# LA *COMPUTADORA-AHORRA-TÉCNICOS*... Y ALGO MÁS

**SERGI JORDÁ, VIRTUALIA, MÉXICO D.F, 1998**

Mientras las computadoras se vuelven cada vez más imprescindibles en el cine comercial, por no hablar de la producción musical, en donde su uso es generalizado, su utilización en las artes escénicas es todavía tímida y, cuando se da, suele ser disimulada y meramente funcional (control de luces, de sonido, etc.). Dicha afirmación no debe tomarse literalmente, ya que desde principios de los ochenta, varios artistas (Laurie Anderson, La Fura dels Baus,...) comenzaron a crear espectáculos en los que la tecnología digital jugaba papeles fundamentales, pero en muchos de estos casos nos encontramos con creadores procedentes de la música o incluso de la danza; los ejemplos genuinamente *teatrales* siguen siendo muy escasos. Los espectáculos teatrales suelen ser costosos y, probablemente, los que dispongan de los medios para llevarlos a cabo, carezcan de las inquietudes o de la necesidad que les empuje al uso de las nuevas tecnologías. Por otra parte, los que sí posean ese interés, difícilmente encontrarán los medios económicos e infraestructurales necesarios.

Sin embargo, el uso de las nuevas tecnologías tiene mucho que aportar al acto teatral. No me estoy refiriendo al control automatizado de los elementos de un espectáculo, no a "la computadora-ahorra-técnicos", sino al control sobre elementos fundamentales en toda obra temporal, como puedan ser la no-linealidad de su discurso. El teatro, como fenómeno colectivo que establece un diálogo con el espectador, siempre ha tenido claros componentes no-lineales y de interactividad, más o menos marcados según épocas o tendencias, y que alcanzaran puntos máximos en los sesenta con el "living-theatre" y otras manifestaciones no estrictamente teatrales como los "happenings" y los "performances". Tal vez por ello algunos teman, recelosos, que la introducción de las terribles máquinas digitales conlleve una perdida de espontaneidad o de libertad. Aunque eso pueda darse en algunos casos, también puede suceder exactamente lo contrario.

A inicios de los noventa, el "Computer Art" alcanza cierta madurez y se consolidan los festivales como *Ars Electronica*, consagrados exclusivamente al arte electrónico. Dentro de este contexto, se estrena *Epizoo* en 1994, precisamente en México D.F., durante el 3er Festival de performance X-Teresa. *Epizoo* es la segunda obra fruto de la colaboración entre el artista visual y otrora cofundador de la Fura dels Baus, Marcel.lí Antúnez, el escultor mecánico Roland Olbeter y el que escribe estas líneas. Frente a la tendencia "instalativa" de la mayoría de las obras electrónicas contemporáneas, destinadas a ser contempladas o manipuladas individualmente, o por un grupo reducido de personas, *Epizoo*, que toma elementos del performance y de la instalación multimedia, y revisa el *body art* de finales de los sesenta, adaptándolo a las posibilidades gráficas, sonoras e interactivas de las tecnologías digitales de los noventa, presenta componentes mucho más "teatrales".

*Epizoo*, es un videojuego "real" en el que el espectador-jugador que se sitúa frente a la computadora, puede tele-manipular (tele-torturar) mediante un sofisticado sistema neumático íntegramente controlado por las acciones del mouse, el cuerpo del *performer* (i.e. Marcel.lí Antúnez), desnudo y cubierto de mecanismos. Sus surrealistas animaciones interactivas proyectadas en una gran pantalla de vídeo, su estruendosa música industrial y la iluminación (todas ellas controladas también por los usuarios), lo acercan mucho más al concierto y ritual rockero que a los ascéticos ejercicios corporales de Stelarc. *Epizoo* es ante todo un *espectáculo*, y como tal, y a falta de un espacio claro todavía por definir, no es extraño que se presente tanto en festivales de arte electrónico, como en festivales de teatro, de *performances*, en

galerías o en "raves" discotequeras a altas horas de la madrugada. Con todo, su escala real sigue siendo muy pequeña: el podio ocupado por el performer no supera el metro cuadrado, y detrás de todo el montaje virtual se esconde una modesta 486 del 1994; un buen ejemplo de sinergia escenográfica en donde el todo es claramente superior a la suma de sus partes. Por otro lado, he de confesar que, aunque el hilo temporal, las imágenes y la música, se hallan realmente dirigidos por miembros del público, la tácitamente oculta consigna de "que no decaiga el espectáculo" limita mucho esas libertades. La navegación, sujeta a criterios de climas y ritmos, no es totalmente abierta, y la música, aunque interactiva, está diseñada para garantizar unos mínimos resultados.

Ahora, tras tres años de representaciones, el mismo equipo prepara un nuevo espectáculo, *Afasia*, que se estrenará en Barcelona en noviembre de 1998. *Afasia* cuenta también con un único actor (Antúnez), pero los recursos escenográficos crecen y se tornan más teatrales.
Basada en la Odisea, *Afasia*, es también una obra de carácter interactivo, pero no es ya el público quien dirige el espectáculo sino el propio Antúnez, Homero (*exodirector*-narrador) y Ulises (*introdirector*-actor) a la vez, quien, con sus gestos y movimientos, sin palabras (*Afasia*), dirigirá una compleja narración y escenografía compuesta de imágenes, sonidos, actores virtuales y robots reales.