

SIMULACROS. NUEVOS MODOS DE REPRESENTACIÓN EN EL ESPECTÁCULO POSTCONTEMPORÁNEO

SIMULACRUM. NEW MODES OF REPRESENTATION IN THE POST-CONTEMPORARY SPECTACLE

José María PAZ GAGO

Universidade da Coruña

jmpaz@udc.es

Resumen: La incursión masiva de las tecnologías audiovisuales, primero analógicas y después digitales, durante la segunda mitad del siglo XX, modificó el espectáculo teatral, invadido por proyecciones y pantallas con una funcionalidad más o menos pertinente artísticamente (Paz Gago 2006a y 2013). La irrupción de tecnologías mucho más avanzadas y sofisticadas como la realidad virtual, ya en el siglo XXI, está provocando una metamorfosis del espectáculo todavía más profunda. La cuestión central es si transformará su misma naturaleza semiótica. Actores sustituidos por sus avatares virtuales, escenografías en proyección inmersiva, recepción a través de dispositivos sensoriales... colonizan espectáculos que aquí serán analizados. La transformación es tan radical que, por primera vez en veinticinco siglos, se plantea el fin del modo de la Representación, que sería sustituido por el modo de la Simulación.

Palabras clave: Espectáculo, Semiótica, Representación, Simulación.

Abstract: The massive incursion of audiovisual technologies, first analog and then digital, during the second half of the 20th century, modified the theatrical spectacle, invaded by projections and screens with a more or less artistically relevant functionality (Paz Gago 2006a and 2013). The irruption of much more advanced and sophisticated technologies such as virtual reality, already in the 21st century, is causing an even deeper metamorphosis of the spectacle. The central question is whether it will transform its very semiotic nature. Actors replaced by their virtual avatars, immersive projection scenographies, reception through sensory devices... colonize scenics shows that will be analyzed here. The transformation is so radical that, for the first time in twenty-five centuries, the end of the Representation mode is proposed, which would be replaced by the Simulation mode.

Key Words: Spectacle, Semiotics, Representation, Simulation.

Para Túa Blesa, original maestro y amigo entrañable

La larga crisis de la representación se consumaría al final de la modernidad, para inaugurar las artes y los espectáculos postcontemporáneos en el siglo XXI. En la era poshistórica del arte (Danto), se abre un nuevo camino a la creación humana, definitivamente mediado por tecnologías de simulación digital: la holografía, la inteligencia artificial, la realidad virtual, aumentada o híbrida, determinan la expresión artística del presente y del futuro. En su amplio análisis sobre la sustitución de la realidad por sus simulacros, Baudrillard (1997) ya denunció la forma en que el arte de este fin de la modernidad procedió a deconstruir el objeto y la representación. He aquí *le grand complot de l'art actuel* denunciado por el pensador parisino, bajo la influencia de los medios audiovisuales: la reivindicación de la nada, la negación de la significación y el sentido, cuyo representante más importante sería Warhol *en réintroduisant le néant au coeur de l'image*.

La modalidad referencial convencional decae en el campo de las expresiones artísticas espectaculares, invadidas por las tecnologías digitales en la actualidad, de la realidad virtual a la inteligencia artificial. La representación sería sustituida definitivamente por una nueva modalidad semiótica, que transforma de forma decisiva el fenómeno artístico en general, cinematográfico y teatral en particular: la Simulación. Concepto procedente de la informática, la simulación de la computación se utiliza para dar cuenta de modelos de representación de procesos numéricos o teóricos en las ciencias naturales y sociales (*Computer Simulation*). El desarrollo de estas técnicas de simulación hiperrealistas tridimensionales establece un proceso de visualización e inmersión a través de diferentes dispositivos, especie de extensiones de los órganos de nuestros sentidos (cascos, lentes y gafas, mandos a distancia, joy-sticks, etc.). La realidad virtual, aumentada o híbrida, y las imágenes de síntesis en relieve colonizaron primero el arte cinematográfico pero también, cada vez más, las artes escénicas, produciendo un cambio radical en su naturaleza y estatus.

Se crean nuevas experiencias de enunciación y recepción del espectáculo en vivo a partir de esta revolución tecnológica, cuyas aplicaciones en los campos escenográfico (*chroma key*) y actuarial (*avactors*) están cada vez más presentes en la escena mundial, como veremos.

