

TEATRALIDADES DIGITALES, REFLEXIONES EPIMETEICAS¹

DIGITAL THEATRICALITIES, EPIMETHEAN REFLECTIONS

Óscar CORNAGO BERNAL

Consejo Superior de Investigaciones Científicas de Madrid

oscar.cornago@cchs.csic.es

Resumen: Ya en los relatos míticos se presenta la técnica como un arma de doble filo, como un remedio y una amenaza, una forma de liberación y dominación. Con esta paradoja de fondo, este artículo analiza el uso de las herramientas digitales desde una doble perspectiva: la filosofía de la técnica y el imaginario cultural en torno a la cibernetica y las teorías de sistemas complejos que subyace a la era de los ordenadores. Para ello se estudian varios proyectos de creación, investigación y docencia iniciados durante la pandemia en los que se utiliza la pantalla como espacio de operaciones. La pregunta es cómo abrir los escenarios/pantallas a lo que Bernard Stiegler denomina la “producción deseante de la imaginación”.

Palabras clave: Filosofía de la técnica. Bernard Stiegler. Teatralidades digitales. Cibernetica. Tiempo.

Abstract: In mythical tales technology is already presented as a double-edged sword —a remedy and a threat, a form of liberation and domination. With this paradox as its foundation, this article analyses the use of digital tools from a dual perspective: the philosophy of technology and the cultural imaginary surrounding cybernetics and the theories of complex systems that underlie the computer age. To do this, several creative, research, and teaching projects initiated during the pandemic are studied, all of which use the screen as their operational space. The central question is how to open up these stages/screens to what Bernard Stiegler calls the “desiring production of the imagination”.

Keywords: Philosophy of Technology. Bernard Stiegler. Digital Theatricality. Cybernetics. Time.

¹ Este artículo forma parte del proyecto de investigación “Teatro sin teatro: Teoría y práctica del no actor en la escena española contemporánea” del Plan Nacional de I+D del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (PID2023-149349NB-I00).

1. LO QUE ESTÁ PASANDO, TIEMPO, ESCRITURA, MÉTODOS

El Sombrerero había sido buen amigo del Tiempo, por eso le advierte a Alicia que el Tiempo no quiere que lo maltraten. Si lo tratas bien, le explica al comienzo del capítulo VII de *Alicia en el país de las maravillas*, conseguirás que haga cualquier cosa con el reloj; lo cual no fue el caso del Sombrerero, con quien el Tiempo había cortado drásticamente relaciones el día que este cantó en el concierto de la Reina de Corazones, quien le acusó de haber maltratado al Tiempo, pronunciando la consigna fatal que resuena en el imaginario colectivo: *que le corten la cabeza*.

Ciertamente, además de trocearlo, marcarlo, medirlo o contarla, el tiempo se puede perder e incluso matar; se puede dispersar, concentrar o diluir; el tiempo puede esfumarse, pero también se nos puede caer encima; puede significar una liberación, pero también, como constató la Reina de Corazones, una condena.

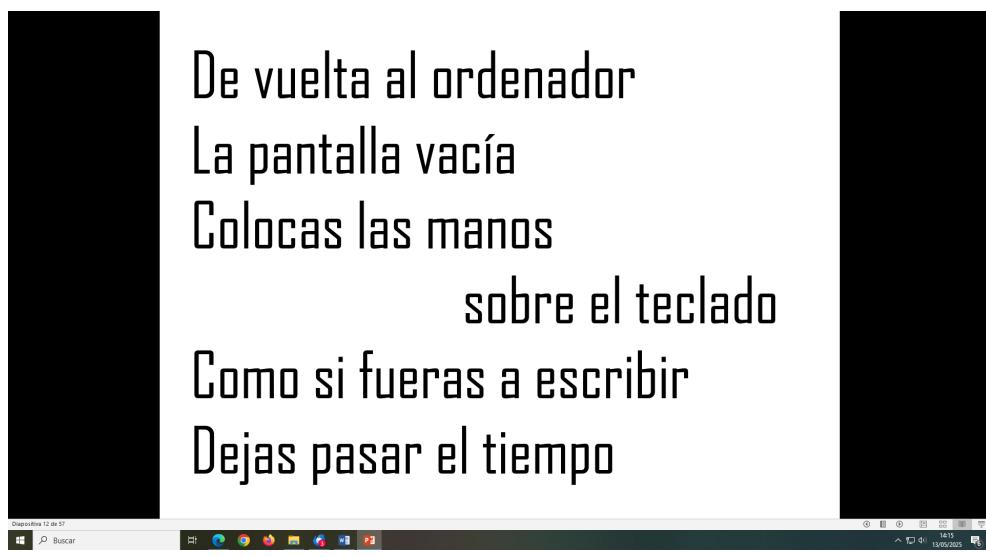


Imagen 1*

Las técnicas pueden entenderse como una respuesta práctica al problema del tiempo, modos de componerlo y descomponerlo, de contarla, concentrarla o simplemente perderla, que pueden ser igualmente muy distintas: hay técnicas para recordar, técnicas de adivinación y comunicación, técnicas de representación o actuación, pero también hay técnicas de la imagen y del sonido, técnicas espaciales y hasta nucleares; lo que tienen todas en común es que fueron inventadas para responder a una situación social, es decir, que no afecta únicamente a una persona,

* Las imágenes con numeración arábiga, que replican un procedimiento utilizado en el proyecto *Otro virtuosismo posible*, desarrollado con Annika Pannitto, del que se ocupa el artículo, plantean un nivel de comunicación más inmediato y otro modo de reflexión paralelo al análisis teórico. Por su parte, las imágenes con numeración romana contienen materiales, escenas y momentos de los proyectos que se estudian.

sino a una comunidad, reaccionar ante un problema, carencia o limitación, hacer algo que sin la técnica no sería posible.

En cuanto técnica de la memoria, toda técnica lo es también de la comunidad, una manera de gestionar su historia y un modo, en definitiva, de operar con los tiempos, los tiempos pasados y porvenir. La técnica implica una posición frente a un pasado al que se quiere responder y un gesto de anticipación de un tiempo que todavía no ha llegado. Es por ello que el uso de una técnica, desde clavar un calvo o lavarse los dientes hasta consultar las redes sociales, mandar un *guasap* o manejar una plataforma digital, supone también una temporalidad, hacer algo con el tiempo y dejar que el tiempo haga algo con nosotros.

Como parte del trabajo para este artículo presenté una comunicación en el Seminario organizado por el Grupo Performa en la Universidad de Granada en mayo del 2025. La comunicación debía durar 15 minutos, es decir, tenía que hacer algo con ese tiempo, así que decidí poner en práctica las mismas ideas que estaba desarrollando. Con el fin de hacer el problema-tiempo más presente, proyecté un cronómetro que iba descontando lo que me quedaba mientras iba leyendo unos textos que extraía al azar de una bolsa. Lo único que estaba previsto que saliera en la comunicación no era un texto, sino un muñeco que representaba a Epimeteo, a quien estaba dedicado el trabajo. Epimeteo, que Bernard Stiegler (2002) rescata en el primer volumen de *La técnica y el tiempo I. El pecado de Epimeteo* del olvido en el que lo había arrinconado la iconografía clásica, es el causante de que su hermano Prometeo robara el fuego para darle a los humanos *algo* (una técnica) con la que salir adelante en la Tierra, una vez que Epimeteo, que al contrario que el hermano es, como su nombre indica, el que hace primero y reflexiona después, se hubiera despistado dejando a los humanos sin ninguna capacidad específica con la que distinguirse de las demás especies.



Imagen I. La bolsa de Epimeteo. Archivo personal.

Entre texto y texto, como forma (técnica) de ir marcando el paso de los 15 minutos, hacía una pausa y repetía ...bits bits bits... bits bits bits...bits bits bits..., un ritmo que se fue alternando con otros sonidos, percusiones o silencios, con los que el público me terminó acompañando, pero manteniendo siempre el mismo compás; un compás que a veces se oía y otras simplemente se sentía o se imaginaba, un ritmo teatralizado. ...bits bits bits... bits bits bits...bits bits bits... es un sonido que interrumpe, pero a la vez da otro tipo de continuidad, no al contenido en sí mismo, sino a la comunicación en su conjunto en cuanto práctica sonora a través de la cual se daba forma al tiempo y con él a lo que estaba pasando, que era también la puesta en práctica de unas ideas.

El protocolo académico quedaba suspendido por una imagen sonora que no anulaba el razonamiento, sino que dialogaba con él, envolviéndolo en otra lógica sensorial que afectaba el modo de recibirla. El objetivo era hacer sentir una reflexión del tiempo y sobre el tiempo en cuanto técnica también para jugar e intervenir en los tiempos de esa comunidad académica de la que formamos parte en aquel Congreso en Granada, contaminando el orden lineal del discurso teórico.

...bits bits bits...bits bits bits...bits bits bits... es un runrún convertido en imagen de lo que está pasando en un momento presente, un instante de suspensión y un modo de hacernos cargo también, desde un pasado que vuelve a hacerse presente, del tiempo de este artículo/escritura, o de la escritura/reflexión en cuanto tiempo ...bits bits...bits bits bits...bits bits bits... es la pregunta que mueve este estudio no solo sobre la técnica y el teatro, sino desde la técnica (teatralizada), la imagen recuperada que inquieta porque interrumpe, la pregunta que querríamos responder acerca de los medios, de los algoritmos, de la escena.

Pero ...bits bits bits...bits bits bits...bits bits bits... podría ser también el sonido de la flauta de aquel muñeco/niño/autómata/híbrido con el que Teatro Ojo nos habla de la memoria del aire de la ciudad de Salamanca en México, en *Volverse negro*, a la que me referiré más adelante, o los golpes sordos, rotundos, oscuros que guían los pasos de Tilda Swinton hacia un lugar desconocido de la selva colombiana en la película de Apichatpong Weerasethakul, *Memoria*, también del 2021, casualmente como el resto de los trabajos de este artículo, en torno al momento de la pandemia, como si un mundo confinado necesitara los sonidos para compartir de otro modo la memoria de los espacios que ya no podía compartir físicamente.

