dominado discursivamente por el artista podía derivar fácilmente hacia un ejercicio de narcisismo y autorreflexividad.

En la década de los noventa, en paralelo a un cambio de paradigma histórico, pero también gracias a los avances tecnológicos del vídeo, estas situaciones comunes se vieron sustituidas por otros planteamientos. En términos generales, se puede hablar de un desplazamiento de la perspectiva individual a la perspectiva social o política. De ahí el interés no tanto por el uso individual de las cámaras, sino por las cámaras como instrumento de control y construcción de la realidad o bien de invasión del espacio privado.

### **Lo visual y lo acústico: sucesión o complementariedad**

El espacio social —aseguraba ya en 1988 Frederic Jameson— está ahora completamente saturado con la cultura de la imagen. [...] El espacio utópico del retorno sartriano, las heterotopías foucaultianas de lo clasificable y lo inclasificable, todas han sido triunfalmente penetradas y colonizadas, lo auténtico y lo no dicho, *in-vu, non-dit*, incluso lo inexpresivo están traducidos completamente a lo visible y lo culturalmente familiar.<sup>3</sup>

Cada vez quedan menos dudas de una inflexión en términos culturales, que está relegando la cultura escrita a un segundo

plano y confirmando la cultura visual como espacio de comunicación hegemónico. Sin embargo, no podemos olvidar, que la nueva cultura visual no es meramente visual, sino audiovisual, y que la componente acústica de esta cultura es tan importante o más que la visual.

En plena crisis del modelo espectacular, allá por los años sesenta, Marshall McLuhan advirtió de la agonía de la galaxia Gutenberg y la sustitución de la misma por una nueva galaxia marcada por la incidencia de los medios audiovisuales. La tesis de McLuhan era que la invención de la imprenta habría sustituido la transmisión oral por la transmisión escrita y habría impuesto como modelo hegemónico una narración lineal de la historia, de la experiencia y del discurso del conocimiento, en contraste con los modos holísticos propios de la oralidad. La extensión de la cultura audiovisual permitiría un cierto debilitamiento de esa tiranía de lo lineal.

La sofisticación de la tecnología digital apuntaría en la misma línea de discurso de McLuhan. Y ello tendría como consecuencia un reequilibrio entre lo sonoro y lo visual, entre lo holístico y lo lineal. Las cosas no han ocurrido exactamente así. Sin embargo, es cierto que en las últimas décadas sólo la música ha podido competir, y en ocasiones triunfar, con el cine y con la televisión como medio de comunicación y como generadora de espacios de encuentro.

En una obra de 1990, McLuhan y B. R. Powers resumían del siguiente modo su visión sobre la transición del modelo visual al modelo resonante:

La estructura del espacio visual es un artefacto de la civilización occidental creado por el alfabetismo fonético griego. [...] Es como el «ojo de la mente» o la imaginación visual que domina el pensamiento de los occidentales alfabetos, algunos de los cuales exigen una prueba ocular para la misma existencia. La estructura del espacio acústico es el espacio natural de la naturaleza desnuda habitada por las personas analfabetas. Es como el «oído de la mente»



o la imaginación acústica que domina el pensamiento de los humanos pre- y postalfabetos. [...] Las estructuras de los espacios visual y acústico pueden ser consideradas como inconmensurables, como la historia y la eternidad, sin embargo, al mismo tiempo, tan complementarias como el arte y la ciencia o el biculturalismo.<sup>4</sup>

Podemos cuestionar, matizar o discutir estas reflexiones de McLuhan y Powers; sin embargo, no podemos dejar de constatar que el proceso de desalfabetización verbal de las generaciones postcinema está teniendo consecuencias directas también sobre los discursos de la imagen y lo espectacular. Quizá las más evidentes se producen en el ámbito de la danza:

– Jérôme Bel y *The show must go on*.

Esa relación entre lo acústico y lo visual que en la obra de Bel se planteaba en términos descarnados, ha dado lugar a propuestas más focalizadas por parte de algunos de sus seguidores.

– No puede pasarnos desapercibida la elocuencia de coreógrafos y bailarines. Ya no se trata de ese hablar propio de la danza teatro iniciada por Pina Bausch y continuada por tantos coreógrafo/as europeos en las tres últimas décadas. Se trata de un hablar que releva el movimiento tanto como la imagen.

– El espectáculo de Cuqui Jerez *The real fiction*.

