

EL NO-ACTOR EN LA ESCENA POSDIGITAL¹

THE NON-ACTOR IN THE POSTDIGITAL SCENE

Mario de la TORRE-ESPINOSA

Universidad de Granada
mariodelatorre@ugr.es

María Ángeles GRANDE ROSALES

Universidad de Granada
grande@ugr.es

Resumen: En 1972 Michael Kirby publicó un artículo que daría origen al concepto de no-actor, una categorización que servía para definir aquellas manifestaciones escénicas donde la relación del intérprete con la ficción del personaje había sido transgredida, empleándose para ello, por ejemplo, a personas reales que ejercían con tal identidad en los espectáculos. Con una larga tradición, e hitos como el *happening*, en el momento actual vivimos una gran complejidad en sus manifestaciones debido a la presencia continua de lo tecnológico. Desde un paradigma posdigital, donde el binarismo analógico/digital deja de ser operativo, es urgente reflexionar sobre nuevos paradigmas posorgánicos que fusionan cuerpo y tecnología, así como sobre producciones que emplean simulaciones del actor mediante robots, hologramas, realidad virtual o inteligencia artificial, buscando fascinar por la indecidibilidad de los signos que de estos emanan.

Palabras clave: Teoría teatral. Teoría del actor. No-actor. *Performance* digital. Escena posdigital.

Abstract: In 1972, Michael Kirby published an article that would give rise to the concept of the non-actor, a category used to define theatrical performances where the performer's relationship with the character's fiction had been transgressed. For example, real people who performed with their own identities in the shows were used. With a long tradition and milestones like the happening, we are now also experiencing great complexity in this diversity due to the continuous presence of technology. From a postdigital paradigm, where the analog/digital binary is no longer operational, it is urgent to reflect on new post-organic paradigms that merge body and technology, as well as on productions that use simulations of the actor through robots, holograms, virtual reality, or artificial intelligence that seek to fascinate with the indecisiveness of the signs that emanate from them.

Keywords: Theatre Theory. Actor Theory. Non-actor. Digital Performance. Postdigital Theatre.

¹ Este artículo y la sección monográfica forman parte de las actividades del proyecto de investigación "Teatro sin teatro: teoría y práctica del no actor en la escena española contemporánea. PERFORMA 3" (PID2023-149349NB-I00). Financia: Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

1. INTRODUCCIÓN

La figura del actor en el mundo occidental ha ido recibiendo a lo largo de la historia diferentes consideraciones. El siglo XIX fue un momento clave por la consolidación del teatro burgués y de la figura del divo o diva teatral, con un tipo de interpretación donde prevalecía la figura de un intérprete que se constituía en el verdadero reclamo de muchos espectáculos. Es decir, sobre el personaje sobresalía la persona que lo encarnaba, sin producirse una indiferenciación entre ellos, cuyos gestos, no exentos de histrionismo, suponían una demostración de sus capacidades expresivas. Pero lo cierto es que este tipo de trabajo actoral iría evolucionando a finales de esa centuria a medida que en el mundo del arte se generaba un mayor interés hacia el realismo y el naturalismo.

Acerca de este último estilo, y con un desarrollo exitoso en la literatura, será André Antoine quien intente trasladar a la escena las ideas formales de la corriente naturalista de autores como Émile Zola y seguidores. Para ello creó el proyecto del Théâtre-Libre en 1887. Supuso un trascendente experimento con la idea de lo real en el teatro gracias a innovaciones como el empleo de la cuarta pared, decorados y atrezzo reales para sustituir los telones pintados o bien un concienzudo trabajo declamatorio por parte de los intérpretes para evitar el engolamiento convencional. Constituyó una manera de mostrar de la manera más naturalista posible la atmósfera que requerían las creaciones novedosas de August Strindberg o de Henrik Ibsen, espectáculos no exentos de polémica por su carácter experimental pero que serían un hito en la historia escénica.

A pesar de las propuestas que irían en una dirección opuesta —desde las reacciones antinaturalistas de Jacques Copeau y Louis Jouvet, la Biomecánica de Meyerhold o el Teatro épico de Brecht—, lo interesante es ver cómo se va afianzando una forma de estar sobre las tablas que intenta asimilarse a la vida real. Si bien Antoine experimenta con toda la puesta en escena, Konstantín Stanislavski destacaría, sobre todo, por el trabajo actoral como elemento central de sus propuestas. Para ello desarrolló un nuevo método naturalista que se irá decantando hasta llegar al conocido Método de Lee Strasberg en el Actor's Studio, forjando una forma de actuar que se impondrá hasta nuestros días.

Desde entonces el actor, poniéndose el foco en la mimesis, será uno de los principales centros de interés en muchas de las alternativas que contribuirán al desarrollo de la escena, produciéndose una serie de tensiones clave para el espectáculo en los siglos XX y XXI que la teoría teatral tendrá en consideración. Recordemos su importancia capital desde abordajes ontológicos como el que nos ofrece Jorge Dubatti (2012), para quien el teatro surge de la confluencia de tres factores: el convivio, la expectación y la autopoiesis del actor. Será a partir de su coincidencia cuando el acto teatral tenga lugar, como determinó también con su conocida fórmula Peter Brook: “Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa” (2015: 21). Pero en esta definición de Brook no entra todavía en juego la presencia del personaje, como sí procede a través de la autopoiesis del actor (Dubatti, 2012). Por ello debemos recurrir a otras definiciones, en concreto a aquellas que hacen mención a cuando se producen rupturas de la unicidad actor/personaje y el primero

desaparece a favor del segundo. A este respecto resulta reveladora la visión de Anne Ubersfeld al ubicar en el centro de la escena la figura del intérprete, quien actúa como motor expresivo por la tensión que genera su adscripción al mundo real y al de la diégesis que se está desarrollando sobre el escenario: “Es en el comediante donde se localiza el equívoco de la teatralidad, al instalar en medio de una realidad mecánica (la escena, el espacio, los objetos) una realidad ambigua, un sistema de signos que no dicen —no pueden decir— si pertenecen o no a la ficción” (1996: 169).

