

EL NO-ACTOR ¿TIENE CUERPO?¹

DOES THE NON-ACTOR HAVE A BODY?

André HELBO

Université Libre de Bruxelles

andre.helbo@ulb.be

Resumen: El teatro, inherentemente hipermedial, se ha nutrido siempre de diversas artes. Hoy, la irrupción del *no-actor*, cuya corporeidad se puede simular mediante tecnologías diversas, genera un *no-espectador* que experimenta una percepción inmediata. Desde esta perspectiva, los operadores digitales —*tecnocuerpo*, *technodramaturgia*, *tecnotexto*— liberan la escena del texto, pero simultáneamente pueden provocar una crisis de la representación al disociar cuerpos y voces, rompiendo con principios teatrales como el de copresencia al ser el cuerpo modelado por interacciones sofisticadas tecnológicamente y sustituido por simulacros visuales. Esto, además, difumina la frontera entre lo virtual y lo real. Sin embargo, el cuerpo biológico mantiene su relevancia, ya que lo digital no anula el cuerpo físico, sino que lo reconstruye, planteando nuevos estados del cuerpo.

Palabras clave: No-actor. Teatro digital. Teoría teatral. Intermedialidad. Interactividad.

Abstract: Theatre, inherently hypermedial, has always drawn from diverse arts. Today, the irruption of the *non-actor*, whose corporeality can be simulated through various technologies, generates a *non-spectator* who experiences an immediate perception. From this perspective, digital operators —*technobody*, *technodramaturgy*, *technotext*— free the stage from the text, yet simultaneously can provoke a crisis of representation by dissociating bodies and voices. This breaks with theatrical principles like co-presence, as the body is modelled by sophisticated technological interactions and substituted by visual simulacra. Furthermore, this blurs the line between the virtual and the real. Nevertheless, the biological body maintains its relevance, as the digital doesn't nullify the physical body, but rather reconstructs it, proposing new states of the body.

Keywords: Non-actor. Digital Theatre. Theatre Theory. Intermediality. Interactivity.

¹ Este texto se encuadra en las actividades del proyecto de investigación “Teatro sin teatro: teoría y práctica del no actor en la escena española contemporánea. PERFORMANCE 3” (PID2023-149349NB-I00). Financia: Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. Traducido por Mario de la Torre-Espinosa.

1. LOS DESAFÍOS DEL NO-ACTOR

Considerado antaño como la entidad principal de la representación, el actor, a través de su interpretación, se inscribía desde una doble perspectiva: la de la simulación y la de la encarnación metonímica del texto. Entre otros, Gordon Craig rompe con esta perspectiva: “vous en viendrez à supprimer l’acteur également. Il n’y aura plus de personnage vivant pour confondre en notre esprit l’art et la réalité” (Craig, 1999 [1908]).

En la segunda mitad del siglo XX, el giro performativo liberó al actor de la dependencia logocéntrica y lo erigió como cuerpo presente. Esta emancipación proviene principalmente de las experimentaciones del Nuevo Teatro (Living Theatre, Grotowski, Brook, Odin Teatret, Open Theatre, etc.). Los practicantes (ISTA, 1980), por ejemplo, comienzan a hablar del “nivel preexpresivo del actor”. Las reacciones “preinterpretativas” del espectador responden como reflejo a ese nivel. Desde esta óptica, el cuerpo ya no está en escena: se convierte en la escena. La simulación ha dado paso a la estimulación. El cuerpo liberado ya no es un artefacto de la interpretación, sino, recordando a Kristeva, es un *ideologema* de la presencia. Liberado de las restricciones estéticas, el cuerpo físico es percibido como una producción de sí mismo. Por eso, cuando Michael Kirby (1972) describe una escala performativa que va de la no-interpretación a la interpretación, traza una evolución cuyo grado cero, el estar-ahí —de la no-interpretación, del no-actor—, se homologa con la *performance* del cuerpo biológico.