1. La noción teatral y semiótica de representación

En primer lugar, debe abordarse la doble concepción, semiótica y espectacular, de la noción de representación. Si bien es común separar estos dos significados en el contexto teórico (Marin 1989 [2006], Gagnon 2017), se trata de la misma noción conceptual formulada por la tradición clásica y reformulada por el clasicismo antes de ser retomada en el contexto de la reflexión semiológica. Como concepto espectacular, la representación es la puesta en escena del texto literario dramático, lo que hace la especificidad y riqueza de la actividad teatral para André Helbo frente a la literatura, narrativa o poética. En este caso, se trata de representar, en el sentido de *hacer presente* en el escenario, de

plasmarse materialmente, la historia de ficción imaginada y escrita previamente. Como afirma Helbo, “le spectacle théâtral est abordé comme manifestation, directe voire indirecte, d’un imaginaire préexistant et s’inscrit dans un processus de reconnaissance classique” (2007: 11-13).

Como es bien sabido, esta concepción de representación tiene su origen en las propuestas aristotélicas, fundamento de las llamadas artes representativas. Desde la *Poética*, es la teoría de la mimesis como representación la que se considera el principio nuclear de la estética clásica occidental, formulada en términos de verosimilitud y creatividad para dar cuenta también de la estética moderna. En virtud de la mimesis verosímil, puede representarse el mundo real construyendo una ficción, un modelo hipotético que produce el efecto cognitivo de lo real (Barthes), de tal manera que los principios aristotélicos se convierten en los cimientos del arte realista y figurativo, reclamados por la primera modernidad. En este sentido, ya Darío Villanueva (1992: 20-25) demostró la identificación de la mimesis clásica con un concepto general y generalizado del realismo como una constante mimética del arte que mira y reproduce creativamente la realidad.

El propio Aristóteles amplifica considerablemente el contenido nocional de la mimesis restringida de Platón, simple copia o réplica de la realidad, para configurar el sentido de representación creativa consagrado en la modernidad, sentido que quizás podría ser aplicable a la simulación como modo de representación, por medios tecnológicos virtuales, especialmente la llamada realidad aumentada. A partir del Renacimiento, la revisión moderna de la imitación verosímil abre este nuevo sentido de representación dinámica de la realidad, tanto de las palabras de los personajes como de las acciones, espacios o pensamientos. Al considerar la actividad mimética como representación creativa de las acciones de la historia, mediante la estructuración específica de la narrativa o *configuración en intriga*, Ricœur (1984) realiza una inteligente relectura de los textos aristotélicos para encontrar el fundamento de la estética literaria y artística de la modernidad, pero también de la contemporaneidad. Esta concepción de la mimesis en toda su generalidad como un proceso dinámico y activo de representación, en efecto, podría dar cuenta también de los fenómenos artísticos actuales vinculados a la realidad virtual y, especialmente, a la realidad aumentada.

Philippe Lacoue-Labarthe descubre la base de esta nueva concepción de la mimesis moderna en el Libro II de *Física*, donde Aristóteles declara que el arte imita la naturaleza y la perfecciona (*φυσικός* II, 8: 199a). El arte puede agregar algo a la realidad natural, completarla y perfeccionarla, mediante la imitación artística. El filósofo francés encuentra esta nueva concepción de la representación en la filosofía y la literatura de los últimos tres siglos, en un largo recorrido que lo lleva de Kant a Heidegger, de Diderot a Hölderlin, para llegar a conclusiones cuestionables (1986: 54-56): Los modernos no podrían haber superado las concepciones platónicas de la imitación limitada, ingenua y servil.

No parecería existir en el corazón de la modernidad europea esa imitación productiva, amplificadora de la realidad, que Lacoue-Labarthe finalmente cree adivinar en un Nietzsche en contradicción consigo mismo, cuando precisamente emprende la crítica de la interpretación neoclásica de la *Poética* de Aristóteles. El Nietzsche de *El nacimiento de la tragedia* habría suscrito a un Aristóteles *secundum moderni* yendo más allá de la mimesis platónica, tomando partido por la mimesis que elabora y

reelabora su modelo, apropiándose de él y reconfigurándolo (1986: 102). El pasaje de la *Física* que Lacoue-Labarthe recupera de Beaufret para convertirlo en el texto matriz de la reelaboración moderna de la mimesis, era ya comentado en la Italia y la España posrenacentistas, porque los intelectuales y escritores españoles del período diferenciaban entre el arte puramente imitativo, réplica de la realidad, y el arte basado en la imitación activa y creativa que perfecciona la naturaleza (cfr. Riley 1981: 100), de modo que Cervantes y sus contemporáneos manejan ya un concepto de mimesis dotado de una riqueza teórica extraordinaria.