La fascinación por experimentar con el actor como unidad semiotizada no va a dejar de ser una constante, sobre todo a partir de la irrupción de las vanguardias de mediados del siglo pasado y al carácter performativo (Fischer-Lichte, 2011) que el teatro irá adquiriendo gracias a las mismas. A partir de movimientos artísticos como el Accionismo vienés vemos la irrupción abrupta de lo real, que se hace patente usando el cuerpo como campo de batalla con propuestas como el *body art*. La evidencia, por parte del público, de que las acciones que está desarrollando el intérprete son reales —con la autolesión como caso más extremo— condujeron a un nuevo estatuto espectadorial. Gracias a las rupturas del pacto escénico (Torre-Espinosa, 2016) que estas provocaban, donde el pacto ficcional queda disuelto por momentos, las teorizaciones previas en torno a la figura del actor quedaban en entredicho.

Con la excepcionalidad del pensamiento radical de Antonin Artaud (2001), que con su teatro de la crueldad buscaba prescindir de la escena como lenguaje organizado y retornarlo a un estado primigenio, la ficción cambiaba de estatuto respecto a las prácticas escénicas de su época con novedades como el *happening* o con autores como Jerzy Grotowsky (1968), quien reformularía el teatro como acontecimiento único, *performance* viva, siempre inacabada, donde intérpretes y público comparten tiempo, espacio y realidad. Michael Kirby contribuyó a sistematizar estas transformaciones con su propuesta del “no-actor” (1972: 3), partiendo de la idea de que no todas las formas de *performance* implican actuación en sentido clásico: en determinadas situaciones el actor no simula, no pretende transformarse en un personaje. Su escala, que va del “non-matrixed performing” (actuación no matricial) al “complex acting” (actuación compleja), abrió la posibilidad de pensar la escena como espacio de presencias múltiples no reducibles a la mimesis.

2. EL NO-ACTOR

El tránsito de la representación a la presencia constituye el primer eje de transformación que prepara el terreno para comprender el estatuto del actor en el teatro contemporáneo. Es en este contexto en el que Michael Kirby comienza a centrar su interés en aquellas manifestaciones escénicas donde la concepción clásica del intérprete dejaba de ser válida, partiendo para ello de la idea de que “not all performing is acting” (1972: 3), focalizando su atención sobre aquellas personas intervinientes en espectáculos que no se ajustaban a las convenciones del marco de la ficción. Así da lugar a un influyente

artículo publicado en 1972 en la revista *The Drama Review* bajo el título “On Acting and Not-Acting”. Su influjo es más que notable, como lo demuestra el trabajo colectivo *Acting (Re)Considered: A Theoretical and Practical Guide*, editado por primera vez por Phillip B. Zarrilli en 1995 (2002), donde se incluía este trabajo como uno de los más importantes a la hora de tomar en consideración el abordaje de la figura del intérprete. O, más recientemente, el volumen *Para una teoría del no actor*, editado por Anxo Abuín y Guadalupe Soria Tomás (2025), todo un hito en el ámbito hispánico que demuestra la utilidad de este concepto en nuestros días.

En primer término se hallarían aquellos casos en los que el intérprete no intenta ser alguien u otra cosa más que sí mismo. Desde esta categoría de no actuación, “non-matrixed performing” (1972: 3-4), se podría entender la presencia de los técnicos en *Lypsinch* (2007) de Robert Lepage, por ejemplo, manipulando la escenografía en escena. Sería el caso también de muchas piezas de danza, aunque el autor no contempla su inaplicabilidad a aquellas donde el vestuario construye un personaje, tal es el caso de *ballets* clásicos, como *El lago de los cisnes*. O bien muchos ejemplos en la escena posdramática donde el personaje acaba emergiendo, como sucede en el teatro danza de Pina Bausch, o en espectáculos más recientes como *Mariana* (2022), de Luz Arcas, donde esta interpreta a un animal de carga. Le seguirían en la escala de Kirby los casos de “non-matrixed representation” (1972: 4-5), donde se aplican ciertos elementos referenciales de un personaje, por ejemplo de Edipo, a un *performer* que no lo está interpretando *strictu sensu*, solo realizando una serie de acciones que hacen que se rememore al rey troyano. Todo depende del conocimiento del espectador para realizar esa asociación, a lo que ciertos paratextos suelen contribuir decisivamente.

Por otra parte, cuando las matrices que configuran dicho personaje son sólidas y consistentes estaríamos ante un caso de “received acting” (1972: 5-6), producido cuando los *performers* parece que están actuando por su comportamiento pero no lo hacen. Por ejemplo, sería el caso de muchos figurantes que aparecen en obras de Angélica Liddell, como *Vudú* (331) *Blixen* (2023), donde estos son vistos como actores a pesar de no desarrollar ningún trabajo de representación, solo cruzar el escenario o intervenciones breves. O los padres que saca la creadora española a escena portando a sus bebés en *Liebestod* (2021). Y por último, ya como actuación en sí, encontraríamos primero aquellos casos donde el actor sí realiza alguna acción para simular y representar a partir de su presencia como tal, pudiendo ir del “simple acting” al “complex acting” (1972: 6-8). Explica Kirby que fingir ponerse una chaqueta sería un grado simple, pero si además simula el tipo, la textura del tejido, la sensación física que le produce, etc. nos acercaríamos al final de la escala, dentro de la categoría del “acting”, de la actuación en sí. Estaríamos atendiendo a ese criterio de “amount of acting” (1972: 3), ahora de actuación compleja, que emplea el investigador canadiense como criterio para diferenciar al actor del no-actor.

La pertinencia de estas categorizaciones de Kirby se maximiza, además, en un momento donde la tecnología está cuestionando los límites ontológicos del teatro. Si bien

Hans-Thies Lehmann veía que, ya en el siglo XIX, se estaba perfilando un proceso fundamental para el poder de la simulación, que residía en cómo “la mirada humana se delega en aparatos técnicos y se emancipa del cuerpo” (2013: 384), los recientes y rápidos cambios tecnológicos están conduciendo a un cambio estructural. Este coincide, según el investigador alemán (2013: 390), con el desarrollo del teatro posdramático tal y como él mismo lo define a partir de la observación de la escena principalmente de los años ochenta y noventa.

A partir de aquí, avanzado el siglo XXI, se aceleran las transformaciones que retan la teoría teatral más convencional. Asistimos a una teatralidad posdigital compleja y multiforme caracterizada, por una parte, por la experimentación a través de imágenes corpóreas o virtuales, y, por otra, por los mecanismos de mediatización cada vez más sofisticados generados en un entorno hipertecnologizado. En el presente artículo nos proponemos demostrar que la escena posdigital desplaza el eje de la interpretación actoral desde la representación hacia la presencia expandida, experiencia simbiótica que incluye tanto la copresencia física como la mediación tecnológica. En este marco, además, el actor/*performer*/no actor forma parte de ecosistemas híbridos en los que, de manera cada vez más frecuente, la agencia se distribuye entre lo humano y lo no humano a través de las manifestaciones contemporáneas de cuerpos virtuales, robóticos y algorítmicos.