Más recientemente ha surgido un nuevo paradigma con el “giro visual” (*visual turn*), tal y como lo menciona Rosalind Krauss (1986). El cuerpo se erige ahora como un *proceso*, insertado en una reconstrucción —sobre todo digital— de imágenes híbridas. Han aparecido así nuevas formas somáticas mixtas, donde la crítica podría haberse interesado por la traducción intersemiótica consustancial a estos casos. Una cuestión preliminar que podría haberse examinado es si esta nueva fase visual/virtual —que también desemboca en la no-interpretación, aunque por sobreabundancia tecnológica— constituye legítimamente una variante de la fase performativa anterior. En efecto, la imagen, en lugar de describir una situación, la instituye performativamente: crea una temporalidad, articula una relación entre ficción y realidad, expone la materialidad del medio.

Sin embargo, la crítica ha preferido focalizarse sobre otra prioridad: nombrar las manifestaciones de este giro visual. Lo postdramático, definido por Hans-Thies Lehmann (2013), asocia la recomposición de la escena con la puesta en perspectiva del texto espectacular. La intermedialidad (Müller, 1996; Elleström, 2010) se refiere a características del teatro que reconstruyen el sentido a partir de nuevas coherencias o alianzas que integran orgánicamente los contactos entre medios y que nutren interacciones constantes entre procesos mediáticos. El concepto de *mediaturgia* (Marranca, 2010), así, designa a aquellas formas que integran recursos digitales, e incluso escenarios aumentados, como parte integrante de la producción. Estas estrategias creativas se

expresan orgánicamente en escena o se generan mediante diversas aplicaciones móviles o en línea, determinando a su vez las interacciones sociales.

La retórica del *non-acting*, tanpreciada por Kirby, debería, en nuestra opinión, completarse con la del paso del actor-cuerpo físico al cuerpo-proceso. Este tránsito tiene consecuencias no solo en la (no-)interpretación, sino también en otros aspectos metodológicos. Esta problemática ha sido abordada en diversos coloquios organizados por nuestro laboratorio en la Académie Royale de Belgique, Collège Belgique. Los títulos dan una idea de los desafíos a afrontar: *Frontières de la re-présentation*, *Pe/anser le corps en scène*, *Spectacle vivant et interdiscipline*, o *Métamorphoses du spectateur*. Aquí convergen dos tradiciones filosóficas relativas a la corporeidad: la materialista y la constructivista. La postura realista identifica la experiencia individual con su sustrato sensorial. La vía constructivista busca desligarse del cuerpo biológico, concibiéndolo como construcción cultural, social, tecnológica, como objeto manipulable. Ese es el sentido de este cuerpo híbrido, a veces transhumanista, propio del no-actor, que los medios digitales propician hoy. Se plantea, en consecuencia, la cuestión del alcance de esta construcción.

Como se ha señalado, podemos interrogarnos sobre la relación entre las dos fases, la performativa y la visual/digital. ¿Puede un espectáculo que ya no depende de la copresencia física y material —y en directo— del actor y el espectador, seguir siendo considerado arte vivo? Esta problematización de la base ideológica de la presencia como tema de la dramaturgia intermedial constituye una verdadera línea de pensamiento. Esta se despliega en diferentes modalidades procesuales que repercuten en la (no-) interpretación.

Citamos, a modo de ejemplo, la *interpretación-simulacro*, caso específico dentro del giro visual. Su característica principal es el efecto de presencia. La tecnología hace posible creer en la existencia del actor en escena, cuando en realidad lo que se muestra es un doble icónico, una imagen virtual que se ofrece a la vista del público. Sería lo que ocurre en el caso del *Pepper's Ghost Effect* o los hologramas utilizados por los canadienses Michel Lemieux y Victor Pilon con 4D Art-Anima. O bien las presencias proyectadas por Robert Lepage, como en *The Andersen Project* (2005), donde el intérprete en carne y hueso actúa frente al cuerpo proyectado. En estos casos, el cuerpo metafórico da sentido a la interacción.

En estos casos se cuestiona el paradigma del cuerpo como indicador de una presencia compartida. Puede incluso ocurrir que el cuerpo físico reproduzca una imagen de vídeo que lo ha precedido: esto sucede en la *performance Karen*, de Blast Theory, que se interpreta esporádicamente en vivo tras haber sido difundida previamente en línea. El cuerpo de la actriz en escena se convierte de esta manera en la copia de un original icónico que la antecede. Aquí el cuerpo físico sería la reproducción de la imagen original.

