
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Zorita Aguirre, Itziar; Saumell i Vergés, Mercè. Teatro Contemporáneo y Medios audiovisuales : primer acercamiento teórico. 2010.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/63005>

under the terms of the  license

Teatro Contemporáneo y Medios audiovisuales: primer acercamiento teórico

Itziar Zorita Aguirre
Directora: Mercè Saumell

Doctorat en Arts Escèniques
Universitat Autònoma de Barcelona, Departament de Filologia Catalana
Treball de recerca
2010

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO 1: Ontología del performance y de los Medios Tecnológicos	9
1.1 Sociedad mediatizada	
1.2 Artes en Vivo versus Medios Tecnológicos	
1.3 Conceptos claves: ontología del performance	
1.3.1 Reproducibilidad y aura	
1.3.2 Presencia viva, presencia virtual	
1.4 Conclusiones	
CAPÍTULO 2: Cambio de paradigmas: Tecnología audiovisual en las nuevas escrituras escénicas.	26
2.1 Breve historia del teatro: cambio de paradigmas	
2.2 La escritura escénica	
2.3 Teatro post-dramático	
2.3.1 Influencia del <i>performance art</i>	
2.3.2 Influencia de los Medios de Comunicación	
2.4 Crossmedia	
2.5 Teatro multimedia / intermedia / hipermedia / cibernético / virtual	
2.6 Cambios en el teatro: espectador y proceso de producción	
2.7 Internet, nuevos paradigmas	
CAPÍTULO 3: Evolución tecnológica de la imagen en relación al Teatro	49
3.1 Visión histórica	
3.2 Imagen grabada versus Imagen en tiempo real	
3.2.1 Imagen grabada	
3.2.2 Imagen en tiempo real	
CAPÍTULO 4: Análisis de Obras Escénicas	64
4.1 The Need Company	
4.2 The Builders Association	
4.3 Damages Goods	
4.4 Ex Machina	
4.5 Station House Opera	
4.6 La Fura dels Baus	
CONCLUSIONES	111
BIBLIOGRAFÍA	118

INTRODUCCIÓN

"I began with two questions: How has the ontology of the performance (liveness) which exists before and after mediatization been altered within the space of technology? and how do we understand the processes of performance which converge with mediated technologies of representation?" (Causey, 1999: 390)

Actualmente asistimos a una eclosión tecnológica en el campo del arte y la cultura en general. Las Artes Escénicas, las Artes en Vivo, también han sabido asimilar en mayor o menor medida las múltiples herramientas tecnológicas, especialmente las digitales. La convergencia digital reestructura los modelos de producción, creación y exhibición ofreciendo a las Artes Escénicas una infinidad de posibilidades para la experimentación y transformación. Aquellas tecnologías denominadas en los 90 como "nuevas tecnologías", las digitales, veinte años después aparecen como lenguajes consolidados y asimilados. Los ordenadores, el video digital, los sistemas de interacción en tiempo real, la imagen y audio sintéticos, las pantallas, las redes de conexiones... han alterado el terreno artístico y los medios de comunicación. Todas las diversas expresiones teatrales, dancísticas o performativas se han visto interceptadas por estas nuevas máquinas que en ocasiones han impulsado cambios en las bases teóricas y prácticas de la dramaturgia. La idea de Christopher Balme en torno al cambio de paradigmas que ha provocado que se pase de una época mediática a una época intermediática parece haberse afianzado en el siglo XXI gracias, en cierto modo, a la evolución de las tecnologías que han afectado los conceptos de interacción y fusión de géneros artísticos. (Pavis. 2007:147)

Así bien, el debate ontológico entre los Medios y las Artes en Vivo se vislumbra como primer paradigma a discutir. Sobre la base de este debate se esconde uno de los aspectos que más ha afectado al mundo del arte y al que Walter Benjamín dedicó parte de sus escritos: lo reproducible contra lo irreplicable o irreproducible. Un teórico actual como Matthew Causey deja entrever la enigmática relación entre Teatro y Tecnología a través de dos sencillas preguntas. *¿Qué cambios se han producido en la ontología de las Artes en Vivo con la aparición de la tecnología? ¿Cómo entendemos los procesos teatrales que convergen con las tecnologías mediatizadas de la representación?*

Este trabajo de investigación tiene como objetivo exponer las principales ideas y tendencias que se han consolidado en torno al binomio teatro-tecnología desde la perspectiva de los estudios teatrales con la

finalidad de crear una sólida base que proporcione nuevas preguntas, clarifique términos y abra interesantes debates. Sólida desde el punto de vista de la contextualización y argumentación de los conceptos pero inestable, parcial e incompleta por la imposibilidad de introducir todos los pensamientos, creadores y mayormente por la incapacidad de capturar las actualizaciones, la evolución, imparable que la tecnología digital procesa en cada momento. Y esa inestabilidad también responde a la propia naturaleza de la Performance, que se presenta ontológicamente efímera e inmaterial y tal como Peggy Phelan cuenta, intentar escribir sobre el recuerdo de una obra de teatro supone invocar a las reglas de la subjetividad. De esta manera parece imposible huir de un trabajo de investigación que salpicado por la propia naturaleza del teatro y la tecnología, toma como inevitables premisas la inestabilidad de la evolución tecnológica y lo efímero y arbitrario del acto performativo.

Descripción de los CAPÍTULOS

El primer capítulo del trabajo de investigación, "*ONTOLOGÍA del PERFORMANCE y de los MEDIOS TECNOLÓGICOS*", toma como referencia los diversos textos que reputados teóricos y creadores han realizado en torno a la ontología mediática y performativa. Este capítulo pretende mostrar las actuales visiones que se están generando. Plantea la relación entre Artes en Vivo y Tecnología a partir de una visión bastante teórica y filosófica, presentando unas ideas generales, sin entrar en obras concretas ni géneros específicos. Por un lado, desde una perspectiva más humanista, se sitúan las ideas de Patrice Pavis o Peggy Phelan. Teorías que se argumentan desde una posición que claramente hace una distinción entre las diferentes naturalezas, la mediática y la presencial. En la posición contraria encontramos las ideas de Philip Auslander que coloca en el punto de mira la figura del robot capaz de ser programado para que actúe como un ser humano. Las sugerencias radicales de Auslander llegan a unos límites donde la presencia del performer podría llegar a ser sustituida por una especie de máquina humanoide (Chatterbot). Este capítulo expone conceptos e ideas que actualmente están continuamente sufriendo cambios y remodelaciones tales como "Presencia", "*Liveness*", "vivo", "reproducibilidad", "aura" o "virtual".

Tras este primer apartado, que se plantea como una introducción filosófica con la finalidad de ofrecer una mirada hacia el contexto de discusión actual, el segundo capítulo se centra en los cambios que la dramaturgia ha experimentado a raíz de la introducción de los medios tecnológicos en el espacio escénico bajo el título de "*CAMBIO de PARADIGMAS: Tecnología audiovisual en las nuevas escrituras escénicas*". Comienza con una introducción sobre el cambio de paradigma que el concepto de dramaturgia ha vivido. Una transformación que tiene que ver con cierta ruptura con la tradición clásica; de una visión del teatro basado en la representación y en la mimesis, hasta llegar a un teatro más contemporáneo que trabaja por crear un nuevo lenguaje, un espacio diferente para el acto artístico, el espectador y la figura del intérprete convertido en performer. Analiza la influencia que los medios de comunicación y el

“performance-art” han ido teniendo en el teatro contemporáneo, en la dramaturgia postdramática. En esta parte de la investigación también se exponen las diferencias que existen entre los múltiples términos que han aparecido asignados a un tipo de trabajo teatral vinculado a la tecnología: teatro multimedia, intermedia, hipermedia, crossmedia o virtual.

En resumen, en este capítulo se reflexiona en torno a los posibles cambios que a través de las tecnologías visuales se han producido en la mayoría de los elementos fundamentales de los procesos teatrales: el espectador, la escritura o construcción escénica, el proceso de producción, el funcionamiento de trabajo etc.

“EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE LA IMAGEN en relación al TEATRO”, el tercer capítulo repasa la evolución de la imagen reproducible y tecnológica en relación con el espacio escénico. El recorrido comienza mencionando las primeras experiencias artísticas que aparecieron con la invención del cine, pero centra su interés principal a partir de la invención del video y la televisión. Se analiza la superación de la tecnología analógica que se transforma en la digital. Esta evolución tecnológica se examina fundamentalmente tomando como valor fundamental la idea de “Tiempo”. Es decir, se enumeran las diferentes posibilidades que los diversos dispositivos favorecen en relación a un proceso escénico en tiempo real o pregrabado. Al final de este capítulo se esboza un presente influenciado por las redes, interconexiones en relación al espacio del Teatro. Se plantean caminos, posibilidades que a día de hoy empiezan a ser experimentadas.

La última parte del trabajo propone un análisis de seis trabajos escénicos aplicando los diversos conceptos elaborados en capítulos anteriores. Cada una de las obras elegidas, por un motivo u otro, se convierte en el camino o medio perfecto para exponer el actual contexto teatral. Unos paradigmas que van evolucionando sin pausa desde el momento en que el Teatro decidió asimilar un lenguaje y una tecnología vinculada a los medios de reproducción visuales. Las compañías elegidas son internacionalmente conocidas y la mayoría pertenecen a esa reducida liga de grandes compañías que trabajan lo tecnológico mediante grandes presupuestos. Ex Machina, Damaged Good, The Need Company, The Builders Association, Station House Opera y La Fura dels Baus forman parte de la selección para el análisis realizado.

Acotando términos

Los diferentes mecanismos tecnológicos han transformado todos los sectores vinculados al arte, especialmente después de la ebullición de las vanguardias artísticas del siglo XX, con la aparición del videoarte o el Performance Art. Con la consolidación de lo digital, principalmente internet, la tecnología se reafirma como lenguaje artístico, como un medio artístico en si mismo, bien bajo la adaptación de la idea

de “el medio es el mensaje” o bien como un medio “remediador” de lenguajes más tradicionales (literatura-blog, escultura-instalación, teatro-televisión...).

Los Medios han contribuido notablemente en la reestructuración de los sectores y lenguajes artísticos. Los límites entre disciplinas son difusos y muchas veces resulta imposible determinar su formato original desencadenando de nuevo una discusión en torno a la naturaleza de cada una de las disciplina. En las Artes Escénicas Contemporáneas las fronteras entre la Danza, el Teatro o la Performance empiezan a no tener sentido. Sin embargo, con ánimo de delimitar el objeto de análisis de la investigación he optado por tomar como ejemplos, que servirán de guía, trabajos más teatrales, aquellos que cuentan con una base dramática, que generalmente utilizan el texto y que aparecen dentro de un formato de sala, dentro de un espacio convencional, pensados esencialmente para ser presentados en un escenario a la italiana. He dejado de lado aquellos trabajos que no transcurren en una sala de Teatro asumiendo el riesgo de haber desestimado obras más experimentales, rupturistas o más alternativas.

La razón que me ha llevado a centrar la investigación en trabajos escénicos de compañías reconocidas, de trayectorias estables y de bastante potencial económico, responde a motivos lógicos y prácticos. Por un lado, están las razones obvias que tienen que ver con el valor y reputación de las compañías elegidas. Se trata de núcleos de creadores que cuentan con un prestigio y garantía de calidad que se materializa en el número de libros, artículos y circuito de actuaciones. Al tratarse de creadores que cuentan con una relevancia consensuada funcionan como ejemplos válidos a la hora construir un pensamiento más o menos objetivo. Son compañías que destacan por tener un lenguaje propio y coherente y cuentan con referencias teóricas en torno a sus creaciones. Se manifiestan como núcleo paradigmático capaz de funcionar como generador de teorías e ideas útiles para el posterior análisis de proyectos más experimentales, transversales, inestables y desconocidos.

Entre las razones prácticas que justifican la lista de obras elegidas están aquellas relacionadas con la propia realidad de la investigadora, la mía propia. Básicamente, me refiero a mis reducidas posibilidades de poder viajar y presenciar espectáculos por todo el mundo, trabajos que podrían nutrir esta investigación. Acceder a documentación acerca de compañías más minoritarias y experimentales es una tarea complicada, especialmente a la hora de poder verlas en vivo. Por los mismos motivos, conseguir material visual (video) de las obras ha sido también otro condicionante a la hora de elegir el grupo de obras que se condensan en este escrito.

Pese a que el punto de partida aparentemente presente una relativa carga de subjetividad, las reflexiones y conclusiones serán argumentadas y apoyadas dentro de un contexto estudiado y debidamente razonado, con la intención de generar parámetros válidos de valoración y pensamiento.

Otra de las particularidades que ha brotado durante el proceso de documentación es el predominio de teorías y ensayos provenientes de EEUU y Gran Bretaña. Factor comprensible dado que es en estos lugares donde se ha desarrollado en mayor cantidad y calidad todas estas cuestiones, performance-tecnología, tanto en la práctica como en la teoría. Consecuencia que ha derivado directamente en que la gran mayoría de compañías, objeto de análisis de la investigación, son de origen anglosajón o británico. Esto respalda la decisión de escribir sobre temas que no han sido demasiado estudiados en lengua castellana, pero que, sin embargo, afectan al panorama teatral contemporáneo del estado.

El hecho de utilizar gran parte de la documentación escrita en inglés y en menor medida en francés, me ha ocasionado más de una dificultad asociada a la definición de términos. Palabras tan básicas como "representación", "performance", "en vivo" etcétera, varían notablemente en cada uno de los idiomas. He intentado subsanar las posibles confusiones que podrían generarse mediante una aplicación terminológica un tanto creativa pero coherente durante todo la investigación.

En resumen, este trabajo de investigación pretende ofrecer ciertas herramientas que favorezca futuras investigaciones, debates y reflexiones alrededor de las Artes en Vivo y la Tecnología. Ofrecer una visión general pero crucial en torno a la influencia de la convergencia digital en el Teatro para fomentar la discusión y la proliferación de discursos, con especial énfasis en territorios más latinos.

Aclaraciones

Durante todo el proceso de escritura han estado presentes dos asuntos que, aunque no estaban directamente relacionados con el tema de la investigación, creo que preciso matizarlos. Una de las primeras disyuntivas que apareció desde el primer minuto de redacción, fueron las dudas alrededor de la elección del género en cada uno de los términos. ¿Debería escribir en su versión doble cada una de las palabras que implícitamente contienen los dos géneros, el femenino y el masculino? Es decir, por cada *espectador* escribir también *espectadora*, o *creador* – *creadora*, o *escritor* – *escritora*. Concentrarme en esta continua escritura doble me llevó a decidirme por la opción más clásica y convencional.

Todo está escrito en masculino, como género elegido e incluyente. De este modo, en las próximas páginas apenas habrá ningún término escrito en femenino, ya que puesto a elegir, opté por facilitar mi propia escritura y la posterior lectura. Por este motivo, veo necesario aclarar esta elección terminológica y explicar que todos los conceptos que aparecen en su versión masculina implican una inclusión e integración del género femenino.

Por otra parte, la sensación de escribir desde una mirada marcada por una identidad cultural occidental y capitalista también ha sido un parámetro que ha pesado en muchos momentos del proceso, a la hora de

elegir términos y fórmulas generalizadoras. Patrice Pavis en su libro "Teatro Contemporáneo: imágenes y voces." (1998) reflexiona en torno a esta hegemonía cultural de la que inevitablemente he sido víctima. El acceso a proyectos fuera del área territorial Norteamericana y Europea ha sido imposible e impensable. En los siguientes capítulos voy a hacer referencia una y otra vez a una *tradición clásica* del teatro. Por descontado, la tradición a la que me refiero no tiene nada que ver con una Historia del Teatro fuera de las fronteras occidentales. Aunque esta premisa es parte fundamental del punto de partida y constante en toda la investigación, es lógica y entendible. Un análisis más amplio, abarcando diferentes Tradiciones Teatrales, con bases culturales diferentes, hubiera sido inalcanzable. Sin embargo, me parece importante matizar este tipo de perspectivas puesto que durante el trabajo de investigación caeré en generalizaciones que parecerán obviar la existencia de otras culturas y otras tradiciones.

Capítulo 1

ONTOLOGÍA del PERFORMANCE y de los MEDIOS TECNOLÓGICOS

"Theatre offers something different. Another kind of attention. You have to go out. You are required to be part of social transaction. Your humanity is called upon. You have to be "there" with others. The higher demand often leads to higher frustration. It is a price well worth paying... the space theatre offers is a human space, a societal space, a political space. Theatre's job is to keep that space relevant, and to keep it always open to questions... theatre is still sweaty and vulnerable, it is unedited and anything can happen..." (Moore, 1993)

1.1 Sociedad Mediatizada

La sociedad mediatizada influye en la construcción del sujeto. Según Matthew Causey existen tres argumentos básicos para la comprensión de esta construcción que a su vez ayudan a la interpretación del mundo del performance en la actualidad. (Causey, 1999)

El mundo occidental, en mayor medida, está rodeado e instaurado en torno a un sistema de telecomunicaciones, redes electrónicas, satélites y fibras ópticas que interconectan países, culturas y economías. Un occidente asentado en un funcionamiento cuyo eje principal es la "no ley" de la oferta y demanda, un lugar ocioso y tecnológico. Herramientas tecnológicas de todo tipo se han instalado en cada parcela de nuestras vidas y sobre la mirada que proyectamos de la realidad. El individuo convive en sociedad conectado al mundo a través de los medios tecnológicos fabricando una realidad mediatizada y arbitraria.

La identidad del ser humano se construye, entre otras cosas, a través de lo aprendido, de lo adquirido, de culturalmente heredado, de lo que observado, visto y escuchado. Actualmente gran parte de esa construcción depende en cierta manera de los medios de comunicación (especialmente la televisión e internet). Los medios de información y comunicación se convierten en aspectos relevantes en la construcción del concepto de individuo. Tal es su relevancia, que la aparición de la tecnología y su importancia dentro de esa construcción, han cuestionado los pilares básicos de casi todas las disciplinas que ahondan en torno al individuo, como la filosofía, la estética, la antropología y las artes. Entre las artes, las vivas, las relacionadas con las artes escénicas, han sabido encajar y aprovechar los avances

técnico-tecnológicos que han ido surgiendo a lo largo de la historia, desde la iluminación eléctrica hasta los dispositivos interactivos pasando por las pantallas de proyección de enorme tamaño. Pero quizás las herramientas vinculadas a los medios de reproducción y representación han sido los que han provocado un debate de mayor relevancia. Se abre una brecha incandescente en torno a las bases de la identidad del performance y del teatro, en torno a la ontología performativa.

Matthew Causey enumera en el artículo "The Screen Test of Double" la existencia de tres argumentos elementales para la comprensión de las teorías que ayudan a argumentar los modelos de construcción del sujeto dentro de una sociedad mediatizada. Estas premisas y reflexiones también facilitan el entendimiento de la estética de las Artes en Vivo contemporáneas.

El primer argumento toma como idea de partida el desafío tecnológico al que se enfrenta el sujeto frente a la capacidad de ampliarse a terrenos que van más allá del mundo material. El sujeto obtiene la posibilidad de extender su propia subjetividad a través de los medios tecnológicos, como por ejemplo internet, reconfigurando las ideas de subjetividad o materialidad del individuo. El segundo argumento que Causey menciona tiene que ver con que la televisión se ha convertido en la modalidad de representación tecnológica contemporánea más dominante. Este hecho implica la hegemonía del lenguaje televisivo como el medio principal en la construcción del pensamiento y del discurso cultural.

Como último argumento base para la comprensión de los asuntos que involucran la construcción del sujeto ante una sociedad mediatizada, nombra la inevitable convergencia entre el humano y la máquina. Se refiere en concreto a la premisa que afecta la visión de muchos teóricos en torno al individuo frente a la máquina. Es decir, Causey cree que ante estos dos elementos se ha generado un pensamiento de oposición, un panorama que sitúa al "esclavo-máquina" como ente dominante del "maestro-sujeto".

Estos argumentos básicos pueden funcionar como primer acercamiento al debate actual que existe en torno a la ontología de la performance.

"I began with two questions: How has the ontology of performance (liveness) which exist before and after mediatization been altered within the space of technology? And how do we understand the processes of performance which converge with mediated technologies of representation?" (Causey, 1999)

¿Cómo ha sido alterada la ontología del performance en el espacio tecnológico? ¿Cómo entendemos los procesos del performance cuando convergen con los medios de representación tecnológica? Lo que está claro es que la introducción de los medios de representación tecnológica en el mundo de las Artes en Vivo ha abierto varias vías de reflexión en torno a los fundamentos que hacen que el performance sea performance y no otra cosa.

En este capítulo, tomaré como referencia el término de Arte en Vivo para referirme tanto al Performance, Teatro como a las Artes Escénicas. Se trata de mostrar las diferentes visiones y opiniones que hay alrededor de las Artes en Vivo y no tanto de profundizar en torno a las diferencias entre conceptos de Teatro y Performance, debate que será tratado en el siguiente capítulo. La intención aquí es poner sobre la mesa las teorías principales que varios académicos cuestionan a cerca de la ontología del performance. La representación, la presencia, la ausencia, la capacidad de reproducción, el estar o ser vivo o la corporalidad son los problemas centrales de este actual debate.

1.2 Artes en Vivo versus Medios Tecnológicos

En los años 60, Peter Brook plantea en el libro de ensayo "El Espacio vacío" (Brook, 1968), de forma clara y sencilla, su idea de lo que puede ser un acto teatral: *"puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Una persona camina por ese espacio vacío mientras otra le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral"*. Hay tres elementos básicos en este planteamiento: un actor (emisor), un espectador (receptor) y un espacio físico. Estos tres elementos forman un estado de "presencia", formalizan un encuentro y es entonces cuando ocurre el acto teatral. La afirmación de Brook respecto al acto teatral es coherente al momento histórico. Eran finales de los 60 y aún no estaba la fuerza mediática instaurada en la sociedad occidental. Brook ante todo era dramaturgo y director y planteaba un acercamiento a la teoría teatral desde una ángulo diferente al de muchos de los academicistas y teóricos, su acercamiento ofrecía una perspectiva propuesta desde la práctica teatral.

A partir de los 80 la televisión y el video entran a formar parte importante del contexto social, económico y cultural. La utilización del lenguaje cinematográfico y fotográfico ya había supuesto un giro radical en muchas disciplinas artísticas y culturales. Entrados los 80 la sociedad se enfrentaba a la proliferación y asentamiento de medios de comunicación e información masivos (la televisión o la radio, más tarde internet) que supusieron un reajuste en las demás artes y formas de expresión y comunicación. Tuvo especial envergadura el desarrollo de una forma nueva de expresión, el videoarte, que aunque utilizaba las herramientas ofrecidas por los medios, su alto nivel de experimentación y abstracción abría un nuevo camino creativo a investigar. El videoarte, como la fotografía y el cine, se convierte en una herramienta artística con capacidad de ser reproducida infinitas veces, dejando de lado el concepto de obra única y sin posibilidad de copia. De esta manera y a medida que la fotografía, la radio, el cine o el video se convierten en lenguajes de expresión artística, las disciplinas clásicas, no reproducibles, como el teatro, la pintura o la escultura, sufren una transmutación o crisis de identidad.