Pero ahora, en este instante, ...bits bits bits...bits bits bits...bits bits bits... es sobre todo el tableteo de los dedos contra las teclas, el sonido de las ideas que van surgiendo y que a veces nos acarician y otras nos estorban y confunden, una sensación/pregunta/búsqueda que se va fijando a través de palabras, imágenes y sonidos. Es ahí que surge la pregunta por la técnica y los teatros de la técnica, las formas como esta última se pone en escena, se integra y funciona dentro de una sociedad.

La escritura es también una técnica, no una técnica cualquiera, sino una de las técnicas por definición de una cultura; no es casualidad que aparezca en el famoso pasaje del *Fedro*

de Platón en lo que puede considerarse como una de las reflexiones originarias de la filosofía de la técnica, donde se la califica ya como un *fármaco*, en el doble sentido de remedio y peligro, un modo de recordar, pero también de olvidar. Esta escritura, en este caso producida por ordenador, dará lugar a un texto que recoge el rastro de una actividad pasada que vuelve a hacerse presente con cada lectura.

Entre aquel momento ahora/entonces de una escritura que *ya no* pasa y su descarga como objeto digital en un futuro que *todavía no* ha comenzado, se despliega el tiempo de la escena, un tiempo autorreflexivo, expandido y cambiante que activa una circulación de sentidos. Ese escenario es ahora este texto/pantalla como archivo (digital) de unos tiempos pasados y por pasar, pues toda técnica es también una forma de archivo (de un tiempo) ...bits bits bits...bits bits bits...bits bits bits...

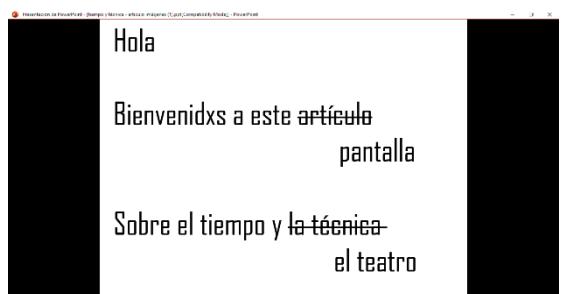


Imagen 2

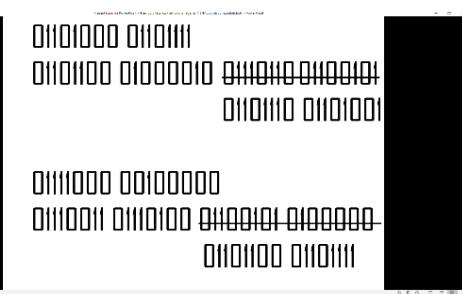


Imagen 3

El objetivo de este artículo es explorar la cualidad temporal de la técnica y más concretamente del medio digital desde una filosofía y una práctica de lo escénico entendida como crítica de los medios. El objetivo no es, por tanto, estudiar el teatro en relación con las herramientas digitales, sino más bien al revés, analizar el mundo digital desde una mirada teatral, adoptando para ello la pantalla como umbral de operaciones y paradigma escénico de una época y considerando el teatro como una técnica más en relación de continuidad/discontinuidad con otras técnicas. Partimos, pues, de la idea de técnica en un sentido amplio como forma de aplicar un saber; trucos, invenciones, dispositivos, tecnologías en los que se pone en juego un conocimiento con el fin de llegar a un resultado práctico.

Como contexto de análisis se proponen dos perspectivas teóricas, una procedente de la filosofía de la técnica, es decir, de una concepción de la técnica como un discurso cultural complejo que va más allá del mero objeto de la máquina o el dispositivo, y otra, centrada ya en el discurso específico que ha acompañado el desarrollo de la informática, la tecnología digital y la inteligencia artificial, que ha sido la cibernetica, es decir, el estudio del control de los sistemas, y más en general un amplio imaginario relativo a un conjunto de corrientes de estudio sobre comunicación y teoría de la información, sistemas dinámicos y teorías del caos, que se extendieron en la segunda mitad del siglo XX (Capra, 1998).

Los textos en forma de imagen que aparecen a lo largo de este artículo están inspirados en el proyecto *Otro virtuosismo posible*, del que hablaré más adelante, realizado con Annika Pannitto, cuyo objeto era sostener un diálogo entre la danza y la escritura. En el caso de este artículo ya no se trata de danza y escritura, sino del tiempo abstracto de la reflexión teórica, el tiempo puntual de las obras y el tiempo inmediato, real e imaginario, de las pantallas atravesado por un deseo de relación y juego que abre los modos de escritura/producción/trabajo a otros sentidos.

En el mundo analógico las pantallas comenzaron siendo el escenario de las imágenes en movimiento frente a las imágenes fijas. Estas pantallas, que fueron llenando la escena hasta convertirse ella misma en una pantalla más, son hoy dispositivos de comunicación, trabajo, juego, encuentros y relaciones; medios que no marcan ni un principio ni un fin, sino un nodo más dentro de una red de conexiones en la que se pierden los límites entre lo real y lo virtual, la máquina y lo humano, la imagen y el cuerpo. Esa es su potencia de conectarnos y hacernos viajar, pero también su riesgo de desconectarnos y aislarnos.

Estas oposiciones, que sirvieron para estudiar la relación del teatro con los medios (el teatro como espacio de presencias y proximidades frente a los medios identificados con la ausencia y las distancias) han dejado de servir, no por un exceso de imágenes, sino porque estas han cambiado el lugar que ocupaban y los modos como funcionaban; las imágenes ya no son el objeto pasivo de la mirada, sino un modo de relación no solo con las imágenes, sino a través de las imágenes. De las tecnologías de la imagen hemos pasado a las tecnologías de las relaciones: ya no se trata solo de la imagen que espera detenida a ser mirada, leída o analizada, sino que es una imagen con la que se hace algo, se expone, se envía, se copia, se replica, se cuelga, se graba, se modifica, se borra. Su sentido ya no depende de sí misma, sino de lo que se hace con ella. La pregunta ya no sería, por tanto, si imagen o cuerpo, presente o ausente, real o ficticio, sino el tipo de operación que se lleva a cabo, el sentido de una circulación, de un movimiento y unos modos de relacionar, tramar, enredar. Esto supone ciertamente otras formas de presencia y ausencia, en términos de visible / invisible, un acercamiento menos ontológico y más pragmático: visible es ahora lo que está conectado, en circulación, lo que forma parte de algún tipo de red o contexto. Reinventar los modos de estas redes para abrirlos a otros usos y tiempos es una de las funciones de las artes en la cultura digital.

Este es el marco de operaciones que se despliega entre el *ya no* y el *todavía no* de la escena, o traduciéndolo en términos digitales, entre el 0 y 1, la unidad mínima de información, el (no) actor (aunque parezcan dos es uno o la negación del uno) más presente y menos visible de la escena digital. Entre medias surgen las posibilidades de accionar el juego, de encontrar un medio, no en función de un resultado o fundamento, no en función de los 0 y los 1, sino un medio de indeterminación, de liberar el tiempo también de las redes, de estar conectado y desconectado, de conjugar el deseo con la realidad, el trabajo con la imaginación. Es desde ahí que podemos leer la siguiente reflexión de Bernard Stiegler, uno de los pensadores que han inspirado este recorrido:

La tontería sistemática es engendrada por una *proletarización generalizada*, de la que no escapa ningún actor del sistema industrial consumista. La proletarización procede de un desarrollo farmacológico, donde el *fármaco* cortocircuita a aquellos inscritos en el circuito de la producción, consumición y especulación destruyendo, así, *la inversión o proyección deseante de la imaginación* (Stiegler, 2015: 57; subrayado en el original).

La referencia al *fármaco* señala el horizonte al que remite el pensamiento del filósofo, cuyas raíces hay que buscar en su tesis doctoral, bajo la dirección de Jacques Derrida, *La técnica y el tiempo. El pecado de Epimeteo* (Stiegler, 2002). La proletarización a la que se refiere es la que resulta del uso de los medios técnicos. La técnica, recuperando aportaciones que se han ido sucediendo a lo largo del siglo XX, no está ya definida en oposición a lo humano, sino como aquello que lo constituye; esto es, no se sitúan las personas, la ontología, los fundamentos, por un lado, y lo artificial, las herramientas, máquinas, tecnologías, por otro, sino que son estas las que componen y descomponen a las personas entendidas como resultado de procesos de individuación y transindividuación, retomando los términos de Gilbert Simondon (2007), cuya filosofía utiliza Stiegler como punto de partida. La pregunta del hombre en relación con la tecnología *quién inventó las técnicas o qué hacen las personas con las máquinas* adquiere aquí su formulación inversa *qué inventó a los seres humanos o qué hacen las máquinas con las personas*. Al principio ya no estaría lo humano o el sujeto, como garantía de un principio universal, trascendental o absoluto, sino un híbrido, cíborg, compuesto de conocimientos y naturalezas, técnicas y cuerpos.

Retomando los trabajos del etnógrafo y paleohistoriador André Leroi-Gourhan (Drain, 2022), Stiegler presenta la técnica como la respuesta práctica a una limitación, falta o carencia, y en definitiva a un sentido de finitud y mortalidad. El reconocimiento de esta condición fugaz, temporal, nace con el mismo uso de las técnicas que hacen patente aquello a lo que responden; la técnica se convierte en la expresión material de un sentido de finitud y fragilidad en torno al cual se organiza la comunidad. El saber aplicado implica un gesto reflexivo, una toma de conciencia de un tiempo que nos supera y del que de algún modo hay que hacerse cargo, lo que produce a su vez un sentido de pertenencia a una especie heredera de una memoria colectiva inscrita en esas herramientas y saberes con las que relacionarnos con un entorno. Detrás de estos planteamientos subyace una concepción compleja de lo temporal que desborda los límites de la cronología o la historia lineal. La hipótesis de este artículo es que la apertura a través de las técnicas a esta diversidad de tiempos permite sortear el riesgo de la proletarización que se deriva de la limitación a una temporalidad inmediata, lineal, del producir/consumir.