Pero existen también formas más elementales de simulacro, como en *Hansel et Gretel* (Anne-Cécile Van Dalem y Jean-Benoît Ugeux, Théâtre Le Public, 2010), donde las pantallas de vídeo reemplazan a los actores y conversan con los comediantes presentes en escena.

Otra modalidad es la *interpretación mestiza*. Por medio de la hibridación de la interpretación del actor, ya no se sabe si el personaje está encarnado en escena o solo está en la pantalla. En *Golem*, de la compañía 1927, los códigos del cine de animación y la plastilina son combinados con los gestos al pasar el actor vivo, con una eficacia que hasta el espectador duda de su percepción durante la representación. Si la pantalla está presente en escena es porque permite la interacción con el cuerpo del actor, lo que subraya su naturaleza intermedial.

Siguiendo con estos ejemplos, la escena contemporánea ofrece escenas de realidad aumentada. De esta manera, el espacio digital y el físico se integran el uno con el otro, e incluso se confunden. Es lo que tiene lugar en el espectáculo *Half Real*, creado por The Border Project en 2011 (The Malthouse, Melbourne Festival), donde se utiliza el dispositivo Kinect de Microsoft para identificar objetos e intérpretes para poder proyectar sobre ellos rótulos con texto que los siguen cuando se mueven.

A veces, la reconstrucción del sistema de reglas y códigos del espectáculo no trata únicamente sobre la sintaxis o la gramática de la puesta en escena, sino también del trabajo de selección y recomposición por parte del director y del espectador. Es el caso de la obra circense multimedia *Schlag* (Ircam, Centro Pompidou, 2003), en la que el personaje principal, Oscar —inspirado en el niño de *El tambor de hojalata* de Volker Schlöndorff— es una criatura virtual rodeada de artistas de circo, bailarines y músicos percusionistas reales. El protagonista, presente en tres pantallas, reacciona a los diferentes eventos sonoros y gestuales de la pista gracias a dos aplicaciones digitales —procesando el sonido en tiempo real, y generando imágenes sintéticas con dispositivos interactivos de captura del movimiento de los actores mediante vídeo—. La obra se convierte así en un prototipo, y la interpretación de los actores se inscribe en una dinámica de puesta en escena-programación.

Por último, podríamos hablar de la *interpretación experiencial*. En ella, la tecnología pone en cuestión la relación entre actor y espectador, ahora experimentada en un contexto hipermediático. Gracias al desarrollo de nuevas formas de interacción con el ordenador se logra organizar los flujos de datos, dando lugar a espectáculos que integran el *smartphone*, la *webcam* —Fura dels Baus, Janet Cardiff—, los auriculares —utilizados por el público en *La mémoire des arbres*, de Fabrice Murgia—, los drones —Cirque du Soleil—, o el modelo del videojuego *Second Life* y la geolocalización —*Surrender Control*, de Blast Theory—. Podemos mencionar también el uso inmersivo de pantallas, que se pueden situar horizontalmente sobre los espectadores acostados en el escenario. Es el caso de *Breaking*, de Eli Cummins, donde, en una serie de pantallas, desfilan informaciones procedentes de la web. El espectador, en consecuencia, se ve absorbido tanto por efecto de internet como por la inmersión visual y sonora que acompaña el espectáculo. El tamaño de las imágenes es tal que la visión foveal —la centrada— se ve superada por la visión periférica. El espectador se sumerge en la interfaz interactiva sin activar el reconocimiento lógico de los signos. La interpretación del actor, pues, se inscribe en esta relación con la percepción concebida como una experiencia sin distancia.

En un sentido similar también podría citarse lo que acontece con la representación de datos estadísticos a partir de los cuerpos de espectadores y actores, utilizados como

herramientas *algorítmicas* para la recolección de información. Es lo que ocurre en: *100% City*, de Rimini Protokoll; *Catalogue*, de Rawcus Theatre; o en *Your Opinion Matters #2*, de Magali Desbazeille.