Las artes escénicas hacen uso de la noción teatral de representación, “re-presentar”, “hacer presente” algo a los demás, al público, concepción complementaria al sentido semiótico, “estar en lugar de algo”. La representación, de hecho, es una noción semiótica en sí misma porque, como sabemos, el signo es esencialmente representación para el fundador de la semiótica, Charles Sanders Peirce. El signo representa algo que está ausente, está en lugar de esa cosa, por eso Peirce llama *representamen* a lo que puede reemplazar a otra cosa, la referencia.

Desde sus primeros escritos, el lógico estadounidense profundizó en el concepto de representación como categoría universal, junto a calidad y relación. En su artículo “On a Method of Searching for the Categories” (1866), habla de una representación mediadora a la que llama interpretante: un interpretante es una representación que representa que aquello a lo que se refiere es una representación del mismo objeto que ella misma representa. Se trata de una meta-representación, enunciada un tanto tautológicamente, hasta el punto de parecer que Peirce está haciendo un juego de palabras: una representación mediadora que representa al relato como una representación del mismo correlato que esta representación mediadora representa en sí misma.

Dos años más tarde, en el ensayo “On a New List of Categories” (1868), encontramos una descripción muy interesante desde nuestra perspectiva, ya que Peirce utiliza un significado extendido de esta noción nuclear de su sistema, proporcionando ejemplos bastante ilustrativos:

El término representación debe entenderse aquí en un sentido muy amplio, que algunos ejemplos explicarán mejor que una definición. Según este significado, una palabra representa una cosa para la concepción que está en la mente del oyente, un retrato representa a la persona que es expresamente el objeto para la concepción de reconocimiento, una veleta representa la dirección del viento para la concepción que quien lo comprenda, un abogado representa a su cliente ante el juez y el jurado que él influncia.

En este texto algo clarificador, Peirce utiliza una concepción ampliada de la representación que reúne varios significados, incluidos los dos aquí considerados: el de estar en lugar de otra cosa para un oyente, la palabra en su primer ejemplo, que corresponde al significado semiótico propiamente dicho, y presentar algo o alguien a un público, el retrato en su segundo ejemplo, el significado espectacular. Sin duda, las dos acepciones se pueden relacionar ya que siempre se trata de “hacer presente”, ya sea algo ausente o algo que está presente pero que se exhibe ante un público. En ambos casos, se trata de hacer visible, ya sea algo ausente o algo presente, al menos en apariencia, que es expuesto ante los demás.

La representación teatral visibiliza, presenta ante un público lo que está contenido en el texto dramático, una historia de ficción que sólo es visible internamente para la imaginación del lector y

externamente por la puesta en escena ante los espectadores. Se trata de representar, de hacer presente una ficción, un mundo posible puramente imaginario. Hablando de teatro realista precisamente, André Helbo explica que lo que se da en el espacio teatral no es el reflejo del mundo, sino el reflejo de una imagen. Se hace referencia a un mundo repensado según la ficción convencional... Se trata de “créer les conditions d’un investissement du spectateur dans la représentation sur le mode imaginaire” (2007: 119).

De Marin (1989) a Gagnon (2019), se ha puesto de relieve ese doble metasentido, utilizado tanto en las artes plásticas como en las artes del espectáculo, de representación de algo y representación que se presenta como representación de algo. La puesta en escena teatral es una re-presentación de una historia de ficción, se trata de hacer presente material y visiblemente una ficción ante los espectadores. De esta manera, acercamos definitivamente al sentido semiótico y espectacular de la representación, fundamento mismo de las artes representativas propias de la Edad Clásica y la Modernidad. Esta representación, cuya relevancia y vigencia llegaría ahora a su fin, es reemplazada por una nueva modalidad semiótica, la simulación.

2. La simulación, ¿una nueva modalidad semiótica?

Si el teatro clásico antiguo consagra la representación mimética como fundamento teórico, el teatro moderno configura, sobre las mismas bases aristotélicas, la representación creativa, que entrará en crisis en la contemporaneidad para dar lugar a un nuevo modo de enunciación y recepción. El problema es si la simulación constituye efectivamente una nueva modalidad semiótica o es solo un nuevo tipo de representación. Fue Mark Poster el primero en confirmar el fin de la representación provocado por la aparición de las tecnologías audiovisuales y digitales a principios de los noventa, momento en el que se produce el cambio de paradigma comunicativo, basado no en la representación simbólica y referencial sino en la simulación obtenida mediante procesos electrónicos.