Es una puesta *en abismo* basada en una minuciosa construcción formal y un humor disparatado que se nutre de los archivos compartidos por la generación «postcinema». El accidente, modo habitual de irrupción de lo real en la ficción construida, se desvela una y otra vez como construcción que destruye la ficción previa (en sí misma una construcción falsa) y elabora una nueva ficción, abstracta, compuesta de pequeños fragmentos robados de grandes ficciones. El *fake* cinematográfico se instala en el escenario, sólo que no se trata de un ejercicio crítico sobre los mecanismos de construcción de realidad ni de una huida hacia

delante en los terrenos de la ciencia ficción y la hiperrealidad, sino de una propuesta lúdica, de una comedia absurda que utiliza códigos, experiencias e informaciones propias del espectador del siglo XXI.

En las plazas de las ciudades africanas es posible asistir aún a espectáculos que mantienen la ancestral tradición de la narración oral, algo sobre lo que también podemos reflexionar por las recuperaciones de la tradición practicadas por el cine africano de los últimos años. Uno de los rasgos más sorprendentes de esta tradición es la emoción de los narradores, que relatando historias conocidas o anécdotas cotidianas las van modificando dejándose llevar por una creencia que transforma inmediatamente la fantasía en realidad. Ellos se creen sus fantasías, los demás no, pero todos disfrutan, siempre y cuando no las traduzcan a la práctica.

Contemplando el espectáculo de Cuqui Jerez, podemos constatar el tránsito de las dramaturgias de la imagen a las dramaturgias de la imaginación. Es un ejercicio que en cierto modo recupera inconscientemente la burla inteligente y corrosiva de Samuel Beckett, pero con una modestia mayor y un humor más dialogante.

Algo similar cabría decir del espectáculo de Juan Domínguez *Todos los espías tienen mi edad*, con la peculiaridad de que en esta pieza imagen y sonido son sustituidos por la palabra, o más bien por la palabra escrita, es decir, por la lectura silenciosa de la palabra: ésta transfiere a la imaginación del espectador la construcción de la oralidad, la generación de un espacio acústico interior en el que surgen las imágenes. La pieza no niega la tendencia observada por McLuhan hacia la recuperación de lo acústico, pero muestra la complejidad de los procesos históricos y también la función del arte como resistencia a esos procesos irreversibles.

## La función del arte

El arte ha perdido su posición social y se implica en dinámicas culturales más amplias. Ello es una consecuencia de la imposición de la cultura visual a la que hacía referencia Jameson y de un modo de inscripción del arte que recupera ciertas componentes propias de la época premoderna.

Los estudios de cultura visual han puesto de relieve la necesidad de considerar los productos artísticos como objetos entre otros en el contexto de la cultura visual. Antes o más allá de la consideración artística de la obra de arte, ésta es un producto visual, que comparte códigos y contextos con otros productos visuales no artísticos.

Pero la diferencia entre el arte y lo no artístico se ha ido debilitando en las últimas décadas del siglo xx, al mismo tiempo que se ha ido debilitando la diferencia entre Alta Cultura y Baja Cultura. ¿Qué líneas de reflexión en relación con la escena abre este planteamiento?

1. La apertura de un campo de trabajo que ya no se inscribe en la elaboración o reelaboración de imágenes, sino que manipula, trabaja y juega con el amplio repertorio de imágenes y secuencias visuales aprendidas. Es el trabajo propio de la generación postcine, que ya no necesita construir física o virtualmente imágenes, sino meramente citarlas verbal, gestual o visualmente. Paradójicamente, la aceptación de la irreversibilidad de la audiovisualización de la cultura conduce a una mayor facilidad para prescindir de la construcción de la imagen.

2. La consideración de la producción escénica, en cuanto artística, como juego formal al servicio de otros discursos que se encuentran fuera de lo artístico. Y no se trata de una reedición de un arte político o religioso, sino de una redefinición de la función social del arte con la que tenemos que confrontarnos.

No se trata de poner el arte al servicio, sino de empeñarse en una generación de contenido simbólico fuera del espacio acotado del arte y por tanto en colaboración con otras organizaciones sociales. Aunque las formas de interacción entre lo artístico y lo social son muy diversas, y el espectro puede abarcar desde experiencias procesuales como el *Proyecto C'undua* de Mapa Teatro en Bogotá hasta el díptico *Sobre la muerte y Sobre la belleza* de la Sociedad Doctor Alonso en Barcelona.

¿Qué sentido tiene la creación escénica en el siglo xxi? No puedo responder a esa pregunta, pero sí puedo responder a la siguiente: ¿por qué me puede interesar la creación escénica del siglo xxi?