Entrados en el siglo XXI, con la llegada y asentamiento de internet y las competencias del lenguaje digital/número, el debate está más activo que nunca. El teatro o el performance o las Artes en Vivo se

replantean su identidad, su esencia...aquello que hace ser lo que son y sobre todo lo que suponen dentro de la sociedad contemporánea.

"Las películas sacian el gran mercado de la narrativa del entretenimiento, la música pop se encarga de emocionar a la masa. Visto desde esta perspectiva, parece que el teatro haya sido conducido hacia su nicho. Y hablo aquí del teatro en su sentido más estricto: narraciones mostradas en público..." (Schechner, 1997)

La oposición entre los medios tecnológicos y el teatro provocan posturas apocalípticas. Aparentemente, según palabras de Richard Schechner, el teatro de texto (me refiero a los actos escénicos que parten de la dramaturgia basada principalmente en lo textual) está condenado a desaparecer o a dirigirse a una minoría. Por otro lado, otro tipo de perspectivas más optimistas comienzan a ser presentadas por académicos como Philip Auslander o Gabriella Giannachi. Sugieren una reformulación del teatro, un teatro entendido como un proceso o acto más amplio y extendido que revisa las diferencias y similitudes que existen entre los medios tecnológicos de reproducción y las Artes en Vivo.

Los medios de representación tecnológicos, concretamente me voy a referir a los visuales (imagen de video en cualquiera de sus formas -video pregrabado, en directo, a través de internet o televisión-) se diferencian de las Artes en Vivo. ¿Pero cuáles son sus diferencias esenciales? Partamos primero de un sencillo ejemplo para después poder adaptarlo a tecnologías más complejas y controvertidas. Llegados a este punto, conviene mencionar la postura teórica de Auslander quien en cierto sentido plantea otro dilema aún más básico: ¿existe alguna diferencia entre lo mediatizado y lo supuestamente directo (carnal, vivo)? Cualquiera que sea la primera piedra que ha provocado este prolijo debate, todos los académicos coinciden en la revisión de las ideas de reproducibilidad, de presencia, de cuerpo, de tiempo-espacio, de lo real y de lo virtual. Todos estos conceptos se sitúan en el punto de mira en el momento de construir el nuevo discurso afectado por la actual sociedad mediática.

Como cuestión de arranque y con intención de lanzar los pilares esenciales de análisis en este capítulo, tomaremos como elementos de observación dos espacios diferentes y reconocibles: por un lado la sala de cine y por el otro, la sala de teatro. Los dos comparten el tratamiento espacial dividido entre el espacio para el público y para los intérpretes. Se trata de dos rituales convencionales que tienen esquemas similares pero con grandes matices que los hacen diferentes. Estos lugares se traducen en figuras claves para el análisis: la figura del emisor (actor) y receptor (espectador), dramaturgia, narración, tiempo y espacio.

La Sala de Cine y la Sala de Teatro

Estos dos ejemplos, desde una perspectiva espacial ofrecen casi el mismo formato tanto por la posición del público como por la de la acción observada (acción o imagen). Indudablemente, los paradigmas

espaciales del ciberespacio exigen una reflexión más profunda. Sin embargo, cojamos la idea espacial de la sala de cine y la sala de un teatro por tratarse de ejemplos más tangibles. El cine, aunque su funcionamiento tenga que ver con los avances técnicos, se considera tecnología tradicional, puesto que ofrece unas posibilidades más reducidas en comparación con el mundo digital. El film, por su carácter fotosensible, siempre es reproducido desde un material pregrabado, no puede variar en tiempo real durante su reproducción. Entre las miles de posibilidades de la imagen digital, el montaje en tiempo real, la variación, grabación y proyección en directo son las más relevantes a la hora de diferenciarse del cine.

Dentro de esa primera similitud, más allá de las cuatro paredes que cualquiera de las dos salas tienen, nos topamos con las primeras diferencias respecto al cuerpo del actor. En el cine, el actor es proyectado sobre una pantalla y en el teatro lo vemos en vivo, directamente, podemos escuchar su respiración. Herbert Blau utiliza la idea de la muerte del actor como ejemplo para explicar la diferencia entre el cuerpo unidimensional de la pantalla y el del actor de carne y hueso sobre el escenario. Este segundo cuerpo, comenta Blau, está muriéndose cada segundo que pasa frente a la mirada del espectador. (Blau, 1982: 134)

A través de esta imagen, Blau invita a hacer la diferencia entre *"being alive"* y *"being lively"*. Conceptos interesantes pero difíciles de ser traducidos literalmente a la lengua castellana. El primero apunta al hecho de "estar vivo", característica intrínseca de los seres vivos. La segunda, en cambio, aunque podría traducirse también como "estar vivo", se refiere más concretamente a "animado", "vivo", en un sentido no tan biológico, una característica aplicable a los seres vivos como a los objetos. El concepto de vida ("liveness") es parte primordial en las manifestaciones teóricas sobre el tema que nos concierne.

Blau considera que el cuerpo del actor, cuya presencia va desvaneciéndose (en un sentido metafórico) frente al espectador, está vivo, físicamente vivo. Por el contrario, el actor cinematográfico no presenta este tipo de vida aunque pueda darse el caso que transmita muchísima más vida que el actor físico. Phegy Phelan además de evocar la metáfora de la mortalidad, incluye el concepto de materialidad como eje principal entre los dos cuerpo. (Phelan, 1997: 3)

Lo cierto es que tanto en la sala de cine como en la del teatro lo que queda fuera de toda discusión es la obviedad física del espectador. Éste está obligado a acudir al templo (teatro o cine) para que ese acto tenga lugar. Son dos actos rituales diferentes. Susan Sontag en *"Where the Stress Falls"* (2002) analiza las diferencias desde la perspectiva de evento y ritual que cada medio ofrece. El posicionamiento del espectador depende entre otras cosas de las convenciones culturales sujetas a cada lugar. Sontag sugiere que el acto ritual está más reforzado en el teatro que en la sala de cine. El hecho de tener a los actores directamente en el escenario provoca una concentración visual y auditiva de mayor nivel. Aunque Sontag reconoce la multitud de variantes culturales y personales que afectan a la percepción de cada uno

de los espectadores, cree que generalmente la actitud del espectador en el teatro conlleva una postura más activa. El acudir al teatro se trata desde un acto más humano, de una búsqueda de un lugar de encuentro entre personas. Si bien, las variables culturales y las circunstancias de cada individuo presente en la sala son casi incontrolables e ineludibles.

En la oscuridad de la sala de cine, el espectador tiene la sensación de no ser observado por los actores reforzando su individualidad y cierta soledad mientras mira y escucha la película. Sin embargo, dentro de un teatro, el espectador tiende a tener una percepción de su entorno y siente que forma parte del público, de un colectivo. El espectador de cine (también de televisión o video) mantiene una posición de voyeur. Observa sin ser observado, más aún, no tiene miedo de ser mirado. El espectador que acude al teatro, y aunque la obra no implique ningún tipo de interacción con el público o base su dramaturgia en la representación clásica, mira al actor pero lo que resulta más destacable; es consciente de la posibilidad que el actor tiene de mirarle. La simple posibilidad de encuentro, desde una simple mirada hasta un contacto verbal o físico, provoca una actitud en el espectador teatral mucho más activa y vulnerable.

En el espacio teatral algo inesperado puede suceder en cualquier momento. La proyección de cine, al ser principalmente un proceso mecánico, pocas cosas que pueden romper y provocar cambios en la velada. Quizás es éste uno de los aspectos diferenciadores más llamativos. En el teatro si algo inesperado ocurre (por ejemplo, que se caiga un foco), tanto el actor como el espectador están obligados a reaccionar. En el cine, el actor unidimensional quedará exento de toda reacción.

En relación a este aspecto ritual que genera diferencias entre el cine y las Artes en Vivo, se podría añadir la actitud a la hora de acudir al cine y al teatro. Generalmente, uno acude al cine, compra la entrada en tranquila, ve la película y se va. Ir al teatro, la mayoría de las veces, implica cierta planificación e implicación. La entrada y posterior salida al final de la obra cobran una importancia cultural diversa a la de la sala de cine. Normalmente, uno acude al Teatro con unos minutos de antelación, cruza su mirada con otros espectadores y espera a que los responsables del teatro den la señal para entrar en la sala.

Una vez que el espectador de cualquiera de las dos salas se sienta, su mirada y oído funcionan de manera diferente en cada uno de los espacios. La idea de la existencia de una construcción de la mirada del espectador está presente de igual manera, pero difieren en sus formas. Según Pierre Morelli (VVAA, 2006:24) la mirada en el teatro está sometida a una distribución espacial física y real (centrada sobre el escenario). Sin embargo, en el cine, la focalización de la mirada está guiada por las decisiones que anteriormente el director de la película ha elegido a través de la cámara y el montaje. En el teatro, el espectador tiene la posibilidad de desviar su atención de la acción principal y dedicar el tiempo que desee observando un detalle, una actitud... tiene la libertad de elegir su propio encuadre. En el cine (especialmente el de las grandes producciones), el montaje marca un tempo y un espacio. Lo que se

situé fuera del encuadre de cada plano, queda fuera de la mirada del espectador. Esta variante relacionada con la construcción de la mirada en un medio u otro, confirma la idea de la necesidad de una mirada más activa en el espectador de teatro. Éste se ve obligado a elegir su enfoque ya que su mirada no está orientada hacia una dirección concreta y el ángulo es mayor. En un artículo publicado en el libro *"Théâtre et nouvelles Technologies"* (2006:54) se plantea un interesante paradigma señalando al espectador no tanto como un agente activo sino como un organizador de lo que ve.

Continuando con la mirada del que observa una pantalla o un intérprete (capaz de desangrarse en frente del público- Herbert Blau) aparece el concepto de "ficción realista" (realistic fiction) que muestra cierta similitud con la idea sugerida por Walter Benjamín en el libro "La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica" cuando habla de la construcción ilusoria en el cine y teatro.

"El teatro conoce, por principio, la posición desde la cual deja de ser reconocido fácilmente como ilusorio lo que ocurre sobre el escenario. Frente a la escena grabada por el cine, este lugar no existe. Su consistencia ilusoria es una consistencia de segundo grado; el resultado de la edición" (Benjamín, 1936: 79)

La imagen filmica consigue a través de su dispositivo técnico una sensación de realidad diferente a la transmitida por los actores teatrales. El cine, técnica que basa su arte en esconder todo el sistema que hay detrás de la cámara, consigue crear ficciones más reales que el cuerpo de un intérprete subido sobre un escenario, mirando directamente a algún espectador. La luz y sonido de una película envuelve al que lo mira y éste tiende a sumergirse en la historia del film, queda absorbido por la pantalla. El teatro, bajo la creencia que lo relaciona al arte de la mentira, crea un distanciamiento en el espectador. El espectador también sabe que el cine forma parte de los procesos de representación pero su transparencia genera una sensación de realidad que el teatro no puede en muchos casos. El espacio escénico muestra los elementos que ayudan a la historia de la obra: el espacio escénico, la iluminación, las transiciones... Sin embargo, actualmente existen multitud de obras escénicas que procuran producir ese efecto tan cinematográfico donde a través del material visual ficticio el espectador cree pensar que hay algo de real y ya sea de manera racional como emocional el espectador queda tocado por una sensación realista. Entre la programación de los teatros de Barcelona han pasado muchos trabajos que han manejado de forma directa ("The real fiction". Cuqui Jerez. 2005) o indirecta ("Jerk". Gisèle Vienne. 2008) este efecto de "realistic fiction". Ninguno de estos dos trabajos sin embargo, utilizan ningún elemento visual tecnológico (video, cine) sino que lo logran a través de los elementos más tradicionales de las Artes en Vivo: posicionamiento en el espacio - tiempo y sobre todo rompiendo con el muro de la cuarta pared.

Erwin Piscator, uno de los pioneros en el uso de la imagen cinematográfica dentro del espacio escénico, supo manejar el poder de la imagen en contraposición con los intérpretes. Eran los años posteriores a la primera Guerra Mundial y el poder de los medios audiovisuales empezaba a dar resultados como fuerza realista y propagandística. Piscator utilizó el cine con un valor documental impulsado por la creencia de

que la cámara permitía una mirada objetiva de la realidad. Precisamente, Piscator fusionaba en el escenario la proyección cinematográfica y la interpretación de los actores para hacer resaltar las diferencias que estimulan los dos niveles de expresión sobre la percepción del público. Así las actuaciones de los intérpretes veían consolidado su lado más interpretativo, arbitrario y ficticio frente a las imágenes documentales proyectadas. Piscator creía que de esta manera la función del film permitía al espectador ser consciente de lo ficticio (la interpretación de los actores) y lo real (las imágenes cinematográficas) (Gieseckam, 2007)

La mágica luz que se proyecta sobre la pantalla activa la parte más emocional del individuo. *"el cine, como arte de la imagen mediada, ha logrado que el espectador se identifique por completo con lo que está viendo y se abandone a la sensación de realidad que la película le invita a experimentar."* *"...El cine ha sido asumido como un reflejo de la realidad, pero a su vez el cine produce sus propios modelos de realidad"* (Sánchez y De Naverán, 2008:9)

Los medios tecnológicos (sala de cine) y el performance (sala de teatro) desencadenan reacciones diferentes en el mundo perceptivo del espectador. El individuo además de su propia condición de ser arbitrario y único, ha aprendido a mirar las imágenes. Observa la pantalla o el cuerpo del intérprete a través de un filtro de convenciones culturales afectando el modo en que construye su mirada ("construction spectatorielle"). (VVAA, 2006:26)

La pantalla, superficie física que sirve como elemento mediador entre obra y espectador supera su distanciamiento formal inevitable para poner en funcionamiento un mecanismo simbólico de interacción con el público. Las emociones del público quedan cautivadas frente a la imagen mediada, de una manera más absorbente de lo que lo hacen las Artes en Vivo.

La creación y producción de una obra escénica o una película se realiza de maneras diferentes. La obra de teatro se construye gracias al planteamiento dramático donde se decide qué se quiere expresar y cómo. El cine, no obstante, parte de un guión técnico y literario acompañado de un posterior montaje. Estos dos caminos de escritura se distinguen especialmente en su tratamiento espacial y temporal. Sontag, lanza las primeras pinceladas en torno al concepto del espacio desde el lado de la creación (fílmica y teatral). El teatro tiene un tratamiento espacial lógico y continuo respecto al del cine. Este tiempo es conocido como *"real-time"* o tiempo real. El cine puede jugar con el espacio de manera más arbitraria y simbólica mientras que el espacio de un Teatro nunca podrá desprenderse de sus cuatro paredes (Sala de Teatro). Ocurre lo mismo con la diferente disposición que la narrativa cinematográfica o la dramaturgia presentan frente al tratamiento temporal. El tiempo en el teatro es lineal, coherente si bien dentro de la historia que se quiere contar pueden representarse diferentes épocas y momentos. El montaje fílmico o videográfico rompe con la realidad del reloj lógico del tiempo, la película nos muestra un

tiempo discontinuo y manipulado por un guión que responde entre otras cosas a las convenciones que arrastra el lenguaje del cine (la elipsis, por ejemplo).

Estas son algunas de las diferencias y similitudes entre la sala de Cine y la de Teatro. Esta comparación pretende ser un pequeño entrante de ideas para poder profundizar en ideas más abstractas favorecidas por la inclusión de tecnologías mediáticas muy evolucionadas dentro de los espacios escénicos contemporáneos.

1.3 Conceptos claves: ontología del performance

"The ontology of the performance (liveness), which exists before and after mediatization, has been altered within the space of technology" (Dixon, 2007:126)

El debate filosófico en torno al performance ha sufrido cambios y adaptaciones causadas por los sucesivos cambios en el contexto tecnológico, social y cultural. Visiones y opiniones se multiplican alrededor de conceptos básicos: mediatización, reproductibilidad, vida (*liveness*), tiempo real (*real-time*), presencia. Philip Auslander y Peggy Phelan entre otros académicos contemporáneos intentan argumentar sus teorías en torno a la performance mediante planteamientos abstractos y trabajos de creación escénica y/o preformativa actuales. Tratan de dar respuestas al Arte en Vivo en relación a una sociedad totalmente mediatizada. Alain Finkielkraut cita a Heidegger para plantear una primera base en torno a la tecnología en relación con el individuo "...la esencia de la técnica no tiene nada de técnico [...] lo que es técnico, ante todo, es nuestra mirada sobre el mundo" (VVAA, 2006: 55). Ya han pasado casi 40 años de la muerte del filósofo alemán, y esa mirada técnica a la que él se refería ha evolucionado y albergado cambios en la era digital a los que los teóricos actuales deberán enfrentarse.

1.3.1 Reproducibilidad y aura

"... el arte contemporáneo puede contar con mayor efectividad mientras más encauzado esté hacia la reproductibilidad. Es natural que, entre todas las artes, sean las dramáticas las que evidentemente estén afectadas por la crisis." (Benjamín, 1936: 70)

Walter Benjamin a principios del siglo XX expuso un nuevo paradigma en el mundo del arte en la era de la reproducibilidad técnica. En el pensamiento de Benjamin, observamos como los medios de reproducción mecánica (la fotografía) despojan de la carga aurática histórica a la obra de arte. Hasta entonces el arte basaba su valor en lo auténtico, lo único, irreplicable que era poseedor de un aura divino convirtiéndolo en un acto ritual religioso.

"Aura es, dice Benjamin, apoyándose en la definición que da de ella Ludwig Klages el apareamiento único de una lejanía, por cercana que pueda estar" (Benjamín, 2003 [1936: 19])

Las bases fundamentales que plantea Benjamin suponen una ruptura con el valor de la obra de arte que existía hasta el momento. La fotografía aparece para profanar los cimientos de la obra de arte inalcanzable, única, divina e irrepetible. La posibilidad de reproducir la obra una y otra vez coloca a la obra de arte en una posición profana facilitando la posibilidad de una distribución masiva pudiendo alcanzar una difusión mayor y nada selectiva.

"El arte que corresponde a este nuevo tipo de masificación en libertad, el arte post-aurático- que para quienes no quieren despedirse del aura sería un post-arte o un no-arte sin más-, es así un arte en el que lo político vence sobre lo mágico-religioso. Y su carácter político no se debe a que aporte al proceso cognoscitivo pro-revolucionario sino al hecho de que propone un comportamiento revolucionario ejemplar" (Benjamín, 1936: 22)

Impulsa una nueva visión del arte hacia el concepto de la propia obra de arte. El valor de autenticidad queda sustituido por la capacidad de copia y distribución masiva. Mecanismos como la fotografía y el posterior lenguaje digital interfieren en la idea de la obra original y referencial. Todas las copias son tan originales como la primera.

Las ideas propuestas por Benjamin a propósito de la fotografía han servido como argumento para el debate ontológico del performance y de los medios de reproducción tecnológica. Auslander defiende su posición cuando plantea una igual autenticidad entre el performance mediatizado y el performance en vivo. Auslander equipara lo mediático y lo directo (performance) desde el punto de vista del aura, tal y como Benjamin escribió, se trata de un mismo valor de autenticidad.

"Following Benjamin , I might argue that live performance has indeed been pried from its shell and that all performance modes, live or mediatized, are now equal: none is perceived as auratic or authentic; the live performance is just one more reproduction of a given text or one more reproducible text." (Auslander, 1999)

Auslander opina que aunque no se trate de dos formas iguales, los dos actos, tanto el mediatizado como el performativo, según los parámetros de Benjamin, son igualmente reproducibles. Comenta sin llegar a expresar la idea del todo, que el performance en vivo no es más que otra forma de reproducción del texto o de una idea-texto precedente a la performance. De esta manera, Auslander cree que las diferencias entre "lo mediatizado" y el performance no debería plantearse en torno a las cuestiones ontológicas de reproducibilidad sino que sería más enriquecedor plantear un análisis histórico más que ontológico.

Peggy Phelan defensora de la idea base de que las artes escénicas consisten en un acto de comunicación directo entre espectador y actor, no admite el tratamiento de "performance" al término de "performance mediatizado" que propone Auslander. No existe una clasificación posible entre "performance mediatizado" y "performance en vivo". Según Phelan en el mismo momento en que el acto performativo toma un formato mediatizado, instantáneamente deja de ser un performance.

"Performance's only life is in present. Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulation of representation of representations: once it does so, it becomes something other than performance." (Phelan, 1993: 146)

Siguiendo con la idea de reproducibilidad y el complejo debate que plantea frente a conceptos de autenticidad unidos al aura de la obra de arte, los fundamentos que Roland Barthes utiliza respecto a la fotografía también han servido para defender las diversas posiciones en torno al tema. Barthes, desde un punto de vista más poético destaca el valor de autenticidad de la fotografía por encima incluso de su capacidad de reproducibilidad. Una fotografía es garantía de presencia. Se convierte en testigo del hecho de que algo estuvo allí (frente a la cámara), de que lo que estuvo no volverá estar allí de la misma forma. La fotografía captura la realidad de un momento concreto y a partir de ese instante se convierte en la huella de lo que fue, y como si se tratara de un fantasma arrastra a la vida algo que ya no existe tal y como era en el momento de hacer la foto. (Barthes, 1995: 81-92)

El poder de "lo auténtico", según Barthes, supera al poder de representación, dotando a la fotografía de un aura que hace referencia a la presencia viva (aunque lo hace desde la muerte). Dado que el objeto fotografiado ha sido (por lo menos en el momento de realizar la fotografía) real, su fotografía sugiere el retorno a la vida de ese objeto. El cuerpo fotografiado se vuelve inmortal tras ser capturado por el objetivo. Este pensamiento nos sugiere que desde el punto de vista poético de Barthes, una fotografía no pertenece a los dispositivos de representación sino que es parte de una realidad pasada. La fotografía no cuestiona su realidad sino que la afirma. (Barthes, 1995: 81-92)

El pensamiento de Barthes es utilizado por Auslander para demostrar que entre el cuerpo mediatizado y el real no existe una separación contundente. Phelan critica la visión de Barthes argumentando que la fotografía es otra forma más de representación, ya que el cuerpo vivo no puede ser ni capturado ni reproducido en ningún otro tipo de formato.

Más allá de los aspectos relacionados con el aura y el hecho auténtico, los aspectos relacionados con la economía de la reproducibilidad también han sido ítems centrales en el debate ontológico de los diferentes medios.