Esto es posible porque las técnicas no se reducen al tiempo inmediato de su uso guiado por una utilidad prevista, sino que están cargadas con una memoria, un conocimiento y una historia que se actualiza en ese gesto de anticipación de lo que se creó para obtener unos resultados de cara a un futuro *perfecto* en sentido modal, un futuro que de algún modo ya está previsto en la propia máquina, un futuro que ya ha sido y volverá a ser, siempre otro. El tiempo se libera de una única cronología, determinada por el trabajo. Ya

no es pasado-presente-futuro, sino lo que pasó, lo que está pasando y lo que está por pasar como modos temporales superpuestos.

Es significativo a este respecto que sea el fuego, robado por Prometeo de la fragua de Hefestos, donde hacía las armas para Atenea, lo que simboliza, por un lado, el don, el regalo, la capacidad de la técnica, las cosas prácticas y los saberes útiles, y, por otro la relación con lo sagrado, lo trascendental, la muerte, que implica una ética y una responsabilidad en el uso de los conocimientos. La mirada de Epimeteo desplaza los sentimientos de culpa y vergüenza a los que está unida la figura de Prometeo y con él la idea de conocimiento y trabajo. El olvido de Epimeteo define a la especie humana desde su falta, incompletitud, debilidad, no a partir de lo que es, de una ontología, fundamentos o identidades, sino de una potencia y un devenir, de lo que puede llegar a ser. La finalidad de la técnica no es completar lo incompleto, disimular los límites, resolver incapacidades, sino insistir en la potencia de lo que no está acabado.

Esta mirada transversal recupera el sentido originario de las artes como *techné*, no como género, lenguaje o campo específico de creación, sino como forma de un conocimiento práctico, performativo, que supera el ámbito de lo artístico. Se establece así una relación de continuidad y discontinuidad entre distintos saberes y conocimiento que obliga a reconsiderar no solo los planteamientos binarios humano-máquina, natural-artificial, o en otro orden de cosas, arte-no arte, teatro-no teatro, sino con más razón, los modos de entender las relaciones entre las artes y la tecnología, y entre ellas la más reciente y por ello también la más polémica, la inteligencia artificial, como si las artes no fueran en sí otra forma de técnica/inteligencia. Habría que recordar aquí aquel prototipo de Teatro de la Memoria con el que Giulio Camillo ganó fama en el siglo XVII como un antecedente de la actual inteligencia artificial.

El idealismo racionalista ha llevado a la identificación del teatro con la presencia, los cuerpos, las emociones, la búsqueda de lo auténtico o lo real, frente a otro tipo de artes y técnicas relacionadas con la imagen y más recientemente con lo digital identificadas con la no presencia. Lo que tienen en común todas las artes en el sentido de técnicas no es el modo como se realizan o el fin para el que se hacen, sino su condición de artes/técnicas de la comunidad, es decir, de formas de relación que, siguiendo la tesis de Stiegler, implican también la espacialización del tiempo, expresada en el ritmo que definen las distintas tecnologías, ritmos de vida acoplados a una economía. Es desde ahí que el autor de *La técnica y el tiempo* se refiere a la proletarización de los circuitos (técnicos) de producción y, como respuesta a esta, a “*la inversión o proyección deseante de la imaginación*” (Stiegler, 2015: 57; subrayado en el original).

Una técnica implica un modo de pensar y un imaginario cultural que le da un contexto y sentido en el momento en el que surge. No es solo una herramienta, sino un modo de mirar el mundo; de mirar hacia delante a través de las utopías y distopías ligadas a cada nueva tecnología, y también hacia atrás, de forma retrospectiva, para leer la historia desde un nuevo paradigma técnico.

El imaginario que acompaña la tecnología digital ya no es el de la representación, o la crítica de la representación, al que respondían las tecnologías de la imagen, sino el modelo de sistemas, bucles, redes y circuitos de información, sistemas autorregulados que pasarán a la performance a través de la idea de bucle autopoético (Fischer-Lichte, 2011). Estos sistemas se caracterizan por su capacidad de reaccionar y aprender en relación con un entorno (público), en el que los conceptos de incertidumbre, desconocimiento, no saber, resultan fundamentales. No se constituyen como totalidades o unidades con un centro, sino que están pensados desde su operatividad, capacidad de transformación y resiliencia. El libro de Norbert Wiener de 1948 *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas* ocupa un lugar icónico en este giro hacia una cultura electrónica y luego digital que se estaba abriendo con los ordenadores y la larga sucesión de máquinas inteligentes que vendría después.

Cuando estaba trabajando en este artículo el sistema de red eléctrica de la Península Ibérica se desconectó de la red europea ocasionando un apagón histórico. El problema, aunque se desconocen sus causas últimas, fue rápidamente identificado a nivel técnico como un desajuste entre el nivel de producción y el de consumo. La red eléctrica necesita mantener una tensión constante para funcionar. Es un sistema mecánico, predecible, sujeto a unas reglas que no varían. Los sistemas vivos, sin embargo, se caracterizan por la entropía, es decir, por un nivel de desajuste, pérdida o degeneración. La cibernética denomina homeostasis al proceso mediante el cual se mantiene una cierta regularidad que hace viable las discontinuidades, líneas de fuga, saltos de tensión, vacíos. Lo contrario de la entropía es la información, que tiende a regularizar los sistemas. Un sistema, para estar vivo, necesita estar informado y desinformado, conectado y desconectado, ordenado y desordenado.

El *Manifiesto Cíborg* de Donna Haraway (1995), cuatro décadas después, ya en los años 80, supone la aplicación de este imaginario proteico en un sentido explícitamente político en relación con las divisiones de género. Cíborg significa organismo cibernético, un híbrido capaz de aprender y sobrevivir en el medio que habita, donde la idea de *feedback*, es decir, de alimentarse de vuelta, recibir del entorno, que llegará a convertirse en término central del discurso crítico, resulta clave.

Bajo esta mirada un arte como el teatro dejaría de ser también un lenguaje más o menos autónomo, para entenderse como una técnica operativa con el fin de crear sistemas de relaciones, y en todo caso como una técnica en relación con otras técnicas con las que se transforma ante la necesidad de modular la dinámica de distancias e intercambios que ha hecho que las sociedades tengan que sobrevivir, desde aquel despiste de Epimeteo, en una continua simbiosis entre la mecánica y lo espiritual, lo orgánico y lo artificial.

En torno a estos desajustes y a través de las técnicas con las que se responde, se congrega la comunidad en tanto que hecho teatral, entendiendo lo teatral no ya como un dispositivo de producción de (auto)representaciones, o como espacio de divisiones entre sujetos y objetos, los que miran y los que actúan, sino como un sistema sostenido en el tiempo de circulación, intercambios y aprendizaje en relación con un entorno. Este tiempo

no se define de forma cuantitativa, sino cualitativa como posibilidad de establecer una red de sentidos que articula esta red/comunidad, no solo de personas, sino de cosas, materiales y relatos, en la que los límites entre quien hace y quien mira, lo visible y lo invisible, pasado y presente resultan permeables.

De cara a este artículo, el imaginario de la técnica se plantea como una herramienta para el desarrollo de proyectos basados en prácticas de creación, y como un modelo hermenéutico para el análisis de procesos de investigación en relación con umbrales de pérdida, incertidumbre e indeterminación. En términos formales, esto se traduce en estrategias de discontinuidad, hibridación y diseminación, para las que la tecnología digital resulta fundamental, y en las que elementos como el ruido, los intervalos, la entropía, el caos o el silencio servirán para activar esta circulación de sentidos.

Las dos primeras de estas propuestas, en las que participé directamente, tratan, respectivamente, de un diálogo escénico entre danza y escritura, movimiento y palabra, enmarcado en el proyecto *Otro virtuosismo posible*, de Annika Pannitto; y la primera edición del Proyecto RAYA, Red de Agencias de Ynvestigación en Artes, en Córdoba (Argentina), un proyecto docente al que le siguió una performance virtual, *Antes de la extinción*, y un texto dramático, *Tentativas para la [re]construcción de Despues de la extinción*. La tercera es el trabajo de Teatro Ojo, *Volverse negro*, cuyo registro, relato y composición a través de la página *volversenegro.mx* puede entenderse como una suerte de teatro digital en sentido literal.

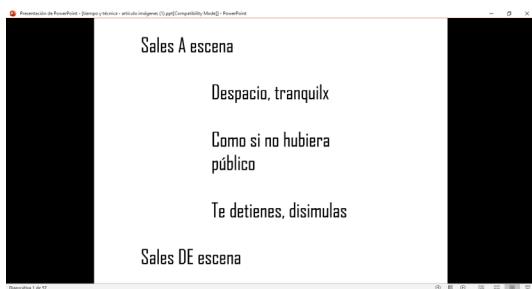


Imagen 4

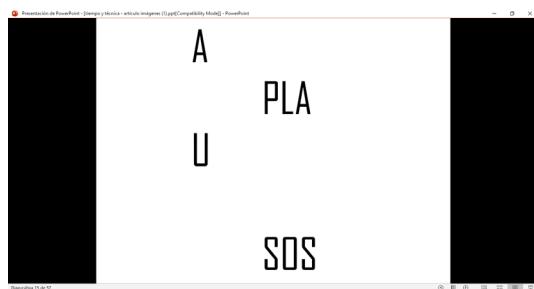


Imagen 5

2. LO QUE YA PASÓ, 1920-1921, MATERIALES

...bits bits bits...bits bits bits...bits bits bits... es el sonido también de lo que ya pasó, pero de algún modo sigue pasando, el runrún de una extinción; lo que ya pasó va quedando fuera de un tiempo y lugar propios. El efecto que producen las máquinas en desuso, herramientas antiguas, aparatos inservibles, como huecos en el tiempo, es la expresión patente de su naturaleza temporal en tanto que formas de saber (hacer), concreciones de un conocimiento (social) que ya fue; no es que algunas técnicas sean técnicas de la memoria, sino que la memoria es en sí misma una forma práctica de recordar, de inscripción material del tiempo en el que nos reflejamos.