3. LA CONDICIÓN POSDIGITAL

A lo largo del pasado siglo, las artes escénicas se fueron alimentando cada vez más de la hibridación de medios y del intercambio dialógico entre pantalla y escena. Esto no es algo nuevo: desde el uso de las máscaras en la antigua Grecia a la incorporación de la luz eléctrica en el siglo XIX o la incorporación de la fotografía y el cine en el siglo pasado, la puesta en escena ha integrado constantemente innovaciones tecnológicas que transforman el trabajo del intérprete. Sí resulta significativo, en cambio, cómo especialmente a partir de los años sesenta se advierte en escena la creciente presencia del paradigma televisivo y de las tecnologías de la imagen: televisión, vídeo y, a partir de los noventa, la comunicación en red. José Antonio Sánchez (2008) ha señalado que estas transformaciones convivieron con la mutación del arte escénico en campo expandido, espacio inédito en el que la teatralidad dialoga de manera constante con otros lenguajes artísticos y con prácticas sociales, culturales y políticas. En este marco, la tecnología dejó de ser un mero soporte auxiliar para constituirse en un factor estructural de la producción escénica.

El teatro performativo (Fischer-Lichte, 2011) o posdramático (Lehmann, 2013) muestra cómo la implicación activa del artista en una cultura tecnificada ha dado paso a nuevas formas compositivas, sostenidas por procesos sensoriales que trascienden el logocentrismo tradicional y la autonomía lógico-lingüística del espectáculo. Si en el pasado la confrontación con los medios condenaba al teatro a una marginalidad progresiva, la asimilación de sus estrategias permite reconfigurar la escena posdramática

finisecular como entorno multimedia. Ya no se trata solo de insertar recursos audiovisuales o imágenes electrónicas, sino de transformar la escena misma en un nuevo dispositivo comunicativo, profundamente integrado en la lógica tecnológica de nuestro tiempo. Se plasmaba así, en los umbrales del siglo XXI, la revitalización del utopismo de la obra de arte simbolista que aspiraba a la inmersión del espectador en el abismo místico de una escena monumental, donde el intérprete puede funcionar como volumen tridimensional que pinta con luz y refleja los tonos y texturas de la música; o bien la búsqueda de las vanguardias del siglo XX en su fusión con la máquina y la exaltación de una artificialidad antinaturalista a través de la alogicidad, la acción paralela, la escenografía luminosa, el uso de figuras abstractas y el teatro sintético. Por otra parte, la sociedad red de nuestro tiempo propició una asimilación mediática sin precedentes en este nuevo arte híbrido. Atendiendo a las relaciones entre teatro y cibercultura, se advierte una amplia constelación de lenguajes que caracterizan lo teatral en la sociedad contemporánea y la variedad fenoménica de sus manifestaciones: hiperdrama, ciberperformance, teatro transmedia y teatro/*performance* digital, quizá la expresión más genuina de lo posdramático (Grande, 2017).

La conjunción de tecnologías informáticas con las artes escénicas en vivo, en sentido amplio —incluyendo teatro, danza y *performance*—, así como instalaciones de galería, obras de net.art y RV o actividades performativas diversas a las que se accede a través de la pantalla del ordenador (eventos de ciberteatro, mundos virtuales o videojuegos), dio lugar al concepto de *performance* digital en una obra emblemática como la de Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (2007). Se excluían de esta categoría, entendida como vanguardia emergente, las formas de interpretación grabadas o no interactivas como el cine, la televisión o el videoarte, en una suerte de reivindicación de la categoría (ya anacrónica) de nuevos medios en relación con lo performativo, lo teatral o lo espectacular. Incide sobre ello André Helbo (2023: 15-16) a través de las categorías de “presence” y “médiation” cada vez más indistinguibles, toda vez que “il se produit aujourd’hui une crise de la représentation physique” (Helbo, 2023: 16).

Ahora bien, si en las décadas de 1990 y 2000 se abordan problemas sobre la ontología de la *performance* y la identidad en la era digital, dichos debates se relativizan desde el nuevo paradigma que nos insta en nuestra condición posdigital. Es importante subrayar que el concepto de posdigital no remite a una superación o abandono de lo digital, sino a una condición histórica y cultural en la que lo digital está profundamente arraigado en nuestra experiencia cotidiana. Como pone de manifiesto Matthew Causey (2016), en este marco lo biológico y lo mecánico, lo orgánico y lo inorgánico, lo real y lo virtual conviven en continuidad. De manera similar, las prácticas teatrales en la cultura digital ya no pueden pensarse al margen de la mediación tecnológica, sino que están constitutivamente atravesadas por ella: “Digital technology is not simply an external tool applied to performance but an environment in which performance is embedded” (Causey,

2016: 3). Esto implica un desplazamiento del concepto de presencia hacia formas híbridas que conjugan lo físico y lo virtual.

Igualmente, Kattenbelt (2006) argumenta cómo el teatro, definido como *hipermedio*, es decir, como medio de medios en una actualización del enfoque wagneriano, a instancias del paradigma digital se convierte en intermedial. Desde la proliferación de obras académicas exhaustivas acerca de esta categoría hasta la actual superación de los conceptos de hipermedio e intermedialidad a partir de nuestra condición posdigital, Sarah Bay-Cheng (2016) sostiene que se ha llegado a un punto en el que la especificidad del medio se ha vuelto secundaria o incluso irrelevante. Henry Jenkins ya había avanzado esta idea mediante su concepto de “cultura de la convergencia” (2008), que evidencia cómo la noción de medio se está erosionando y las distinciones mediales son cada vez menos relevantes. En esta misma línea lo plantea Lev Manovich en su ensayo “Post-Media Aesthetics: Medium in Crisis” (2001), cuya reflexión anticipa el debate posterior en torno a la convergencia mediática y la condición posdigital. Así actúa también la propuesta posmedia de Bay-Cheng al defender una aproximación analítica que asume la interconexión inherente de todos los medios en cualquier objeto cultural y por tanto también en la *performance* digital, permitiendo un enfoque más directo en la obra misma y sus múltiples formaciones mediales.