2. LOS OPERADORES

Como paso previo a un enfoque en términos de identidad como el que acabamos de describir, nos interesa explorar algunos operadores procesuales de la (no-)interpretación, comunes tanto a la mediaturgia como a la intermedialidad. Estos se refieren al cuerpo/personaje, la dramaturgia, el texto teatral y, por consiguiente, al espectador. Para ello, extendemos el prefijo *tecn*o utilizado por Seda Ilter en relación con el texto. La investigadora llama inicialmente *tecnotextos* a aquellos “technologically composed and structured theatre texts that accommodate and remediate aesthetics of various media forms along with hypertextual structure of the web” (2018: 70). Siguiendo estas metáforas, ¿podemos hablar de *tecnocuerpos* para designar cuerpos procesuales integrados en la estética intermedial o mediaturgia? ¿Cuáles son las consecuencias para el actor?

2.1. Tecnopersonaje, tecnocuerpo

Una primera modalidad de cuestionamiento sobre el *tecnocuerpo* la propone Oriza Hirata, director y dramaturgo japonés contemporáneo. Simbolizando una reflexión sobre los artefactos por medio del propio artefacto, Hirata y la compañía Seinendan que él dirige abordan la cuestión tecnológica tanto en el contenido como en la forma, utilizando en escena el robot Geminoide². *Sayonara version 2* es un espectáculo de media hora con dos personajes femeninos en escena. El robot Geminoide F, fabricado por el profesor Ishiguro, tiene la apariencia de una mujer joven. Este avatar reproduce la voz y las expresiones faciales de una actriz filmada en tiempo real tras bambalinas. En lugar de estar animada por un motor eléctrico, se utiliza un accionador neumático que da a sus movimientos un aire más humano —hasta simular la respiración—. La inquietud provocada por Hirata proviene del hecho de que la presencia del androide cuestiona tanto al robot como a los actores humanos. De esta forma el creador incluye la tematización del androide en su narrativa y plantea la cuestión de la relación con el progreso³.

² Esta investigación sobre el personaje escénico comenzó en 2008 en colaboración con el Laboratorio ATR de Hiroshi Ishiguro, especializado en robótica. La obra *Sayonara* fue creada en 2010 en el Teatro Komaba Agora de Tokio. En diciembre de 2012, *Sayonara version 2* se representó en París en el Théâtre de Gennevilliers en su segunda versión. Otro espectáculo que incluyó también al robot Geminoide F fue *Les Trois Soeurs Version Androïde*, adaptación de la obra de Chejov.

³ Afectada por una enfermedad incurable, una joven es acompañada por un robot humanoide que le han regalado sus padres. Este, además de darle compañía, sabe recitar poemas. Cuando, al final del espectáculo, la Geminoide F se queda sola en el escenario, comprendemos que la joven ha fallecido. Sin embargo, la máquina continúa recitando sin parar. Aparece en escena un técnico que va a buscar la máquina.

Los androides, por su efecto de presencia que recuerda al del *Pepper's Ghost Effect*, transforman la manera en la que el público percibe los personajes teatrales. ¿Cómo puede una presencia tecnológica material que, evidentemente, pertenece a la categoría de avatar tecnológico, sin mundo interior, ser vector de emoción teatral? Esta es también la pregunta que plantea Rimini Protokoll con la actroide de Thomas Melle en *La vallée de l'étrange* (La Villette, 2020). Mientras que el actor, según Diderot, no siente lo que representa, el espectador, según Hirata, atribuye emociones a un cuerpo del que se sabe que es insensible. La duplicidad de la copresencia robot/humano es lo que se cuestiona. Los cuerpos de carne conviven con cuerpos sintéticos o híbridos, dando lugar a corporeidades mixtas, “mi-chair, mi-calcul” (Couchot, 2018). Jasmina Douieb comprendió bien esta cuestión al proponer en 2025, en el Théâtre Varia de Bruselas, una versión de *Trois sœurs selon Hirata*, donde los androides son interpretados por actores humanos: “En donnant à jouer des androïdes à des acteur·ices, je cherche à créer un effet de trouble en jouant sur l'étrange similarité entre humains et machines” (Douieb, 2025). El androide, ausente físicamente del escenario, se incorpora al juego casi coreográfico del actor. No es simplemente un personaje interpretado, sino un poder transformador sobre el pensamiento y la emoción⁴. También es lo que pensamos sobre Joël Pommerat en *Contes et Légendes* (Amandiers, 2020): el ser humano, confrontado directamente con su doble, ya no sabe —o no puede saber?— qué lo define.