El acto performativo tal y como Phelan o Pavis lo analizan, queda excluido de las leyes de "copyright". *"Copyright law shares with performance theory the premise that live performance exists only in the present and has no copy, that it is constituted by an ontology of disappearance"* (Phelan, 1993: 146). Considerando esta idea en torno al Copyright se podría formular que el performance no puede ser tratado por las leyes de derechos de autor por que escapa de la lógica del objeto artístico por su esencia de transitoriedad temporal. Patrice Pavis continúa con este planteamiento resaltando el carácter efímero del acto performativo: *"The work, once performed, disappears for ever. The only memory which one can pre-*

serve is that of the spectator's more or less distracted perception [...]" (Pavis, 1992: 67) Introduce la capacidad de memoria visual de cada espectador como único modo de preservar ese acto performativo. Phelan amplía esta idea a un terreno más político refiriéndose a la memoria como lugar que escapa a las leyes que regulan los derechos de autor:

"Without a copy, live performance plunges into visibility -in a maniacally charged present- and disappears into memory, into the realm of invisibility and the unconscious where it eludes regulation and control" (Phelan, 1993: 148).

Auslander rebate el potencial de la memoria como único mediador libre del control legislativo. Argumenta que la memoria es otra forma más de representación. La memoria reside en las profundas estructuras del lenguaje. Una vez que esas memorias, que actúan como representación de la acción performativa, se escriben podrían ser registradas por las leyes de "copyright":

"Unlike Pavis and Phelan, both of whom seem to see memory as functioning outside of reproduction, at least where performance is concerned, Derrida suggests that the recording of an event in memory is itself a form of reproduction. The memory thus assumes the form in which it can be appropriated by such regulatory agencies as the law. In order to escape the economy of reproduction, performance must not only disappear, it must also be excluded from memory. (Auslander, 1997)

Las artes escénicas (teatro de texto, el performance, la danza...) son consideradas actos efímeros. Tienen una duración determinada y una vez que la acción acaba, sólo queda lugar para el recuerdo. El arte en vivo muere después de cada sesión y haciendo una directa referencia a una de las ideas de Phelan; ninguna grabación puede representar la actuación que tras su finalización estaba destinada a morir.

El análisis de Auslander, opina Herbert Blau, tiende a llevar cada uno de los ejemplos y definiciones a un terreno que roza los límites de la abstracción y la ciencia ficción. Uno de los ejemplos que ha provocado más controversia es la idea del Chatterbot lanzada por Auslander.

A chatterbot is a type of computer program originally developed by experts in the field of artificial intelligence (AI) that mimics human response via words typed and viewed at a computer terminal. Commonly, these programs populate on-line chat rooms and, because of the sensory limitations of the medium, they are often indistinguishable from human chatters. The very first chatterbot was created by Joseph Weizenbaum, a professor of computer science at the Massachusetts Institute of Technology, who began working on a language-capable computer program in the early 1960s. (Blau, 2006)

Como explica Brown en el artículo, el Chatterbot vendría a ser una especie de autómatas con inteligencia artificial, construido con una compleja programación capaz de dar respuestas casi infinitamente variables, que le pueden hacer indistinguible del humano. Auslander, concluye que si el Chatterbot está suficientemente bien programado, una persona podría chatear (o relacionarse telemáticamente) con él sin percatarse de que se trata de un ente no humano. ¿El cuerpo del performer podría ser sustituido por su

avatar virtual? ¿o por el chatterbot de Auslander? Todo tiene que ver con el concepto que se tenga de Vida ("liveness").

1.3.2 Presencia viva, presencia virtual

Liveness

"Cuando hablamos de vida normalmente lo relacionamos a ese cuerpo que respira. Hay una tendencia a asociar las Artes Escénicas al arte presencial y real. Por el contrario, la tecnología suele ser ligada a una idea de lo virtual, de lo ficticio" (Dixon, 2007: 23)

"Live": "... of a performance, heard or watched at time of its occurrence, as distinguished from one recorded on film, tape, etc" (Diccionario Oxford, segunda edición)

Esta definición propuesta por el diccionario inglés está articulada en un contexto obsoleto donde la diferencia entre un acto en vivo y otro pregrabado era fácil de discernir. La distinción entre lo vivo y la grabación fue elaborada como una oposición binaria en lugar de complementaria. Sin embargo, el desarrollo de la tecnología, especialmente la digital e internet, oscurece esta distinción gracias a procesos vinculados a la posibilidad de trabajar en procesos de comunicación en tiempo real (Auslander, 2002).

Frente a esta realidad, el término de "vida" (liveness) merece ser renovada. En este punto, las diferentes visiones ponen de nuevo en entre dicho la flexibilidad al redefinir y concebir el concepto de "vida" (liveness) desde una perspectiva de las artes escénicas y la tecnología.

Herbert Blau escribe un artículo respondiendo a las posibilidades que Auslander presenta mediante su idea evolucionada del concepto de vida en el ciberespacio. Blau reconoce la necesidad de recapitular el término de "vida" aunque reitera la supremacía del actor de carne y hueso como el ejemplo más claro e indiscutible de un ser animado y/o vivo. En el artículo se manifiesta la clara influencia que ha supuesto la evolución tecnológica en el terreno mediático y teatral. (Blau, 2006)

Anterior a la aparición de la televisión, las diferencias entre el actor (de carne y hueso), el muñeco (avatar) y el actor de cine (pregrabado) eran evidentes. La televisión y su capacidad de transmisión en directo introducen nuevos parámetros de valoración al presentar a una especie de actor de cine que no se activaba desde una grabación ya realizada sino que funciona de manera similar a la temporalidad del actor de teatro (en vivo y en directo). El uso de internet y otros dispositivos que proporcionan un control en tiempo real de las imágenes provocan un compendio aún más complejo.

Asimismo, la idea de "vida" (liveness) muestra su carácter más variable a la hora de buscar una definición única y cerrada.

"which may suggest that liveness is variable in definition, with inflections of value through a spectrum of meaning from being alive to being lively" (Blau, 2006).

La tecnología ha facilitado nuevos sistemas que permiten la inmediatez que deriva en una capacidad de acción- reacción instantánea. Auslander, defiende la capacidad de "ser vivo" del Chatterbot según la definición del diccionario inglés.

"Chatterbot performances are certainly live according to this definition. It is important in this context to stress that chatterbots are not playback devices. Whereas audio and video players allow us to access performances carried out by other entities (i.e., the human beings on the recordings) at an earlier time, chatterbots are themselves performing entities that construct their performances at the same time as we witness them." (Auslander, 2002)

Continúa su teoría sugiriendo que las bases del debate ontológico han tomado como primera referencia la teoría del performance que a menudo invoca a la materialidad y mortalidad para describir el concepto de "vida" desde términos existenciales. De esta manera, Auslander cree que la esencia básica del concepto de "liveness" está vinculada a una relación temporal entre la acción y el testigo, como queda reflejado en el párrafo superior.

Blau denomina como "invisible liveness" a la idea promovida por Auslander. Un efecto no-corporal que ha sido establecido gracias a la tecnología digital. Auslander insiste en que en la definición del diccionario no hay una posición rotunda sobre el tema del origen o fuente que realiza la acción. Este hecho permite considerar al Chatterbot un performer vivo. Para ello nos recuerda como en el caso de la radio que aunque no veamos al locutor sabemos que hay una inmediatez tal, que nos recuerda que el locutor está vivo. El Chatterbot en ese sentido temporal tiene las mismas características que el locutor invisible.

"Of a performance, heard or watched at the time of its occurrence." The ability to present performances that can be watched as they occur, or, to switch to a technological vocabulary, to perform in real time-the heart of the concept of liveness-is an ability shared by human beings and chatterbots". (Auslander, 2002)

Auslander declara que la "vida" o "vivacidad" del acto performativo no depende de que el performer esté vivo sino de la inmediatez del acto. Peggy Phelan, Patrice Pavis o Herbert Blau se oponen a esta idea rotundamente. Kevin Brown, académico que expresa una postura crítica frente a las ideas de Auslander, opina que el concepto de "vida" a través de la visión de éste, nos lleva a pensar en dos opciones de definición fundamentalmente basados en la idea del autómatas invisible (Chatterbot).

"we define 'performance' as 'the transmission of cultural content' (or 'liveness') and define 'theatre' as 'the transmission of cultural content through the medium of the body' (or 'liveness')." (Brown, 2006)

Brown separa los términos de performance (transmisión de contenido cultural) y teatro (transmisión de contenido cultural a través del cuerpo) basándose en el concepto "performance" que Richard Schechner propone en su libro "Performance studies: an introduction" (2005). Auslander no realiza la división entre

estas dos maneras y esto provoca un terreno confuso a la hora de tomar decisiones respecto a los conceptos clave que se presentan cuando hablamos de ontología del performance y de los medios.

Concluimos observando que hay dos tendencias relevante dentro del debate ontológico, concretamente el aspecto relativo a la "vida" (*liveness*). Para Phelan, entre otros, la corporalidad directa es algo inseparable del concepto performance, para Auslander la inmediatez temporal es lo que hace que el performance tenga lugar, sea a través de un medio tecnológico o directo (cuerpo).

Presence

El concepto de presencia está muy relacionado con la idea de "vida" y "realidad-ficción" desde la perspectiva de las artes escénicas extendidas a las herramientas tecnológicas. La presencia mediatiza o la presencia directa (cuerpo a cuerpo)... ¿Son presencias equivalente? ¿El velo mediático afecta a la percepción del espectador?

El grupo de investigación que depende en casi su totalidad a la Universidad de Exeter, *International Society for Presence Research* (2000), han realizado 12 definiciones diferentes del término "presence" (presencia). Esto explica la relativa complejidad que supone realizar una definición concreta. A continuación remarcaré algunos de las características de cada una de estas definiciones con el objetivo que abarca un concepto de "presencia" abierto que refleje los diferentes contextos terminológicos:

1. ... estado psicológico o de **percepción subjetiva** donde una parte o la total experiencia individual es generada **a través de un sistema tecnológico**. [experiencia: observación de la interacción entre una persona y su universo] [percepción: el resultado de percibir, se define como una interpretación de la experiencia]
2. ... la presencia se sitúa en dos niveles: una correspondiente a la percepción del **mundo de la naturaleza** física y la otra al terreno tecnológico, mediatizado.
3. ... la presencia es una propiedad de uno o varios individuos a través del tiempo. No es una propiedad de la tecnología o del acto mediático aunque a veces efectos tecnológicos (3D) consigan un efecto **similar a la presencia**.
4. ... La percepción de la presencia se magnifica cuando el individuo no es **consciente** o no percibe la experiencia como algo mediatizado.
5. ... Tiene que ver con **el instante**, la presencia es algo continuado.
6. ... la sensación de presencia se produce cuando una parte o la totalidad de la percepción humana **deja de reconocer con precisión el papel de la tecnología** (realidad virtual).

...

Las diversas características que aparecen en estas definiciones sugieren que la presencia es percibida desde una mirada subjetiva. La percepción, a su vez, implica la interpretación de la experiencia. Así, para que la presencia sea percibida tiene que haber un sujeto, un individuo (una persona). Esta persona genera a través de sus sentidos una experiencia perceptiva respecto a algo. Ese algo, puede o no presentarse de manera mediatiza (a través de un sistema tecnológico) o de forma directa (mundo de la naturaleza física). El individuo que percibe la presencia puede o no ser consciente de que la experiencia la está viviendo a través de un velo mediático. En los momentos que deja de ser consciente de la mediación su percepción de presencia se intensifica. De tal modo que puede dejar de distinguir los límites entre el mundo natural físico y el virtual.

Si aplicamos esta cadena de ideas y lo proyectamos sobre el mundo de las artes escénicas, el espectador es capaz de ser consciente tanto de la imagen del actor proyectado sobre la pantalla como del actor real. Este punto de partida ofrece un terreno por desarrollar desde el punto de vista del dramaturgo y director de escena. Las presencias del actor en pantalla y actor real pueden generar niveles de presencia diferentes, complementarios o equivalentes. Ambos casos basan su capacidad presencial en un tiempo presente y continuado.

¿Qué sucede cuando el individuo no es consciente del dispositivo tecnológico? Asumirá esa experiencia como una vivencia real (mundo físico) y los límites entre real y virtual serán confusos. Sin embargo, la conciencia de la existencia de un sistema mediático también puede favorecer la sensación de presencia. En este caso, la percepción de la presencia se produce a través de una especie de distanciamiento donde el individuo es consciente del sistema mediático. Del mismo modo, que la experiencia directa con el actor real, no asegura una percepción de presencia, pues se trata de un proceso subjetivo.

"We enjoy images precisely because they are not "the real thing", we enjoy them for the skill with which they are crafted. This pleasure presupposes that the readers or spectators of artistic texts do not fall victim to a mimetic illusion; it is because they know in the back of their minds that the text is a mere double that they appreciate the illusionistic effect of the image, the fakeness of the fake." (Ryan, Marie Laure, 2001: 40)

La experiencia mediática puede ser vivida de manera consciente o inconsciente. Sobre el escenario aparece una actriz hablando con un micrófono. Su voz llega a los oídos del espectador a través de los altavoces. El espectador es consciente de la mediación. Lo mismo ocurre cuando parte del contenido de la obra se proyecta (simultáneamente o no) junto a la acción de alguno de los actores. El hecho de observar el funcionamiento del sistema tecnológico y ser consciente de ello genera una especie de distanciamiento que es considerada como una mediación opaca.

"The screens wherein we see ourselves seeing ourselves are not transparent, but opaque." (Causey, 1999)

Cada medio de reproducción tecnológica, tiende a un tipo de mediación diferente. En caso de la pantalla de la sala de cine, es un claro ejemplo de una mediación transparente. Es decir, el espectador queda absorbido y consigue olvidar el hecho de encontrarse en una sala de cine y que lo que está mirando es una película. Este aspecto está muy relacionado con la idea de la construcción espectacular y el efecto de ficción realista. El creador escénico Robert Lepage construye a través de sofisticados sistemas tecnológicos (sobre todo visuales) un espacio basado en un tratamiento transparente respecto a la mediación tecnológica. Así, el efecto de ilusión resulta más realista. Sin embargo, The Wooster Group o The Builder Association (de maneras muy diferentes), son dos compañías que eligen por razones estéticas y políticas mostrar una mediación opaca con el fin de generar un cierto distanciamiento respecto a la escena y fortalecer la sensación de presencia del propio espectador en la sala. Estos dos caminos a menudo se entremezclan y se confunden pero supone un interesante punto de partida a la hora de analizar algunas de las obras escénicas que introducen tecnología visual.

1.4 Conclusiones

“Liveness”, característica e idea que se coloca en pleno centro de debate, es a día de hoy difícilmente definible bajo en contexto de una sociedad mediatizada. Parece que empieza a estar más asociada con el “ahora” de un tiempo efímero que con el cuerpo físico. La “presencia” sigue estando más unida, si quiera en un imaginario común, a la idea de cuerpo físico o la percepción (especialmente inconsciente) de este. Puestos a construir una definición en torno a la ontología del performance se podría plantear lo siguiente: “Encuentro entre individuos, humanos o chatterbots, en un espacio real o virtual, en un tiempo real, en un tiempo efímero.” La definición no se pronuncia hacia ningún lado de la balanza; ni al lado liderado por Phelan, ni al de Auslander. La hipotética definición no es excluyente, lo incluye todo.

Todo este debate es complejo y a veces parece que su única intención es la de rizar el rizo, de analizar el propio análisis. También es síntoma de la escasa sincronía que existe actualmente entre la teoría-filosofía y la prácticas artísticas. La práctica está aún bastante lejos de lograr un prototipo del Chatterbot para aplicarlos a arte de la performance. Todo llegará. La teoría tiende a llevar todas las posibilidades al extremo, poniendo en duda conceptos y epistemologías continuamente. Menciono una de las frases de Mathew Causey que sirve como broche final de un debate que aún llegará mas lejos si cabe: *“La performance y los medios son iguales pero diferentes”*. (Causey, 1999)

Capítulo 2

CAMBIO de PARADIGMAS: Tecnología audiovisual en las nuevas escrituras escénicas

Para llegar a entender la situación y la función de la tecnología audiovisual dentro del teatro, es conveniente en primer lugar, conocer los cambios que en el terreno de las escénicas y de la acción se han dado durante el siglo XX hasta la actualidad en el contexto occidental. Es decir, hacer una breve exposición del desarrollo que las Artes Escénicas han vivido, pasando por su etapa más clásica-aristotélica donde la representación se concibe como espejo del mundo, hasta las actuales propuestas basadas en la interdisciplinariedad de lenguajes y contenidos. La utilización y posterior reflexión del uso de la tecnología en espacios teatrales camina en paralelo a los cambios históricos y ontológicos que el teatro, en general, ha vivido.

De esta manera, este capítulo intentará presentar las tendencias generales que el teatro ha ido asimilando, desde una representación clásica hasta un teatro contemporáneo (especialmente el de tendencia postmoderno) que entiende la escritura como algo procesual y en el que el lenguaje audiovisual puede tener la misma relevancia que el texto en relación al proceso de la construcción escénica.

2.1 Breve historia del teatro: cambio de paradigmas

En los conocimientos que J.A. Sánchez presenta en la introducción de su libro "Dramaturgias de la imagen" (2006) aparece un breve retazo de la relación directa que desde el siglo XVIII se ha dado entre el teatro y la literatura. Este binomio, inseparable aún en la conciencia común de la cultura occidental, sigue siendo hoy en día uno de los posicionamientos que marca la programación de la mayoría de los teatros. La tradición teatral concibe como medio de construcción escénica la necesidad de partir de un texto escrito, impreso y casi inmutable. El texto de partida marca la construcción y montaje de la obra. Pierre Morelli plantea cuatro niveles semióticos que desde una visión clásica de la dramaturgia, basada en el texto literario, marcan las diferentes etapas de creación y generación de significados. En una primera estancia, el dramaturgo-autor escribe el texto. Más tarde el director de escena (en muchos casos se trata del mismo autor del texto) elige el texto y lo interpreta. Luego, son los actores que crean una tercera capa

en la producción del sentido mediante el propio texto y las indicaciones del director. Como última lectura e interpretación aparece la figura del espectador (VVAA, Morelli, 2006:27). Éstas son las bases de la construcción del sentido en la escénica clásica, construcción que el teatro más contemporáneo ha querido replantear y modificar con objetivo de crear nuevas dramaturgias.

Sucesivos creadores que durante el siglo XX han ido surgiendo en la escena teatral, han impulsado transformaciones varias respecto a la relación entre literatura y teatro desencadenando una diferente construcción a la descrita anteriormente por Morelli. Cambios que se ven reflejados en muchas propuestas del panorama escénico contemporáneo pero que, y aquí me remito a un argumento expuesto por J.A. Sánchez, siguen siendo en muchos casos excepciones superadas o a superar. (VVAA, Morelli, 2006:14)

Continúo haciendo alusión al libro de J.A. Sánchez, para mostrar como la relación entre el texto y la escena han producido, entre otras cosas, dos líneas importantes en el panorama de la puesta en escena (*mise en scène*). Esta dos líneas que a continuación me dispongo a argumentar también han marcado la trayectoria histórica de la relación entre teatro y tecnología.

Un teatro de tradición realista basado en la mimesis y la representación naturalista ha tendido a basar su construcción escénica en el texto dramático. Una línea más cercana a la aristotélica genera en el espectador una inmersión en la historia ficticia que está siendo contada. Una teatralidad transparente, un trabajo actoral de personajes naturalistas y la eterna cuarta pared que construye un muro entre la ficción escénica y la realidad del espectador. Esta sensación naturalista queda fortalecida cuando el teatro consigue esconder los recursos técnicos del punto de mira del espectador y la escenografía adquiere un realismo absoluto. El teatro que asume esta tradición clásica sigue teniendo una presencia destacable dentro de la programación de la mayoría de los teatros en Europa. Comparto la opinión de J.A. Sánchez cuando comenta que las formas surgidas de este modelo son más efectivas sobre soporte cinematográfico. El cine está más dotado para producir ficciones naturalistas, articulando estructuras narrativas lineales y claras (Sánchez, 2002:24).

Las vanguardias de la primera mitad del siglo XX suscitaron los primeros cambios en relación a una tradición clásica. Esta renovación respondía a una situación de descontento artístico y político en muchos casos. La idea de que el texto fuera el pilar fundamental del trabajo escénico constituía uno de los pensamientos que debían ser desmontados. Es aquí donde resurge la idea "wagneriana" de obra de "arte total". En las dramaturgias creadas por Wilhelm Richard Wagner (1813-1883) la música era un elemento fundamental junto con el texto. El texto compartía hegemonía junto con la música.

"Transformó el pensamiento musical a través de la idea de Gesamtkunstwerk ('obra de arte total'), la síntesis de todas las artes poéticas, visuales, musicales y escénicas queda plasmada en su monumental ópera dividida en cuatro partes El anillo del Nibelungo. Wagner construyó su propio teatro de ópera para escenificar estas obras del modo en que él las imaginaba." (sobre Richard Wagner)

La idea de "obra de arte total" supone un nuevo paradigma para las Artes Escénicas. Los inicios del teatro contemporáneo comienzan a vislumbrarse. Alfred Jarry (1873-1907) o Marinetti (1876-1944), entre otros, exponen las primeras transformaciones del teatro clásico, tanto a un nivel práctico como teórico. Intentaban encontrar un código que fuera únicamente teatral y sobre todo que se construyera dentro del espacio-tiempo escénico. Nombres como Antonin Artaud (1896-1948) se convierten en verdaderos símbolos para los directores de teatro y artistas de las siguientes décadas, como por ejemplo Living Theater. El pensamiento de Artaud implica una búsqueda de un lenguaje propio del teatro, liberándose del signo codificado, de la palabra, de la literatura.

El mundo del arte continúa rompiendo esquemas a través de acciones o sucesos artísticos de las vanguardias como el *happening*, *los environment* y el *performance art*. Los límites clásicos entre las diferentes disciplinas artísticas se vuelven confusos, el concepto de "obra total" prevalece la idea por encima del objeto artístico. Los creadores ven en el campo de la acción efímera la mejor forma de romper con la herencia clásica artística y hacer tambalear las leyes de una sociedad cada vez más sumida al capital y al consumismo. (Rush, 1999)

Bertolt Brecht, Erwin Piscator, Tadeusz Kantor o Samuel Beckett... entre otros muchos creadores son hasta el día de hoy unos de los que han dejado un legado lleno de cambios en el mundo de la escena. Cada uno de ellos lo ha hecho desde sociedades y contextos diferentes, en momentos diversos, pero todos han aportado alguna novedad que ha motivado que sus nombres aparezcan en los libros de la historia del teatro como creadores, que de una manera u otra, han replanteado los pilares de la tradición clásica teatral.

