

EDITORIAL

Las virtualidades como potencias creadoras y dispositivos miméticos

Alexandru Bumbas y Anca Pop

En 1999, el escritor y profesor de teatro Serge Ouaknine lamentaba que la virtualidad fuera a sustituir la “presencia palpable de los actores”¹. Esta formulación da cuenta de una inquietud entonces ampliamente compartida: la de un arte enfrentado al auge de las tecnologías digitales y a la posibilidad de que la imagen, la simulación y los dispositivos virtuales fueran sustituyendo progresivamente la presencia física del actor. En los albores del nuevo milenio, la virtualidad parecía así designar aquello que amenazaba más directamente la esencia misma de las artes escénicas: la copresencia de los cuerpos, el aquí y ahora de la representación, la materialidad de la escena.

El cine, por su parte, ha hecho desde su invención de esta tensión entre presencia y ausencia una de sus condiciones constitutivas: el objeto filmado está físicamente ausente en el momento en que su imagen se hace presente en la pantalla. Como ha mostrado Christian Metz, el dispositivo cinematográfico se funda así en la percepción simultánea de la imagen como presente y del objeto representado como ausente². En este sentido, prolonga la lógica propia de la imagen fotográfica analizada por André Bazin, en la que la representación conserva la huella material de una realidad ahora ausente³.

En este horizonte de pensamiento, nutrido por las conceptualizaciones que animaron nuestra convocatoria de contribuciones del año pasado, queremos ante todo saludar

¹ Serge OUAKNINE, “Si près de quelque chose de nouveau... Le théâtre. Du théâtre au virtual”, en *L'Annuaire théâtral*, n.º 26 (otoño), Québec, Ed. Société québécoise d'études théâtrales (SQET) / Université du Québec à Montréal, 1999, p. 18.

² Christian METZ, “Le signifiant imaginaire”, en *Communications*, n.º 23, París, Ed. du Seuil, 1975, pp. 3-55.

³ André BAZIN, “Ontologie de l'image photographique”, en *Qu'est-ce que le cinéma ?*, t. I, Ontologie et langage, París, Les Éditions du Cerf, 1958, pp. 9-17.

calurosamente a lxs contribuyentes que han profundizado y desplazado nuestras intuiciones iniciales. De Platón a Deleuze, de Baudrillard a Derrida, comprendemos así que lo digital no inventa la virtualidad, sino que reconfigura operaciones de presencia/ausencia, actualización y simulación que le son muy anteriores.

El número **#3 VIRTUALIDAD(es)** que acabamos de lanzar — compuesto por un número principal y por un dossier sobre la marioneta coordinado por **Yanna Kor**— aparece así casi tres décadas después de la “profecía” de Ouaknine, y muestra que la virtualidad no viene simplemente a reemplazar la presencia; por el contrario, puede producirla, prolongarla, desplazarla, desdoblarla, hacerla sensible o incluso revelar las condiciones de su aparición. La virtualidad no es, por tanto, necesariamente lo otro de la presencia, sino que constituye una de sus dimensiones posibles. En otras palabras, la virtualidad no designa solamente aquello que pertenece a lo virtual en sentido tecnológico, sino que remite también a aquello que existe en potencia, a lo que podría advenir, a lo que permanece latente en una forma, una imagen, un cuerpo, un relato o un dispositivo artístico.

Esta concepción permite desplazar la pregunta: en lugar de preguntarnos qué le hacen las tecnologías virtuales al teatro, al cine o a las artes vivas —y nos complace, en este sentido, constatar que el conjunto de las contribuciones evita la aprehensión excesivamente simplificadora que convertiría la virtualidad, y lo digital en particular, en un “peligro” para las artes escénicas—, se trata de interrogar qué les hace la virtualidad a las formas artísticas y, a la inversa, qué hacen las formas artísticas con sus virtualidades. Pues ¿no contiene toda obra, bajo una forma u otra, posibilidades que exceden su actualización? ¿No lleva consigo toda imagen otras imágenes posibles? ¿No hace aparecer toda representación, en un mismo movimiento, algo que está presente y algo que no lo está?

Es en este espacio de tensión entre lo actual y lo posible, entre presencia y ausencia, entre realidad y representación, donde se sitúa este nuevo número de IN VIVO ARTS. Este no ha buscado estabilizar una definición de la virtualidad, sino poner a prueba sus

potencias: potencia de transformación de los cuerpos y los espacios, potencia de desplazamiento de los regímenes de presencia, potencia de ficcionalización de lo real, pero también potencia crítica y política.