2.2. Tecnodramaturgia

Sobre esta misma incertidumbre provocada por el artefacto y el desconcierto que genera la tecnopresencia trabaja Christiane Jatahy, reflexionando sobre el marco espectacular y la performatividad. Mientras que Hirata se centra en el tecnopersonaje dentro de un teatro de la palabra, Jatahy lo hace desde una tecnodramaturgia propia de un teatro visual. Su problema consistirá en construir una dimensión intermedial que combine —más allá de la alianza cine-teatro-danza— varios tipos de performatividad que cuestionen tanto la interpretación del actor-cuerpo físico como la función del espectador.

En la primera versión de *Le présent qui déborde* (2018), segundo capítulo del proyecto *Ithaque. Notre Odyssée*, el espectador se encuentra con una pantalla de cine en escena. En ella aparecen actores profesionales y no profesionales, todos relacionados con la inmigración. Reinterpretan escenas de *La Odisea* y encarnan su autoficción, relatando sus propias historias de migración en lugares como Siria, Sudáfrica, Líbano o campos de refugiados en Grecia, convocando de esta manera los relatos de los personajes de Homero. Todo esto se presenta con un tono documental, con *mises en abyme*, trufado de reflexiones sobre las implicaciones de la mirada de la cámara y el marco espectacular —y sus

Extrañamente, el robot encontrará su nuevo hogar en Fukushima. En esta zona radiactiva, será la única superviviente. La fábula plantea así su reflexión sobre la máquina y su relación con el antropoceno.

⁴ “Nous avons cherché à comprendre ce qu'une intelligence artificielle chercherait à imiter chez un humain, quel regard elle porterait sur nous, sur notre manière de bouger, de parler et d'interagir” (Douieb, 2025).

relaciones con la vida cotidiana—. Después de un tiempo, en la sala se instala un efecto de transitividad, ya que los actores que aparecían en el documental entran en carne y hueso al escenario y hablan frente al público, interpelan a los personajes en pantalla e invitan al público a imitarlos, incluso a bailar.

Esta invitación se realiza en varias etapas. Después de varias escenas, aparece en la pantalla, en un primer plano, una niña negra manipulando una cámara. Luego dirige el objetivo directamente al espectador. Esa mirada a cámara rompe la diégesis filmica e instala una interacción espectatorial parecida al aparte teatral. Ante esta mirada el espectador toma conciencia de su rol y de su presencia: está en el teatro frente a una pantalla de cine. Luego, la imagen de los rostros se disuelve y aparecen escenas filmadas de banquetes y danza en júbilo. Esto prepara la transición hacia la participación directa en la sala. Los actores entran e invitan al público a aplaudir y a intentar dar unos pasos de baile con ellos. Al cabo de unos instantes, toda la sala está de pie y en movimiento. El contagio se ha producido. Luego, reaparece el primer plano con la mirada de la niña, y los espectadores —al sentirse observados— comienzan espontáneamente a detenerse y sentarse, como si esa mirada revelara una usurpación del estatuto del actor y devolviera los *pseudo-actores* a su condición de espectadores. Jatahy escenifica así tres prácticas estéticas que se combinan y se asocian a una forma de interrogación intermedial sobre la performatividad del actor/espectador:

- a) El montaje realizado y consumado, fundado sobre el *hacer ver* del filme. El acento se pone sobre el mundo ficcional desplegado y la identificación del espectador con el mundo representado en la pantalla.
- b) Un espectáculo en vivo cuya característica es la presencia de un espectador en carne y hueso que, a través de su proceso de observación, influye en la interpretación del cuerpo físico del actor: el *ver hacer* del teatro. El hecho de que los actores presentes en la pantalla se encuentren presentes en la sala o en el escenario cuestiona la condición de existencia de este tipo de práctica, desvinculando la ficción de la experiencia. De ello resulta una nueva forma de saber tanto para el practicante como para el espectador, que es un saber en acción, una experiencia en primera persona.
- c) Un espectáculo que es esencialmente un *hacer hacer*, que invita a compartir la acción e incluso la interacción en términos de comportamiento, y que es algo característico de la danza.