4. PRESENCIA Y MEDIACIÓN

En esta era de convergencia medial y posmedia, donde la tecnología está tan arraigada que las especificidades de los medios se vuelven secundarias, los debates fundamentales sobre la naturaleza del acontecimiento escénico se reavivan con una urgencia particular. Así, Lehmann introduce una dicotomía conceptual clave entre representación y presencia en el teatro posdramático, en el que lo que interesa ya no es representar una realidad, sino crear una presencia: es decir, el cuerpo del *performer* se convierte en material escénico primario y no importa tanto lo que el cuerpo representa como su fisicidad, fragilidad, resistencia y exposición, dimensiones que marcan la intensidad de la experiencia compartida. Además, la escena posdigital, como forma particular del teatro posdramático, genera nuevas formas híbridas de presencia.

Situados en una época de metamorfosis mediática inédita, la revolución digital ha preconizado modos estilísticos y estéticos genuinamente nuevos y experiencias performativas sin precedentes. Esto conlleva la integración en el espectáculo no solo de imágenes grabadas, pantallas o proyecciones, sino también de los paradigmas artísticos y de las formas de percepción de la realidad que estas implican, es decir, de la lógica comunicacional que instauran como modelo diferente de representar y observar la realidad. De hecho, la forma misma en que estas imágenes son percibidas se convierte en parte de la obra, afirma Óscar Cornago, en la que se exhibe no una “imagen mediatizada, sino la mirada del espectador que corresponde a dicho soporte mediático” (2004: 9). Al poner en escena estas formas de mirar —ya sea la mirada distanciada y narrativa del cine,

el ritmo rápido y fragmentario de la televisión o la interactividad de Internet— el teatro opera como un laboratorio de análisis de estos modos de percepción. De hecho, resulta esencial el contraste entre las ilusorias imágenes mediáticas y la realidad inmediata del cuerpo del actor, un “exceso de realidad” que puede resultar “incluso molesto o hasta grosero” frente a la estética mediática “acabada y perfecta” (2004: 9), dialéctica que Cornago denomina “presencia/ausencia” (similar a la de “presence” y “médiation” de Helbo [2023] mencionada anteriormente) cada vez más determinante en la creación contemporánea.

Dicha dialéctica alimentó el debate en los noventa en torno a la *liveness* —presencialidad y acontecimiento en vivo, no grabado— frente a la mediatización de la escena, cuestionando si la tecnología resta autenticidad (Phelan, 1993) o, por el contrario, crea una nueva forma de presencia escénica (Auslander, 1999). Peggy Phelan (1993) sostiene que la *performance* es ontológicamente efímera, de modo que cualquier intento de documentación o reproducción mediatizada constituye una forma de mercantilización y destruye su autenticidad y su potencial político. En cambio, Philip Auslander (1999) cuestiona esta visión esencialista al señalar que la categoría de lo vivo no es ontológica, sino culturalmente construida en relación dialéctica con lo mediatizado; por lo tanto, rechaza la dicotomía rígida entre *presencial* y *mediatizado*, dado que ambos son inseparables en la cultura actual. Este contrapunto ha generado un campo fértil de discusión sobre la autenticidad, la presencia y la mediación en la práctica escénica contemporánea, ampliado posteriormente por perspectivas como las de Reason y Lindelof (2017), quienes exploran la vigencia del concepto de *liveness* en un contexto digital globalizado. Desde su perspectiva, es necesario superar la definición ontológica de este concepto para trasladarla a la experiencia de percepción del espectador. Esto implica pensar la presencia escénica como un fenómeno dinámico relacionado con la manera en que las audiencias describen, interpretan y valoran su experiencia de lo vivo, concepto constantemente reconfigurado por la tecnología y las formas culturales de recepción.

Por otra parte, entendida en sentido estricto, la *liveness* como reivindicación del encuentro único entre actor y espectador (física o mediada digitalmente), irrepetible y efímero frente a la interpretación mimético-realista, permite un encuentro prolífico con la noción de no actuación en la escena, como es el caso de la inclusión de no-actores, niños o animales en piezas concretas. Ana Sánchez Acevedo (2024: 589-605) menciona, por ejemplo, la denegación o inversión de la presencia de algunas *performances* contemporáneas, que ejemplifica con casos como *El esfuerzo constante de ganarse la vida* (2019) de Vicente Arlandis, donde el artista permanece tumbado mientras un discurso pregrabado simula su charla en vivo; o *Felicidad.es* (2009) de David Espinosa y África Navarro, pieza en la que los intérpretes interactúan con el público a distancia mediante una videollamada desde su propia casa. Dicha denegación también tiene lugar mediante la no comparecencia de los intérpretes, como en *El triunfo de la libertad* (2014) de Juan Lorient, Juan Domínguez y La Ribot, montaje en el que el escenario permanece vacío y la actuación se limita a la proyección de textos. También comprende casos de

exacerbación física —como *La domesticación* (2019) y *Toná* (2021) de Luz Arcas, donde los bailarines danzan hasta la extenuación— e incluso estrategias autolesivas, como en el teatro extremo de Angélica Liddell (*La casa de la fuerza*, 2009).

5. INTERACCIÓN, AGENCIA, TEATRO CÍBORG Y SUBJETIVIDADES HÍBRIDAS

Más allá de los debates sobre presencia y mediatización e intermedialidad, la escena posdigital ha supuesto nuevos retos por el uso de la realidad virtual, la telemática, la robótica y la informática, así como por su incidencia en la condición del actor/*performer* y la del espectador. Esto se ha acentuado especialmente desde el énfasis en nuevas categorías de interactividad, representación del cuerpo (incluyendo el ciborg y el doble virtual) y la alteración del tiempo y del espacio. En este sentido, se han propuesto taxonomías no jerárquicas y flexibles para analizar la integración creciente y el funcionamiento de los medios en la *performance* desde mediados de los años ochenta.