El intercambio comunicativo desencadenado por los medios informáticos, mediatizado por el complejo tecnológico digital y virtual, produciría efectivamente esta nueva modalidad, la simulación: una autorreferencialidad visual que desconecta el texto del mundo real para crear su propia realidad (virtual). Puro simulacro creado por dispositivos electrónicos, la representatividad desaparece para convertirse solo en un efecto de sentido, pero un efecto perceptible no sólo imaginariamente sino también sensorialmente. Asistimos a la negación práctica y real del referente, porque el objeto no existe, es pura virtualidad que se hace tangible a través de experiencias sensoriales de tipo visual, táctil, auditivo e incluso olfativo. En este simulacro de la representación se niega tanto el sentido como la referencia y sólo queda el significant, la pura materialidad tangible del signo, el representamen peirceano despojado de su objeto y de su interpretante.

2. 1. Simulación escenográfica: Un *Don Pasquale* 3.0

La escenografía es uno de los factores del espectáculo en el que la tecnología digital puede aportar novedades y posibilidades hasta ahora impensables. Existen ya producciones teatrales que explotan la realidad virtual, aumentada o mixta, cuyas aplicaciones son muy prometedoras para crear decorados interactivos, espacios escénicos inmersivos donde los espect-actores pueden integrarse e interactuar con avatares y otros avatares.

Asistimos a una verdadera revolución provocada por los efectos sensoriales e inmersivos de estas prácticas espectaculares que se están apenas iniciando. Si salas como el Virtual Movie Theater, desarrollado en Seúl, ofrecen ya experiencias de navegación espacial absolutamente sorprendentes, se trata de representaciones cinematográficas más que teatrales. Los efectos de la hiperrealidad 3D, al permitir el acceso cuasi-físico a paisajes lejanos o territorios imposibles, plantea una vez más el problema de la representación referencial frente a la simulación que carece de referencia a la realidad. Desde el punto de vista teórico, en efecto, no se trata tanto de una simulación de la realidad, sino de un simulacro del simulacro de la realidad.

Cada vez en mayor medida, los teatros y centros de creación teatral ponen a punto diseños escenográficos innovadores basados en estas posibilidades tecnológicas: El uso del *chroma*, por ejemplo, se ha generalizado para crear espacios escénicos alternativos, permitiendo visualizar lugares inéditos o territorios inimaginables, dispositivo explotado con unas significaciones precisas, simbolismos más o menos evidentes y claves interpretativas más o menos ocultas.

La ópera *buffa Don Pasquale* (1843) dirigida por Damiano Michieletto en la Ópera de París-Garnier en 2018 y 2019, hace uso de esta estrategia virtual consistente en un decorado con fondo monocromático verde (*chroma keying*), color primario específico para tomas de realidad virtual ya que aporta el cromatismo y la luminosidad a los que los sensores digitales son más sensibles.

En esta puesta en escena, la obra de Gaetano Donizetti se transpone diegéticamente a las décadas centrales del siglo XX, una opción temporal que muestra una evidente intencionalidad por parte de Michieletto, la actualización de la historia ideada por el libretista Giovanni Ruffini. Ya el compositor veneciano quiso experimentar con nuevas formas y estilos, revisando los modelos operísticos tradicionales para optar por fórmulas más modernas (Niccolai 2019: 40) cuando llegó a París para componer esta ópera en el Théâtre Italien. Según Zopelli (2010), Donizetti vuelve “à un modèle opératique du passé en le dénaturant et suivant une direction caractérisée par une modernité brûlante”. Una de las innovaciones que aporta el compositor es precisamente la idea de vestir a los personajes con trajes modernos, según la moda *burguesa moderna*, demostrando “sa volonté dramaturgique de plaisir l'intrigue dans la contemporanéité” (Niccolai 2019: 41). Quizás, las intenciones del compositor se han exagerado demasiado en esta producción donde el joven Ernesto lleva una visera al revés y una sudadera con capucha, como si se tratase de un raperero.

En este contexto, los decorados minimalistas representan la casa de don Pasquale mediante una estructura simple con puertas y algunos muebles, todo cubierto por un techo de tubos de neón. La fórmula escenográfica habría producido una sensación de vacío insoportable para la muy conservadora

crítica parisina, nostálgica de los minuciosos decorados naturalistas de Antoine. Para dar un mayor sentido de candente actualidad, esta morada esquemática será transformada en un apartamento ultramoderno de lujoso diseño por la nueva esposa (esa doble identidad Sofronia / Norina) del dueño de la casa en un peligroso proceso de pérdida de poder doméstico.