El marco espectacular instituido por Jatahy pone en escena esta triple modalidad de la presencia, caracterizando las prácticas a través de la mirada de la niña que nos hace tomar conciencia de nuestro estatuto de observadores. El diálogo pantalla/escenario/sala suscita una ambigüedad intermedial que evidencia al actor, cuya no-interpretación remite a su propia vida, o bien a la evidenciación del teatro —actúan al mismo tiempo que muestran que están interpretando a los personajes de Homero—, a la disociación entre

intérprete y personaje, a la confusión de los roles del actor y del espectador. Entre el personaje que es filmado y los cuerpos físicos del actor y del espectador se instala una alternancia de papeles que invita a reflexionar sobre el alcance del medio. De esta manera, la problematización de la intermedialidad aparece en el contenido mismo de la *tecnodramaturgia*, de la cual constituye el tema.

2.3. Ciberescenas

Paradójicamente, las ciberescenas no participan del mismo tipo de problema de transgresión. Dentro de esta categoría se encontraría el teatro en plataformas informáticas (como las *online livenesses*, según Nick Couldry, 2004), cuyas formas espectaculares reintroducen no solo códigos teatrales clásicos, sino que buscan el simulacro de la presencialidad. De hecho, cuanto mayores son las limitaciones tecnológicas, más se refuerzan los códigos teatrales tradicionales en pantalla. Así, por ejemplo, en estos espectáculos se encuentran ritos como pasar por taquilla, la entrada en la sala, el inicio de la función, el intermedio, la función del espectador, etc. En estos casos, la interpretación del actor se asemeja más a la improvisación que a la no-interpretación.

A título de ejemplo, en 2020, al comienzo del confinamiento, la compañía L'Improviste lanzó un espectáculo en línea, retransmitido a través de YouTube: *On ne va pas se mentir. La vérité, rien que la vérité, ou presque*. La compra de una entrada virtual condicionaba el envío de un enlace que el espectador debía activar a la hora de la función. Los artistas encarnaban sus papeles desde sus hogares poniéndose frente a sus cámaras, y el registro en directo, de esta manera, sustituía a la presencia física. Simulando una conversación ordinaria en casa, la pieza comienza con la apertura de un chat entre los participantes. Uno de los actores aparece a continuación en la pantalla y asume el rol de anfitrión de los espectadores pidiéndoles que propongan ideas de escenas. Una vez comenzada la *performance*, la conversación en línea da lugar a la actuación de los intérpretes. Esta ruptura en el ritmo hace referencia al *negro* o la apertura del telón de la sala teatral. La entrada y salida de los actores se efectúa a continuación por la aparición o desaparición de su ventana en la pantalla, de tal manera que se constituye en una forma de respetar las normas de la representación primitiva —escenario y bambalinas—, imitando los flujos de movimiento en los laterales del escenario. La digitalización interviene, entre otras cosas, como mediador entre los actores y el público, pero asegura también la relación entre los propios protagonistas que no se encuentran en el mismo lugar. Por lo tanto, deben ser capaces de sincronizar su interpretación con precisión⁵.