En el 2021 Annika Pannitto, coreógrafa y bailarina, me invita a un taller en la Sala Praga de Madrid con objeto de reflexionar sobre el diálogo entre la técnica de un bailarín y la escritura, es decir, sobre la relación entre el conocimiento incorporado, preciso, técnico de un cuerpo, y la reflexión teórica, sin que uno reduzca, agote o desplace al otro. Dos tipos de técnicas que implican también tiempos distintos que han de convivir. Comienza así un diálogo que se desarrolló a modo de pieza experimental, ensayo bailado o conferencia coreográfica, *Otro virtuosismo posible*. El objetivo es explorar las distancias, los ruidos y silencios, las interferencias que producen formas distintas de hacer, moverse, mirar, estar.

El ruido es uno de los conceptos clave de la teoría de la información que ha trascendido el ámbito especializado. Surgió ya con el telégrafo, nos recuerda Wiener (1998: 79), pero ello no significa que no hubiera ruido en los modos de comunicación previos. Por la experiencia actual con *mails* y *guasaps*, sabemos que ruido e interferencias no son solamente una cuestión de desarrollo técnico, sino que es un elemento que define cualquier sistema de comunicación que funciona en un entorno vivo. La tecnología digital no ha acabado con el ruido, sino que se ha cambiado el ruido de las líneas y las operadoras por el ruido de las redes, las pantallas y los móviles.

El diálogo no está planteado, por tanto, entre dos personas, subjetividades individuales, sino entre prácticas y modos de hacer que pasan a través de estas identidades, pero no se reducen a ellas; la técnica de la danza conversa con la técnica de la escritura, y estas a su vez con los modos de estar en un espacio, de exponer y exponerse entre ellas y frente al público. Este acoplamiento (técnico) de persona-máquina-conocimiento-espacio-público da lugar a un híbrido animado por una corriente de sentidos. La relación se plantea como un juego de presencias y ausencias, distancias y proximidades, donde el medio digital encuentra su lugar como un modo más de estar y no estar a través de las pantallas. La escritura convive con la danza por medio de la pantalla a la que está conectado el ordenador en el que escribo.

La pantalla en este caso, retomando la formulación de Stiegler, supone la espacialización en sentido literal de un tiempo por medio del cual se hace patente la comunicación como un proceso de circulación de sentidos (gráficos) en los que se mira y se refleja un entorno y una situación con sus distintos actores. Mi presencia/ausencia mientras escribo es un nexo más al lado de la danza, la pantalla, la escena, la calle y el público, que se sitúa en distintas posiciones dependiendo de la composición del lugar. Los textos que se intercalan a lo largo de este artículo están inspirados en este intento de conversación que deja en el aire una doble pregunta, retomando la filosofía de la técnica, no solo *quién escribe qué*, sino *qué escribe a quién*, o a otro nivel, no solo *quién mueve qué*, sino *qué mueve a quién*.

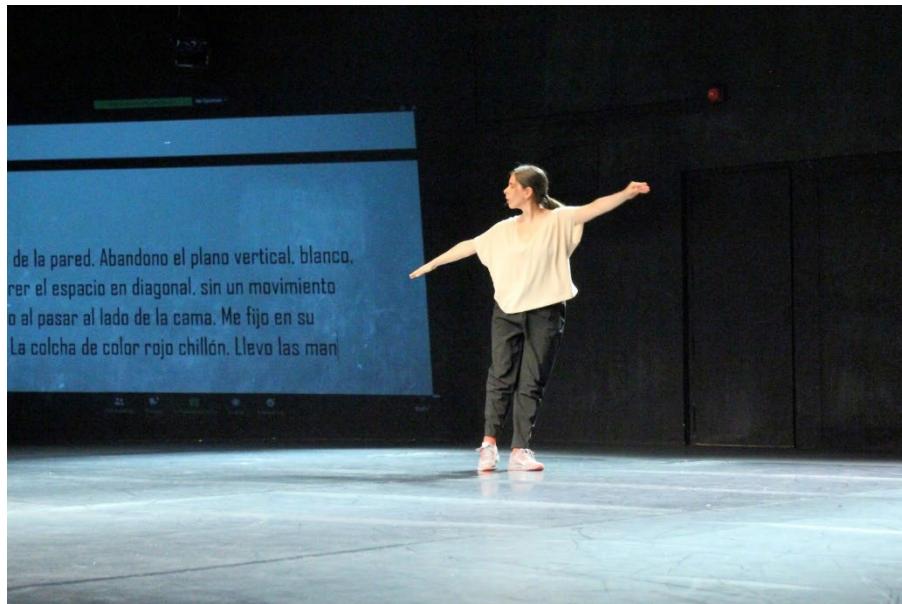


Imagen II. Annika Pannitto en *Otro virtuosismo posible* en el Teatro Pradillo de Madrid (2021). Archivo de la artista.

La técnica pone en circulación un conocimiento práctico que nos constituye socialmente en relación con un entorno. Este saber es lo que llamamos conocimiento vivo, saberes incorporados que nacen como respuesta a un entorno de relaciones, movido por una necesidad, inquietud o pregunta que surge al yuxtaponer lo que se recibe y lo que se devuelve, lo que se imagina y lo que se hace, las emociones y las ideas. Es el diferencial que tensiona un circuito de informaciones, sentidos y afectos. Este se hace más incierto, menos dirigido, y en términos de experiencia más complejo, cuando dejamos de utilizar el dispositivo del cuerpo, la memoria, la escritura o las pantallas, según las indicaciones del manual.

La tecnología digital ha acelerado los ritmos de comunicación y por extensión de producción, pero como técnica, no se reduce a este tiempo inmediato, sino que genera también otras temporalidades a largo plazo, extendidas y difusas, que es necesario recuperar para que los sentidos no se agoten en la inmediatez de lo que está pasando, un instante al que le seguirá otro convertidos en objeto de una maquinaria que necesita seguir produciendo.

Con este fin, más que una relación que busca un consenso, un punto de llegada, *Otro virtuosismo posible* insiste en la coexistencia muda entre lógicas, cuerpos y conocimientos puestos a prueba en tanto que formas prácticas de saber y no saber (hacer). Por ello mismo se trata de evitar relaciones de oposición o complementariedad, la práctica frente a la teoría, el cuerpo frente a la palabra, lo virtual frente a la presencia, que llevarían a anular una cosa en beneficio de la contraria; en su lugar se insiste en los espacios/tiempos intermedios donde las distancias, límites y convenciones quedan temporalmente suspendidas.

Una proyección sobre el fondo del espacio se convierte en el escenario de una escritura que se hace y se deshace en paralelo a la danza, que empieza, duda, vuelve a empezar, se desplaza, se detiene, como dos mundos conectados pero ajenos, próximos pero distantes. No se quiere desarrollar un relato, sino marcar un comienzo que no es un comienzo, y que se repite en un juego de variaciones en el que la danza o la escritura terminan diluyéndose, dispersas en el espacio y el momento.

La tecnología se utiliza no con el fin de salvar una distancia, llegar a un resultado cierto, sino de sostener un flujo incierto, una corriente en la que nada coincide consigo mismo, el movimiento no se agota en la danza, ni la escritura en el texto, ni el público es únicamente público, ni el teatro solamente teatro, ni un momento es solamente un momento.



Imagen III. *Otro virtuosismo posible* en el Teatro DT de Madrid (2022). Archivo de la artista.

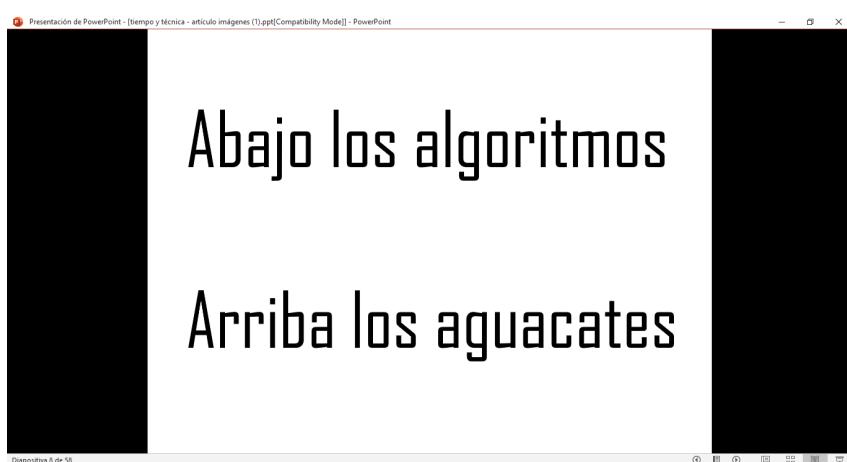


Imagen 6

La mirada pone en marcha una circulación de sentidos frente a un espejo/pantalla que se va abriendo y haciendo más compleja. *Otro virtuosismo posible* se inicia con esta invitación a mirar, a poner y ponerse en relación, escritura con danza, que desencadena una dinámica de intercambios que se va entrelazando con otros actores, como el espacio, la memoria, el público, la calle o la idea de obra.