En las escenas centrales de la ópera se simula el rodaje de un programa de tele-realidad, orquestado por el astuto Malatesta, con su realizador, cámara y operador, así como aparatos de iluminación, todo a la vista del público. Es aquí donde se utiliza el dispositivo de video virtual para integración de imágenes. El proceso es particularmente efectivo cuando la cantante sudafricana Pretty Yende, que logró un enorme éxito en París como Norina, canta y actúa en un set configurado por un chroma key. Al mismo tiempo, proyectada sobre el fondo del escenario, vemos la grabación de la diva en medio de bellísimos paisajes, incluido un bosque, sin duda alusión a una de las raras didascalias espaciales de la obra: “Un bosquet attendant à la maison de don Pasquale”.

Este dispositivo visual, desarrollado por Carmen Maria Zimmermann y Roland Horvath, integrantes de la Productora de Video Rocafilm, resulta muy eficaz para contrastar la representación realista viva, realizada en directo frente al público, con su reproducción audiovisual, obtenida mediante tecnologías virtuales como la superposición de imágenes de síntesis. Un efecto especial habitual en el cine, mediante procedimientos digitales bastante sencillos, se muestra en el escenario, como si revelara los bastidores de un cuadro, estrategia estética tan presente en el Barroco (Velázquez). En este *dramma buffo* donde nada es lo que parece, donde todo se basa en el engaño y la mentira, los trucos visuales y la revelación de cómo han sido realizados son parte esencial de la puesta en escena. Los espectadores ven a la bella soprano sudafricana en un plató monocromo y vacío, pero al mismo tiempo la ven en la naturaleza, rodeada de un bello entorno natural, con el telón de fondo del escenario convertido en una gran pantalla. La intencionalidad metafórica de Michieletto no es difícil de adivinar y él mismo lo expresaba en términos adecuados de realidad alternativa virtual, hablando de Malatesta: “Ce personnage ambivalent est lié au dispositif vidéo que j’ai imaginé sur scène. Il crée de toutes pièces un univers mensonger, une réalité alternative, dans le but de berner don Pasquale... La vidéo nous sert à montrer cet écart entre le fantasme et la réalité” (2019: 54).

Pero a la crítica parisina no le gustó esta solución escenográfica demasiado innovadora, considerada “un verdadero juego de fuegos artificiales visuales”, que habría irritado a una parte del público, para Nicolas d'Estienne d'Orves, de *Le Figaro*, molesto por “un (contre) emploi de la vidéo d’une constante drôlerie”. Más categóricamente, este recurso al chroma-key no tendría otra función que compensar la ausencia de ideas para Christophe Rizoud, de *Operaforum*. Su colega de *Télérama*, Sophie Bordais, insiste en una apuesta digital gratuita: “Dommage que Michieletto s’autorise aussi quelques coquetteries assez gratuites, comme l’usage d’incrustations vidéo sur écran vert à la Pierrick Sorin (en moins réussi)”. Solo Paul Kolawski encuentra útil este uso de una tecnología avanzada para evitar la sensación de vacío que produce la escenografía esquemática propuesta por Michieletto: “Le bel éclairage d’Alessandro Carletti soulage partiellement cette sensation de vide, tout comme les

vidéos projetées sur le fond de la scène à chaque fois qu'elle se transforme en une sorte de studio de télé-réalité au service de Malatesta"¹.

Metáfora tecnoescénica del engaño y la superchería expuesto en escena, el efecto en la audiencia de esta meta-performance virtual es ambiguo, entre sorpresa y desconcierto. Contemplar al personaje de Norina cantando en medio de las imágenes incrustadas, magníficos espacios naturales al aire libre, al mismo tiempo que la vemos actuar, a la izquierda del escenario, en el set-chroma vacío donde, de hecho, la está filmando el operador de cámara ficcional, constituye una ambivalencia chocante. Vestida con un impresionante vestido de fiesta plateado o rojo pasión creado por Agostino Cavalca, la presencia de la soprano real llama la atención de los espectadores, quienes también pueden ver su imagen a gran escala en la pantalla. Engaño y trucaje, doble identidad y doble visualidad, la realidad virtual al servicio de una versión poscontemporánea de una ópera clásica renovada.

2. 2. Simulación actuarial: Avatares #Humans

La realidad virtual, tanto aumentada como híbrida, consiste en reproducir o complementar con elementos virtuales una realidad fantasmática, inexistente pero perceptible sensorialmente. Se trata de una tecnología de representación de un universo tridimensional, en la que los *espectadores* (Paz Gago 2015) pueden penetrar e interactuar mediante diferentes dispositivos dotados de sensores, guantes y cascos de realidad virtual que visualiza imágenes estereoscópicas tridimensionales mediante pantallas y lentes. El equipo se completa con sensores de movimiento y controladores de *joystick*, para permitir que el público interactúe en el espacio escénico con su propio cuerpo.