Con la intención de no perder la perspectiva del objetivo de este trabajo de investigación, la referencia histórica aparece como un punto inevitable para comprender la importancia que los medios tecnológicos han tenido como herramientas innovadoras en la construcción escénica. La influencia de los medios visuales en el área de las artes escénicas ha ido creciendo a partir de la aparición de la televisión y en la actual era digital, donde el consumo de imágenes mediatizadas es incalculable e inabarcable. Con los medios de comunicación habiéndose convertido en el camino más eficaz de representar la realidad, el teatro logra liberarse de su función representativa. Pero ¿qué ocurre cuando el uso de esos medios audiovisuales funcionan como elementos activos en la escritura teatral?

2.2 La escritura escénica

El legado artístico de las vanguardias han sido importantes para el desarrollo y florecimiento del denominado teatro moderno. Autores como Beckett y Ionesco son ejemplo de ello. Patrice Pavis, que analiza el cambio de paradigmas desde una perspectiva especialmente semiótica, en su libro "Teatro contemporáneo: imágenes y voces" (1998) aporta ciertas pistas para comprender el teatro visual contemporáneo. (Coen, 2009)

Con la crisis del texto, hasta entonces signo dominante del teatro, dos semiologías toman protagonismo en la creación escénica: la semiología del tiempo y espacio. El tiempo " *ya no tiene una extensión a llenar, sino una duración y un ritmo a sostener*". Un tratamiento que rompe con los conceptos de la tradición del teatro clásico. El espacio a su vez, aparece como un elemento a trabajar más allá de la perspectiva clásica la cual domestica la visión del espectador dirigiendo el foco de su mirada. (Pavis, 1998:30-31).

"La représentation perspectiviste, dont le théâtre reprendra à son compte les lois, s'avèrera un véritable instrument de domestication du regard permettant de metre de l'ordre dans les figures anamorphiques du monde et de les organiser en un spectacle unifié" (VVAA/ Hérbert, Perelli-Contos, 2006)

La concepción de la obra escénica como unidad sólida al que el texto hace referencia comienza a quebrantarse fuertemente a partir de los 70. Los modelos de representación dejan de ser válidos en una sociedad que sufre un gran desánimo en un mundo regido por el telón de acero, la Guerra Fría y un fracaso de las teorías Marxistas. Bajo ideologías relativistas, los mitos, códigos establecidos y convenciones sufren una crisis conceptual. Una actitud relativista y defensora de lo subjetivo se impone como versión válida para representar el mundo. El desengaño y el cinismo favorecen el ambiente postmoderno que se instaura a partir de los 80. Situación que seguimos viviendo instalada en el concepto de cultura postmoderna. Según el pensamiento de Patrice Pavis comienza a surgir un discurso que deja de estar obsesionado por el sentido, la verdad, la totalidad y la coherencia. Aquella conciencia política y espíritu de rebeldía del arte de los 60 desaparece dando lugar a una institucionalización del arte en la década de los 80. (Pavis, 2007:55)

Este contexto de los ochenta, de tintes postmodernos, difiere del espíritu moderno de las vanguardias artísticas. Las vanguardias toman sentido en tanto en cuanto reniegan de las fórmulas del arte clásico. El postmodernismo, en cambio, se aísla orgullosamente de toda herencia o influencia. *"El teatro postmoderno eleva la teoría al rango de una actividad lúdica, propone como única herencia la facultad de re-jugar (re-play) el pasado, en lugar de pretender asimilarlo recreándolo."* (Pavis, 2007: 87) En las obras postmodernas, la teoría desborda la práctica. Así, para apreciar la obra el espectador está obligado a comprender su mecanismo

interno (propuesto por el autor). Y por este motivo, justamente, a veces resultan obras herméticas, conceptualmente difíciles de descifrar.

Pavis considera a Richard Foreman, Robert Wilson y Laurie Anderson pioneros de la escritura teatral postmoderna. Casualmente, y por ello resulta interesante situar el pensamiento postmoderno dentro de esta investigación, estos creadores también han sido pioneros en la introducción de la tecnología en el juego escénico.

" el teatro no debe interpretar, debe darnos la posibilidad de contemplar una obra y de reflexionar sobre ella"
(Wilson, 1987:208)

"...todos estos testimonios revalorizan en apariencia la función del espectador y del receptor, por ello desembocan también en un relativismo y un escepticismo teórico. La teoría de la recepción se anula por sí misma si ella confiere al receptor el poder absoluto de producir su recorrido crítico, sin tener suficientemente en cuenta los datos objetivos de la obra, bajo pretexto de que, liberando al buen placer del texto, él podría servirse a su antojo en el self-service del sentido" (Pavis, 2007:61)

Dentro del teatro contemporáneo que basa su dramaturgia en el texto, Pavis distingue dos líneas de trabajo diferentes. Por una parte, situaríamos aquellos proyectos que construyen la escena siendo fieles al sentido del texto escrito. No tienen como intención la reinterpretación y adaptación del texto. En el otro lado, estarían aquellos proyectos que haciendo uso del texto, lo interpretan, lo modifican, con el objetivo que conseguir un sentido diferente al que el texto original propone. En este caso el texto se concibe como un material lingüístico y no dramático. Esta última opción refleja un tratamiento postmoderno del texto. Un texto que se plantea como una material insignificante al que hay que dar sentido. (Pavis, 2007:72)

Joan Abellán, siguiendo esta dirección sugerida por Pavis, en el artículo "El Teatro Visual" (ARTEA, 2006) identifica dos opciones dramáticas: dramaturgias dramáticas y no dramáticas. En las dramáticas, se refiere a aquellas *dedicadas a la representación de ficciones en las cuales el personaje y el desarrollo de lo que a él le acontece es el foco esencial del interés*. En las no dramáticas, alude a *una representación ante el público de acciones cuyo discurso radica en los propios elementos expresivos del teatro liberados en este caso del desarrollo dramático como factor cohesionador*. (ARTEA,Sánchez, 2006:108)

En relación a la comentada escena artística postmoderna, cabe añadir la idea de la puesta en escena polisémica. Michael Corvin justifica este concepto en relación a los diferentes signos (mensajes o contenidos paralelos) que aparecen simultáneamente en el escenario bajo la atenta mirada del espectador. Esta polisemia se observa, especialmente, en aquellas que se sitúan en la segunda opción planteada por Pavis, cuando la escénica no resulta ser tan fiel al texto dramático.

"El espectador está sometido a un curioso efecto de estrabismo: el texto se desarrolla a su ritmo con sus rodeos y sus secretos, mientras que el discurso visual de la puesta en escena lo acentúa, lo contraría o se anticipa a él,

introduciendo un diálogo directo entre el director y el espectador, sin pasar por la mediación del personaje y de las palabras que lo constituyen". (Corvin, 1985:12)

2.3 Teatro postdramático

"The notion of "post-dramatic theatre" was established by german theatre researcher Hans-Thies Lehmann in his 1999 book with the same title, summarizing a number of tendencies and stylistic traits occurring in avant-garde theatre since the end of the 1960s. The theatre which Lehmann calls postdramatic is not primarily focused on the drama in itself, but evolves a performative aesthetic in which the text of the drama is put in a special relation to the material situation of the performance and the stage. Thus postdramatic theatre is more striving to produce an effect amongst the spectators than to remain true to the text." (postdramatic theatre, wikipedia)

En una sociedad donde la comunicación entre los individuos está en eterna crisis, la negación del diálogo realista presenta cierta disposición a producirse. Peter Szondi fue uno de los pioneros que empezó a vislumbrar la paulatina ruptura del diálogo en el drama moderno desde sus comienzos en 1880 hasta 1950. Frente a esta crisis del drama unos intentarán mantenerlo (naturalismo) y otros solucionarlo dando otro tratamiento o negando su función de dar sentido (expresionismo y teatro del absurdo) (Szondi. 1956)

Pero a partir de los 60 y tras la postura que Szondi explica en torno a la negación del diálogo en el drama moderno, la desmitificación del texto empieza a ser evidente en la mayoría de trabajos más vanguardistas. El texto, la literatura, deja de ser oficialmente la estructura ósea de la escritura escénica. Este tipo de teatro todavía en la actualidad sigue teniendo capacidad de ofrecer propuestas interesantes, originales y que suponen un referente en el momento histórico-artístico actual.

Se trata de un teatro denominado post-dramático, término que Hans-Thies Lehmann utilizó por primera vez en 1999 y que abarca diversas prácticas escénicas contemporáneas. Óscar Cornago explica que el término de teatro postdramático no define una dramaturgia o poética escénica sino que hace referencia al modo de trabajo y construcción en la creación escénica. Insiste en que la idea de teatro postdramático es compleja y múltiple y que su función es generar nuevos parámetros frente al análisis de las obras. Sin embargo, Cornago opina que hay cierto tipo de dramaturgias que parecen más adecuadas para adquirir un tratamiento postdramático. *Aquellas que ofrecen cierta resistencia a la representación naturalista, donde no se finge una situación de comunicación, sin diálogo realista, ni personajes y acciones claramente definidos.* (ARTEA. 2006:222).

El académico británico David Barnett, siendo uno de los que opina que el teatro postdramático está relacionado en mayor medida con unos parámetros relativos al proceso de creación y construcción, también cree que existen textos que han sido escritos desde un punto de vista postdramático. Menciona como ejemplo la obra de "4:48 Psychosis" de Sarah Kane entre otras (Barnett, 2008). A pesar de esta información relativa al texto, el teatro postdramático muestra una clara tendencia a la creación de un teatro más visual, por su condición de ser una escritura realizada sobre el espacio físico, más procesual.

El teatro postdramático supera una actitud que el teatro moderno muestra cuando pone en cuestión la idea de la representación. Es decir, el cuestionamiento en torno a la representación queda implícito dentro de cada obra postdramática. La problemática respecto al tipo de representación que el teatro puede ofrecer queda desplazada en el marco del pensamiento postmoderno y bajo el contexto de una sociedad mediatizada. El teatro postdramático asume la imposibilidad de representar la realidad tal y como es y en consecuencia asimila las fórmulas de representación clásica pero creando un distanciamiento base y evidente.

Los trabajos de Heiner Müller, Robert Wilson, The Wooster Group, Jan Fabre, Jan Lauwers, Laurie Anderson, Frank Castorf, Heiner Goebbels o Forced Entertainment son considerados postdramáticos. Aunque cada creador tiene un lenguaje personal y diferente al resto, todos los creadores han sido influenciados por contextos artísticos, sociales y políticos similares. Factor que ha estimulado ciertas semejanzas en las propuestas escénicas de estos creadores. En relación al tema de este trabajo de investigación, destaco la orientación similar que presentan en torno al posicionamiento en el uso de los medios de comunicación como parte fundamental de muchas de las propuestas escénicas.

Se trata de compañías donde lo visual se impone frente a lo textual. Y entre lo visual, la tecnología ha tenido un peso suficientemente importante como para considerar el motor generador de muchos de los cambios que la escena contemporánea vive. La idea del teatro postdramático ha sido clave para la contextualización y análisis del teatro multimedia e intermedia, aquel que se vincula estrechamente con los medios tecnológicos.

Clarificando del término de performance

... L'inflation de la performance dans tous les domaines et comme nouveau paradigme universel n'est pas sans influer sur notre objet d'étude et la manière de le comprendre dans tous les sens du terme." (MacKenzie, 2001:18)

Todas las compañías destacadas en el anterior párrafo se consolidan en los años 80, concretamente, después del auge que vivieron las artes de acción en los años 60-70. ¿Cuál fue la herencia del *Performance art* en el teatro multimedia? ¿Fue el Performance art el promotor del uso de la tecnología dentro del espacio escénico? ¿Existe una verdadera diferencia entre al performance y el teatro? Hay multitudes de ensayos y artículos alrededor del término "performance" porque justamente es una palabra que abarca múltiples conceptos, prácticas y su característica de indefinición es claramente la más consensuada de todas las que los teóricos y expertos proponen en sus definiciones.

El término performance tiene su origen etimológico en la palabra francesa "*parfournir*" que significa "completar" o "llevar a cabo por completo" (Taylor, 2001) aunque actualmente es una palabra totalmente

anglófona. Su definición en inglés es diferente al francés o al castellano, cuestión que genera más de una confusión a la hora de clasificar disciplinas o intercambiar ideas.

Tomaré como referencia el libro-guía que la editorial Routledge publicó en 2006 a cargo de Paul Allain y Jen Harvie, para clarificar el complejo término de "performance". Según este manual, "performance" (inglés) tiene cinco concepciones diferentes, entre las cuales tan sólo una parece hacer referencia al campo del teatro. La primera es utilizada para identificar un evento en vivo que ha sido previamente trabajado para ser mostrado frente al público. Este concepto abarca cualquier arte performativo incluyendo el teatro, la música, la danza, el circo, el happenings... de esta idea deriva su versión "verbal" ("to perform"), idea que hace referencia a interpretar algo (un concierto, un personaje en una obra). En consecuencia, desde un tratamiento relativo al verbo, la frase inglesa "*the play has been performed in San Francisco*" podría ser traducido como "la obra ha sido representada en San Francisco". Relacionando esta idea con el pensamiento de Antonio Prieto (2002), éste hace una conexión directa entre la "representación" y el concepto de "teatralidad". De esta manera, la primera definición de "performance" queda estrechamente relacionada con el concepto teatral de "representación", en un contexto de un tipo de teatro aristotélico, un teatro que se utiliza como herramienta de representación para generar una analogía de la sociedad.

La segunda definición hace referencia a las acciones diarias que cada individuo acomete. Una orientación que queda más centrada en un marco de estudio social o antropológico. La tercera, se centra en un concepto que deriva del pensamiento capitalista actual, donde la palabra *performance* se relaciona con conceptos de "rendimiento", "realización" o "éxito". Dentro de esta línea se podrían poner ejemplos como el rendimiento de un coche, de una compañía, de la economía global o los deportes.

La cuarta definición de *performance* se presenta como sinónimo de "performance art" y "body art", movimientos artísticos desarrollados, sobre todo, en los 60 y 70. Unas prácticas artísticas que se basaban en las acciones en vivo y efímeras que eran consecuencia de un contexto político anticapitalista y progresista. La quinta definición de la polisémica palabra se sitúa en cierta forma en un punto medio entre la primera y cuarta definición. Este concepto de "performance" ha sido desarrollado extensamente en el teatro postmoderno. Un teatro que pretende alejarse de la representación naturalista del personaje, que intenta actuar de manera presentacional y no representacional. Se trata de un acercamiento al personaje, dentro del espacio escénico (Teatro), desde una conciencia del actor situado en el espacio y el tiempo presente. Este tipo de opción escénica presenta una tendencia a crear puestas escenas meta-teatrales donde el intérprete se interroga en torno a la ilusión teatral, a la posición del público y se resiste a dar un contenido de un sentido único e inalterable.

Estas definiciones resultan de gran ayuda a la hora de entender el término en castellano. De tal manera, que, el lenguaje castellano construye un muro que marca una línea divisoria entre *performance art* (vinculado al movimiento de los 60-70) y *performance* palabra entendida como una idea más amplia que incluye al teatro (*to perform*), a la acción diaria, el ritual y a la escena postdramática (presentacional).

Esta última posibilidad es la que crea más confusión puesto que asume influencias tanto del "performance art" (décadas de los 60-70) como de la tradición teatral. La escena postdramática de los ochenta y la actual asumen todas estas aportaciones y crean una expresión híbrida, mestiza, que basa su esencia en la mezcla y la conciencia de todas estas influencias. Se muestra como un espacio perfecto a la experimentación. Se abre una vía para la experimentación tecnológica que ocurrirá a partir de los 90 fundamentalmente.

"el término performance en inglés aplicado al teatro, de designa al juego actoral, al juego de la representación, a aquello que se presenta delante del público tras unos ensayos. En el dominio del arte (en francés y español "performance" y en inglés "performance art") designa al género desarrollado en los 70. En todo caso las dos indican la realización de una acción." (Pavis, 2007:43)

Quizás, los términos que Roselle Goldberg plantea como "nuevo teatro" o "nueva performance" podrían ser más claros, entendidos como una evolución híbrida del teatro-performance art. El "Nuevo Teatro", según Goldberg, se enfrentaba a la vuelta de las artes plásticas por una parte, y la explotación de la técnica teatral por otra. Por el contrario, a la "Nueva Performance" se le daba permiso para obtener estilo, estructura y narrativa, herencia del Teatro. Dos fórmulas que aterrizan en un mismo lugar, en una misma práctica artística, que admite todo tipo de medios de comunicación, danza, sonido o estructura. (VVAA, Goldberg, 1993: 149)

2.3.1 Influencia del *performance art*

- a) construcción escénica sobre el espacio: Como se he mencionado anteriormente, en cierto tipo de teatro el texto ha ido perdiendo su valor como motor principal de la construcción escénica. El "performance art" tampoco toma como punto de partida el texto, sino la propia acción. El teatro postdramático crea textos que sólo toman sentido completo en su proyección escénica, en un espacio y tiempo concreto. El texto pierde su superioridad, el director de escena (*metteur en scène*) se convierte en el coordinador de todos los elementos que forman parte de la totalidad de la obra. (Pavis, 2007:51)
- b) Interdisciplinar: el "performance art" no delimita las disciplinas artísticas. La idea es lo primordial y se construye a través de los diferentes lenguajes y materiales que se necesiten. El arte se mezcla con la vida, no existen las casillas que encorsetan tópicos y reducen las capacidades artísticas y los conceptos.

Los "medias" que el performer lleva a la escena, los objetos de los que se rodea, ofrecen la ventaja de ser instrumentos altamente flexibles, de los que el deseo lúdico del performer puede sacar el mejor partido. Se moldean sobre su cuerpo, lo prolongan, le hacen invadir el espacio y el tiempo, ocupar todos los lugares a la vez. Lo multiplican o lo reducen al infinito, lo diseminan o lo congregan según las pulsiones de su deseo." (VVAA, Féral, 1993)

- c) Presencia real: Niega la representación y analogía de la sociedad. El actor deja su personaje, su cuerpo se acciona siendo consciente del lugar y tiempo exacto en el que se sitúa. El cuerpo y la acción son bases fundamentales del espíritu del "performance art". (Diamond, 2009: 111-113)

"el medio es el mismo artista, exponiéndose públicamente a un acto real, ni simulado ni dramatizado, no actor sino actuante." (VVAA, Besacier, 1993)

- d) Confrontación con el público: La ruptura con un espacio organizado según una perspectiva centralizadora (ej. Perspectiva clásica) crea un espacio multiplicado, fragmentado donde el espectador debe trabajar y salir de una posición pasiva (ARTEA, 2006:113). El "Performance art" busca una confrontación con el público, una nueva relación entre la obra y el espectador. Tal y como Josette Féral comenta el interés de la performance ya no reside en el valor estético, sino en el efecto que produce sobre el público y sobre el performer mismo. A diferencia con el teatro (de tradición clásica) la performance a menudo busca reacciones de orden perceptivo, raramente reacciones de orden emocional que pertenecen más bien a lo teatral. (VVAA, Féral, 1993: 204-213)

Estas son, en rasgos generales, las influencias fundamentales que el "performance art" ha aportado a la construcción de un teatro postdramático que hace uso de las tecnologías. Una influencia que sigue siendo debatida actualmente y que ha situado los términos de "teatro" y "performance" en el centro terminológico de la discusión.

2.3.2 Influencia de los Medios de Comunicación

"Les médias déconnectent et reconnectent le spectateur avec son propre corps et avec situation dans le monde. Loin d'être détruite par les médias, la mise en scène est reformée, recréée, revécue par eux. Au fond, elle se situe elle-même à égale distance entre le spectacle, vivant mais non codifiable, et la technologie, reproductible mais inerte." (Pavis, 2007:157)

Términos: media y mediatizado

El "performance art" de los 60 negaba toda mediatización de la acción. Hubert Besacier (1993:123), tomando la definición de Renato Barilli (1977), califica este tipo de prácticas como "performance desnudas". Son aquellas acciones donde el cuerpo se manifiesta como punto central y niega la utilización

de todo dispositivo externo al cuerpo como luces, textos o videos, con el objetivo de suprimir todo resquicio de espectacularidad y representación. La "performance vestida", ha ido tomando más importancia a medida que los medios tecnológicos han ido entrando en el espacio de la acción. Muchos teóricos, como el mismo Besacier, han dudado de cual de estos dos tipos de performance adquiere una mediatización mayor. ¿Qué es la mediatización? ¿Qué son los medias?

Josette Féral: "...tomaremos aquí la noción de **media** en un sentido muy amplio: como todo en tanto que procedimiento tecnológico que mediatiza la representación del sujeto con el mismo." (1993: 197)

Greg Giesekam: "...Some critics argue that theatre is **mediated** –based on a pre-existent script that is then mediated by any number of different performer to produce different versions of the story and characters..." (2007:5)

Frédéric Barbier y Catherine Lavenir: "*Par media, on entend "tout système de communication permettant à une société de remplir tout ou une partie des trois fonctions essentielles de la conservation, de la communication à distance des messages et des savoirs, et de la réactualisation des pratiques culturelles et politiques"* (1996:5)

Estas tres reflexiones alrededor de los conceptos de "media" y "mediatización" son un claro exponente de las múltiples lecturas que se proyectan alrededor de estos términos. Pavis argumenta, mediante la idea de "media" construida por Barbier y Lavenir, que la puesta en escena hace referencia a una cantidad de diversos medios. Es decir, la escena se convierte así en una vía para reactualizar las prácticas culturales, comunicar a los espectadores mediante la emoción o el sentido y se presenta capaz de conservar el texto o/y las acciones, o como mínimo, sus interpretaciones materiales o espirituales. Pavis recurre al concepto de media y mediación desde una visión amplia y complementaria, integrando dentro de estos conceptos tanto al teatro como a la tecnología. (Pavis, 2007:137)

Sin embargo, aunque admitamos que el teatro se trata de otra forma de mediación, normalmente utilizamos la palabra "medios" cuando hablamos de los medios de comunicación, como la televisión, la radio, el cine o internet. Pavis comenta en torno a su amplia idea de "mediatización", que las Artes en Vivo son las únicas que utilizan el cuerpo del intérprete como elemento de mediación y todo el resto de los sistemas mediatizadores son aquellos que pueden reproducirse de manera mecánica, aquellos que utilizan "pantallas" diversas para hacerlo. (2007:138)

"La re-médiation, ou représentation d'un média dans un autre, retrace la modification d'un média à travers la reprise des conventions d'un autre média." (Pavis, 2007:148)

"A médium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of the media and attempts to rival or refashion them in the name of the real" (Bolter y Grusin, 1999:65)

Con la era digital un nuevo término que deriva de "mediatización" aparece sobre la palestra: remediatización (*remediation*), concepto que comenzó a utilizarse con asiduidad tras la edición del libro "Remediation: Understanding New Media" (Bolter y Grusin, 1999). Lo primordial de este concepto reside en la idea de la creación de nuevos medios reutilizando otros antiguos. De esta manera, podríamos afirmar

que el "medio digital" no es más que una remediación de la fotografía, el cine o la televisión. Del mismo modo que en los inicios del cine se remediaba el teatro, filmando las acciones tal y como habían sido puestas en escena. Internet tiene la posibilidad de remediación todos los antiguos medios (teatro, cine, video, fotografía...). Esta remediación del teatro nos lleva irremediamente al debate ontológico del que ya he hablado en el primer capítulo y del que parece imposible distanciarse. Si dejamos llevarnos por los derroteros de la remediación y la capacidad de inmediatez que internet permite, el teatro podría ser remediado. (Dixon, 2007:136)

Aportaciones básicas

"De même, il a tiré profit des lois de la perspective par exemple, tout comme il a intégré le principe de montage propre au langage cinématographique et, plus tard, celui de mixage propre au langage vidéographique. Il est toutefois d'autres types de relations qui passent plus souvent inaperçues. Celles-ci concernent moins les outils, appareils ou machineries de levage, de suspension, de rotation, d'éclairage, de projection etc." (VVAA, Hébert y Perelli-Contos, 2006:47)

En un intento de observar las aportaciones que los medios de comunicación han realizado en el teatro, me referiré especialmente al contexto que comienza en los 80, a partir de una expansión y masificación de los medios en todos los ámbitos de la sociedad. La televisión se consolida como el mass-media más importante hasta la llegada masiva de internet a los hogares, siendo en el siglo XXI su consolidación.