La composición de este movimiento ha ido cambiando en cada una de las tres ediciones que ha tenido el proyecto. En la primera, presentada en el Teatro Pradillo de Madrid en noviembre del 2021, el diálogo se produce a distancia. Estamos en lugares distintos y aprovechamos la ocasión para poner a prueba el dispositivo. Annika en escena, bailando, y yo presente de forma virtual a través de la escritura, haciendo como si estoy donde no estoy, entrando y saliendo de un escenario imaginario, moviéndome al mismo tiempo por la habitación en la que me encuentro y por el Teatro Pradillo. La obra consta de dos coreografías. Annika me ha mandado la música y me ha contado cómo va a trabajar el movimiento, pero no la he visto directamente bailándolas; cómo ponernos en relación, cómo plantear el diálogo, cómo reaccionar frente al otro y lo otro, se deja para el momento del ensayo directamente con el público, cada cual desde su lugar.

A partir de esta primera experiencia se suceden dos tentativas más. En La Fundición en Bilbao recibimos al público fuera del teatro, frente a la ría, para compartir unas reflexiones sobre el tiempo de la obra que está a punto de comenzar o ya ha comenzado y los tiempos de la historia. Después entramos con el público a escena, donde está colocado el ordenador a un lado. Mientras que en el Teatro DT en Madrid, el ordenador se sitúa en el *hall* del teatro y yo entro y salgo de escena, intercalando momentos de escritura donde me muevo a través de una narración imaginaria de lo que podría estar pasando en escena y fuera de ella, por la calle, con otros momentos de presencia e interacción con la danza y el público, que se cruza con lo que está pasando fuera, en el discurso imaginario, en la escritura, en la obra.

Al final de cada coreografía se intercalan unos momentos de conversación en forma de intermedios, son escenas de proximidad en las que se interrumpe la obra para sentir cómo estamos, cómo se encuentra la otra persona, dónde está el público, cómo está saliendo todo; funcionan como momentos de confluencia, de estabilización de la tensión, que con frecuencia se ha disparado en direcciones distintas. Como en los otros casos, estos diálogos, igualmente improvisados, no pasan necesariamente por una reflexión en voz alta, puede ser un silencio, una mirada, un guiño de complicidad o cualquier otra imagen cogida al vuelo en ese momento. Son una forma de homeostasis imaginaria, recuperando el término de la cibernética, donde se hacen visible los atractores/actores extraños que operan en los sistemas complejos para introducir parámetros de regularidad en medio de las búsquedas y las pérdidas, las repeticiones y las fugas.



Imagen IV. *Otro virtuosismo posible* en el Teatro DT de Madrid (2022). Archivo de la artista.

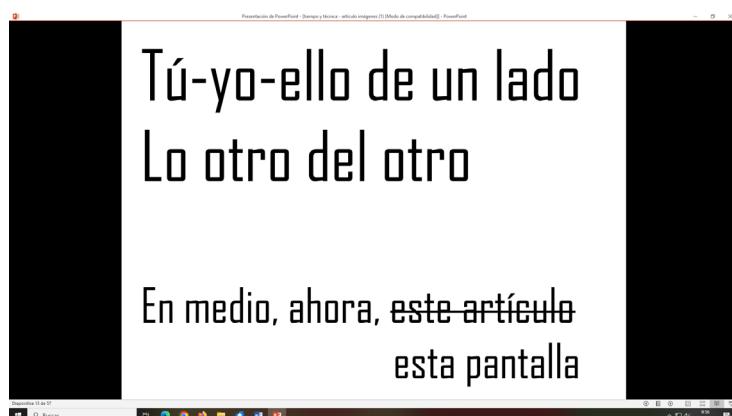


Imagen 7

Si *Otro virtuosismo posible* utiliza el escenario de la pantalla como una herramienta más para jugar con las distancias y las ausencias, una técnica complementaria a la escena, la danza o la escritura, la Red de Agencias de Ynvestigación en Artes (RAYA) se plantea ya directamente desde el medio digital, un espacio/tiempo aparte, extraño, convertido en centro de operaciones desde el que generar, acompañar y relacionar la actividad de los grupos/agencias en los que se divide el proyecto. Si en el primer caso se focaliza un presente que se gira y se desborda entremedias del movimiento y la reflexión, el Proyecto RAYA se centra desde el inicio en ese entremedias (virtual) entre algo que ya pasó y el deseo de contarla. Compartir un relato, técnica de la comunidad por autonomasía, es también un modo de ordenar y desordenar el tiempo que el medio digital ha revolucionado.

“Si estás leyendo esto, es que el futuro existe. Celebrémoslo” es la interpelación al lector/público como garantía de un tiempo por venir con la que concluyen las *Tentativas para la [re]construcción de Después de la extinción (DDLE)*, un ensayo coral en forma de texto dramático en el que, como dice el título, se intenta reconstruir, seguramente sin conseguirlo, una experiencia pasada (Borra, Castillo, Cornago, Estarellas, Siragusa, Zlauvinen, 2022).

La experiencia en cuestión parte de un curso de posgrado a distancia que tuvo lugar en el CePIA, Centro de Producción e Investigación Artística, de la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina, entre mayo y julio de 2021, con el nombre en clave de Perrx Lulú. El curso tiene como objetivo la investigación en artes como una forma de intervención en un espacio y un momento concretos, que en aquella ocasión coincidió con la pandemia. Entremedias, nuevamente, el medio digital como herramienta que hace posible el curso a distancia, o técnica para modular ausencias, memorias y deseos. La investigación en artes se muestra como un modo de reaccionar a la falta de un espacio compartido donde encontrarse. Ante esta limitación, la respuesta fue multiplicar los espacios, abrir los tiempos, reinventar las técnicas a partir del juego con la memoria, los espacios y los relatos.

Proyecto RAYA se presenta como una misión *espacial* en el doble sentido del término: por un lado, se organiza a partir de una serie de espacios elegidos por los grupos, a modo de agencias autónomas de investigación, y espacial, por otro lado, por el tono delirante que atraviesa el proyecto. El recorrido se presenta, por tanto, como una realidad envuelta en una ficción, o una ficción que aspira a hacerse realidad, poniendo a prueba la potencia espectral del medio virtual. Entre un lado y otro, entre el hacer previo y el contar después, la experiencia y la palabra, se desarrolla la actividad de las agencias como un puente entre momentos distintos que hay que sostener por medio de las artes/técnicas (del teatro) puestas en juego a través del mundo digital, o lo digital puesto a prueba a través del teatro.

La narrativa del curso parte de un grupo de alienígenas que llega en este caso a la ciudad de Córdoba en Argentina, Planeta Tierra, con el fin de llegar a saber en qué consiste realmente la investigación en artes. Los alienígenas aceptan la misión con el compromiso de regresar a su planeta para presentar los resultados frente al Consejo Superior de Seguridad de su galaxia, nombrada como una sibilante alveolar *sssss*. A partir de ahí la historia se ramifica en distintas versiones; una de ellas sostiene que los alienígenas, que provienen de una civilización muy superior a la terrícola, pierden pronto el interés por las artes, que les parecen algo demasiado infantil, pero no el interés por lxs terricolxs y sus vidas, de lxs que se enamoraron locamente. Llegado el momento de volver a su planeta no tienen más remedio que inventarse cuál puede ser la utilidad de la investigación en artes y cómo funciona. Para ello se inspiran en lo que han aprendido en la Tierra de los comportamientos y actitudes, miedos y neurosis de lxs terricolxs. Así llegan al método *iiii*, un sonido que les recuerda al grito de los cerdos cuando van a ser

sacrificados. *iiii* significa invención, ilusión, infancia, impostura, idiotez, entre otras cosas.

Tentativas para la [re]construcción de Despues de la extinción (DDLE) constituye un ejercicio de juego y memoria, de celebración y ensayo a través de una dispersión de voces no identificadas, habitantes anónimxs de ese tiempo virtual, que no se ponen de acuerdo en cómo ordenar el relato de un aprendizaje colectivo. Los diálogos, reflexivos y didácticos, confusos y festivos, se suceden en torno a una serie de principios: la extinción, el silencio y el barullo, la metamorfosis, el lío y la tierra, el fallo o el grito, Dios o el arte, las caderas y las explicaciones, el público, el movimiento y la piel. Al hilo de las explicaciones se intercalan imágenes y enlaces a los materiales, incluido un código QR de un documento que a modo de cápsula del tiempo que se envía al futuro invitando al lector/público, probablemente nosotrxs mismxs dentro de algún tiempo, a dejar un gesto para el final del mundo, una prueba fehaciente de que en el futuro seguirá habiendo vida y seguiremos formando parte de ella.

Este ensayo dramático es una pieza más de un rompecabezas de materiales que se replican. En cada ocasión, el presente de la acción/reflexión/relato ha sido el modo de marcar la cesura (del tiempo) que señala un antes y un después que se terminan superponiendo. Ahondando en ese presente virtual, extemporáneo, sin un espacio propio, comienza el Proyecto RAYA, cada unx frente a su pantalla, como un intento más, ¿el primero?, de reconstruir el relato imposible de lo que sucedió, o no sucedió, pero podía haber sucedido, en algún momento del pasado, la misión Perrx Lulú. El relato funciona como la excusa de un encuentro, convertido en curso, y el encuentro como excusa de un relato que no dejará de ser un relato-por-hacer.

Quiénes somos, dónde estamos, qué estamos haciendo son las preguntas que dan la bienvenida a lxs participantxs, un modo de proyectar una mirada de extrañamiento sobre un medio ya naturalizado, pero que en aquel momento, con la pandemia de fondo, todavía resultaba inquietante. Esta mirada de extrañamiento es un elemento imprescindible para transformar las cosas, reinventar espacios, modos e identidades. Las preguntas, antes que una respuesta cierta, deben quedar resonando para retomarlas en distintos momentos como una vía para volver a empezar, de cero, lo mismo pero distinto; la incertidumbre como posibilidad de la experiencia.