Gracias a los efectos de inmersión e hiperrealidad de estos mundos artificiales, el espectador tiene la impresión de estar dentro del espacio escénico virtual, no solo para percibir, sino también para experimentar, para revivir una experiencia única. Esta innovadora tecnología nos permite no solo visualizar sino también sumergirnos en universos virtuales hiperrealistas e interactuar con los personajes virtuales, avatares o *avactores* (Paz Gago 2018), que los habitan y con los decorados y objetos allí presentes.

El espectáculo #Humans de Glitch Compagnie, concebido y dirigido por Lucas Prioux en 2018, es un proyecto artístico donde lo real y lo virtual se encuentran y se confrontan en un mismo espacio escénico. En coproducción con el Centre de la marionnette en Région Hauts-de-France, se trata de hacer que los espectadores experimenten los límites y fronteras difusas entre la ficción escénica, su base material real y el mundo virtual integrado en el espectáculo. Actores humanos y manipuladores interactúan con dos tipos de marionetas, ambas hechas a partir de scan 3D: marionetas manipulables reales y marionetas virtuales especialmente desarrolladas para el espectáculo. Especie de avatares proyectados en grandes pantallas, se trata de modelos ultrarrealistas diseñados por un método de

¹ Nicolas d'Estienne d'Orves, "Le feu d'artifice Don Pasquale a l'Opéra Garnier", *Le Figaro*, 22.3.2019. Christophe Rizoud, "Entrée au répertoire sous vide", *Forumopera*, 11.6.2018. Sophie Bordais, "«Don Pasquale»: héritages, faux mariages et jeu de masques au Palais Garnier", *Télérama*, 21.6.2018. Paolo Kowalski, "Opéra: le comique amer de Don Pasquale", *L'Incorrect*, 4. 4.2019.

modelado digital (low poly) que se manipulan mediante un controlador equipado con un sensor de movimiento².

La finalidad de la coexistencia de títeres mecánicos y digitales en un mismo espacio escénico sería, según los responsables artísticos de la puesta en escena, hacer sentir plásticamente la dualidad de lo real y lo virtual, cuando estos se funden, se mezclan, se hibridan. Pero no es sólo lo real y lo virtual lo que se confronta aquí, sino también lo ficcional pues todo sucede dentro de la ficción escénica. Desde el título de esta producción teatral intermedial —el símbolo *hashtag* # seguido de la palabra *humanos*— somos conscientes de que tres regímenes existenciales —realidad, virtualidad y ficcionalidad— se entremezclan para cuestionar a los espectadores. Sin embargo, esta problemática afecta a la naturaleza de la misma puesta en escena y al propio estatus del espectáculo pues va más allá del nivel teatral para extenderse a problemas existenciales e incluso metafísicos, cuestionándonos sobre la relación entre el mundo cotidiano y el mundo ultraconectado de las redes sociales, lo real y lo virtual. Tal como lo expresa Prioux: “Cette révolution numérique bouleverse nos façons d’interagir, nos comportements, notre rapport au réel, la conception même du réel”³.

Especie de distopía futurista híbrida, la coexistencia de marionetas reales manipulables y marionetas virtuales controladas con un *joystick*, produce sorpresa e incertidumbre en los espectadores, aunque ya sean frecuentes las interacciones de avactores y actores de carne y hueso en el teatro poscontemporáneo, tal como ocurre en numerosos espectáculos que he analizado en otro lugar: *Les aveugles* (2002) de UBU Théâtre de Création; *La Belle et la Bête* (2012) e *Icaro* (2015) de la Compagnie Multidisciplinaire 4D Art así como *Toujours et près de moi* (2012) de Opera Erratica⁴.