Después de haber reflexionado sobre el análisis ontológico de los medios de reproducción mecánica y el teatro, continúo con un breve y práctico análisis sobre las huellas que el lenguaje de los medios audiovisuales ha dejado en la creación escénica, concretamente, en su dramaturgia.

Uno de los pilares fundamentales del cine y el video es la capacidad de edición (video) y montaje (cine), una herramienta capaz de recrear un tiempo diferente y romper con la linealidad. El teatro, que mantiene una linealidad temporal, se ha dejado influenciar por procedimientos típicos del montaje, utilizando la elipsis, el montaje paralelo o las rupturas en el tiempo en su dramaturgia. Lo mismo ocurre con la linealidad espacial del teatro. Susan Sontag (1966:62) sugiere que el teatro realiza un tratamiento espacial lógico y continuo, mientras que el cine hace lo contrario. Es decir, los planos que realiza la cámara muestran una parcialidad de una mirada arbitraria; se trata de composiciones. Por el contrario, en el teatro, el espacio es abierto, real y continuo. Esta ruptura temporal y espacial que el cine produce, ha sido aplicada en la narrativa de muchos trabajos escénicos, especialmente en aquellos que buscan replantear el concepto de temporalidad en el espacio escénico.

El video, por razones técnicas que lo hacen diferente del cine, tiene más allá del montaje la posibilidad de crear una composición de capas de imágenes. Membranas de varias imágenes pueden acumularse sobre una misma imagen videográfica. Este procedimiento de composición de capas también puede verse en

muchas de las propuestas de compañías como The Wooster Group o Richard Foreman. La construcción por capas, por acumulación, no es provocada por la única influencia de la composición videográfica, pero podría ser una de las razones formales más relevantes.

Otras de las aportaciones se han visto reflejadas en la elección de muchos de los ejes temáticos que algunas obras contemporáneas eligen. Temáticas que tienen que ver con un mundo globalizado y mediático, con las conexiones en el ciberespacio, alienación del individuo o con la manipulación que los medios imprimen sobre el individuo... La Fura del Baus habla de la soledad del ser humano en la sociedad postmoderna y mediatizada (*Metamorfosis*, 2005), la coreógrafa Meg Stuart hace lo propio respecto al control que estos medios tecnológicos asumen frente al comportamiento humano (*Replacement*, 2006) y The Builder Associations incorporan en muchos de sus trabajos personajes que se comunican vía chat o webcam. Esta última compañía siempre introduce como parte intrínseca de la historia las nuevas herramientas mediáticas como elementos que juegan entre la realidad y la ficción (*Jet Lag*, 1998-2001), lo real y lo imaginado (*Xtravaganza*, 2000-2002), la presencia y la telepresencia.

Pero estas formas mediáticas no sólo influyen en la historia que se quiere contar sino en cómo se cuenta esa historia. Según la teoría de Marshall McLuhan (1987:13), donde sugiere que el medio es el mensaje, no existiría una clara separación entre la forma y contenido. En algunos casos el escenario se disfraza de plató de televisión o en un set de una telenovela (*Chang en una luna vacía*, John Jesurun, 1982 o *Jump Cut*, The Builder Association, 1997). Otras veces, una película es construida sobre el escenario, es el caso de Big Art Group con obras como "House of no more" (2004) o "Flicker" (2002).

Sin embargo, el cambio más relevante que la escena ha vivido tras la aparición de los medios de comunicación, está sin lugar a duda conectado con la idea de liberación respecto a la obligación de ser el medio hegemónico para la representación o mimesis de la realidad. Los medios audiovisuales se han convertido, hoy en día, en la ventana principal con vistas al mundo. A la televisión se le exige objetividad y realismo. Del mismo modo que al cine más comercial se le pide que cuente una historia realista, a través de personajes naturalistas, una ficción realista. Estas circunstancias, indudablemente, han influido en la práctica teatral. El teatro, desde la aparición de los medios de comunicación, no parece ser el medio elegido para la representación analógica del mundo, quedándose liberado de esa función que había sido tan fundamental hasta aquel momento.

Erwin Piscator fue consciente de este "cambio de valores" y en sus obras multimedia aprovechaba los diferentes niveles de realidad o perspectiva: las imágenes de cine y el cuerpo de los performers. Piscator creía en la capacidad realista del cine, su capacidad de captar un espacio y tiempo real, fuera del escenario, y convertirse en testigo directo de la realidad social. Este hecho, acentuaba el aspecto ficticio del teatro. Así bien, Piscator creaba trabajos multimedia para resaltar, a través de la yuxtaposición de los

dos medios, la expresión de los dos tipos de mensaje. La mezcla de los dos niveles provocaba que la proyección de cine se considerara como realidad, en contrapunto con la teatralidad del actor. Poco a poco, el teatro ganó en libertad, sin obligaciones a ser el reflejo y ejemplo de la realidad.

Tanto el "performance art" como el contexto de masificación mediática, han sido grandes influencias en un tipo de teatro, muchas veces considerado postdramático (como concepto que hace referencia al proceso de construcción), que utiliza la tecnología visual como parte fundamental en su construcción escénica. Un teatro postdramático que ha abierto el camino a prácticas escénicas-tecnológicas como las denominadas teatro o performance multimedia, intermedia o hipermedia. ¿Cuál es la diferencia?

2.4 CROSSMEDIA

"La reflexión intermediale ne consiste pas à cimenter de manière erratique des critères spécifiques aux médias, elle se demande plutôt quelle fonction d'usage, quelle convention de perception, quel effet, quelle stratégie et quelle expérience esthétique, se trouvent actualisés dans et à travers un média."(Pavis. 2007:148)

Relación entre teatro y medios audiovisuales

David Saltz sugiere que la relación entre el teatro y los medios tecnológicos ha sido básicamente una relación estética (iluminación y escenografía). Pero aunque en alusión a la cantidad de obras, quizás haya sido la relación más habitual, sería empobrecedora esta limitación (Saltz, 2001). Esta relación a la que Saltz hace referencia, no quiere ser el objeto central de este trabajo de investigación. El objetivo es abrir y explorar las posibilidades que la dramaturgia ha encontrado en la tecnología (especialmente la audiovisual) como nueva herramienta de cambio. Pero a veces, la experimentación estética resulta difícil de discernir de una experimentación más profunda y relacionada con contenido.

A continuación presento una primera aproximación basada en la catalogación de funciones realizada por Saltz.. Él crea una posible división en relación a las relaciones/funciones que se pueden dar entre las artes escénicas y los medios tecnológicos:

1.- "Función de escenografía virtual": El video (o cine) sustituye al clásico fondo escenográfico. En este caso sigue habiendo una separación entre fondo y figura.

2.- "Función de vestuario interactivo": Similar a la relación escenográfica, pero en este caso, el cuerpo se ve integrado con el fondo, creando una perspectiva nueva. Trabajos de Robert Lepage (*The Andersen Project*, 2007) podrían ser un buen ejemplo, donde en muchas ocasiones existe un trabajo milimétrico y una integración total entre fondo y figura.

3.- "Relación Perspectiva Subjetiva": Los medios tecnológicos visuales (video) representan los pensamientos, fantasías, sueños o sensaciones de alguno de los personajes-performers. La obra de Station House Opera "Roadmetal, Sweetbread" (1998) muestra esta perspectiva de manera muy evidente.

4.- "Función Ilustrativa": Esta función ocurre cuando los medios ilustran las palabras o signos del actor. Es un uso bastante habitual aunque, a veces, corra el riesgo de caer en una situación redundante.

5.- "Función Documental": Esto ocurre cuando entre la imagen proyectada y la acción escénica se crea una relación dialéctica, o una relación del tipo documental. Rimini Protokoll hace uso de este recurso. En la obra *Nnemopark* (2005), lo demuestra mezclando imágenes Bollywood mientras en escena están tratando el tema de las granjas de vacas suizas.

6.- "Función Diegética": Cuando la presencia de dispositivos tecnológicos están integrados dentro de la historia que se está intentado transmitir desde la escena. The Builders Association a menudo hace uso de este recurso. Por ejemplo, en el trabajo de "Super Vision" (2006) donde uno de los personajes, que hace de una abuela que vive en India, se relaciona vía video-chat con su nieta en EEUU. La abuela siempre aparece a través de la pantalla de manera mediatizada por motivos relacionados con la historia.

7.- "Función emocional": Más allá de la realidad escénica de la historia, se proyectan unas imágenes que producen un efecto emocional en la audiencia, el mecanismo afectivo queda activado. En el caso de la música esta relación es más evidente. Una banda sonora triste acompaña alguna acción melancólica de algún personaje creando una atmósfera que produce un sentimiento de tristeza en el público, más allá de la historia.

8.- "Función sinestésica": Esta relación es similar a la función emocional, pero sin la conexión directa entre imagen y acción escénica. Una relación de sinestesia vinculada a lo neurológico, la retórica y lo estilístico.

9.- "Función del doble virtual": las imágenes mediáticas pueden producir un doble virtual de alguno de los personajes o, incluso, pueden crear un personaje que aparezca únicamente de manera virtual. Esta función es de las más complejas y la que más teorías ha generado. The Wooster Group fue una de las primeras compañías que utilizó este recurso. En la pieza *LSD* (1983), uno de los actores tuvo problemas en acudir a una de las actuaciones y decidieron sustituirlo por una grabación videográfica. Esta imagen, su doble videográfico, entraba en escena en los momentos que su doble real lo hacía. A Elizabeth LeCompte le gustó tanto la idea que en las siguientes presentaciones el personaje que había sido sustituido de forma accidental por un video, lo hacía tanto de manera real como videográfica,

proporcionando un valor añadido a la caracterización de ese personaje (Gieseckam, 2007:89). La utilización del doble virtual es un recurso usado de mil maneras diferentes. Algunas veces tiene la función de convertirse literalmente en un doble simultáneo y /o sustitutivo, reaccionando y actuando con algún performer real o virtual.

Todas estas funciones la mayoría de las veces se entremezclan, crean fusiones o se acumulan. Pueden ser una herramienta básica a la hora de embarcarse en el análisis de algunas de las obras mix-media.

2.5 Teatro multimedia / intermedia / hipermedia / cibernético / virtual

¿Qué diferencias existen entre estos términos? ¿Multimedia? ¿Intermedia? ¿Hipermedia? Multimedia es de los tres términos el más común y utilizado. Un teatro multimedia alude a un espacio escénico que hace uso de diferentes medios para construir la obra; ya sea cuerpos, texto, luces, video o música. Es un teatro que se nutre de los diferentes lenguajes y elementos y los combina en pro de la obra total. Comúnmente, cuando se habla del teatro multimedia indirectamente tendemos a creer que algún dispositivo electrónico y audiovisual se encuentra en la obra. (Gieseckam, 2007:8)

El teatro intermedia, es un teatro multimedia en cierta manera más complejo donde los medios tecnológicos forman parte imprescindible de la propuesta escénica. Es decir, que la obra no tendría sentido, sería irrealizable sin la inclusión de los medios tecnológicos en la dramaturgia. Estas propuestas, generalmente, no hacen ninguna distinción entre la puesta en escena y la dramaturgia. El texto no es el elemento fundamental de la construcción escénica sino que todos los elementos se rigen por una dirección coral donde los lenguajes interactúan siendo casi imposible sustituir ninguno de los componentes de la puesta en escena. Muchas de las obras consideradas intermedia optan por una dramaturgia basada en lo real y virtual, creando reflexiones entre diferentes capas de presencia o los medios de comunicación y /o tecnología.

El término de intermedia fue utilizado por primera vez por el artista-performer Dick Higgins en 1965 refiriéndose a muchos de los happening que realizaban en aquella época mezclando y yuxtaponiendo materiales diversos.

"...Multiplicity and simultaneity were catchwords, as events were built around alogical juxtapositions and structures that rejected coherent narratives and self-reflexively played off representational conventions, especially those of media such as film and television." (Gieseckam, 2007:74)

Hipermedia es un concepto vinculado al sistema digital, a los ordenadores más concretamente. Bolter y Grusin lo describen como un sistema de capas, información de múltiples fuentes e imágenes que se colocan unas encima de otras. Se trata de un dispositivo basado en la forma básica de lectura que

internet invita a realizar; una navegación-lectura donde el usuario rompe con la lectura lineal, donde los contenidos se acumulan y el hilo central desaparece. (Bolter y Grusin, 1999: 74)

"we must abandon conceptual systems founded upon ideas of center, margin, hierarchy, and linearity and replace them with ones of multilinearity, nodes, links, and networks." (Landow. 1999:59)

Greg Gieseckam sugiere que el denominado teatro hipermedia, podría encajar con el concepto de teatro postmoderno en su totalidad. En una puesta en escena donde los elementos se acumulan, el espectador debe crear su propio orden y su listado de sentidos y prioridades. Este tipo de trabajos muestran todo el dispositivo mediático y evitan un uso de la tecnología transparente (al contrario del cine). Esta línea obliga al espectador a convertirse en una especie de usuario de internet donde elige conscientemente los contenidos a través de un interfaz mediático.

Tomando un punto de vista diferente a la hora de analizar estos términos, podemos sostener que tanto el teatro hipermedia como el intermedia son parte también del teatro multimedia. De este modo, el concepto de "teatro multimedia" es mucho más extenso y menos concreto que los otros dos términos. El teatro intermedia enfatiza en la construcción dramática dándole una total importancia a un teatro que deja de serlo sin la relación bilateral entre "el cuerpo en vivo" y "lo mediatizado" (tecnología). El teatro hipermedia, generalmente, también es un teatro intermedia, pero con una clara tendencia a una construcción dramática postmoderna. Tal y como ha quedado expuesto, las ideas y conceptos se difuminan y se contaminan generando un amplio abanico de obras que se sitúan entre un sencillo uso de la tecnología de manera más general (multimedia) o más complejo (intermedia).

"Le théâtre multimedia (multimedia performance) n'est pas simplement une accumulation d'arts (théâtre, danse, musique, projections, etc.) c'est au sens propre la rencontre de technologies dans l'espace-temps de la représentation. Le théâtre cybernétique, créé avec l'aide des nouveaux médias et des technologies informatiques, est l'utilisation des médias dans la représentation théâtrale, c'est aussi et surtout l'utilisation d'Internet pour produire des espaces virtuels."(Pavis, 2007:140)

Según Pavis el teatro cibernético es aquel que hace uso de "nuevas tecnologías" y de "tecnologías informáticas" en el espacio de representación teatral (entendiendo que dentro de un escenario). Pero Pavis, cree que sobre todo el teatro cibernético es aquel que utiliza internet para producir espacios virtuales. Gabriella Giannachi, en su libro "Virtual Theatres" (2004), califica como teatro virtual a aquel que transcurre sobre un espacio virtual donde lo real y lo virtual se encuentran. A través de un espacio como internet, el usuario puede ver y entrar dentro de una obra de arte, interactuar con ella. Giannachi opina que el teatro cibernético sólo transcurre en el ciberespacio.

Sin embargo, Giannachi también sugiere e intenta describir y limitar el concepto de teatro virtual. En el último capítulo del libro, explica que hay muchos diferentes teatros virtuales.

"There is not one virtual theatre, but many. This is not only because of the variety of virtual art forms that can claim a certain degree of theatricality, but because the medium of virtuality itself acts as a theatre, a viewing point of the real.(...) Virtual reality is not only a rehearsal space and a theatre, but an archive, a place of memory, a repository for humankind's past, present and future plans, activities, dreams and failures." (Giannachi, 2004:151)

El teatro virtual se presenta como un concepto muy amplio que abarca tanto prácticas teatrales (teatro multimedia y sus variaciones siempre y cuando introduzcan imagen tecnológica) como prácticas artísticas cargadas de teatralidad (medio de representación de la realidad), haciendo referencia especialmente a las prácticas que implican el ciberespacio como escenario principal. Teatro virtual parece ser un término que acapara todas las obras que hacen uso de algún dispositivo virtual. Sin embargo, se refiere ante todo a trabajos que impliquen sistemas digitales y redes.

En esta investigación, el objetivo no es centrarse en la teatralidad que muchos de los procesos artísticos-tecnológicos asumen, sino en trabajos teatrales que introducen tecnología (concretamente la visual). Tomaré como referencia trabajos de teatro multimedia e intermedia fundamentalmente; trabajos de creadores que generan una relación entre la tecnología visual y teatro de manera interesante, innovadora y / o pionera.

2.6 Cambios en el teatro: espectador y proceso de producción

Espectador

Los conceptos como transparencia / opacidad o mediatización / remediatización / inmediatez, que han ido apareciendo durante todo este trabajo de investigación afectan directamente a la percepción del espectador frente a una obra escénica mix-media. El concepto de transparencia busca la inmersión del espectador en la historia con el objetivo de hacer desaparecer la presencia del interfaz, con unos parámetros similares a los cinematográficos. En el otro extremo se sitúan las obras que deliberadamente exponen y muestran el entramado tecnológico para producir un efecto de distanciamiento, una especie de toma de conciencia del acto teatral tal y como Brecht o algunas de las películas de Godard lo hacían. La mayoría de creadores escénicos que tratan de romper con la cuarta pared, con intención de generar un diálogo directo con el espectador, optan por un tratamiento tecnológico opaco, mostrando el dispositivo sin ningún tipo de velo (ejemplo: "Big Art Group" o "The Builder Association"). A excepción, por ejemplo de Robert Lepage que en su obra "The Andersen Project", sin embargo, rompe con la cuarta pared desde un sistema tecnológico basado en la transparencia. (Dixon, 2007)

Determinarse por una alternativa transparente u opaca, entre otras decisiones, establece el tipo de relación que se gestará entre el contenido de la escena y la percepción del espectador. En muchos de los trabajos intermedia los creadores intentan favorecer una participación más activa y selectiva en el

espectador, frente al rol parcialmente pasivo que promueve el teatro naturalista o el teatro lineal. La múltiple presencia, favorecida por propuestas escénicas intermedia, estimulan una simultaneidad y acumulación de mensajes ocasionando cierta predisposición a difuminar el foco de percepción del espectador. El espectador toma parte activa en la selección y orden de todos los materiales que le son proporcionados. Se ve obligado a cambiar de registro con cada uno de los diferentes medios (cuerpo, imagen...) que afectarán en el proceso de construcción de su percepción. Esta exigencia provoca una actitud más activa y despierta; por lo tanto, más entretenida. (Giesekam, 2007:11)

Según Elizabeth Klaver (1995) el espectador se convierte en un ente más crítico. Cuando se enfrenta a un trabajo mix-media; el video, las pantallas, las proyecciones, la música, la danza, el texto, el cuerpo... generan juegos mediáticos y las fronteras entre las disciplinas se difuminan creando un Teatro Total. Frente a tal situación, el espectador no sólo ha de mirar cambiando sus propios registros de percepción sino que también observa la deconstrucción y alteridad que conviven en escena.

"La mirada del espectador se reparte entre las diferentes fuentes que hacen que "nunca la mirada logra fijarse" navegando de una imagen a otra, descentrada, no sacando a menudo de la aventura más que una experiencia sinestésica. Con una misma mirada, el espectador percibe la obra artística y su propio modo de percepción de la obra. " (VVAA, Féral, 1993:218)

Tal y como Patrice Pavis explica en su libro *"La mise en scène contemporaine"* (2007), la llegada masiva de los medios audiovisuales a la escena apunta un cambio de centralidad. El cuerpo, que había sido el eje fundamental de la escena en las décadas de los 60 y 70, comienza a compartir su protagonismo con los medios. La proyección de una imagen sobre el escenario afecta a la orientación espacial, temporal y corporal del propio espectador. La percepción del espectador, frente a una imagen videográfica y un cuerpo real, no va necesariamente a elegir la figura del actor en carne y hueso. Pavis opina que su mirada quedará atrapada en un primer vistazo en aquello que sea visiblemente de mayor escala. Según palabras de Jean-François Peyret el actor no puede competir, como transmisor de la representación, con una imagen situada al lado suyo. El actor deberá reforzar su aspecto más presencial para captar la mirada del espectador. (2007:138-144)

La conjunción de las Artes en Vivo y la tecnología mediática (especialmente la digital), ha sido utilizada de forma innovadora procurando una particular distorsión y diversos efectos. En trabajos como los de The Builders Association, Robert Lepage o Richard Foreman, los efectos pueden ser observados no sólo como un camino que desorienta la comprensión y experimentación de la temporalidad teatral, sino también por lo que han supuesto como vía de discusión de conceptos más filosóficos y postmodernos como la "atemporalidad" o lo "extratemporal", donde el espectador se sitúa en un "no lugar" o un "no tiempo" que afecta indudablemente en la percepción que construya de la obra. (Dixon, 2007:19)

"Notre perception est entièrement déterminée par l'intermédialité. Nous sommes dans le post-human (Hayles 1999), voire dans le postdramatique (Lehmann, 2002). Nous ne sommes plus en mesure de distinguer présence live et enregistrement, chair et composant électronique, être de chair et de sang (comme disait le poète) et cyborg performatif (comme disent les performance studies d'à présent)." (Pavis, 2007)

Proceso de producción y creación

Las compañías de teatro que trabajan con un alta implicación tecnológica han roto con muchos de los procesos que el teatro naturalista aún mantiene. Han ido cambiando paulatinamente los oficios teatrales, la manera de afrontar la interpretación, los espacios de trabajo, la relación entre los miembros del grupo y colaboradores etc.