⁵ Otros espectáculos reproducen los mismos principios de traducción digital: compra de una entrada virtual que da acceso a través de un enlace, paso por un espacio de transición (sala de espera de videollamadas de Zoom) que recuerda al vestíbulo teatral, y la comunicación e intercambio (galería de Zoom) sobre cómo manejar técnicamente la interfaz. Podemos mencionar, por ejemplo, a la compañía española Grumelot con su obra *Game Over* (2020), o el espectáculo de la compañía LSDI titulado *Là tu me vois* (2021), a través de Zoom y con la puesta en escena de Guillermo Pisani. También se podría citar el espectáculo a dos pantallas

2.4. Tecnotexto

Por otra parte, es el estatuto del texto el que, cuando sobrevive, socava los conceptos de autor, narratividad y estabilidad. Por eso, el tecnotexto propuesto por Marranca (2010) sea entendido como herramienta de mediaturgia en *Firefall* (John Jesurun, 2009). Por su parte, Seda Ilter (2018: 70) enfatiza el carácter fragmentario, fluido y lábil de este tecnotexto. Las creaciones recurren a formatos de texto que requieren computadoras, *smartphones*, la web; es decir, la inmersión en las pantallas. Podemos ir más allá y hablar de textualidades cuyo contenido esté limitado por los medios. Es el caso de creaciones de Blast Theory como *Karen*, que se ha representado tanto presencialmente en el escenario como de forma virtual. Estos textos escritos-ORALES son interactivos y pueden integrar las sugerencias de los usuarios, posibilidad que lleva a Seda Ilter a convocar una nueva ontología textual.

Yo añadiría que esta ontología textual se inscribe en torno al problema que plantea la cuestión del cuerpo en relación con lo virtual. De hecho, estas elaboradas *texturas* (pluritextuales) multimodalizan la presencia. Por ejemplo, en *Karen*, cuando el texto en el *smartphone*, combinado con vídeos, actúa como director y regulador de la interacción, se remite al cuerpo del usuario. En otras ocasiones, la textualidad apunta a una corporalidad mixta en la medida en que combina la escritura llevada a cabo por Blast Theory con la del participante que se supone que debe responder a ciertas preguntas. En definitiva, remite al comportamiento funcional del espectador cuando este se transforma en una especie de informe final basado en la información divulgada a través de sus respuestas durante la representación en *Karen*. Este texto se convierte así en una suerte de análisis personalizado que revela cómo se ha comportado cada participante y qué quiere decir esto sobre su personalidad.

3. CONCLUSIONES

Ciertamente, el teatro siempre ha sido, de alguna manera, intermedial, o más bien hipermedial. Medio de medios, desde Appia, el espectáculo en vivo se ha nutrido de la pintura, la escultura, la danza, la música: es un arte *parásito*. Hoy, la dimensión del no-actor, cuyo cuerpo es integrado por una combinación de medios, suscita, como reflejo, un no-espctador cuya recepción se asimila a la que se tiene en una experiencia perceptiva inmediata propia del teatro.

Manimals, de Hudson, que se estrenó en 2021 a partir de una aplicación de citas. La complejidad de la actuación es previsible antes del comienzo del espectáculo por las instrucciones, a través de textos, que se proporcionan a los espectadores durante la compra de la entrada virtual. El espectáculo se concibe como una experiencia individual y no para un grupo de personas, aunque compartan su vida. Cada espectador necesitará: 1. una dirección de correo electrónico; 2. un ordenador portátil; 3. un teléfono móvil —se requieren dos dispositivos por persona para participar en el espectáculo de forma completa—; 4. un acceso a Zoom con cuenta propia; y 5. una buena conexión a internet. La creadora del espectáculo advierte igualmente que usar una tableta puede ser suficiente para reemplazar a un ordenador portátil, pero que esta solución implica la atenuación de ciertos elementos de la experiencia.

En este contexto, los operadores digitales (*tecnocuerpo*, *tecnodramaturgia*, *tecnotexto*) emancipan la escena del texto, pero paradójicamente pueden también precipitar una crisis de la representación. Las nuevas tecnologías han transformado radicalmente los escenarios al desconectar los cuerpos, las voces y su representación. Los ensayos —véase el trabajo de Fabrice Murgia en el Teatro Nacional de Bélgica— hoy en día se ocupan ya más de los dispositivos que de la actuación. Y el concepto identitario de copresencia —el *hic et nunc* de Benjamin, la *autografía* de Goodman— ve sacudida su base ideológica en favor de una variante mediada por las pantallas: el directo.