Uno de los aportes más influyentes en esta línea es el de David Saltz, quien a lo largo de más de dos décadas desarrolló un marco analítico para comprender la relación entre *performance* y tecnología. En *Live Media: Interactive Technology and Theatre* (2001), fruto de sus investigaciones en el Interactive Performance Laboratory de la Universidad de Georgia, Saltz identificó doce modos de interacción entre medios y escena. Estos iban desde funciones relativamente tradicionales, como la escenografía virtual o la ilustración visual de lo dicho por los actores, hasta modalidades más innovadoras, como la sinestesia, los medios diegéticos (que existen en el mundo narrativo) o, en el extremo más innovador, “dramatic media” (2001:126), entendidos como dispositivos que funcionan como actores. En esta última categoría, los medios intervienen como personajes dramáticos autónomos en el montaje, es decir, se configuran como intérpretes virtuales capaces de asumir un rol en la dramaturgia. Este planteamiento abría la posibilidad de considerar la tecnología como sujeto escénico, más allá de su condición instrumental.

Posteriormente, Saltz reformuló de manera simplificada las interacciones *performer*-medios con la intención de superar la metodología inductiva anterior, carente de justificación teórica explícita. De esta forma, ofrece una herramienta analítica más sistemática, rigurosa y con menos variables, diseñada para comprender la multiplicidad de roles que los medios digitales asumen en la *performance* en vivo contemporánea. Se trata de una taxonomía deliberadamente no jerárquica, centrada en la naturaleza de la interacción más que en la mecánica tecnológica o el modo de representación medial. El modelo se articula en torno a tres dimensiones principales: la función dramática del medio (si actúa como decorado, utilería, vestuario, actor o espejo), su ubicación espacial (presencia física o virtual) y su temporalidad (presente o diferida, real o virtual). Estas variables se consideran desde la perspectiva tanto del *performer* como del personaje (Saltz, 2015: 93-125).

De ambos trabajos podemos extraer dos conclusiones significativas. En primer lugar, la digitalización de la escena no elimina la intensidad ni la variabilidad de la actuación en vivo, sino que las incorpora y adapta al intérprete: a diferencia de los medios grabados, la espontaneidad del espectáculo permanece. En segundo lugar, en su análisis de la interacción entre el intérprete y los medios, Saltz explica que su objetivo como director es establecer una relación dramática entre ambos, confiriendo a los dispositivos mediáticos una verdadera agencia y equiparándolos: “The holy grail for me as a director is to produce a dramatic relationship between performer and media, to grant media real agency, casting them in a role on par with the live performers” (2001: 127). Esto sugiere su interés en maximizar el potencial dramático de los recursos, cocreadores del evento escénico. Es decir, su enfoque ofrece un marco analítico sofisticado que permite comprender en detalle cómo la dinámica tecnológica se integra sin fisuras en la *performance* en vivo, interactuando de manera constante con la acción e incluso asumiendo roles con una agencia comparable a la de los intérpretes humanos, manifestación que no deja de ser controvertida.

Por su parte, Jennifer Parker-Starbuck (2011) coincide con David Saltz al defender que los medios tecnológicos no son meros efectos o decorados, sino que pueden poseer una verdadera agencia dentro de la *performance*. Así, si Saltz se interroga sobre las posibilidades de los medios interactivos de funcionar por sí mismos independientemente de un controlador humano (2011: 127), Parker-Starbuck parte de la premisa de que una “subject technology” (2011: 86) —aquella que muestra capacidad de acción o tiene su propio peso en el escenario— es práctica habitual y consolidada en el ámbito performativo. Desde un enfoque teórico interdisciplinar que combina estudios de *performance*, teoría posthumana, estudios feministas y crítica de los medios, Parker-Starbuck conceptualiza la categoría de *Teatro ciborg* como espacio de intersección entre cuerpo y tecnología en la *performance* multimedia (2011: 9-11). Al igual que el ciborg representa una categoría estética y analítica fundamental, por su carácter metafórico e híbrido, para repensar las configuraciones contemporáneas del sujeto, la presencia y la agencia, este teatro aspira a imaginar nuevas formas de subjetividad subvirtiendo los dualismos tradicionales como cuerpo/tecnología, capaz/discapacitado, sujeto/objeto, humano/máquina, permitiéndonos abordar su dimensión fenomenológica en la escena.

En este marco, Parker-Starbuck (2011) distingue tres dimensiones que permiten examinar cómo se materializan estas tensiones: el cuerpo abyecto, el cuerpo objeto y el cuerpo sujeto. El *cuerpo abyecto* (2011: 52-93), retomando a Julia Kristeva (1983), se vincula con aquello que provoca incomodidad o rechazo, como los cuerpos discapacitados, inorgánicos, mecánicos, marcados por el trauma o sustituidos por dobles artificiales. Ejemplo de ello son los robots humanoides que son percibidos como incómodos y robóticos en el escenario, fascinantes y repulsivos a la vez, lo que los convierte en abyección por su distancia ontológica con lo humano, o incluso los cuerpos ausentes en propuestas minimalistas donde el intérprete desaparece deliberadamente. Por su parte, el *cuerpo objeto* (2011: 94-140) remite a aquellos cuerpos fragmentados o

fijados por la mediación tecnológica, como ocurre en las producciones del Wooster Group o en los experimentos escénicos de Katie Mitchell, donde las cámaras y las pantallas convierten al actor en materia visual para la mirada técnica. Finalmente, el *cuerpo sujeto* (2011: 141-191) alude a una integración plena entre cuerpo humano y tecnología, como en los montajes inmersivos de George Coates, donde los intérpretes coexisten con proyecciones y entornos digitales que expanden su subjetividad.

Podemos observar, por tanto, que la matriz cibernética de Parker-Starbuck no es una clasificación fija o exhaustiva, sino una herramienta maleable para el análisis y la reflexión sobre diferentes grados de presencia escénica. En el teatro cibernético la tecnología puede convertirse en sujeto cuando adquiere visibilidad, agencia e impacto en la experiencia espectral. Al igual que Donna Haraway en su célebre manifiesto de 1985 (1991), se nos invita a pensar el cibernético no tanto como figura literal, sino como metáfora crítica de los límites difusos entre lo humano y lo maquínico. A la manera de la *performance* postorgánica de Stelarc y Orlan, la teatralidad se enfoca en estas fusiones impredecibles y en las tensiones que generan.

6. CUERPOS VIRTUALES, ROBÓTICOS Y ALGORÍTMICOS

Las categorías examinadas permiten apreciar cómo, al redefinir actor, presencia y subjetividad en el entorno posmedia actual —marcado por ecosistemas mediáticos híbridos—, se reconfigura el cuerpo del actor en presencia escénica mediatizada. Por otra parte, los avances en realidad virtual, robótica e inteligencia artificial han propiciado la aparición de lo que podríamos denominar nuevos cuerpos escénicos: entidades virtuales, robóticas o algorítmicas que participan activamente en la producción de sentido.

