

0.0 La mecánica del desorden. Intro (extracto)

Carolina Boluda. Agosto 2010.

La invitación que nos ha llegado desde acotaciones en la caja negra para el volumen nº 8 de la colección de textos dice: “*La línea editorial de la colección apuesta por promocionar textos de carácter experimental y arriesgado, textos atentos y críticos con la escena y las prácticas sociales (...) En el presente número nos preguntamos si en la nueva sociedad del conocimiento está efectivamente en marcha un proceso de construcción de nuevas subjetividades, nuevas formas de ser personas (...) nos preguntamos si la tecnología está propiciando nuevas opciones para estar juntos y organizarse más allá de los designios del mercado (...)*” Entre otras cosas, la invitación también dice que la palabra clave y título es PERSONA.

(...)

Pedro Montalbán Kroebel desarrolla *Drama Virtual* en el campo experimental de la pantalla del ordenador como dispositivo, eludiendo la experimentación con la interactividad que en este ámbito cabe esperar. El espacio es la pantalla como soporte físico. ¿Se priva al cuerpo del actor de presencia en la escena? No lo sabemos, sin embargo se priva al medio-soporte de su función de “máquina para relacionarse”. Pedro escoge hábilmente para sus diálogos los “usuarios” de Fernando Pessoa y sus heterónimos, esas identidades otras, a través de las que el poeta portugués reflexionó sobre la relación entre verdad, existencia e identidad. El enigma de los heterónimos de Pessoa se traslada aquí al debate sobre la identidad virtual, cuando la red es a la vez la realidad y su teatro (Gianacci) un gigantesco escenario. El juego Pessoa (persona en portugués), *Personne* (persona, pero también nadie, en francés), el juego de heterónimos como visiones del mundo e identidades que “se van haciendo” a través de los actos de escritura y una trama relacionada con un “usuario” que no tiene fecha de fallecimiento, apuntan una estrategia que juega con la literatura para trasladar los interrogantes sobre la identidad a las identidades digitales, identidades que trascenderán la muerte física y que están sometidas al debate sobre si lo que importa es la verdad (lo verificable) o el efecto que causan las interacciones; sin que la pieza deje fuera el tema de la pérdida de la dimensión corporal de la existencia o las contradicciones que habitan en el ser humano, la falta de solidaridad o la carencia de ética. ¿Hacia un teatro de cyborgs?