Estos relatos/acciones/reflexiones que las agencias fueron compartiendo a raíz de su trabajo a lo largo del curso a través de las pantallas, conoce otro momento clave con la *performance* virtual *Antes de la extinción*, presentada en la edición expandida del Festival Internacional de Teatro (FIT) Cádiz unos meses más tarde, en octubre de 2021, en la que se recuperan, al igual que en la reconstrucción dramática, materiales del curso. En la *performance* aparece de nuevo el relato como posibilidad y excusa (práctica) de un encuentro-presente-incierto, vivido como celebración de un futuro (del curso) que éramos nosotrxs mismxs recogiendo la pregunta que nos lanzamos a nosotrxs mismxs *antes de la extinción*: ¿habrá vida después, llegará esto a algún sitio, nos volveremos a encontrar, continuará la historia?

Si la *performance* remite a un tiempo previo a la extinción, el ensayo dramático, realizado un año después, se sitúa ya en el después de la historia. Entre medias surge el tiempo escénico de una experiencia de investigación reinventada una vez más a modo de relato colectivo, y otra oportunidad de celebrar un tiempo que ya pasó, el tiempo de una extinción que vuelve a pasar con cada relato de un origen inventado.



Imagen V. Presentación colectiva, *Antes de la extinción*. Programación expandida del FIT de Cádiz (2021). Archivo personal.

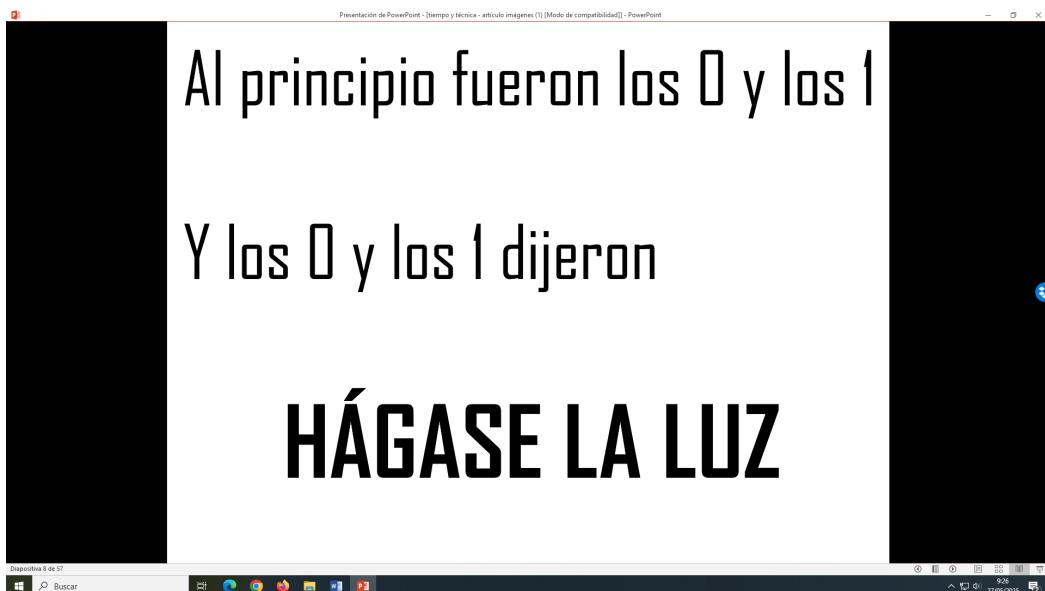


Imagen 8

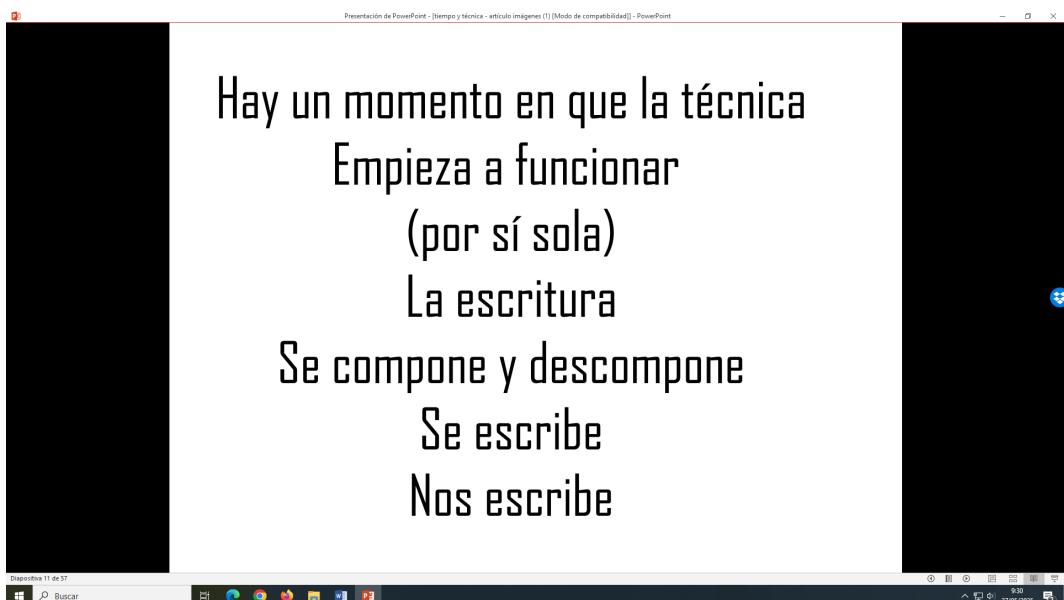


Imagen 9

Volverse negro, de la plataforma cultural Teatro Ojo, es también un texto polifónico y en clave, pero en este caso el medio digital ya no es un instrumento, sino el continente de una arquitectura cuidadosamente construida. Esta obra, que puede verse en la página homónima *volversenegro.mx*, puede entenderse como una suerte de teatro suspendido en un tiempo virtual, donde lo digital y lo arcaico, los mitos y las máquinas se confunden. El relato, a modo de hipertexto, está formado por sonidos, dibujos, imágenes y palabras que se van sucediendo en un ejercicio de concentración y dispersión.

La obra se proyecta en un doble sentido temporal, desde el pasado de la intervención artística y desde el presente virtual de su recuperación en la página web. En todo caso se refiere a un trabajo en el Centro de Artes de Guanajuato en el 2021, ubicado en un conjunto religioso del siglo XVII en el centro de la ciudad de Salamanca. La propuesta se organiza en torno a la instalación de una figura a modo de autómata sentado en la cornisa del edificio que representa a un niño tocando una flauta. El muñeco funciona como un dispositivo escópico, un lugar desde el que mirar. A sus pies se extiende la ciudad cercada a lo lejos por las chimeneas humeantes del mayor complejo petroquímico del país.

El niño flautista está hecho de forma artesanal con cera de abejas, siguiendo una tradición local y con la ayuda de artistas del lugar. La cera atrae a las abejas y otros insectos que hacen de la figura un pequeño ecosistema, el cual junto con el aire, la lluvia y la contaminación se va degradando. El viento hace sonar la flauta, un silbido discontinuo que se confunde con otros sonidos de viento mientras una serie de voces superpuestas despliegan un paisaje de resonancias míticas donde se multiplican las imágenes y las historias. Insistiendo en la dimensión simbólica, material y performativa que el aire adquiere en múltiples sentidos, se involucra a la banda municipal de viento,

que salía a tocar a los balcones cada tarde durante el confinamiento, así como a la escuela de música de viento para niños.



Imagen VI. Teatro Ojo, *volversenegro.mx*. Captura de pantalla [26.05.2025].

La mirada del niño flautista sobre la ciudad se superpone con la mirada del espectador sobre la pantalla. La espera mientras se carga la página le advierte al visitante que la técnica como la obra y la memoria es también una cuestión de tiempos. Una vez cargada, aparece sobre un fondo gris el título del trabajo, las coordenadas geográficas del Centro de Artes de Guanajuato y un reloj con la hora del lugar desde el que se conecta. Empieza a sonar el silbido del aire y gradualmente comienzan a desfilar las imágenes como una danza de una historia en la que podrían caber todas las historias. El tiempo que está pasando es uno y muchos, es el tiempo de Madrid, de México, de la Conquista y los conquistadores, del petróleo y la contaminación, de los mitos, el tiempo de los robots, del valle, de las abejas y el aire.

El sitio web no tiene una función meramente documental, sino que se utiliza para dejar el trabajo orbitando de una forma creativa en un tiempo fuera del tiempo que nos lleva a preguntarnos si lo que estamos viendo ya pasó o sigue pasando o seguirá pasando, si ese autómata-niño continúa con la mirada perdida en el horizonte, si las abejas, la ciudad y la refinería, las chimeneas y el humo, el valle y el ruido de los trenes, siguen ahí o ya pasaron o nunca estuvieron. Como el título indica, el trabajo se revela como un devenir *oscuro* que tiene algo de destino, el tiempo de llegar a ser otra cosa, un modo de supervivencia, de ocultamiento o engaño, de vida y resistencia. Sobre esta polifonía de sentidos transcurre un paisaje poético, distópico y real.

A medida que se avanza por la página, este paisaje se va haciendo más caótico hasta quedar confundido en un ruido monocorde, una especie de oráculo digital. El valle, la refinería, las ovejas, las abejas, la brisa, el ruido de los trenes, los predicadores

evangélicos al atardecer en la plaza, los robots, el humo negro, el Cristo negro, el *Cuadrado negro* de Malévich, el petróleo, la contaminación, los conquistadores, el silencio. Como dice Capra (1998, 50) en *La trama de la vida*, en referencia a otros modos de concebir los sistemas vivos: "El mundo aparece entonces como un complicado tejido de acontecimientos, en el que conexiones de distinta índole alternan o se superponen o se combinan, determinando así la textura del conjunto".