Me interesan aquellos creadores escénicos con plena consciencia de la especificidad y los recursos del medio y que utilizan este medio para proponer un discurso abierto a la ciudad, que renuncian a la protección del espacio acotado por la institución teatral e insertan su trabajo en un espacio cultural amplio.

Me interesan los creadores que no se conforman con el dominio del oficio y el aplauso de la profesión, aquellos que buscan la formulación de ideas o la exposición de sensaciones de un modo que ningún otro artista en otro medio podría alcanzar.

La belleza también es un discurso. Pero sólo la belleza de la naturaleza escapa a la historia. Voy al teatro para disfrutar una experiencia estética, para contemplar una belleza producida en la consciencia de su historicidad. Me complazco en el trabajo de los artistas que siguen atreviéndose a producir belleza, y que lo hacen desde la modestia, sabiendo que la belleza histórica no puede competir con la belleza de determinados paisajes, con el movimiento incesante de la naturaleza o con el de la vida misma.

El arte es siempre resultado de un esfuerzo, de un reto a las propias capacidades de resistencia intelectual, física o sensible. Aplauzo a los artistas que saben que esa responsabilidad no puede ser cedida al in-

térprete, ni siquiera cuando el intérprete es uno mismo. A aquellos que abordan el juego de la creación y de la escena con una entrega al límite de lo tolerable, con el máximo rigor y la máxima seriedad, que en absoluto están reñidas, más bien al contrario, con el buen humor.

Me interesa el teatro que pone de relieve aquello que escapa a los otros medios: la actualidad del drama en su acepción más comprometida, la exhibición significativa del cuerpo subjetivo, la generación de temporalidades alternativas, la experiencia compartida de una imaginación no comunicable.

Lo más importante es la adecuación, lo que los antiguos llamaban «decoro», y que podríamos ahora llamar simplemente honestidad. El talento admite grados, la honestidad no.

Admiro a los artistas que se arriesgan en intervenciones de señalización política, y que defienden su discurso artístico incluso cuando son amenazados y sufren atentados. Aquellos que no se esconden bajo la máscara del dramaturgo que dijo ni tras el cuerpo del actor que dice, y que intervienen con resolución sin detenerse demasiado a considerar la artísticidad o no artísticidad, la teatralidad o no teatralidad de su propuesta.

Admiro también a quienes siguen más bien el modelo de los hombres y mujeres buenos y entregan meses o años de su vida a la generación de contenido simbólico en colaboración con personas invisibles, de cuya visibilidad depende su supervivencia, la de su cultura, la de su pueblo, la de su barrio, la de su casa.

Pero me gusta también el teatro que satisface mi sensibilidad, que me hace reír inteligentemente, que reta mi constante acomodarme en lo conocido y en lo confortable, y aquel que me obliga a hablar. Me interesa el teatro que me anima a dialogar con sus autores. Y me interesan los autores que despliegan una inteligencia productiva y abierta. La creación escénica debe encontrar el modo de prolongar el convivio po-

tencial propio de toda situación representacional en un espacio de co-actuación o de discursividad compartida.

## Notas

1. DEUTSCH, David: *La estructura de la realidad* (1997), Anagrama, Barcelona, 1999, p. 117.
2. *Ibidem*, p. 119.
3. JAMESON, Frederic: «Transformations of the Image», *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern 1983-98*, Verso, Nueva York, 1988, p. 111.
4. MCLUHAN, Marshall; POWERS, B. R.: *La aldea global*, Gedisa, Barcelona, 1990, p. 58.



## El sobrino de Rameau visita las cuevas rupestres

Angélica Liddell



ANGÉLICA LIDDELL (Girona, 1966)

Angélica Liddell es una de las autoras contemporáneas españolas más inclasificable y personal. Su voz crítica, con un discurso poético a veces brutal, resulta excepcional en un panorama regido por la industria del entretenimiento y el pensamiento técnico. Ella misma declara: «Hemos llegado a un teatro de encargo, sin vida, sin proceso. Se ha dejado de entender el teatro como algo perteneciente al humanismo, a la política, al arte, al tiempo. El teatro ha acabado siendo un taller de mediocres vanidosos y de buscadores de fórmulas exitosas».<sup>1</sup>

Liddell es autora, directora y actriz de casi todas sus obras, aunque en ocasiones sus textos han sido dirigidos por otros directores. Además, es también poetisa y ensayista, rasgo que está muy presente en todas sus obras. Su escritura mantiene un pulso tenso entre un lenguaje poético particular y el discurso