A finales del siglo XIX la figura del autor empieza a perder su poder favoreciendo al director de escena (*metteur en scène*). Actualmente en las compañías que trabajan con la tecnología este aspecto queda totalmente asimilado causando una dramaturgia construida enteramente sobre el escenario. La obra se construye sobre el espacio escénico y es en ese mismo espacio-tiempo donde todos los materiales se ordenan, se prueban y se reconstruyen. En consecuencia, aparecen nuevas fórmulas de procesos de trabajo. Artistas plásticos y visuales empiezan a formar parte fundamental del grupo y del proceso creativo. El espacio escénico se transforma en un taller de experimentación donde los actores trabajan junto a todo el dispositivo tecnológico desde el principio del proceso. Se trabaja directamente sobre una estructura técnica, sin postergarlo al final del proceso de creación. Esta experimentación suscita un punto de partida abierto que irá cerrándose (no siempre) durante el proceso de creación.

El trabajo de los actores también toma un rumbo diferente en la medida que interactúa con todo un dispositivo tecnológico. Walter Benjamín habla de la conciencia del intérprete frente a los diferentes medios. Un actor cuando interpreta frente a una cámara lo hace teniendo en cuenta la situación del objetivo y sabiendo que su actuación forma parte de un proceso de mediatización. El actor de teatro se presenta directamente frente a un público, sin mediación tecnológica, y no debe perder esta referencia para / con el público. (Benjamín, 1936:68)

En las obras de teatro intermedia el intérprete puede aparecer a través de una imagen grabada o una imagen que está siendo mediatizada en directo. El performer debe conocer perfectamente cómo va a ser presentada su imagen en todo momento para adecuar su interpretación a cada medio. Por otro lado, en muchas ocasiones, el performer deberá interactuar con una imagen o un performer virtual. Esto genera una dependencia en cuestión de ritmo entre el actor real y el virtual. El actor real es el único que puede tener algún reflejo para reaccionar frente al mediatizado. Este dependencia es diferente en los casos en donde el actor virtual está siendo producido en tiempo-real. En esta opción, la interacción entre lo real y virtual es bastante más enriquecedora en su sentido de "estar vivo" o "*liveness*".

2.7 Internet, nuevos paradigmas

"new technology is added to performance, a new ingredient that is delicious for some but unpalatable for others. In digital performance, extra technologies are added, extra effects, extra interactions, extra prostheses, and extra bodies. (Dixon, 2007:28)

¿La tecnología ha comenzado a afectar a la definición del arte? ¿Y en consecuencia a la de "teatro", como la forma viva de la expresión artística? Es posible que la tecnología esté transformando la mismísima conciencia del individuo. ¿Están obsoletas las diversas maneras de hacer teatro que existen actualmente? (Dixon, 2007:483)

Comparto la idea de Dixon respecto a las múltiples orientaciones que la palabra "teatro" (*theater*) ha adquirido dentro del campo de las artes digitales. Ha sido aplicada, de una forma más o menos contundente, a varias formas de comunicación online, desde el mail y los chat, al sistema visual de realidad virtual (*MUD: Head-Mounted Display*), pasando por narrativas hipertextuales, y al video arte hasta performance teatrales concebidas para el ciberespacio.

Utilizar el término "teatro" en el concepto de "ciberteatro" es asumir que las acciones (performance) que diferentes usuarios pueden realizar a través de la red comparten su ontología con el teatro (artes en vivo/ artes escénicas). En este punto, en la elección del término "teatro", nos vemos de nuevo arrastrados al amplio debate en torno al concepto de "vida" o "liveness".

El ciberespacio, es un espacio virtual, en donde varios usuarios / actores realizan sus performance (acciones en tiempo real) sobre un espacio cibernético, no físico. A través de la figura del "avatar" uno puede realizar compras, hablar con amigos, practicar el sexo de manera virtual en lugares líquidos, como por ejemplo Second Life. Aunque detrás de cada Avatar generalmente hay un individuo de carne y hueso realizando todas esas acciones virtuales a través de los comandos de su ordenador, según la teoría de Auslander podría darse el caso de que no fuera así. La idea del *chatbot* de Auslander, supondría un giro en el concepto de vida (*live*) que la ontología teatral lleva implícita. No obstante, con la intención de no volver a repetir las anotaciones del capítulo 1, es posible plantearse el porqué del uso del término "teatro" para este tipo de obras o procesos de comunicación. ¿Por qué no se utiliza otra palabra? ¿O se inventa una nueva?

Alice Rayner (1999) sostiene que desde el instante mismo en que el campo de la *telepresencia* no ha generado sus propias metáforas, está obligado a robarlas del teatro y de los espacios tridimensionales. El teatro, paradigma de la representación, es la metáfora perfecta para tratar asuntos como el doble virtual, espacios ficticios y avatares. (Dixon, 2007:497)

Tom Ross especula sobre la idea de "teatro" y comenta que para él, "teatro" se trata de estar en una habitación junto con otro ser humano. Si ocurre esto a través de una pantalla, no lo considera realmente "teatro". Considero una manera de simplificar, de manera positiva, la discusión sobre la utilización de la palabra "teatro" que sugiere una búsqueda de nuevas metáforas para el área del ciberespacio. (Rayner, 1999)

Sin embargo, Matthew Causey (1999) propone seguir con el debate sobre los conceptos e ideas, no cerrar las puertas a la discusión.

"Although I can easily discount the ontology of performance as being "in the now", present and live, I hesitate at the lack of flesh in virtual performance... The promise of interactivity in virtual environments is the breakdown of the isolation of the viewer and the actor that can define the theatre... Like the classic question in science fiction, am I real or am I a simulation, the issue turns from witnessing the other to being the other. What is the theatre in such field?" (Causey, 1999)

Guillermo Gómez-Peña, un performer digital que viene de la tradición del performance en vivo, no consigue posicionarse respecto al uso del término "teatro" dentro del contexto del ciberespacio.

"Like time, space to us is also "real", phenomenologically speaking... The thorny question of whether performance art exists or not in virtual space for me remains unanswered" (Gómez-Peña, 2002:17)

Cito un artículo de Antonio Prieto (2009) que trata el concepto de teatralidad como algo amplio que abarca un campo muy amplio:

Davis y Postlewait reconocen el carácter multiséntico de la teatralidad cuando afirman que: [E]s un modo de representación o un estilo de comportamiento que se caracteriza por acciones histriónicas, modos y mecanismos, y es por lo tanto una práctica; sin embargo, también es un modelo interpretativo para describir la identidad psicológica, las ceremonias sociales, las festividades comunales y los espectáculos públicos, por lo que se trata de un concepto teórico. Desde esta perspectiva, la teatralidad se revela como paradigma centrífugo que parte de las nociones de representación, mimesis, actuación e histrionismo, propias del teatro, para extenderlas al análisis de otras prácticas en los campos de lo cultural, lo social y lo político.

Tal y como se afirma en este fragmento el término de teatralidad puede ser enfocado desde varias perspectivas. "Teatralidad" que tiene un claro origen en la palabra teatro, aparece como un concepto más elástico y variado que su palabra de origen. De tal manera que favorece la utilización de la palabra "teatro" para referirnos al ciberespacio, donde efectivamente ocurren ciertas acciones que podrían asemejarse en cierta medida al teatro.

Aunque el espacio y el cuerpo vivo del actor y del espectador no estén contextualizados en una esfera física, hay una práctica vinculada a una representación intencionada que sucede en un tiempo real, en un "ahora". Internet, como una tecnología que ha proporcionado unas interconexiones virtuales directas en el tiempo, ha provocado cambios en las teorías y prácticas teatrales, adquiriendo un carácter de teatralidad imposibles de imaginar dentro de los límites físicos de los espacios escénicos tradicionales. Quizás, el

denominado "virtual theatre", no es teatro tal y como ha sido concebido hasta ahora, pero sin embargo está impregnado de teatralidad. Efectivamente, aludiendo las ideas de Phelan y Blau, un acto performativo-teatral es irreproducible y carnal (*flesh and blood*). No obstante, el concepto ampliado de teatralidad, proporciona un camino abierto, explorable, que ha sido fomentado por las tecnologías cibernéticas y practicadas por artistas como Blast Theory o Gómez-Peña.

Este trabajo de investigación ha querido limitar su estudio al campo de la tecnología visual dentro del espacio escénico físico (la sala de Teatro). Sin embargo, siendo internet una de las tecnologías visuales más interesantes de los últimos años, habría sido una pena no hacer mención a las fórmulas *crossmedia* que se están sucediendo. Lo planteado en esta breve introducción, no es más que una mínima parte de todo lo que internet, el ciberespacio o la tecnología interactiva están influenciando el teatro.

Capítulo 3

EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE LA IMAGEN en relación al TEATRO

3.1 Visión histórica

“La scène a toujours fait appel à des technologies, à des machines transformant le monde, grâce à la techné, en un environnement façonné par l’homme: amphithéâtre, architecture, machines à manipuler les objets, instruments à produire du son ou de la lumière. À la techné (technique, artisanat) s’oppose l’epistémé (la connaissance).”
(Pavis, 2007:140)

La relación entre los medios audiovisuales y el teatro, desde los inicios marcados por la invención del cinematógrafo hasta la actualidad, ha ido variando y modificándose por razones obvias vinculadas a los avances tecnológico y a la evolución del pensamiento que han provocado transformaciones sustanciales en la escritura y puesta en escena. Esta relación histórica entre teatro y tecnología, según palabras de David Saltz (2001) siempre ha estado marcada por el clásico binomio de amor - odio. El teatro, a partir de la invención del cine ha procurado proteger su feudo, mostrándose en muchas ocasiones reacio a ningún tipo de vinculación con el cine y posteriormente con el video.

Desde una postura, de algún modo victimista y con cierta necesidad de autoprotegerse, el teatro ha manifestado cierto rencor contra el cine. Sin embargo, también existe otra historia más positivista, escrita desde una relación de intercambio y experimentación entre los dos medios. Una historia que se ha venido forjando desde principios del siglo XX, que se ha fortalecido con la influencia del “performance art” y donde en la actualidad presenta un lugar de confluencias, asimilación y transversalidad de lenguajes y técnicas.

3.1.1 Invención del cinematógrafo

En las primeras experiencias de principios del siglo XX se observan los primeros juegos escénicos donde el actor real se sumerge en el fondo cinematográfico. Esta interacción entre las dos esferas, la escénica y la filmica, queda potenciada con la invención de la retroproyección. Los inventores Lincoln J. Carter y

Frank D. Thomas fueron unos de los primeros en utilizar este sistema que evitaba la aparición de la sombra del actor sobre el fondo de la pantalla de proyección en la segunda década del siglo XX. La actuación del intérprete aparece sobre un fondo en movimiento, sin la previsible sombra que se podría haber creado si la proyección se hubiera lanzado frontalmente, aumentando la ilusión de fusión entre sujeto y fondo.

Para entonces quedaba confirmada la gran capacidad que ejercía el cine sobre la mirada y el imaginario del espectador. La escena, lugar por antonomasia para la creación de la ilusión dramática, supo integrar esta función en su seno. Franz Kranich (1913-2005) escribió varios ensayos sobre la proliferación de la proyección cinematográfica en los teatros de Europa, y en especial de Alemania. La tarea de la proyección, no sólo era la de aumentar el efecto de ilusión e inmersión del espectador, también servía como una vía práctica de fondo escenográfico. Hasta entonces, el cambio de escenas, que generalmente implicaba un cambio de atrezzo, tomaba un intervalo de tiempo que no favorecía a la concentración del espectador y además suponía una ruptura con el mundo ficticio al que había conseguido entrar. Hubo varias piezas teatrales, óperas y cabarets que en ciudades europeas como París o Berlín hacían uso de la proyección cinematográfica con el objetivo fundamentalmente de generar ilusión de una manera más eficaz, rápida y mágica que el convencional fondo escenográfico.

3.1.2 Erwin Piscator (1893-1966)

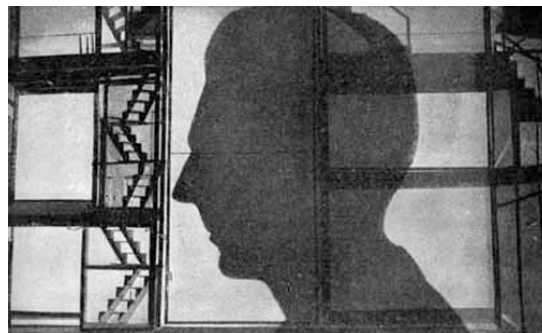
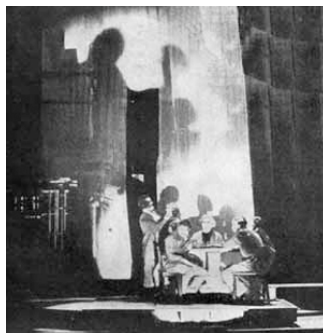
Sin duda, todos los libros y artículos que hablan directa o indirectamente en torno al uso de la imagen dentro del espacio escénico nombran como pionero a Erwin Piscator. Piscator, al contrario de sus antecesores, no quiere introducir la imagen proyectada en el escenario con una finalidad asociada a la producción de fantasías. Demuestra un posicionamiento más político respecto a la integración de los medios en escena. Influenciado por otros creadores (Yvan Goll y Georg Grosz) que experimentaban alrededor a la estrategia política del Agitprop, desarrolló un acercamiento al Teatro Total basado en la ideología marxista. El uso de proyecciones de luz, film, escenografía elevada y otros variados artilugios escénicos, contribuyó hacia una evolución de espectáculos técnicamente complejos. Todo el enorme dispositivo dramático respondía a una realidad política y social, agitada y con necesidad de cambios. Piscator negaba la tradición dramática tachándola de individualista, incapaz de capturar las necesidades de una sociedad y responsabilizarse ideológica y socialmente del comportamiento humano. (Gieseckam, 2007:40).

Fue uno de los primeros creadores que fue consciente de las variantes en la percepción del espectador frente a una obra mixmedia. Supo beneficiarse de los efectos que producía la integración de los medios audiovisuales dentro del espacio escénico en relación a la producción de contenidos y puntos de vista nuevos respecto a la mirada del espectador. Piscator creía que dividiendo el espacio escénico en dos

planos simbólicos diferentes, el del cuerpo físico del actor y el virtual generado a través de la proyección de cine, la figura del actor quedaría en un plano más ficticio (el teatral). La función del medio cinematográfico, en cambio, obedecía a una función más realista, imágenes grabadas en la realidad fuera del teatro, imágenes documentales y más objetivas. Así bien, la proyección cumplía con una función similar al coro del teatro griego, donde ejercía el rol del ente visionario, aquel que conoce los sucesos venideros y que reflexiona en torno a los acontecimientos que están sucediendo en ese momento social.

Piscator intentaba introducir la realidad dentro del drama y presentar, a su vez, una realidad dramatizada. Convencido de la objetividad del objetivo de la cámara, Piscator justificaba el uso del film artística y políticamente. Según el pensamiento de Piscator, artísticamente, la aglutinación de los dos diferentes medios potenciaban una tensión interesante respecto a la necesaria intensidad dramática.

"... using film clips was not only right for presenting political and social mechanisms, but also in a higher sense, right from the formal point of view... The momentary surprise when we changed from live scenes to film was very effective. But the dramatic tension that live scene and film clip derived from one another was even stronger." (Gieseckam, 2007:42)



Fotos: Erwin Piscator

3.1.3 Josef Svoboda (1920-2002)

Las creaciones escenográficas del checo Josef Svoboda de finales de los 50 junto a la Compañía Laterna Magica, marcan otra importante etapa en el uso del video y cine en el espacio escénico. Como Piscator o Meyerhold, la escenografía de Svoboda tiene mucho que ver con la idea de crear una especie de máquina para el servicio de los actores. Influenciado por Edward Gordon Craig, Adolphe Appia y la Bauhaus, Svoboda deseaba crear espacios teatrales transformables de manera sencilla y que tuvieran un ritmo dinámico. Las composiciones que creaba entre la imagen y el cuerpo aportaban una fuente de información más rica para la interpretación de la historia. Svoboda así lo argumentaba:

"... the goal of the designer can no longer be the description or copy of actuality, but the creation of its multi-dimensional model. The basis of a theatrical presentation is no longer the dramatic text, but the scenario, the evidence of the fusion between direction and scenography." (Burian. 1971:31)

Obsesionado con el ritmo y las posibilidades del montaje cinematográfico, pensaba que los avances tecnológicos en el área visual podrían marcar la ruptura necesaria respecto a la escenografía clásica, que le parecía demasiado estática. Por lo tanto, desarrolló la noción de "Poliescena" justamente para romper con la idea de invariabilidad. La base de este concepto era la de ofrecer al público una misma escena desde diversos ángulos de visión. Tanto a través de imágenes grabadas como con cámaras en directo, proyectaba al fondo del escenario, imágenes a gran escala que mostraban parcialmente la misma acción que estaba transcurriendo sobre el escenario, o por el contrario descubría un ángulo al que el espectador no tenía acceso. Svoboda, utilizaba todos estos complejos mecanismos videográficos con la clara intención de romper con la frontalidad visual del teatro clásico.



Fotos: Josef Svoboda, «Laterna Magika», (1958)

3.1.4 Los 60-70

El uso del video dentro del espacio escénico se extiende y se multiplica en los primeros años de la década de los 60. Jacques Polieri (Toulouse, 1928), en su "video-ballet-espectáculo" del año 1964 llamado "Game de sept", mostró una proyección de video a gran escala. El invento llamado "eidophore" permitía por primera vez, la proyección de video de gran envergadura tal y como Svoboda puso en práctica. Seguían siendo sistemas complejos exigentes de un presupuesto alto de producción, reduciendo su accesibilidad a un minoritario grupo de privilegiados creadores. (Pavis, 2007:142)

Las complicaciones técnicas y económicas, entre otros motivos, generaron que en los inicios de los 70 la proyección de video sustituyera en casi todos los casos la proyección de cine. En 1965 un nuevo sistema sacado por Sony ofrecía nuevos paradigmas en el uso del video. Un sistema de grabación portátil llamado PortaPak, permitía un uso de las herramientas videográficas de manera más económica, ligera y sencilla.

Paralelamente, un nuevo género artístico empezaba a despuntar en los ambiente más vanguardista de los 60, el videoarte. Pero la influencia de una cámara como la PortaPak, afectaron en todas las áreas artísticas, expandiéndose hasta las Artes en Vivo. El mundo del Performance Art fue uno de los primeros

en experimentar técnicas, lenguajes y contenidos. El carácter de experimentación que ofrecía la Performance fue una de las mayores influencias que el teatro ha vivido en toda su historia tal y como se ha comentado en el capítulo anterior. La manera en que se hacía uso de la tecnología visual dentro del espacio performativo inspiró de manera notoria la escena teatral contemporánea de aquel momento.



foto: Portapak

La televisión se había apoderado de la mayoría de hogares de las sociedades occidentales, se empezaba a vislumbrar como la máquina con poder de construir y moldear el pensamiento humano. El video, no obstante, aparece como una herramienta transgresora para muchos artistas de los 60 y 70, adquiriendo un valor político antialienador, en oposición al medio televisivo. Nam June Paik (1932-2006) junto con otros muchos creadores interdisciplinarios (Allan Kaprow, John Cage, Dick Higgins, Wolf Vostell etc.) utilizó el video en sus instalaciones, acciones, performances y *happening*. Artistas formados en el campo de la danza y el teatro como Merce Cunningham, Yvonne Rainer o Robert Whitman comienzan a crear performance teatrales en espacios reservados hasta aquel momento a trabajos escénicos de tradición clásica. La influencia del video en las propuestas *intermedia* con base performativa produjo una apertura a la experimentación escénica. En aquellas décadas, el video que seguía siendo analógico (VHS, BETACAM) permitía una edición y una proyección en directo que los posteriores artistas supieron encajar a la perfección durante los siguientes años.

3.1.5 Los 80

En los 80, creadores como Laurie Anderson, Richard Foreman, John Jesurun, Bob Wilson y compañías como The Wooster Group asimilaron el video u otros sistemas tecnológicos de sonido como parte fundamental en sus propuestas escénicas. En opinión de Patrice Pavis la utilización del video en relación a la escena hasta bien entrados los 80 todavía era un tanto torpe. Los artistas tenían cierta tendencia a

acumular televisiones en el espacio, como en las instalaciones de Paik o de Peter Sellars. A partir de los 80, la distribución y venta de videocámaras empieza a llegar a un contexto más amplio. Bajan los precios, el tamaño se reduce y es este factor lo que favorece un acceso más democrático, sin llegar aún al contexto masificado que la era digital actual ha procurado. (Pavis, 2007:143)

Los trabajos más experimentales abrían nuevas vías de creación que treinta años más tarde llegarían a consolidarse gracias a las herramientas digitales. Utilizando la tecnología televisiva, aquella que puede interconectar lugares diferentes al mismo tiempo, aparecen los primeros experimentos alrededor del concepto de telepresencia. "Hello" un proyecto que Allan Kaprow llevó a cabo en 1969, consistía en crear una performance desde diferentes lugares de Boston (Un hospital, una biblioteca, el aeropuerto y el MIT – Massachusetts Institute of Technology -) y conectarlos mediante el sistema de producción televisivo de la plataforma gratuita WGBH-TV.



foto: "Hello" (1969)

Otra performance cargada de un alto nivel de experimentación y riesgo al tratarse de sistemas relativamente inestables, fue el que en 1984 realizó Nam June Paik. "Good morning Mr. Orwell" conectaba vía satélite tres lejanos lugares del planeta: Nueva York, París, Nueva Delhi y contaba con la participación de Laurie Anderson, Allen Ginsberg, Joseph Beuys y John Cage entre otros.



Fotos: "Good Morning, Mr. Orwell" (1984)

Todas estas innovadoras experiencias artísticas se movían en un terreno transdisciplinar, minoritario y vanguardista, sin que realmente llegaran a ser asimiladas por la escena teatral de manera normalizada. Sólo a partir de la revolución digital es cuando comienza a instaurarse de manera más contundente este tipo de experiencias (telepresencia) en los Teatros.

En los ochenta, inicio de la postmodernidad, la proyección en gran escala deja paso al sencillo monitor de televisor. Una pantalla que hace parte de la escenografía intencionadamente creando cierta abstracción, una distancia frente a la ficción teatral. Se trata de un recurso que acentúa la presencia, la toma de conciencia y simbolismo del propio medio de comunicación televisivo (McLuhan, 1964). A diferencia de del cine, la utilización de los monitores de televisión como elemento escenográfico no está asociada con la finalidad de generar un espacio de ilusión y realismo. El objetivo es el de proporcionar una especie de toma de conciencia del medio televisivo en si mismo. The Wooster Group se convierte en su máximo exponente. Según Stéphane Braunschweig (1996), la tele, en tanto que objeto, es más conceptual. Envía un signo. En las proyecciones gigantes donde los límites de la pantalla quedan difuminados, por el contrario, el signo es absorbido, asimilado de forma transparente por la ficción.

