

UNA LUPA EN LA POTENCIALIDAD

SUÁREZ, Jorge Iván (2010): *Escenografía aumentada*, Madrid, Fundamentos.

Robert March Tortajada
Universitat de València

En este libro, Jorge Iván Suárez realiza un estudio alrededor de cómo el mundo de la informática y de la tecnología (la funcionalidad, la simulación) puede aplicarse en la escena teatral contemporánea. Para ello parte de una innumerable serie de planteamientos sobre la concepción misma del espacio escénico que a lo largo de los diferentes periodos históricos, ha ido transformándose, mutando, al mismo tiempo que la técnica evolucionaba. De este modo, Suárez nos habla de la relación hombre-máquina, partiendo, por ejemplo, desde el *Deus ex máquina*, el trampantojo, la imagen cinética, la televisión, para llegar a los postulados de Pièrre Levy (*¿Qué es lo virtual?*) sobre lo virtual, es decir, sobre aquello que está en potencia, lo que puede dar efecto. O incluso la imagen del sueño como una «'virtualización' de lo deseado», una «'virtualización' de lo no visto». En fin, una mirada al contexto —el nuestro— en el que cada vez más —apunta Suárez— nos medimos de acuerdo con un análogo «virtual».

Alrededor de esta relación (sujeto-máquina), y para centrarse en el lenguaje software de la comunicación, el investigador se fija, por un lado, en el aprendizaje del lenguaje en la infancia y, por otro, en la interrelación (*feedback*) entre evolución-lenguaje-cerebro-evolución. Suárez aporta diversos ejemplos de tal desarrollo que van desde los escritos rúnicos hasta la robótica, la estética y la narración de los videojuegos o los límites de la conectividad en la era de Internet. Asimismo, en torno a esta transformación de los lenguajes, Suárez investiga los vínculos entre la re-presentación, la realidad y la ilusión, es decir, cómo la tecnología, y sus imágenes, penetran en el presente escénico. Por ello, presta atención a diferentes dispositivos, *realidades* y herramientas en las que el ordenador termina por presentársenos como paradigma.

Finalmente, siguiendo las teorías de Appia, Craig, Fusch, Gropius, Piscator, La Bauhaus, etc., Suárez trata de encontrar pistas sobre la latencia virtual en los diferentes esquemas de plástica escenográfica, entre la tangencialidad y lo intangible de la escenografía; esa mezcla *existente* entre los dos modelos, entre la autonomía del espacio y lo representativo de la mimesis, que el autor denomina escenografía aumentada. Además, Suárez desgrana toda una serie de puntos (ideológicos, simbólicos, emocionales, funcionales y estético-plásticos) para pensar las posibilidades del diseño en tanto que poética capaz de intervenir el espacio teatral (al menos en un teatro de pequeño o de medio formato), o lo que sería lo mismo, sumergir al espectador en el mundo de la *ficción*.