Si las orientaciones conceptuales de nuestra revista giran desde su fundación en torno a las artes del espectáculo vivo y el cine, uno de los desafíos de este número ha consistido precisamente en integrar un espacio de tránsito entre la escena y la pantalla: el de los videojuegos. Allí donde el cine muestra un mundo que permanece exterior al espectador y donde el teatro organiza una copresencia de los cuerpos en un espacio compartido, el videojuego introduce otra modalidad de relación con lo virtual: la de la inmersión, la interacción y la actualización. El mundo virtual no se limita allí a ser representado o proyectado; se convierte en un espacio para recorrer, habitar y, en cierta medida, transformar. Queda entonces una pregunta que este número no pretende zanjar: ¿constituye el videojuego una (nueva) forma de arte?

Una vez planteado este marco, la composición del número da cuenta de que las virtualidades aparecen tanto como potencias creadoras y como dispositivos miméticos: no se limitan a reproducir lo real, sino que producen nuevas formas de presencia, experiencia y representación.

El número se inaugura con una sección titulada *POSIBILIDADES*, en la que **Yanna Kor** nos invita a adentrarnos en el universo artístico quizá más virtual que exista: el de Alfred Jarry y su patafísica, esa vertiginosa “ciencia de las soluciones imaginarias, que atribuye simbólicamente a los lineamientos las propiedades de los objetos descritos por su virtualidad”⁴.

La sección *PRESENCIAS. Escenas y virtualidades* nos sumerge a continuación en experimentaciones escénicas inmediatamente contemporáneas. Por una parte, **Moulay Youssef Maftah el Kheir** explora creaciones como *The Test Sutherland* (Adelin Schweitzer), *Uncanny Valley* (Rimini Protokoll), *DADDY* (Marion Siéfert) y *The*

⁴ Alfred JARRY, “Gestes et opinions du docteur Faustroll pataphysicien”, en *Œuvres complètes*, t. I, Gallimard, coll. «Bibliothèque de la Pléiade», 1972, p. 669.

Encounter (Complicité) a través de lo que denomina “contrato de opacidad”, es decir, “la regulación, mediante un dispositivo, de la circulación entre aquello que se muestra y aquello que permanece callado, regulación que instituye una presencia en potencia y calibra la atención”. Por otra parte, **Mona Dahdouh Recordier** nos acerca a su propia investigación-creación, *J’attends le miracle toujours renouvelé de ta présence* (*Espero el milagro siempre renovado de tu presencia*), un espectáculo que pone en escena la potencia virtual de la correspondencia amorosa de Albert Camus y Maria Casarès bajo el signo del espectro “hauntológico” derridiano.

IMÁGENES. Virtualidades en la pantalla explora la relación entre la virtualidad y el cine. **Paolo Nazario Lasagni** expone las estrategias del desvío y de la recomposición estética de tipo *spolia* en el cine experimental de Artur Jafa, que se afirma como una crítica deconstructivista de las representaciones virtuales de la figura negra en la cultura mediática dominante. **Joan Galleri** parte de la película *Blade Runner 2049*, de Denis Villeneuve, para poner de relieve la construcción cinematográfica del “cuerpo imposible de lo virtual” y sus implicaciones transhumanistas. **Nguyen H. Thi-Tho** explora el cine femenino vietnamita de Việt Linh para interrogarse sobre la construcción fílmica de los mundos virtuales y de los imaginarios míticos. Por último, **Dylan James Peterson** se interroga sobre el concepto de “formalismo” a través de un análisis de la serie de reconstrucciones históricas (reenactments) *Unsolved Mysteries* de Netflix.

El análisis de los videojuegos —concebidos como espacios virtuales de tránsito entre la escena y la pantalla— compone la sección *INMERSIONES. Habitar lo virtual*. **Lilou Cornec** expone de manera admirable el vínculo entre los videojuegos y el teatro inmersivo, mostrando cómo la realidad virtual articula y reconfigura las artes performativas. A su vez, **Rosine Bénard O’Kelly** “suspende la lógica de la performance artística” y analiza qué hace la contemplación en los videojuegos a la experiencia sensible de lxs jugadorxs, apoyándose en un corpus heterogéneo compuesto por juegos como *Dear Esther*, *Proteus* o *The Night Journey*.

CUERPOS. Virtualidad y devenires corporales reúne dos contribuciones que interrogan el cuerpo en su potencialidad. **Marina Ledrein** nos ofrece un (muy) sensible relato de experiencia del colectivo MOUVEMENT(s), cuya práctica artística consiste en introducir la danza en “el plan de crisis” en el ámbito hospitalario psiquiátrico. Las formas artísticas que de allí emergen serían, en sí mismas, formas de virtualidad. **Marianne Martin** explora la virtualidad del cuerpo queer en la creación de Johanna Bruckner, considerada como “un laboratorio de formas donde explora las fisuras de lo digital para cuestionar un sistema binario”.