A partir de los 90, los artistas de teatro como Robert Lepage, Peter Sellars, Giorgio Barbero o Frank Castorf inauguran una nueva etapa en el uso del video. Este ya no es utilizado desde una intención de ser un medio o lenguaje políticamente trasgresor sino como una nueva manera de aproximarse a una dramaturgia más contemporánea. En este sentido, el video no es un fin en si mismo, sino un nuevo punto de partida hacia terrenos dramáticos desconocidos (Pavis, 2007:143). La experimentación transcurre desde una mirada más dramática alejándose en cierta manera de la mera experimentación tecnológica.

1.3.6 De analógico a digital

*"Media like cinema, video and, later, computer are about **dislocation**, while classical art is about location. Theater takes place in time and space on a stage; a sculpture is bound in space, as is architecture. But from the telegraph in the 1840s onwards it became possible to separate message from Messenger [...] The new aesthetics is about dislocation; the message goes from one locus to another."* (Giannachi, 2004: 11)

En los 90 el video sigue siendo el recurso más usado para generar imágenes en los diferentes espacios escénicos. El sistema analógico, un par de décadas antes, constituyó toda una revolución frente al celuloide. No obstante, la llegada y asimilación de los avances digitales superan todas las expectativas hasta ese momento, aumentando la calidad formal de la imagen y favoreciendo una concepción de un mundo más globalizado que nunca, inmerso en una red de comunicaciones ilimitada.

El lenguaje digital ha afectado ha casi todas las áreas sociales y económicas del mundo. Su influencia en el contexto artístico también ha sido enorme transformando todas sus parcelas: los modos de producción, distribución y estéticos, como por ejemplo la calidad de imagen y su carácter material. El lenguaje digital, que basa su sistema en la combinación de "unos" y "ceros", crea redes y dispositivos complejos que pueden ser aplicados en un ámbito creativo. El perenne muro que siempre había existido entre las artes y

la ciencia comienza a diluirse. La noción de "tercera cultura" emerge (1995) para describir una nueva unión entre arte y ciencia. (Dixon, 2007:158-159).

La imagen digital, sustituye a la analógica dentro del espacio escénico. Esta revolucionaria imagen adquiere una mayor resolución, aparatos de menor tamaño y un manejo relativamente sencillo. El ordenador, sustituyen a la televisión. Dispositivos como la cámara en directo, proyecciones a gran escala o teleconferencias se simplifican y propician un acceso más democrático y accesible para todo tipo de creador escénico. Los dispositivos digitales consiguen crear y alterar la imagen proyectada en tiempo real a través de computadoras de gran potencia y tarjetas gráficas de gran capacidad. Sistemas interactivos de todo tipo afloran en los trabajos performativos más experimentales.

La imagen gana en autonomía respecto a la realidad. Es decir, hasta ese momento la función de la cámara era capturar imágenes de la realidad para después proyectarlas al público. Pero con la aparición de la imagen digital se posibilita la generación sintética o artificial de la imagen. Ya no hace falta un referente real para conseguir la imagen. Se abren nuevas posibilidades para representar el mundo a través de la idea del simulacro. El intérprete de carne y hueso entra en una crisis ontológica en el momento en que pierde su capacidad suprema de ser el único capaz de ser el referente para la creación de esas imágenes.

Las redes, internet, que conectan a diferentes usuarios casi desde cualquier parte del mundo a través de un ciberespacio, motivan un cambio de paradigmas en todas las artes y abren un especial debate en el concepto de las Artes en Vivo.

"The hypersurface is where the real and the virtual meet each other. It is materiality and textuality, real and the representation. It is also de site of virtual performance. Through the hypersurface, the viewer can enter the work of art, be part of it, as well as interact with it. Because the hypersurface is a liminal space, the viewer can double their presence and be in both the real and the virtual environment simultaneously. " (Giannachi, 2004: 95)

Actualmente la utilización de las tecnologías audiovisuales está casi al alcance de todos los ciudadanos de occidente. El precio y el tamaño se han reducido llamativamente. Su funcionamiento también ha tendido a simplificarse notablemente. Esta realidad ha fomentado la proliferación de aficionados y profesionales en el uso de las tecnologías audiovisuales. Esta parcial democratización y accesibilidad en relación a estas tecnologías ha fomentado la multiplicación de prácticas y experimentos que han abiertos interesantes propuestas escénicas tanto en un teatro *mainstream* como en el más alternativo. Esta prolífica realidad (aunque no siempre interesante) es síntoma de la fusión de lenguajes y consecuencia de una sociedad mediatizada.

Tal y como queda presente en esta breve y parcial reflexión histórica-tecnológica, las tecnologías vinculadas a la imagen y su introducción en la escena han ido evolucionando. Es relativamente seguro, que no hemos llegado ni a una mínima parte de lo que el lenguaje digital puede aportar en el teatro y en los campos donde la teatralidad parece expandirse. Hoy en día todavía, los dispositivos interactivos que encontramos en expresiones escénicas, resultan bastante inestables y en muchos casos siguen siendo un fin en si mismo. Las interacciones en vivo y en directo que pueden efectuarse entre espectador-actor, entre actor-espacio, actor/espectador-imagen o espectador-espacio continúan llenas de incógnitas y facilitan un territorio explorable.

A modo de conclusión de esta parcial mirada histórica, se podrían señalar unos momentos claves desde el punto de vista del desarrollo histórico-tecnológico: la invención del cine, la aparición del sistema analógico (televisión y video analógico) y el lenguaje digital (video y redes).

3.2 Imagen grabada versus Imagen en tiempo real

3.2.1 Imagen grabada

El hecho de que se haga una distinción entre la imagen grabada y la imagen procesada en tiempo real se justifica en tanto en cuanto supone un acercamiento muy diferente a la creación escénica. ¿Pero cuáles son estas diferencias?

La imagen grabada, es una imagen realizada con anterioridad al evento escénico. Tomando prestada la idea de muerte de Herbert Blau (2006), la imagen grabada, inalterable, simboliza la imagen muerta, embalsamada. O por el contrario, desde la perspectiva de Roland Barthes (1995), esa imagen muerta a la que Blau hace referencia, se trata de un testigo directo que la existencia de vida, o más bien de que allí en un pasado hubo vida. De todas maneras, tanto desde el punto de vista de uno como de otro, la imagen grabada prueba y certifica que algo estuvo allí pero en el instante en que está siendo mirada no lo está, se percibe cierto trazo de la muerte.

Esta imagen puede ser proyectada paralelamente a cualquier acción escénica o sino de una forma más independiente. Es decir, dentro de una propuesta escénica la imagen (mayormente videográfica) puede ser proyectada sin que sea acompañada por ninguna acción de los intérpretes o al contrario, creando una sincronización espacio - temporal total con ellos. En el caso de "The lobster's shop" (The Need Company, 2006), en los momentos en que se activa la imagen videográfica, se produce un cierto descanso por parte de la acción realizada por los intérpretes. Mucho del material videográfico que se proyecta durante la obra tiene coherencia por si sola. La imagen grabada no se construye bajo la obligación de tener que

interactuar directamente con las acciones de los intérpretes. La relación se produce queda asociada a la dramaturgia, a la historia que está siendo contada y no a la sincronía espacio – temporal.

La compañía Station House Opera fundamenta su propuesta escénica *Roadmetal, Sweetbread* (1998) desde una perspectiva contraria; en la interacción entre la imagen grabada y la acción física. Todas las imágenes que se proyectan en la obra están absolutamente coordinadas con los movimientos de los actores en vivo. Son imágenes que por sí solas no tendrían ningún tipo de valor estético ni dramático. La interacción entre lo real y lo virtual es tan precisa como para llegar al punto de jugar con la posibilidad de que se trate de imagen producida en tiempo real. Y es exactamente este aparente engaño lo que produce el sentido de toda la obra. *Roadmetal, Sweetbread* si hubiera sido creada con imágenes en directo dejaría de tener la misma dramaturgia. Sería otra obra.

En los dos casos expuestos, The Need Company y Station House Opera, se utiliza material de video realizado y producido la propia compañía. No obstante, otros creadores escénicos, con un funcionamiento de reciclaje y cierto alo deconstructivista eligen recuperar archivos de imágenes, reutilizar imágenes que fueron creadas con una intención diferente a la escénica.

The Wooster Group o Forced Entertainment son dos compañías que han recurrido a imágenes de archivo como parte importante del material proyectado en varias de sus obras. LeCompte, directora de The Wooster Group, entrenó en 2006 (Festival Grec) su versión de Hamlet. Deliberadamente resultaba ser una versión basada en una anterior, exactamente, en una versión cinematográfica de 1964 protagonizada por Richard Burton. Richard Burton con la romántica intención de hacer llegar la obra de Shakespeare a todos los recónditos lugares de EEUU pensó que haciendo una película teatralizada lo lograría. Para ello, y con un invento de grabación multicámara y emisión en directo llamado “electrovisión”, consiguió proyectar en 2000 salas de cine simultáneamente su película-teatro. El complicado sistema “electrovisión” era costoso y al no conseguir un efecto de “presencia real” Burton arrepentido hizo desaparecer casi todas las copias. (Ramis, 2006)

LeCompte recupera la película a través de la viuda de Burton y la utiliza como base principal de su propia versión de Hamlet. Proyecta la película en diferentes pantallas mientras los intérpretes de The Wooster Group actúan simultáneamente. Esta imagen grabada, versionada por los actores presenciales, entraña un ejemplo interesante que proporciona nuevas vías respecto a la relación entre narrativa cinematográfica, un texto clásico (Shakespeare) y una puesta en escena contemporánea.

En la actual situación tecnológica ha dejado de ser novedad la utilización de la imagen grabada. Sin embargo, muchos creadores siguen utilizándola y demostrando que existen muchas posibilidades por experimentar en pos de una construcción dramaturgía.

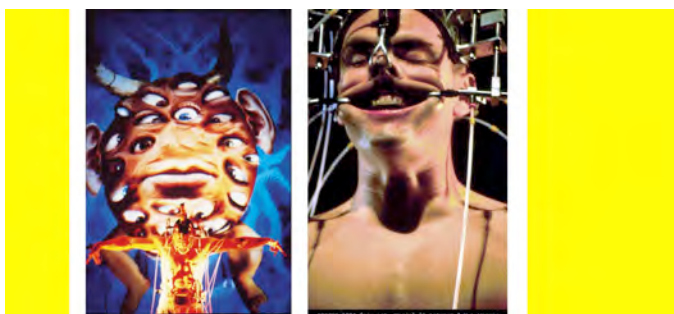
3.2.2 Imagen en Tiempo Real

Aunque la imagen grabada - aquella que se puede reproducir, inalterable y eterna - siga siendo un recurso válido para muchos directores de escena, es probable que la imagen procesada en directo, en tiempo real, ofrezca muchas más posibilidades desde el punto de vista de la dramaturgia. El dispositivo técnico necesario para desarrollar mecanismos donde interviene la imagen en tiempo real puede ser realizado a través de diversas vías: cámara en directo (fuera o dentro del espacio escénico), imagen interactiva (con dispositivos interactivos como la imagen 3D, la imagen sintética, un dispositivo de sensores), imagen procesada del modo en que lo hace un VJ (Video Jockey) etc.

La imagen en vivo, en contraste con la grabada, es producida en directo, está siendo generada en ese mismo instante, varía en cada actuación, se convierte en una herramienta animada con capacidad de ser modificada en el mismo instante de su propia proyección (Blau, 2006). Pero esta alteración en directo de la imagen puede llevarse a cabo en diferentes contextos de diálogo. En otras palabras, quienes provoquen cambios en la imagen, podrían ser el espectador, el performer o un dispositivo programado con anterioridad a la escena. Cada interacción requiere de un dispositivo tecnológico adecuado, de mayor o menor complejidad.

En el proyecto escénico "Epizoo" (1994) de Marcel-lí Antúnez, el espectador puede activar un mecanismo que interactúa de una manera muy física con el cuerpo del performer. El espectador puede medir su sadismo jugando con una máquina (básicamente pulsando unos botones) que activa toda clase pellizcos y movimiento en el cuerpo de Antúnez. La performance está acompañada de una proyección de video que varía en relación al cuerpo del performer.

Otro ejemplo donde se crea un contexto de interacción entre público y escena es el trabajo de Clyde Chabot con su obra "Hamlet-machine (virus)" (2004). En este proyecto los espectadores provocaban o activaban mecanismos en relación con el contenido y la forma escénica a través de ordenadores y cámaras distribuidos por el espacio que varían las imágenes o los textos proyectados.



Fotos: "Epizoo"



Fotos: "Hamlet-machine (virus)"

Estos dos trabajos centran la base de su propuesta dramática en la interacción entre el público y la obra mediante una interfaz tecnológica. Sin embargo, el objetivo de este trabajo de investigación no es analizar los proyectos que promueven la tecnología interactiva sino aquellos que crean un diálogo dramático (no únicamente a través de una interfaz tecnológica) entre la imagen real (acción escénica) y la imagen tecnológica (el video), haciendo hincapié en la función de la imagen electrónica proyectada.

Siguiendo la noción de Blau respecto a la idea de imagen en tiempo real –aquella que es modifica en el mismo instante de su proyección-, se podrían resaltar dos maneras de utilizarla respecto al acto escénico.

Video Jockey

El Video Jockey también es conocido comúnmente como *"pincha imágenes"* o VJ. Consiste en la posibilidad de modificar imágenes grabada en directo, durante su proyección. El VJ elegirá que imágenes van a ser proyectadas a cada momento entre todos los clips de video que han sido organizados en una especie de archivo o disco duro. Podrá modificar en tiempo real ciertos parámetros de esas imágenes: el tiempo (acelerando o ralentizando), colores, número de copias... De esta manera, aunque el banco de imágenes para cada sesión pueda ser la misma, se crearán composiciones visuales diferentes y únicas en cada actuación. Sin embargo, gracias a la rápida evolución de tecnologías vinculadas a los dispositivos de conexiones y redes, este banco de imágenes acumuladas también puede disponer de imágenes proporcionadas por alguna cámara en directo (dentro o fuera del teatro) o de aquellas que facilita internet (por ejemplo, vía streaming), imágenes virtuales de internet.

Del mismo modo que el técnico de luces va variando la iluminación en relación a los acontecimientos escénicos, el especialista de video, lanza y modifica las imágenes en directo. Lo puede realizar a través de una "mesa de video" (sistema basado en la tecnología analógica especialmente) o mediante un software o programa informático especialmente creado para ello. El programa Modul8 es uno de los más sencillos y comunes pero existen aquellos que permiten una programación interactiva más avanzada y personalizada como Gitter. En todos estos sistemas planteados la figura del técnico es necesaria. El profesional deberá normalmente estar en cuerpo presente dentro o fuera del escenario.

La obra de Xtravaganza (2000-2002) de la Compañía neoyorquina "The Builders Association" plantea dentro de la propia dramaturgia un personaje que realiza las tareas de un VJ. Esta obra escénica toma como referencia el Music Hall de principios del siglo XX, realizando un homenaje al tipo de teatro y espectáculo multimedia de aquel momento. Robert le Page, en cambio, en su obra "The Andersen Project" (2005) sitúa al técnico de video fuera de la historia que está siendo narrada aun siendo su función imprescindible para el desarrollo y modificación de la imagen.

Cámaras en directo

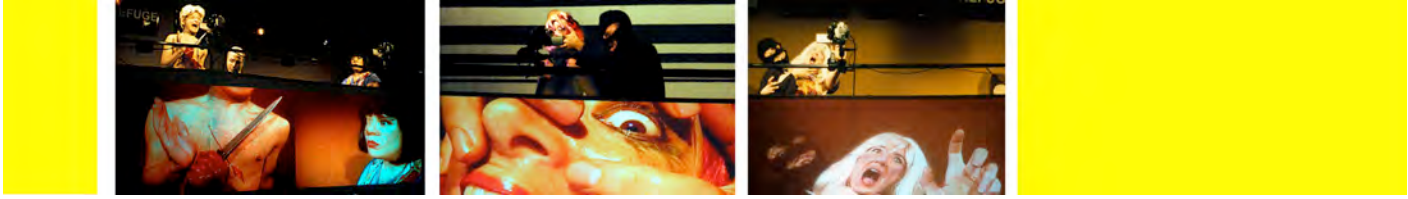
"... Les scènes jouées sous le regard du public, et avec sa complicité, sont traduites immédiatement sur le petit écran. Le spectateur peut constater les différences, notamment les distorsions entre la réalité et la restitution cathodique. Les effets de cadrage, de champ, de zoom, de bruitage, de reconstitution, voire de faux témoignages par de vrais faux acteurs conduit chacun à soupçonner ce que le petit écran montre." (VVAA, Chaumier: 2006: 144)

La segunda vía más frecuente a la hora de introducir imagen en vivo, la genera el dispositivo de una o varias cámaras que van proyectando alguna de las acciones que van transcurriendo en escena. La evolución de las cámaras a un formato más compacto y económico ha fomentado su uso dado que ofrece unas posibilidades escénicas bastante expresivas. La velocidad de las conexiones hace accesible una proyección paralela y sincronizada entre la acción y su retransmisión.

¿Cuál suele ser la función de una cámara en directo?

Cuando el uso de las cámaras de video es utilizado en servicio de la historia o contenido de la obra, se produce una clara intención de asignar ciertos valores dramáticos al dispositivo videográfico. Una cámara que reproduce en directo aquello que está sucediendo en escena, pretende mediatizar el mensaje. La intención no es resaltar las posibilidades de la acción inmediata sino sus posibilidades de ofrecerla de manera mediatizada, a través de una pantalla. (Giannachi: 2004:52)

Mediatizar la historia es un de los objetivos de la compañía neoyorquina, Big Art Group. En muchos de sus trabajos, por ejemplo en Flicker (2002), muestran un sistema de múltiples cámaras cuya función es mostrar el proceso del rodaje de una película que está siendo grabada delante del espectador. El público observa el rodaje y el resultado paralela y simultáneamente. La importancia del "acto mediatizado" es la base del proyecto.



Fotos: "Flicker".

En otros proyectos escénico, la cámara en directo también es utilizada como soporte visual de la historia o narración de las propuestas escénicas. En el caso del colectivo alemán Rimini Protokoll, en la obra *Mnemopark* (2005), la retransmisión en tiempo real se emplea para destapar aquello que la mirada del espectador no puede ver. Una maqueta gigantesca representado el paisaje de las idílicas montañas suizas ocupa la mayor parte del escenario. Un mini-tren recorre el paisaje en miniatura llevando una pequeña cámara sobre la locomotora. Esta imagen, que se ve proyectada en un tamaño mucho más grande al fondo del escenario, funciona como un verdadero viaje por los parajes más profundos del país de los Alpes. La visión del tren, apoya los testimonios de los actores (no actores) que van contando su propia vida como antiguos trabajadores de los ferrocarriles. La cámara en directo, no sólo aporta importante información a la historia sino que lo hace de una manera poética. El público imagina el espacio, los verdes campos, desde una perspectiva bastante real que proporciona el juego visual de la cámara en directo que se haya en la locomotora.

Esta función de mostrar aquello a lo que la visión del espectador no puede acceder es un recursos bastante utilizado en diversos proyectos escénicos. Las formas y funciones que adquiere la retransmisión en directo varía casi en cada una de las obras que hace uso de la retransmisión en directo.

Realidad virtual

Otra de las tecnologías que presenta todo un universo de posibilidades para el lenguaje escénico es la denominada "Realidad Virtual". El concepto de Realidad Virtual, como pasa con muchos otros, ha ido variando de manera histórica y ontológica. El término ha tenido un uso en la cultura popular bastante generalizado, abarcando indiscriminadamente todo lo que tiene relación con las herramientas digitales. De tal modo que algunos incluso hablan del fenómeno del *email* como una realidad virtual. El tema es, según las investigaciones de Steve Dixon, que actualmente hemos de concebir como "realidad virtual" a toda la industria gráfica digital (informática) que genera un espacio de simulación, un contexto navegable y tridimensional que requiere de una máquina computadora con una potencia superior a cualquier ordenador doméstico. (Dixon, 2007: 364)

Howard Rheingold, en su libro "Virtual Reality" (1991) realiza una interesante y clara descripción en torno a la ontología de la realidad virtual a través de tres pilares básicos. El primero se basa en la idea de

inmersión; estar rodeado, inmerso, en un mundo tridimensional. El segundo, es ser capaz de moverte, andar en ese mundo. El último se centra en las posibilidades del individuo para interactuar y manipular ese mundo virtual. Las características que describe Rheingold están inmersas todavía en un largo proceso de asimilación por parte de la creación escénica.

Mark Reaney y el *Institute for the Exploration of Virtual Realities* de la Universidad de Kansas han sido pioneros en las primeras producciones teatrales situando al intérprete dentro de un espacio de Realidad Virtual (Dixon, 2007: 364). La primera obra que introduce escenografía de Realidad Virtual fue *The Adding Machine* en 1995.

Audiences were invited to join live and computer generated actors in technologically produced three-dimensional environments within which the drama unfolded. The paths taken within these "virtual worlds" were not pre-recorded, but improvised on the spot through the actions of the crew. Virtual worlds were created through the combination of real-time computer graphics and theatre quality projection equipment, which the audience interfaced through wearing polarized glasses. This exciting new technology allowed for the realization of fantastic locals and special effects never before possible in a live theatre milieu. (Reaney, 1995)

Esta obra fue concebida como un gran espectáculo, la experimentación y demostración del uso de la imagen tridimensional se situaba por encima de su valor teatral. El público debía usar unas gafas para sentir la sensación de inmersión que las imágenes sintéticas proporcionaban. Dixon opina que la escenografía generada por un sistema de Realidad Virtual, funciona únicamente al inicio de la obra. El espectador queda absorbido dentro de un espacio nuevo pero a medida que va transcurriendo la obra el contexto virtual deja de tener ese primer impacto que estimula la sensación inmersión total. (Dixon, 2007: 384-385)

Imagino, que con un desarrollo más complejo y exhaustivo de las técnicas de RV, se podría llegar a una sofisticación tal que el espectador pueda quedar absorto durante toda la duración de la obra. Con una evolución tecnológica más desarrollada cabría la posibilidad de producir un verdadero espacio virtual paralelo, uno que mantenga inmerso al espectador en todo momento. Otra de las incógnitas que queda por resolver es la capacidad del espectador como agente que cambia el espacio, que interactúa con él en tiempo real.

La investigación en el campo de la Realidad Virtual es extremadamente complicada tanto por el tiempo que lleva como por el financiamiento económico que exige. La gran mayoría de experiencias que se han realizado están dirigidas a un único usuario. Asimismo, siguen siendo bastante provisionales e inestables dejando de lado la experiencia grupal de un potencial público. Quizás esta imposibilidad real de desarrollar técnicas de "Realidad Virtual" en el terreno de la escena teatral sea uno de los posibles caminos para su propia transformación.