Los cuerpos virtuales constituyen una de las manifestaciones más evidentes de esta transformación. Proyecciones tridimensionales, avatares digitales y dobles generados mediante sistemas de *motion capture* han sido incorporados en múltiples prácticas escénicas. Steve Dixon, basándose en Don Ihde, describe la emergencia de un “tercer cuerpo” (2007: 239) como entidad que no sustituye al actor ni se confunde con él, situándose en un territorio intermedio entre lo orgánico y lo digital. Un ejemplo relevante es *The Shadow* (2009), dirigida por Georges Gagneré y Eric Jakobiak, donde intérpretes equipados con trajes de captura de movimiento animaban en tiempo real personajes virtuales visibles solo en la pantalla. El público percibía una actuación en tiempo real aunque mediada tecnológicamente, cuestionando la definición tradicional de presencia escénica (Gagneré, 2024).

El teatro de robots constituye otra área importante de exploración. En *Sayonara* (2010) de Oriza Hirata, el robot humanoide Geminoid F compartía escena con una actriz humana. A pesar de su sofisticación y su diseño ultrarrealista, el robot generaba incomodidad en los espectadores debido al efecto del “uncanny valley”, es decir, la perturbación que provoca un artefacto que se asemeja demasiado a lo humano sin llegar a serlo (Mori, 2012). Frente a esta inquietud, otros creadores han optado por enfatizar la

artificialidad. En *Robot!* (2013) de Blanca Li, la torpeza y los fallos técnicos de los autómatas se transformaban en momentos poéticos y humorísticos, lo que permitía superar la incomodidad generada mediante la distancia crítica y la ironía. Las posibilidades de los cuerpos robóticos como extensiones de lo humano han sido exploradas igualmente por artistas posorgánicos, como en el caso de Stelarc (2005), quien, con sus prótesis cibernéticas y conexiones en directo a Internet, ha defendido la idea de la obsolescencia del cuerpo y de la necesidad de la tecnología para expandir sus capacidades. Orlan, por su parte, ha convertido la cirugía en *performance* para cuestionar la construcción cultural de la identidad corporal, mientras que en el ámbito español, Marcel·lí Antúnez Roca ha desarrollado desde los años noventa *performances* interactivas —sus “sistematurgias”— en las que exoesqueletos y robots funcionan como prolongaciones del cuerpo escénico. En todos estos casos, lo tecnológico no sustituye al cuerpo, sino que lo redefine como interfaz expandida.

Por otra parte, la interactividad digital ha configurado un nuevo paradigma performativo donde el cuerpo del intérprete ya no es un ente aislado, sino un nodo dentro de una red de comunicación que conecta dispositivos, algoritmos y espectadores. En este marco, la noción de cibernético se desplaza de la prótesis corporal hacia una condición relacional, en la que el *performer* opera como interfaz viva entre lo humano y lo tecnológico: a través del *live coding* (codificación en tiempo real que genera imágenes, música o movimientos escénicos), o mediante la realidad aumentada que multiplica el cuerpo del intérprete con capas digitales, entre otras posibilidades. En estas prácticas, procesos relacionales, lo humano y lo tecnológico no se oponen, sino que se ensamblan en nuevas formas de dramaturgia y recepción. A este desplazamiento contribuye también la incorporación de avatares y videojuegos a la práctica escénica. Investigadores como Homan y Homan (2014) han señalado que, en entornos interactivos, el jugador puede asumir simultáneamente los roles de dramaturgo, director y actor, lo que genera una indiferenciación entre figuras tradicionalmente separadas en el teatro. De este modo, emerge la figura del *interacteur* (Hagemann y Pluta, 2023: 123-142), un sujeto híbrido que combina las competencias del intérprete y del usuario. La *performance* deja de ser un producto cerrado para convertirse en un proceso interactivo.

Podemos observar también cómo la escena posdigital reformula la subjetividad y la acción, de manera coincidente con el poshumanismo que cuestiona marcos éticos tradicionales. De manera incipiente, las nuevas prácticas escénicas muestran que la agencia se vuelve distribuida y compartida, emergiendo de sistemas cognitivos duales y configurando procesos dinámicos autónomos, como cuando la interconexión cibernética entre *performer* y medios crea bucles de retroalimentación en los que un gesto corporal puede ser una entrada computacional que produce una salida multimedia. Por su parte, el espectador también interviene transformándose en participante activo o cocreador del espectáculo. Muchas veces manipula la obra o al artista tomando decisiones narrativas y alterando el desarrollo escénico a través de *smartphones* o plataformas en línea (Fura dels Baus, 2014).

Especial mención merece la agencia de la máquina, entendida como la capacidad de las tecnologías computacionales para asumir un papel activo en los procesos creativos. En determinados contextos artísticos, los sistemas algorítmicos no solo acompañan o complementan la acción humana, sino que generan de manera autónoma movimientos, animaciones o paisajes sonoros, llegando incluso a sustituir a los *performers* mediante avatares digitales de inteligencia artificial, como se ha mostrado en el XXIV Seminario Seliten@t titulado “Literatura, teatro e inteligencia artificial” (2025), dirigido por José Romera Castillo. Un ejemplo pionero de esta exploración lo constituye *Una isla* (2023), de la compañía Agrupación Señor Serrano. En esta pieza, la dramaturgia se apoya en sistemas de IA generativa como GPT-3, Dall-e o Midjourney, que producen en tiempo real textos, imágenes y música. La escena se convierte así en un espacio híbrido donde conviven los actores humanos, sus dobles digitales y una *performer* holográfica, en una suerte de materialización escénica de la inteligencia artificial y de los datos que la sostienen. Este dispositivo expande la expresividad y los recursos del teatro contemporáneo, sin llegar a anular la presencia física y simbólica de los intérpretes. La IA conversacional, al igual que las célebres improvisaciones de la compañía Improbotics o montajes como *SH4DOW – Who is Master, Who is Shadow?* (2023) presenta interacciones lingüísticas en tiempo real con actores donde los sistemas de diálogo automático actúan como una entidad sin cuerpo pero con voz o texto.