El teatro actual, hipertexto de medios, plantea una cuestión vinculada al advenimiento del no actor: la del acceso a la experiencia estética en vivo en un *mercado* donde el cuerpo es modelizado por interacciones sofisticadas y por sustitutos visuales que reclaman formas de atención a las que el espectador todavía no está necesariamente acostumbrado. Este teatro cuestiona, además, la separación o la jerarquización entre lo virtual y lo real.

A pesar del dominio de la tecnología en la escena, el cuerpo biológico puede seguir manteniendo su importancia. La comunicación entre el actor real y el actor digital puede tener lugar a través de los datos que proporciona el cuerpo del actor en vivo, que se convierte en una interfaz entre el mundo real y el digital. La temática del espectáculo *Super Vision* de The Builders Association (Nueva York, BA y D-Box, 2005-2006) es un ejemplo de ello. Aquí se confrontaba el cuerpo carnal con la identidad del cuerpo digital construido a partir de la información electrónica proveniente de la vigilancia de datos (*data-surveillance*).

Lo digital no borra el cuerpo físico, pero puede reconstruirlo. El cuerpo biológico es entonces cuestionado: primero por *estados del cuerpo* extraordinarios —que rearticulan lo inteligible y lo sensible, lo físico y lo imaginario—, pero también por la irrupción de lo virtual. En *To You, Birdie!* (2002), una adaptación de *Fedra* (Festival Internacional de Teatro de Londres), The Wooster Group muestra en primeros planos, y en tiempo real, ciertas partes del cuerpo de los actores presentes en escena, colocados detrás de las pantallas. El cuerpo del actor permanece, pero se hace autónomo en parte.

Aún queda un área prometedora por explorar sobre los nuevos paradigmas vinculados a nuevas formas y representaciones tecnológicas. Estos paradigmas no se refieren al cuestionamiento de la presencia del cuerpo, sino, en palabras de Picon-Vallin (1998), a los *registros* de la presencia, es decir, las múltiples variaciones del estar-ahí, desde una perspectiva de *sistema* que dialogiza la relación entre los procesos de la (no-)interpretación, el entorno, la corporalidad del espectador y la participación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COUCHOT, E. (2018). “Automatisme, autonomie et esthétique dans les arts vivants”. En *L'acteur face aux écrans. Corps en scène*, J. Féral (éd.), 21-34. Paris: L'Entretemps.

- COULDROY, N. (2004). "Liveness, 'Reality', and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone". *The Communication Review* 7.4, 353-361.
- CRAIG, G. E. (1999 [1908]). "L'acteur et la Surmarionnette". En *De l'Art du Théâtre*, 79-107. Belfort: Circé.
- DOUIEB, J. (2025). *Les trois soeurs (versión androïde)* [Dossier de presse]. Bruxelles: Théâtre Varia. Disponible en línea: https://varia.be/sites/default/files/2025-02/Dossier%20de%20presse_Les%20Trois%20Soeurs_Jasmina%20Douieb.pdf [05/05/2025].
- ELLESTRÖM, L. (2010). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. London: Palgrave / Macmillan.
- ILTER, S. (2018). "Blast Theory's Karen. Exploring the Ontology of Technotexts". *Performance Research* 23.2, 69-74.
- KIRBY, M. (1972). "On Acting and Not-Acting". *The Drama Review* 6.1, 3-15.
- KRAUSS, R. (1986). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge: MIT Press.
- LEHMANN, H.-T. (2013). *Teatro posdramático*. Murcia: CENDEAC.
- MARRANCA, B. (2010). "Performance as Design. The Mediaturgy of John Jesurun's Firefall". *PAJ* 96 32.3, 16-24. Disponible en línea: <https://sciami.com/scm-content/uploads/sites/7/2017/04/Bonnie-Marranca-performance-as-design-paj-mit-press-2010.pdf> [05/05/2025].
- MÜLLER, J. (1996). *Formen moderner kulturelle Kommunikation*. Münster: Nodus.
- PICON-VALLIN, B. (1998). *Les écrans sur la scène*. Lausanne: L'Âge d'Homme.



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

Fecha de recepción: 05/06/2025

Fecha de aceptación: 23/09/2025