La estrategia de hibridación consciente e intencionada persigue provocar esa impresión de desconcierto mediante una ficción escénica en la que actores-manipuladores, con sus cuerpos de carne y hueso, títeres mecánicos y avatares digitales comparten un mismo espacio conformado por pantallas y dispositivos de realidad virtual. Pasivos o activos, los espectadores experimentan sensaciones a medio camino entre los sueños, la impresión de realidad y la sensorialidad virtual inmersiva. En el texto-guion uno de los personajes, Ania, dice palabras bastante sintomáticas de esta recepción ambigua: “J’ai l’impression d’avoir rêvé... Vous êtes vraiment là-bas? Vous y êtes... avec vos corps? Vous êtes beau”. La convivencia de cuerpos reales, marionetas metálicas en movimiento y marionetas virtuales proyectadas se explota aquí eficazmente para provocar una especie de vértigo metafísico en el público. No sabemos si estamos en el mundo de la realidad material o en el mundo de la ficción, si

² Prioux, Lucas, “Avatars et avatars virtuels. Des marionnettes entre réalisme et modélisation numérique”, 2018. Consulta on line el 20 de mayo de 2019: https://docs.wixstatic.com/ugd/e244bc_12c119ce61ce420f895b928977d6be20.pdf

³ Prioux, Lucas, “La révolution numérique. Le monde (nous) change”, 2018. Consulta on line, 20.5.2019: https://docs.wixstatic.com/ugd/e244bc_12c119ce61ce420f895b928977d6be20.pdf

⁴ “Avacteurs: fonctionnalité dramatique et retour a la spectralité. Ce qui nous interesse c’est l’intégration des avacteurs dans la mise en scène, sa possible interaction avec des acteurs réels, sa fonctionnalité performative et les effets que ce phénomène peut provoquer sur les spectateurs. L’analyse des spectacles où cohabitent des acteurs réels et holographiques peut nous aider à approfondir ces aspects de la mise en scène virtuelle, notamment la question de la présence et l’absence du corps de l’acteur à partir de la rencontre du jeu factuel et du jeu virtual” (Paz Gago 2018: d8-d9).

hemos entrado en el universo de los sueños o si estamos navegando en entornos digitales, en medio del ciberespacio.

Mediante un salto de veinte años hacia el futuro, la historia nos traslada al año 2034, en una tecno-sociedad dominada por la realidad virtual, el Internet de las cosas y las interconexiones trans-media. Al determinar todo tipo de interacciones sociales, las nuevas redes digitales están atrapan irremisiblemente a las personas que no pueden salir de ellas. Este mundo cibernético está habitado por dos tipos de seres humanos irreconciliables: los inmersivos y los físicos. Los primeros pertenecen a la red de Realidad Virtual #humanos, a la que se conectan a través de un casco de VR y donde viven por intermediación de la proyección de sus avatares. Los físicos, por el contrario, rechazan esa existencia virtual optando por su lado corporal, dedicándose íntegramente a la actividad física pero también al Big Data, una lucrativa actividad propia de los ciudadanos de un futuro no muy lejano.

Concebidos como prototipos de los *millennials digital natives*, los personajes —Ania, Théo y Louise— pertenecen a estas tribus posturbanas enfrentadas, cada una desde su campo físico o virtual. Los tres viven encarcelados en un mundo organizado y controlado, en medio de pantallas ubicuas y redes sociales todopoderosas. Louise, física convencida, obsesionada con su forma y su físico, desaparece tras ser agregada a la red #humains, el entorno virtual donde Theo vive inmerso, equipado con su casco virtual. Entre los dos, Ania intenta intermediar entre lo físico y lo virtual para resolver esta dramática intriga distópica, una predicción realista de un mundo no tan diferente al que nos ha tocado vivir.

3. Una conclusión (provisional)

La cuestión teórica que me planteo es si la integración de las tecnologías de realidad virtual y aumentada producen realmente la superación del modo espectacular de la representación que se remonta a la Poética aristotélica. ¿Estamos ante una nueva modalidad semiótica basada en la simulación? ¿Se imponen los significantes vacíos de sentido y de referencia? Al rechazar la representación simbólica, característica del arte antiguo y moderno, los intercambios comunicativos mediatizados por la simulación digital corren el riesgo de abandonar la ficción verosímil y volver a la ficción platónica, falsa y mentirosa.

Volvemos a las conclusiones pesimistas de Lacoue-Labarthe, convencido de que la modernidad no había sido capaz de superar la concepción de la mimesis servil y sospechosa expuesta por Platón. Sería el Aristóteles de la *Física 2* quien nos salvaría cuando enuncia que el arte no sólo imita la naturaleza sino que puede perfeccionarla y completarla. Quizás esta mimesis artística puede dar cuenta del teatro contemporáneo basado en la representación creativa y en la simulación. Esa máxima aristotélica podría dar una base teórica al fenómeno de la realidad aumentada, que ofrece la posibilidad de visualizar una versión mejorada de la realidad, objetos y decorados ilusorios pero visibles que se integran en el espacio escénico.