El horizonte de los estudios de caso se cierra con una sección titulada *PERCEPCIONES. Experiencias en tránsito*, que interroga, a la luz de la proxémica semiótica⁵, la virtualidad del espacio, así como la relación que lxs espectadorxs mantienen con el lugar. **Ohanna Pereira** nos hace viajar por el “territorio híbrido” que constituye la performance *Spazio Latente*, concebida por Filippo Rosatti, para mostrar cómo las tecnologías digitales “remodelan la relación entre la audiencia y la performance”. **Wera HIPPESROITHER** nos hace viajar igualmente, pero esta vez entre la “presencia/ausencia” de los sitios específicos concebidos mediante tecnologías intermediales por Janet Cardiff. Su análisis muestra que “la virtualidad funciona como un campo de fuerzas a la vez ontológico y afectivo, transformando el cuerpo del participante en un palimpsesto subjetivo donde se encuentran y chocan el espacio físico, los medios grabados y las historias espectrales”.

En un *ENSAYO* deliberadamente experimental, el escritor contemporáneo **West Ambrose** cuestiona las “desarticulaciones trascendentales” —y virtuales— del cuerpo en el musical *In the Green* de Grace McLean (2019), que pone en escena la figura de Hildegarda de Bingen durante el tiempo que pasó junto a la anacoreta Jutta von Sponheim.

⁵ Edward T. HALL, *La Dimension cachée*, París, Ed. du Seuil, 1971.

Como de costumbre, la sección *DIÁLOGOS* hace conversar a investigadorxs y artistas para situar el número en una dinámica “in vivo”, lo más cerca posible de la creación contemporánea. **Chrystel Dupuch** dialoga de manera “cruzada” con la escenógrafa **Elissa Bier** y el director de escena, traductor y dramaturgo **Éric Devanthéry** para interrogar los diferentes registros de virtualidad que articulan la adaptación de *Hamlet* de Shakespeare para el teatro Pitoëff de Ginebra.

A continuación, tres voces femeninas colombianas cierran la sección de diálogos. **Juan José Apolinar** conversa con la artista visual y cantante de música sacra **Carmen Elvira Brigard** acerca de sus “rituales de luz” inspirados en la obra exuberante de Hildegarda de Bingen y el canto gregoriano. **Alexandru Bumbas** dialoga con la actriz, dramaturga y directora **Ella Becerra** acerca de su última creación, *¿Quién prendió la plancha? Y, ¿por qué la dejó caliente sobre la cama?*, donde la memoria traumática del abuso sexual y el mito del Minotauro son explorados y articulados como unidades de virtualidad para producir sentido escénico. Esta obra inédita se publica en este número, en la sección *OBRAS DRAMÁTICAS*. Finalmente, **Alexandru Bumbas** dialoga también con la dramaturga y directora **María Adelaida Palacio Duque** en torno a su creación *¿Quién es Margarita León? o el lugar al que pertenecemos*, donde el uso teatral de los archivos históricos concebidos como unidades de virtualidad sirve para exponer y cuestionar la masacre de miembros de la Unión Patriótica, cuya responsabilidad internacional del Estado colombiano sería declarada por la Comisión Interamericana de Derechos Humanos en 2017. La obra inédita también se publica en la sección *OBRAS DRAMÁTICAS*.

Por último, un dossier titulado *Animar la materia, sugerir presencias inquietantes. La luz en el pensamiento y en las prácticas de la marioneta*, coordinado por **Yanna Kor** — resultado de una Jornada de Estudio dedicada a las relaciones entre las formas escénicas no humanas (marionetas, máscaras, sombras, robots) y la luz a través de lo inquietante— culmina este número dedicado a las virtualidades. El dossier reúne las reflexiones del profesor emérito **Claude Jamain** sobre la marioneta; un estudio de **Yucheng Peng** dedicado a la presencia de los robots humanoides en el teatro contemporáneo; un análisis

del espectáculo *Préhistoire* de la compañía francesa Scolopendre realizado por **Samuel Lhuillery**; un testimonio sobre los procedimientos de creación del artista **Olivier Vallet**; y, finalmente, un artículo de **Marzenna Wiśniewska** sobre la virtualidad de las “máscaras de luz” inventadas por el artista polaco Tadeusz Wierzbicki.

De la escena a la pantalla, del cuerpo a la imagen, del archivo al videojuego, de la marioneta a los dispositivos digitales, las contribuciones de este número dibujan menos una cartografía de las tecnologías de lo virtual que una cartografía de las potencias de virtualización que operan en las prácticas artísticas contemporáneas. Muestran que la virtualidad no constituye ni un territorio separado de lo real ni un simple efecto de las tecnologías digitales: es una operación mediante la cual algo ausente puede hacerse presente, algo latente puede actualizarse, algo real puede ser reconfigurado por la ficción. En este sentido, las virtualidades quizá deban pensarse menos como un “afuera” que como aquello que trabaja, desde el interior, toda experiencia de presencia y toda operación de representación.

Es en este lugar, entre lo que es y lo que podría ser, entre lo que aparece y lo que permanece en potencia, donde este número de IN VIVO ARTS sitúa su exploración.