El sonido de la flauta crea un sentido de continuidad en medio del caos. El niño, un híbrido de máquina y organismo, se revela como un tótem cibernetico, que Haraway (1995: 254) refiriéndose al cíborg describiría como "una ficción que abarca nuestra realidad social y corporal y como un recurso imaginativo sugerente de acoplamientos". Este híbrido, cuya presencia se dispersa a través del aire y las abejas, sería comparable de nuevo a esos atractores extraños, o actores extraños diríamos ahora, que las teorías de los sistemas complejos utilizan para referirse a una constante o principio de estabilidad dentro de un sistema caótico. Los atractores introducen un principio de uniformidad en una región de movimientos imprevisibles. Observado desde fuera podría describirse como un momento hipnótico, mágico, extraño, que correspondería en el campo de las artes y la imaginación, o de la imaginación a través de las técnicas, al instante en que se toma conciencia de un tiempo ubicuo, *siento que estoy sintiendo*, que podrían ser todos los tiempos, un momento frágil, fugaz, que desaparece tan pronto como cambian las variables.

Estos (atr)actores extraños producen un momento de calma, de interrupción, son la expresión de un vacío, un silencio sonoro en torno al cual se ordena temporalmente el caos, como las escenas de conversación muda en *Otro virtuosismo posible* o la sensación de alivio y desconcierto, de volver a empezar, una vez más, de nuevo, siempre lo mismo y distinto, ante la incertidumbre de quiénes somos, dónde estamos o qué estamos haciendo en el trabajo de las agencias...*bits bits bits... bits bits bits... bits bits bits...*

3. LO QUE ESTÁ POR PASAR, PROMESAS Y EXTINCIIONES

Los mapas que describen estos proyectos están construidas a escalas distintas, pero todos ellos trabajan con las distancias y las ausencias, en unos casos implícitas en el propio uso de las técnicas (escénicas, de movimiento, sonoras, de la imagen) y en otros más explícitamente a causa de la pandemia, aunque el modo como se integran y utilizan dentro de cada uno de ellos varíe notablemente.

En el Proyecto RAYA la pantalla es el centro de operaciones desde el que se entrelazan espacios, tiempos y relatos; mientras que en *Volverse negro* lo digital es un recurso que viene después, como un modo de componer y descomponer un trabajo ya realizado para situarlo en una espiral de tiempos sin una dirección fija, de ahí que la página web tampoco tenga un sentido único, sino que se puede avanzar, retroceder, volver a empezar o detenerse, permitiendo además al usuario intervenir en ella de distintos modos; finalmente, la pantalla de la escritura en *Otro virtuosismo posible* es un eslabón

dentro de un encadenamiento de técnicas y saberes como la danza o el teatro. La escala de estos proyectos no está definida, sin embargo, por las formas de uso de la tecnología digital, sino por la magnitud de los contrastes, saltos y vacíos que se producen entre medias, entre lo macro y lo micro, la historia y los insectos, la ecología y la Conquista, en *Volverse negro*; o entre la experiencia y el relato, la ficción y la realidad en el Perrx Lulú; o entre la escritura y el movimiento, hacer y mirar, sentir y pensar en *Otro virtuosismo*, con una formato ya de pequeño laboratorio.

A pesar de estas diferencias, todos ellos están recorridos por una cierta sensación de fracaso, y a la vez de celebración; fracaso por su condición inconclusa, fragmentaria, quizá incluso caótica, confusa, el fracaso por no haber podido llegar a un relato definitivo, una historia con final, por no haber podido escapar de una trama y una técnica que se repite y dispersa, generando principios, imágenes y relatos; pero celebración también de la potencia de lo incompleto, de lo que está todavía por hacerse, de un tiempo, imaginario y real, que no está cerrado, un tiempo que son muchos tiempos. Este es el fracaso y la celebración que articula la historia de las técnicas desde sus orígenes como sueño y pesadillas de la misma sociedad que las inventa.

Existe el tiempo porque las cuentas no salen, los circuitos están abiertos, los *inputs* y los *outputs* no coinciden, nada está totalmente acabado, todo está cambiando. El mito de Narciso seducido por su imagen reflejada en la superficie del agua valdría para marcar el inicio de este circuito abierto de la representación como un flujo de información y emociones, de ruidos y deseos, puesto en movimiento por una falta y un deseo de que el circuito se cierre, de que nos devuelva lo mismo que proyectamos, de que el mundo sea lo que parece. Entre medias sucede el origen de este movimiento, la mirada, no en el sentido ocular, sino como una forma de presencia/ausencia, que hace que nada sea igual a sí mismo; es ahí que surge la posibilidad del otro y de lo otro, de la seducción, el juego, pero también de la política, el riesgo, la amenaza. No es una cuestión únicamente de estética, sino de cómo situarse frente a una maquinaria de inclusiones y exclusiones, que pone los sentidos en movimiento, pero también los detiene.

Tras la agresión al Tiempo a raíz de su infeliz intervención en el concierto de la Reina de Corazones con la canción *cancioncilla brilla, luce, ratita alada*, el reloj del Sombrerero se detiene en las seis de la tarde, donde queda atrapado junto con la Liebre de Marzo y el Lirón, tomando té para siempre. El Tiempo los deja aislados en un único momento, sin posibilidad de cambiar, de llegar a ser/hacer otra cosa. Desparece la entropía, el desorden; el flujo se detiene en mitad de lo incomprensible.



Imagen VII. Autorretrato. Archivo personal.

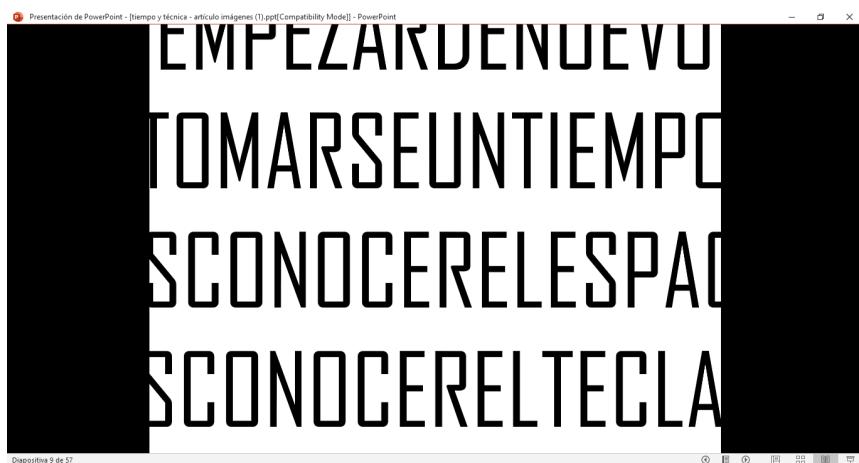


Imagen 10

No habría tiempo sin técnicas de la memoria. Esta fotografía es solo un ejemplo; fue tomada como parte de los materiales de un estudio sobre la escénica de los reflejos (Cornago, 2024). En ella aparece la mirada del fotógrafo reflejada en un cristal a través del cual se ve el interior, mesas, sillas, servilletas, una pantalla de televisión con un motivo navideño, objetos arrumbados. Podría ser un bar. En el reflejo se cuela también lo que hay por detrás, un edificio de ladrillo rojo, con los patios a la vista, una construcción de lo que podría ser un barrio a las afueras de una ciudad, que casualmente es el lugar en el que vivió de niño quien está tomando la fotografía. Recupero esta imagen como un objeto digital que se interroga sobre la posibilidad de un sentido, hacia dónde, por dónde.

La técnica implica un movimiento hacia fuera y otro de vuelta cuya mínima expresión es el reflejo de un rostro en una superficie, pantalla, espejo. El reflejo convierte la

representación en un movimiento de ida y vuelta; deja de ser un resultado fijo, detenido, acabado, para funcionar como un nodo más de un bucle de retroalimentación que incluye a otros actores. Esto explica que un artista como Dan Graham, pionero en el trabajo con la *performance* y la tecnología en los años 70, centrara su obra en los reflejos de una forma obsesiva. La época de Graham es anterior a la difusión de la tecnología digital, pero responde ya al horizonte cultural de la cibernetica, las teorías de sistemas y la economía de la información (Elgoibar Aguirrebengoa, 2018). Sus obras se activan con el reflejo de la mirada por medio de distintas técnicas y superficies, desde la descripción oral, inmediata e improvisada del público por parte del *performer*, hasta la grabación en vídeo en un circuito cerrado pasando por el espejo y los vidrios de doble dirección con los que continuará trabajando ya a partir de los 80 en instalaciones al aire libre.

La obra de Graham expresa un momento de transición del paradigma de la imagen y la representación, al de los bucles, las redes y los sistemas inteligentes. Antes aún de que se implantase la tecnología digital, ya se estaba desarrollando un modelo reticular, dinámico y situado que transformará la escena artística y cultural. El teatro adquiere una nueva condición como maquinaria de operaciones con una heterogeneidad de actores en un tiempo expandido. Donde antes había representaciones y anti-representaciones, modernidad y críticas de la modernidad, ahora tenemos pantallas, bucles y circuitos que tienen algo de secreto, de conspiratorio, en el sentido de tramas, redes y enredos para sortear las limitaciones de un modelo lineal de historia.