De existir realmente, el cambio de modo semiótico requiere una nueva reflexión filosófica y estética que todavía no se ha hecho. La invasión de la puesta en escena por imágenes fantasmáticas generadas por ordenador, por actores espectrales sin sangre ni entrañas, por decorados virtuales sin existencia fáctica ha revolucionado un sistema espectacular bien codificado durante los últimos treinta siglos. Quizás el teatro haya dado paso definitivamente al postteatro, anunciado desde hace años: un nuevo paradigma espectacular cuya sanción artística queda por definir y cuya naturaleza quizás no sea tan distinta a lo que conocíamos hasta ahora. Al cuestionar la representación, se sustituye la realidad y la ficción por la virtualidad, la presencialidad de actores y espectadores por sus proyecciones y sus simulacros, pero lo cierto es que la realidad virtual, como la escenografía más o menos convencional, realista, simbolista o constructivista, contribuye a la configuración de la puesta en escena espectacular como todas las demás propuestas técnicas (Avram 2016: 168 y ss.). Básicamente, los *chroma key* y las pantallas, los avactores o las marionetas robotizadas quizás no sean más que dispositivos escenográficos, manifestaciones de una evolución tecnológica al servicio de la representación.

Referencias bibliográficas

- AVRAM, Horea (2016). *The Visual Regime of Augmented Reality Art: Space, Body, Technology, and the Real–Virtual Convergence*, Montréal: McGill University.
- BAUDRILLARD, Jean (1997). *Écran total*, Paris: Galilée.
- GAGNON, Alex (2017). “Représentation”, Anthony Glinoyer et Denis Saint-Amand (eds.), *Le lexique socius, Socius: ressources sur le littéraire et le social*, URL: <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/189-representation> (consultado 17.2. 2019).
- HELBO, André (2007). *Le théâtre: texte ou spectacle vivant?*, Bruxelles: Klincksieck.
- LACOUÉ-LABARTHE, Philippe (1986). *L'imitation des modernes. Typographies II*, Paris: Galilée.
- MARIN, Louis (1989 [2006]). *Opacité de la peinture. Essais sur la représentation au Quattrocento*, Paris: École de Hautes Études en Sciences Sociales.
- MICHIELETTO, Damiano (2019). “La morale est-elle si juste?”, *Don Pasquale. Gaetano Donizetti*, Paris: Opéra Nationale de Paris, pp. 52-55.
- NICCOLAI, Michela (2019), “Le renouveau de la forme”, *Don Pasquale. Gaetano Donizetti*, Paris: Opéra Nationale de Paris, pp. 40-43.
- PAZ GAGO, José María (2006a). “La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI”, *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, J. Romera Castillo ed., Madrid: Visor, pp. 151-162.
- PAZ GAGO, José María (2006b). “Artes del espectáculo y nuevas tecnologías”, *Designis*, 10, pp. 27-38.
- PAZ GAGO, José María (2013). “L'écran-scène. Interdiscipline: Spectacle vivant et spectacle enregistré”, *Interdiscipline et Arts du Spectacle vivant*, André Helbo, Cathérine Bouko et Élodie Verlinden eds., Paris: Honoré Champion, pp. 213-220.

- PAZ GAGO, José María (2015). “Nouvelles expériences de réception. Le spect-acteur en action”, *Degrés*, 161-162, pp. g 1 – g 9.
- PAZ GAGO, José María (2018). “Acteurs, Avatars, Avacteurs. La théâtralité à l'ère du posthumain”, *Degrés*, 175-176, pp. d1-d13.
- PAZ GAGO, José María (2020), “De la représentation à la simulation. Modes de représentation du spectacle post-contemporain”, *Degrés*, 180-181, pp. e1-e14.
- PEIRCE, Charles Sanders (1866). “On a Method of Searching for the Categories”, Ms 133, novembre-décembre. In *Search for a Method*, 1893, Ms. 1583.
- PEIRCE, Charles Sanders (1868). “On a New List of Categories”, *Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences*, pp. 287-298. In *Search for a Method*, 1893. Ms. 1583.
- POSTER, Mark (1990) *The Mode of Information. Poststructuralism and Social Context*, Chicago: University of Chicago Press.
- RICŒUR, Paul (1983). *Temps et récit I*, Paris: Seuil.
- RICŒUR, Paul (1984), *Temps et récit II. La configuration du temps dans le récit de fiction*, Paris: Seuil.
- VILLANUEVA, Darío (1992). *Teorías del realismo literario*, Madrid: Instituto de España-Espasa Calpe.