Al mismo tiempo, estas reconfiguraciones de la subjetividad, la agencia y el cuerpo en la escena posdigital, facilitadas por la integración de la inteligencia artificial y los sistemas interactivos, no solo modifican la práctica performativa, sino que también ofrecen herramientas poderosas para la reflexión crítica. En este sentido, *La isla* evidencia cómo la integración de la inteligencia artificial en la escena posdigital no solo transforma las prácticas performativas, sino que también abre un espacio para cuestionar sus implicaciones ético-políticas. De esta manera, la *performance* posdigital puede entenderse como una estrategia activista para criticar y resistir el control, la alienación y la mercantilización de los individuos en la ciberontología del presente.

De todas estas cuestiones dan buena cuenta los seis artículos que integran este monográfico, que se inicia con “Orlando revisitado: actuación y teatro posdramático en las creaciones escénicas de Katie Mitchell y Marta Pazos”. En él, la investigadora Cristina Oñoro Otero analiza la presencia del no-actor en dos espectáculos recientes inspirados en la célebre novela de Woolf como recurso para la exhibición de nuevas subjetividades. Si la directora británica hace uso de las pantallas para la emisión en directo de las imágenes de los intérpretes en un Live Cinema de resultados muy sorprendentes, y sube a escena cámaras, maquilladores y vestuaristas, ejemplos de “non-matrixed acting” (Kirby, 1972), en el caso de la directora gallega asistimos a la transformación de la escena en un espacio interartístico complejo y sofisticado (2013) donde los intérpretes quedan integrados paracáticamente con el resto de elementos expresivos del espectáculo, a veces constituyendo solo elementos de un paisaje escénico.

Las pantallas constituyen un elemento central dentro de varias propuestas de Mitchell, al igual que en los espectáculos desarrollados durante la COVID-19, tal y como analiza Óscar Cornago Bernal en “Teatralidades digitales, reflexiones epimeteicas”. Con un tono ensayístico propio de la *performance as research*, enfoque científico que considera la práctica artística como investigación teórica, aborda el papel de la técnica en el teatro en su conexión con la temporalidad a través de la obra de Bernard Stiegler. Se centra en varios proyectos desarrollados durante la pandemia que le permiten mostrar cómo la creación teatral puede utilizarse como una crítica sobre los medios digitales a partir de la figura del actor, reformulado con una función flexible y expandida como *no-actor* o *actor-extraño*.

En esta coexistencia de público y actores propia del hecho teatral, el cuerpo se erige como un elemento crucial, marca y guía del paso de la representación a la presentación. Ahora bien, ¿cómo interfiere en dicha presencialidad el empleo de las nuevas tecnologías? André Helbo, investigador de la Université Libre de Bruxelles, reflexiona sobre ello en “El no-actor, ¿tiene cuerpo?”, intentando entender qué sucede con este cuerpo del no-actor mediado, que puede ser sustituido o bien reconstruido tecnológicamente, como puede ser a través del empleo de androides u hologramas.

Precisamente el carácter performativo de lo teatral requiere de la participación del público, superando la dualidad de los que miran y los que actúan. Sobre la naturaleza colectiva del hecho escénico trabajará Mariángeles Rodríguez Alonso en “La figura del no-actor en las propuestas de Cross Border Project y Pont Flotant”. Para ello abordará las conexiones entre el teatro foro de la primera compañía y la figura del *espectador* presente en varias obras de la segunda, aquí buscando el sentido de *communitas* propio del teatro a partir de las categorías enunciadas por Kirby (1972) de “non-matrixed acting” o de “simple acting”.

Por último, dos contribuciones se centran en el audiovisual para ver cómo esta categoría enunciada por Kirby décadas atrás se manifiesta siguiendo estrategias muy novedosas en el mundo audiovisual. Xosé Nogueira Otero, en “Desde el no-actor hasta el espectador-actor-Personaje. Performance y procesos de inmersión dentro del fluir intermedial de la creación audiovisual contemporánea”, realiza una vasta revisión histórica de la figura del no-actor, remontándose a los orígenes del cine. Resulta muy sugerente la proposición de la categoría del espectador-actor-*personaje*, con el análisis de proyectos performativos tan interesantes como el de *Carne y arena* de Alejandro González Iñárritu, demostrándose cómo la naturaleza del intérprete es condicionada por el objetivo que se quiere conseguir.

Para finalizar, Anxo Abuín González reflexiona sobre los *machinima* (películas que documentan actividades de usuarios en videojuegos) en “The play(er) is the thing: no-actores en documentales animados para tiempos de pandemia”. El autor argumenta que la animación documental se ha convertido en un medio vital para explorar la realidad y las identidades en la era *phygital* (físico-digital). Se centra en el análisis de dos películas clave *machinima*: *We Met in Virtual Reality* (WMVR, 2022) y *Grand Theft Hamlet* (GTH,

2024). En ambos casos la referencialidad de los actores de carne y hueso ahora es sustituida por imágenes generadas por ordenador que retan la factualidad de los personajes y exploran nuevas subjetividades en el mundo virtual.

7. CONCLUSIÓN

Sin duda, la figura del actor en la escena posdigital debe pensarse en continuidad con la noción de no-actor. Más que una oposición, ambos forman parte de un continuo que redefine la modernidad teatral contemporánea. La irrupción de lo real en la escena — desde el *happening* hasta el *body art*— abrió un terreno en el que la mimesis dejó de ser el único horizonte posible y en el que la categoría del no-actor permitió reconocer la pluralidad de modos de estar en escena. Este primer desplazamiento, de la representación a la presencia, sentó las bases para repensar la teatralidad en el marco contemporáneo.

Con la condición posdigital, la centralidad del actor se ha transformado. La *liveness* ya no se entiende solo como copresencia física, sino como fenómeno relacional, configurado por la mirada del espectador y por la interacción entre lo vivo y lo mediado. La dialéctica presencia/ausencia se convierte en un recurso compositivo inédito, mientras que los medios adquieren agencia dramática en la dramaturgia. El actor, por tanto, no desaparece en la escena contemporánea, sino que se redefine como interfaz múltiple en ecologías híbridas. La escena actual se articula en la tensión entre actuación y no-actuación, entre lo humano y lo tecnológico, entre la presencia y la mediación.