El creador de *Audience / Performer / Mirror* (1975), por citar un ejemplo de uno de sus trabajos, de los más conocidos, en los que ya desde el título se señala el circuito de agencias/medios/actores que conforma la obra, tenía la hipótesis de que la circulación de sentidos que comienza con el reflejo del que mira se detendría al llegar un momento de acoplamiento o *phasing*, término del ámbito musical en el cual también trabajó el artista, cuando sujeto y objeto, cuerpo e imagen, realidad y deseo, llegaran a coincidir. Esto supondría la detención del movimiento y el sentido, que pasaría de un circuito abierto a un circuito cerrado, como el del tendido eléctrico. Un circuito cerrado no se puede permitir líneas de fuga, ni saltos, ni vacíos, ni ruidos; lo que entra debe ser igual a lo que sale, lo que se produce a lo que se consume. Los circuitos vivos funcionan, sin embargo, a partir de estos desajustes, suspensiones, que explican el sentido de las técnicas como respuesta a estas faltas.

El medio digital remite, por un lado, a la inmediatez del momento de conectarnos a la red, responder mensajes, actualizar los perfiles; es un tiempo productivo e improductivo, productivo porque responde al modelo lineal de una economía y una historia que busca resultados también inmediatos, visibles, evidentes, e improductivo porque paradójicamente nos desconecta al conectarnos, nos aísla de otros tiempos, que son también otros mundos, quizás menos evidentes; nos detiene en una única hora del té que funciona como un bucle de producción/consumo; es el efecto de proletarización al que se refería Stiegler al comienzo de este artículo, cuyo acoplamiento total llegaría con la conexión 24/7, definitivamente desconectados de cualquier otro tiempo que no sea el de la producción.

La economía ha convertido la técnica en un sofisticado sistema de marginación de personas, cosas, mundos y relaciones que no responden a este principio. Un uso crítico/creativo de la técnica en tanto que conocimientos aplicados supone abrirlos a otras temporalidades más allá de su utilidad prevista, como las que hemos revisado a lo largo de estos proyectos, tiempos donde se alternan planos de concentración y dispersión, de discontinuidad y continuidad, de irregularidades y regularidades. Abrir los medios a los ruidos, las voces, las ausencias, los reflejos, los silencios es un modo de hacerlos *públicos*, en el sentido de neutralizar el aparato de divisiones y jerarquías que implican las técnicas (de lo público) cuando se utilizan en un sentido únicamente administrativo.

Como dispositivo de presencias y ausencias, el teatro está en el origen de las técnicas como artes de la comunidad; origen no como principio lineal, sino como latencia que se actualiza cada vez que nos preguntamos por lo que tenemos en común, y respondemos no por medio de conceptos, sino de prácticas, por medio de un saber (hacer) que no está sujeto a una persona/autor/autoridad, sino a una comunidad que lo usa y se deja usar por él como forma de celebración temporal, efímera, de un sentido de pertenencia.

...bits bits bits... bits bits bits...bits bits bits... es finalmente el sonido latente de una extinción, de algo que ya pasó y vuelve a pasar con cada nueva época (técnica), el runrún de algo que está a punto de acabar, pero *...bits bits bits... bits bits bits...bits bits bits...* es también por ello un horizonte de expectativas, la posibilidad de algo que podría (volver a) ocurrir.

Uno de los motores de este artículo ha sido este runrún/imagen/recurso que surge como respuesta al tiempo preciso, exacto, que podía durar la comunicación para el Congreso del Grupo Performa en Granada en mayo del 2025; crear una técnica para hacer algo no solo en 15 minutos, sino con/por/para/a través de esos 15 minutos. Cuando sonó la alarma del cronómetro señalando el fin de la intervención, me quedé pensando no en las hojas que habían salido, sino en los textos que no había leído. Como dijo Germán Sierra en su intervención de cierre, la aleatoriedad, que hace que todo sea cada vez distinto, es una de las claves del éxito de los sistemas inteligentes como la IA. Cuando regresé de Granada revisé los textos que quedaban en la bolsa, entre los que estaba este:

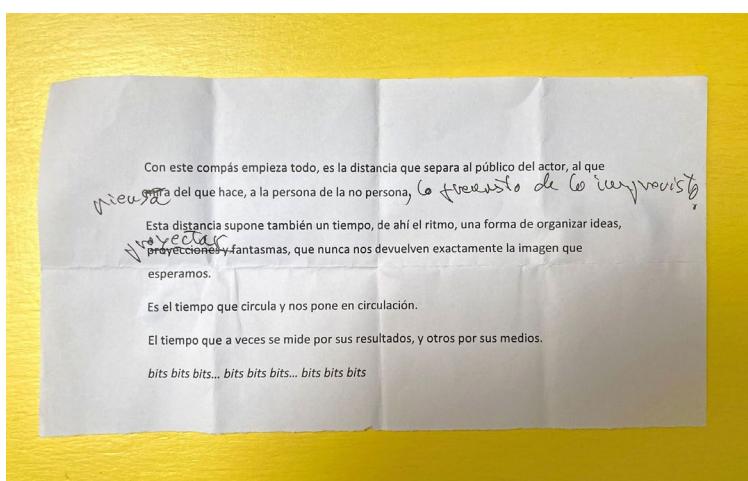


Imagen VIII. Archivo personal

Esta latencia de un *medio* ha funcionado también como un modo de operar con esta escritura/artículo/pantalla, que en tanto que técnica funciona igualmente como archivo (digital) de un tiempo que ya fue, que podría volver a ser. Las técnicas se ensamblan formando extrañas figuras a modos de los ciborgs de los que habla Haraway, que permiten escapar a un único tiempo/técnica/definición que se agota en sí misma como forma prevista de producción, en este caso bibliográfica.

Con el objeto de salvar las distancias que desconectan y aíslan unos mundos de otro, que separan la teoría de la fantasía, la academia de la experiencia, le propongo al público en Granada, que está escuchando ahora esta comunicación real e imaginaria, pasada y presente, incluir los ...bits bits bits...bits bits bits...bits bits bits como un gesto más para el final del mundo, un mensaje en una cápsula del tiempo para un *nos-otrxs* mismxs en un mundo porvenir.

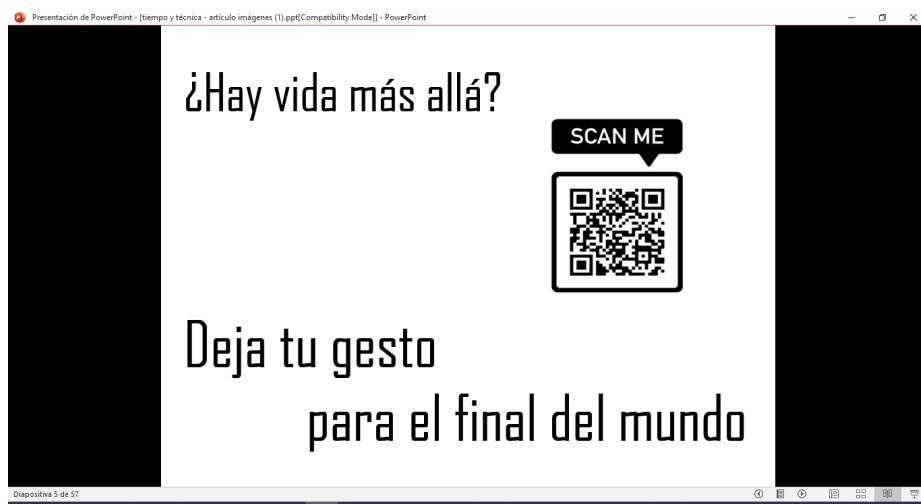


Imagen 11

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BORRA, Z.-I.; CASTILLO, M. E.; CORNAGO, Ó.; ESTARELLAS, N.; SIRAGUSA, C. A. y ZLAUVINEN, E. (2022). “Tentativas para la (re)construcción de ‘Después de la extinción’”. *Revista Artilugio* 8. Disponible en línea: <https://doi.org/10.55443/artilugio.n8.2022.38611> [08/05/2025].
- CAPRA, F. (1998). *La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos*, D. Sempau (trad.). Barcelona: Anagrama.
- CORNAGO, Ó. (2024). “Colonizadores del mundo, queremos que todos nos hable. Poéticas de los reflejos”. *Secuencias. Revista de Historia del Cine* 59-60, 19-36. Disponible en línea: <https://doi.org/10.15366/secuencias2024.59-60.001> [08/05/2025].

- DRAIN, C. (2022). "Technics and Signs. Anthropogenesis in Vygotsky, Leroi-Gourhan, and Stiegler". *History and Philosophy of the Life Science* 44.4, 1-26. Disponible en línea: <https://philpapers.org/rec/DRATAS-2> [08/05/2025].
- ELGOIBAR AGUIRREBENGOA, A. (2018). *Vídeo y vidrio. En reflexión sobre Performer/Audience/Mirror (1975), un work study de Dan Graham por Darcy Lange*. Tesis doctoral dirigida por Alicia Vela: Universitat de Barcelona. Disponible en línea: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/668072> [08/05/2025].
- FISCHER-LICHTE, E. (2011 [2004]). *Estética de lo performativo*, D. González Martín y D. Martínez Perucha (trads.). Madrid: Abada.
- HARAWAY D. (1995 [1991]). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvenCIÓN de la naturaleza*, M. Talens (trad.). Madrid: Cátedra.
- SIMONDON, G. (2007 [1958]). *El modo de la existencia de los objetos técnicos*, M. Martínez y P. Rodríguez (trads.) Buenos Aires: Prometeo Libros.
- STIEGLER, B. (2002 [1994]). *La técnica y el tiempo I. El pecado de Epimeteo*, B. Morales Bastos (trad.). Gipuzkoa: Hiru.
- ____ (2015 [2010]). *Lo que hace que la vida merezca ser vivida. De la farmacología*, N. Cortés (trad.). Madrid: Avarigani.
- WIENER, N. (1998 [1948]). *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Barcelona: Tusquets.



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

El firmante del artículo se responsabiliza de las licencias de uso de las imágenes incluidas.

Fecha de recepción: 05/06/2025

Fecha de aceptación: 24/09/2025