Por último, la presencia escénica en la era posdigital no se limita al cuerpo físico del actor. Se expande hacia una constelación de cuerpos híbridos: virtuales, robóticos y algorítmicos. Estos cuerpos plantean desafíos ontológicos, estéticos y éticos. Ontológicos, porque obligan a repensar qué significa actuar cuando la actuación puede ser realizada por un actor robótico o algorítmico. Estéticos, porque generan nuevas posibilidades formales que rompen con la mimesis tradicional y abren la puerta a dramaturgias interactivas y distribuidas. Éticos, porque ponen en cuestión el papel del *performer*, la autoría y la relación con tecnologías opacas como la IA.

Estos nuevos no-actores posdigitales, más allá de Kirby, encarnan una presencia expandida y relacional en el teatro dramático y performativo y en el ámbito audiovisual o funcionan como interfaces tecnológicas y orgánicas, mostrando un espacio desafiante de subjetividades híbridas y de agencias compartidas aún por explorar en profundidad por el utopismo posthumanista. Al mismo tiempo, si bien estas tecnologías amplían las posibilidades creativas y reconfiguran la experiencia corporal en escena, también pueden reproducir dinámicas de control, vigilancia y mercantilización propias del capitalismo electrónico de nuestro tiempo. De este modo, como demuestran los artículos del presente monográfico, la *performance*, el teatro y el cine se configuran como un espacio crítico y complejo que invita a reflexionar sobre dichos procesos y a explorar alternativas de resistencia y reapropiación tecnológica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABUÍN, A. Y SORIA TOMÁS, G., eds. (2025). *Para una teoría del no actor*. Madrid: Dykinson.
- ARTAUD, A. (2001). *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa.
- AUSLANDER, P. (1999). *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. New York: Routledge.
- BAY-CHENG, S. (2016). "Postmedia Performance". *Contemporary Theatre Review* 26.2. Disponible en línea: <http://www.contemporaryTheatreReview.org/2016/postmedia-performance> [15/06/2025].
- BROOK, P. (2015). *El espacio vacío*. Barcelona: Península.
- CAUSEY, M. (2016). "Postdigital performance". *Theatre Journal* 68.3, 427-441. Disponible en línea: <http://doi.org/10.1353/tj.2016.0074> [01/07/2025].
- CORNAGO, Ó. (2004). "El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen". *Arbor* 699-700, 595-610. Disponible en línea: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/597/599> [12/07/2025].
- DIXON, S. (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: MIT Press.
- DUBATTI, J. (2012). *Introducción a los estudios teatrales. Propedéutica*. Buenos Aires: Atuel.
- FISCHER-LICHTE, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada.
- GAGNERÉ, G. (2024). "Directing Avatars in Live Performances. An Autonomy Simulacrum of Virtual Actors". En *Live Performance and Video Games. Inspirations, Appropriations and Mutual Transfers*, R. Dreifuss, S. Hagemann & I. Pluta (eds.), 87-102. Bielefeld: Transcript.
- GRANDE ROSALES, M. Á. (2017). "Del teatro digital al teatro posdigital". *Don Galán. Revista de Investigación Teatral* 7, 9-46. Disponible en línea: https://www.teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum7/pagina.php?vol=7&doc=1_8&del-teatro-digital-al-teatro-posdigital-angeles-grande-rosales [01/07/2025].
- HAGEMANN, S. ET PLUTA, I. (2023). *Quels rôles pour le spectateur à l'ère numérique? Questions de théâtre*. Lausanne: Presses Polytechniques et Universitaires Romandes.
- HARAWAY, D. (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". En *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature* 149-181. New York: Routledge.
- HELBO, A. (2023). *Lire le spectacle vivant*. Bruxelles: Académie Royale de Belgique.
- HOMAN, D. & HOMAN, S. (2014). "The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor". *Comparative Drama* 48.1/2, 169-186.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- KATTENBELT, C. (2006). "Theatre as the Art of the Performer and the Stage of Intermediality". En *Intermediality in Theatre and Performance*, F. Chapple & C. Kattenbelt (eds.), 29-39. Amsterdam: Rodopi.
- KIRBY, M. (1972). "On Acting and Not-Acting". *The Drama Review* 16.1, 3-15.

- KRISTEVA, J. (1983). *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*. Paris: Éditions du Seuil.
- LEHMANN, H.-T. (2013). *Teatro posdramático*. Murcia: CENDEAC.
- MANOVICH, L. (2001). "Post-media Aesthetics: Medium in Crisis". Disponible en línea: <https://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics> [03/07/2025].
- MORI, M. (2012 [1970]). "The Uncanny Valley". *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19.2, 98-100.
- REASON, M. & LINDELOF, A. M., eds. (2017). *Experiencing Liveness in Contemporary Performance. Interdisciplinary Perspectives*. London / New York: Routledge.
- SALTZ, D. Z. (2001). "Live Media. Interactive Technology and Theatre". *Theatre Topics* 11.2, 107-130.
- _____. (2015). "Sharing the Stage with Media. A Taxonomy of Performer-Media Interactions". En *Performance and Media. Taxonomies for a Changing Field*, S. Bay-Cheng, J. Parker-Starbuck & D.Z. Saltz (eds.), 93-125. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- SÁNCHEZ, J. A. (2008). *El teatro en el campo expandido*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.
- SÁNCHEZ ACEVEDO, A. (2024). "Lo vivo es lo que vale. Liveness y prácticas de la no-actuación en la escena española del siglo XXI". *Siglo XXI. Literatura y Cultura Españolas* 22, 579-609. Disponible en línea: <https://doi.org/10.24197/sxxi.22.2024.579-609> [07/10/2025].
- PARKER-STARBUCK, J. (2011). *Cyborg Theatre. Corporeal / Technological Intersections in Multimedia Performance*. London: Palgrave Macmillan.
- TORRE-ESPINOSA, M. de la (2016). "Poéticas teatrales de la violencia. La ruptura del pacto escénico en Angélica Liddell y Rodrigo García". En *Tuércele el cuello al Cisne. Las expresiones de la violencia en la literatura hispánica contemporánea (siglos XX y XXI)*, S. González Ángel et al. (eds.), 727-739. Valencina de la Concepción (Sevilla): Renacimiento.
- UBERSFELD, A. (1996). *La escuela del espectador*. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.
- ZARRILLI, P. B., ed. (2002). *Acting (Re)Considered. A Theoretical and Practical Guide*. London / New York: Routledge.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND).

Fecha de recepción: 11/07/2025

Fecha de aceptación: 13/10/2025