CAPITULO 4

Análisis de obras escénicas

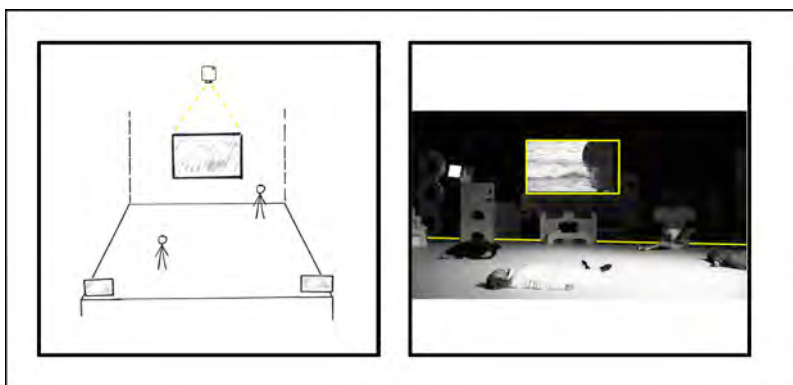
"L'usage des médias n'est pas une simple question de technique et de forme. Il engage le sens global de la mise en scène. Ne considérons donc pas cette question comme accessoire et n'en restons pas à des considérations de principe sur l'usage de la technique au théâtre!" (Pavis, 2007:156)

Patrice Pavis plantea como método para diseñar la fórmula adecuada para el análisis de los trabajos escénicos intermedia, un cúmulo de preguntas e interrogantes. *"¿Necesitamos disponer de alguna teoría de la imagen para analizar el espectáculo?"* . O por el contrario, argumentando que la imagen de video aparece dentro de otro medio (el teatro) *¿El objeto a analizar se diluye en una idea de remediación (remediation)?* En lugar de enunciar una teoría general única, él propone construir una teoría escénica provisional donde el rol que toman los medios varía en cada una de las obras. Pavis sitúa el concepto de intermedialidad como objeto central del estudio. Una intermedialidad que responde a intercambios de procedimientos específicos entre los medios tecnológicos y la presencia escénica.

"On posera pour ce faire quelques questions simples: comment fonctionne un événement scénique, filmique, auditif pour un spectateur donné? Comment les nouveaux médias audiovisuels nous mènent-ils à une perception renouvelée, à un retournement du regard? En quoi par exemple la vidéo ou les projections nous obligent-elles à repenser et re-sentir nos impressions théâtrales habituelles?" (Pavis, 2007:156)

El mundo que se construye alrededor del concepto de la mirada del espectador se convierte en el paradigma central para el análisis de las obras multimedia-intermedia. *¿Los medios audiovisuales posibilitan nuevas estrategias en relación con la percepción del espectador? Los medios tecnológicos pueden conectan y desconectan al espectador con su propio cuerpo y en consecuencia a su propia situación dentro del mundo actual. Los modelos perceptivos y mediáticos también afectan a la figura del intérprete. ¿Hasta que punto sus cuerpos han quedado afectados y modelados por las nuevas tecnologías? Lejos de ser destruida por los medios, la puesta en escena se reformula, se regenera y revive mediante ellos.* (Pavis, 2000:60-65)

THE NEED COMPANY



Breve historia: *The Need Company*

The Need Company, es una compañía belga que está liderada por Jan Lawers. El trabajo de Lawers se sitúa en sus inicios dentro del contexto de la "nueva escena" belga de los años ochenta. No obstante, continúa siendo un importante referente del teatro contemporáneo europeo. Óscar Cornago (2005: 179) nombra a Lawers, junto a Jan Fabre, como representantes máximos del teatro postdramático. En otras palabras, se trata de creaciones que básicamente no conciben la función del texto como eje único de la dramaturgia y que se alejan de la idea de representación como sistema que favorece la mimesis. Tanto Fabre como Lawers, se caracterizan por una escritura escénica fragmentaria donde los elementos se van acumulando a través de diferentes capas de realidad y ficción. The Need Company, grupo al que Lawers pertenece, introduce las palabras de Lawers dentro de un espacio y tiempo escénico donde la escenografía, la danza, el vídeo y la música confluyen en una obra completa y multidisciplinar.

En el 2004 crean la obra "*Isabella's room*", la primera parte de una trilogía que finaliza en el 2009 con la obra "*The Deer House*". La segunda parte de la serie es "*The Lobster Shop*" (2006), la obra que este trabajo de investigación toma como referencia para el posterior el análisis en relación con la imagen videográfica.

The Need Company no es considerada una compañía de teatro multimedia, desde una perspectiva tecnológica, sin embargo, suele introducir el lenguaje audiovisual (musical y visual) a través de una dramaturgia fragmentada y un juego actoral transparente que oscila entre la representación y la presentación directa de la historia. No se trata de una asimilación de la imagen desde un punto de vista formal o técnico sino más bien narrativo.

Historia. Contenido: *The Lobster Shop*

La historia que se cuenta en "*The lobster shop*" toma como eje principal la crisis del ser humano contemporáneo a través de la vida y desgracia de un científico especializado en genética llamado Axel. *The lobster shop* es el nombre del restaurante donde Axel acude a comerse una langosta, vestido con sus mejores galas, como preámbulo del suicidio que planea tras el trauma no superado de la muerte de su hijo. La historia repasa y delira en torno a los personajes que rodean al protagonista: su mujer, la psiquiatra, el camarero que resulta ser un inmigrante y un pescador, un oso clonado, el ruso Vladimir, la jovencita Nasty, su hijo muerto o Salman, el primer ser humano clonado y defectuoso. Esta trágica historia mezcla permanentemente el sueño y la realidad, donde la referencia temporal es confusa, donde cantan, bailan y recitan.

Tratamiento del dispositivo videográfico

El dispositivo tecnológico-visual que utiliza es bastante sencillo ya que se trata principalmente de imagen videográfica grabada. Se constituye de diversas proyecciones de video que irán apareciendo durante momentos claves de la obra.

Una pantalla blanca situada en el fondo del escenario y dos televisiones panorámicas a cada extremo de la escena sirven para proyectar el video. Estas pantallas también son utilizadas para la visualización de los subtítulos que resultan necesarios puesto que es un proyecto que hace uso de tres idiomas diferentes. En todas las representaciones estarán obligados a proyectar los subtítulos con el idioma que corresponda en cada lugar.

Cada uno de los vídeos que aparecen durante el transcurso de la obra podrían llegar a ser concebidos como obras independiente, como si se trataran de cortometrajes o proyectos vinculados al videoarte.

Los tres fragmentos de video que aparecen en *The Lobster Shop* han sido realizados tomando en cuenta los principios básicos de una narrativa audiovisual poética, exponiendo un lenguaje similar al cinematográfico, entre cine de "ficción" y videoarte, con total independencia formal de la escena. Aunque esta relativa disociación técnica y formal entre video y escena exista, las imágenes siguen siendo fundamentales para la comprensión de la narrativa planteada. En este sentido destaca uno de los videos donde se describe la muerte accidental del niño, desencadenante de toda la trama. Este documento videográfico ha sido presentado en diferentes festivales de Cortometrajes bajo el título de C-song.

"Real Presence" - "Virtual Presence"

Los fragmentos de video se proyectan en tres momentos claves de la obra. En cada ocasión, el escenario tiende a oscurecerse con la clara intención de guiar la mirada del espectador hacia las imágenes de video. Todas las secuencias que se observan dentro del video están grabadas en una playa real. En las imágenes aparece una playa del norte de Europa, de fuerte oleaje y cielo gris, que simboliza el lugar-destino de algún acontecimiento trágico al cual acuden varios personajes durante diferentes momentos de la obra. La playa simboliza el límite entre el agua y la tierra, un lugar de tránsito hacia un cambio, que va siendo percibido por el espectador durante el transcurso de la historia.

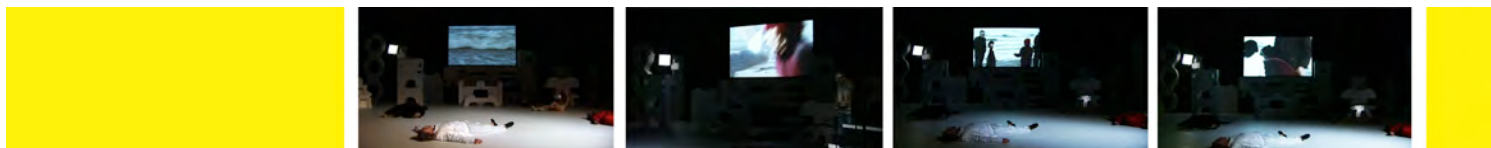
La obra comienza con el sonido del mar seguido de la imagen de un pescador (uno de los personajes) en una *zodiac* navegando en un lugar cercano a la orilla. El vídeo, de apenas un minuto de duración, es acompañado de la salida enérgica de los actores sobre el espacio escénico que comienzan a entonar una melodía tranquila sin aparentemente percatarse del video. Este breve momento, recreado con el video y el canto, invita a pensar en la posible fuerza simbólica que la figura del mar pretende adquirir respecto a la historia.



De nuevo, hacia la mitad de la obra, reaparecen en las pantallas el mar y la playa. Esta vez, el escenario se oscurece con más intensidad. Mientras tanto, todos los actores quedan tumbados en el suelo, excepto el personaje del niño difunto, hijo de Axel, que continúa de pie, mirando hacia el vídeo y realizando movimientos nerviosos. Este fragmento de video, llamado C-Song, es probablemente el más importante dada a su larga duración (7 minutos) y construcción narrativa. Toda la composición visual y sonora, tanto de la presencia real como de la virtual, crea un ambiente peculiar que despierta un extraño sentimiento en el espectador.

En las imágenes se muestra la pelea de dos niños de unos doce años en una playa, en pleno invierno, bajo la mirada de sus dos padres (no madres). Simultáneamente, el resto de los personajes que están sobre el escenario, cantan una canción al ritmo del sonido de las olas y de una batería. La canción, el sonido y la imagen van produciendo un ambiente denso e incómodo que va progresivamente ganando en intensidad en el momento en que los actores abandonan el escenario y el canto se silencia dejando que el espectador se enfrente a unas imágenes (y sonido real del video) de carácter agresivo. El personaje del niño (que es representado por una actriz-bailarina de unos 35 años) queda en escena y observa su

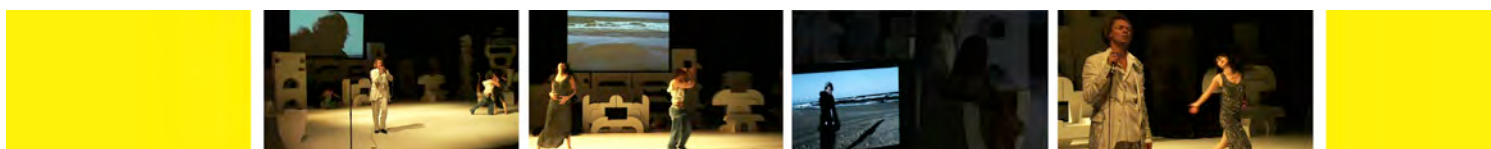
propia pelea (mira hacia la pantalla del fondo), de alguna manera como si la estuviera recordando y reviviendo aquel mismo instante de su muerte. El sonido ensordecedor del mar se entremezcla con el de los golpes evocando un trágico final, una muerte que anteriormente ha sido expuesta durante la obra.



La función del video añade dramatismo y marca uno de los momentos más duros de la historia. El video, si lo comparamos con el lenguaje escénico elegido, muestra la terrible y absurda muerte del niño desde una fórmula visual más realista. En las imágenes, el niño que en escena es "representado" por una mujer de mediana edad, aparece como un verdadero personaje (un niño real). El personaje del niño observa desde escena su propia muerte a través de las imágenes videográfica. Este efecto de dobles, refuerza la carga dramática del acontecimiento que resulta fundamental dentro de la totalidad de la narración.

La playa aparece como el lugar de la muerte, de la innecesaria muerte, que por culpa de un aparente juego inocente de niños acaba ocurriendo bajo la mirada impertérrita del propio padre. Estas imágenes proyectadas en ese mismo instante de la historia implican la reposición del acto que ha desencadenado todo el delirio de Axel y los que le rodean. Las imágenes, en este caso, se presentan como un recuerdo, como el trauma que desata el resto de circunstancias.

Un siguiente video surge llegados al final de la obra. Como ocurre con anterioridad, su aparición supone una bajada en el ritmo de los actores reales y queda relacionado con otro hecho dramático. Aparece Axel paseando en soledad por la misma playa, desesperado, culpabilizándose por la muerte de su hijo. Sobre el escenario Axel, "presencia real", mantiene la misma angustia que su doble virtual. Intenta cantar, sacar sonido de su boca, pero la tristeza no se lo permite. Cuando por fin consigue lanzar sonidos, una canción desgarradora invade todo el teatro. La madre, esposa de Axel, comienza a bailar en ese ambiente de desvarío visual y sonoro. Todos los demás personajes se suman a esta catarsis compuesta desde la intensidad de una canción de estilo *deep-rock*.



Teatro multimedia-intermedia

Como anteriormente se ha comentado, The Need Company no es considerada una compañía de Teatro Multimedia – intermedia, si relacionamos estos conceptos al uso de la tecnología. Teniendo en cuenta que multimedia es aquello que reúne más de un lenguaje o disciplina artística, *The Need Company*, podría ser un evidente ejemplo de ello. Su construcción escénica emplea la danza, la música, el canto, la palabra, las artes plásticas, la iluminación y en este caso el video. Así pues ¿Sería adecuado vincular esta creación al concepto de teatro intermedia?

La interacción que se da entre video y escena, está más relacionada con el relato que con una interacción directa entre imagen y acción escénica. El video ofrece un extracto de la historia, aquello que no aparece sobre escena, y por consiguiente funciona como parte importante de la narración total. Su función no es interactuar de una manera directa (acción-reacción) con los personajes, sino que tiene como finalidad reforzar la carga narrativa desde un ángulo más emocional. La imagen, respecto a la escena física, tiende a lograr un efecto parecido a la imagen al lenguaje cinematográfico, generando una ficción realista, sirviendo al espectador una bandeja de emociones fuertes, como queda en manifiesto en el momento de la mortal pelea entre los niños.

Así bien, y tomando como guía general la clasificación que David Z. Saltz realiza respecto a la función de la tecnología visual dentro de la escena, en esta obra la función que predomina es aquella que se vincula a lo emocional. El video se muestra como otra textura más, sirviendo a la narración y apareciendo como el lenguaje más dramático y realista. Este efecto emocional no sólo es producido por la imagen, también la música ayuda en gran medida a crear esta situación cargada de emoción. Frente a un trabajo escénico que se posiciona en un tipo de dramaturgia postdramática, donde la representación rompe con el falso realismo del teatro clásico y los intérpretes salen y entran de su personaje continuamente, el video por el contrario, funciona como una construcción de narrativa clásica.

Pero lo que resulta interesante es el contraste de las dos texturas: el video y la realidad escénica. La herramienta videográfica ha sido realizada desde una perspectiva clásica visual; el video sigue un código cinematográfico. Sin embargo, al ser expuesto junto a los intérpretes reales, su valor de transparencia, de querer absorber al espectador en un mundo de ilusión, desaparece.

Transparente versus Opaco

La realización del video, su guión y construcción visual, tienen un tratamiento similar a cualquier película comercial: un tratamiento basado en una historia de ficción, lineal, representación etc. A pesar de este tipo de video ficticio y transparente, su proyección escénica lo sitúa (*remediation*) dentro de una lógica

postdramática, donde los personajes actúan rompiendo la jaula ficticia que proporciona la idea de la cuarta pared. Este factor deja entrever el sistema de proyección dejando al descubierto las pantallas de televisión y proyección. Esta circunstancia afecta directamente al modo de visualizar y asimilar la obra por parte del espectador.

El espectador, sentado en su butaca, presencia la obra, localiza el hilo conductor a través de unos personajes que son conscientes de estar interpretando, y en consecuencia conscientes del acto teatral. La disposición de la imagen también se construye en esa misma lógica, en aquella que favorece un cierto distanciamiento entre el espectador y la ficción escénica. Tal efecto origina una utilización del vídeo de manera opaca, según el concepto de Matthew Causey.

"The screens wherein we see ourselves seeing ourselves are not transparent, but opaque." (Causey, 1999)

La disposición de estos elementos videográficos (televisores y pantalla) han sido diseñados con el objetivo de situarlos "fuera" del espacio escénico principal, donde el drama tiene lugar. El video se sitúa en un espacio y tiempo, tanto físico como simbólico, diferente al de la acción escénica, al de los actores y actrices. Se crean capas de mensajes y texturas diferentes, muy habitual en las puestas en escena postdramáticas.

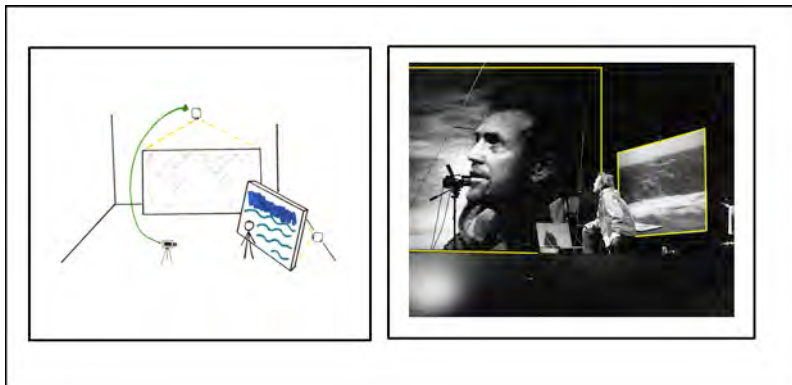
Conclusiones

¿Lograría la escena de la muerte del niño un dramatismo semejante sin la utilización del video?

La utilización del lenguaje audiovisual insertado dentro de un tiempo y espacio escénico dota a esta historia, bastante dramática por sí sola, de una profundidad poética que sólo el magnetismo de las imágenes puede producir. El audio, música y sonido del mar, ayudan a reforzar este sentimiento. El espectador tiene la posibilidad de observar a Axel en un contexto real (una playa) exclusivamente a través del video y consigue situarse emocionalmente de la misma manera que lo haría frente a una pantalla de cine. Las imágenes de la playa, la pelea, la cara de Axel atraviesan la mirada emocional del público. La música, el video y la acción unidos crean un tiempo y espacio escénico coral.

La presencia escénica (*real presence*) es el eje principal de la historia, el video complementa el lado emotivo de los sucesos. El sufrimiento de los personajes se simboliza a través de las imágenes del mar y el oleaje. El video sirve de punto de fuga, de tiempo para el recuerdo, desencadenante y reflexivo, en el desarrollo vital de los personajes.

THE BUILDERS ASSOCIATION



Breve historia: *The Builders Association*

The Builders Association es una compañía de Artes Escénicas con sede en Nueva York fundada en 1994 cuya dirección corre a cargo de Marianne Weems. Cuenta con múltiples premios y un vasto reconocimiento por sus trabajos escénicos que destacan principalmente por las complejas propuestas que plantean en relación al uso de las tecnologías de la información. Las dramaturgias elegidas para sus proyectos toman como hilo narrativo generalmente el contexto de una sociedad contemporánea vinculada y sucumbida por las tecnologías, especialmente por aquellas que rompen con las leyes espaciales y temporales.

Weems antes de fundar la Cía. The Builders Association trabajó con y para creadores como Laurie Anderson, Meredith Monk, Richard Foreman, Bob Wilson o The Wooster Group. Todos/as ellos/as despiden por sus propuestas visuales e innovadoras, característica de total influencia para Weems que la aplica en sus puestas en escena. Sin embargo, The Builders Association presenta un posicionamiento mucho más extendido, implicándose en la utilización de la tecnología tanto desde un aspecto formal como desde el contenido. El trabajo de la compañía The Wooster Group ha sido sin lugar a dudas un referente para The Builders Association. Influencia que se puede percibir a la hora de liar los contenidos de manera no lineal, como un collage de ideas o por la visión postmoderna que presentan a la hora de elegir las historias. Sin embargo, el trabajo de The Builders Association siempre queda ligado con el uso de la tecnología. Todos los trabajos están relacionados con las ideas de una sociedad mediatizada o una "cultura de pantallas" (*screen culture*)*. Sitúa como eje central de la dramaturgia el impacto que las tecnologías producen sobre el individuo contemporáneo. (Gieseckam, 2007: 142)

(*) Whether the notion of screen culture is used to designate the technological platforms common to present-day digital media, or whether it refers to the support material on which moving images have historically been projected, scanned, or displayed, the 15 previously unpublished essays included here are primarily concerned with the intermedial appraisal of film, television, and digital culture. (Fullerton, John (2004) *Screen Culture: History and Textuality*, Stockholm: John Libbey & Company.)

The Builders Association busca nuevas formas de acercarse a la escena desde la creencia de que la tecnología es un medio adecuado para reanimar el teatro, actualizarlo y asociarlo a temáticas más contemporáneas. Los primeros proyectos desarrollados en los 90 se construían partiendo de un diálogo entre textos clásicos y la proyección de video. *Jump Cut* (1997), por ejemplo, basa su dramaturgia en la clásica historia de Fausto y lo hace a través de textos escritos por John Jesurun, video de Christopher Kondak y la vieja película de Murnau de 1926. A partir de *Jet Lag* (1998-2001) las historias clásicas dejan paso a relatos más contemporáneos y lo hacen mediante aplicaciones tecnológicas más sofisticadas con pantallas de gran tamaño, animación digital y dispositivos de imagen en tiempo real. Esta intención de representar temáticas asociadas a un mundo más contemporáneo les ha llevado a rescatar historias reales (textos basados en la realidad) por encima de textos clásicos y ficticios. Es el caso en *Jet Lag* (1998-2001) donde las dos historias paralelas que se cuentan están basadas en hechos reales.

Historia. Contenido: "Jet Lag"

La obra narra paralelamente dos historias que supuestamente no tienen mucho que ver la una con la otra. Lo que las une y sugiere el motivo de que se presenten en una misma obra es el tratamiento que las dos historias promueven en relación al tiempo y al espacio a través de la figura de dos elementos tecnológicos; el transporte aéreo y las telecomunicaciones. Pese a que cada una de las líneas narrativas de la obra utiliza la tecnología que varía del uso convencional, cada una lo hace de manera diferente.

Una de las historias se basa en la aventura del navegante Donald Crowhurst que en 1969 decide realizar una travesía en barco de vela por Sur América. Crowhurst enviaba falsos reportajes de sus viajes a su

familia y la prensa británica los publicaba generando la figura del "héroe por accidente" a través de la prensa. La presión de romper con la imagen del ciudadano medio convertido en héroe nacional, provoca en él una presión tal que le incita a escribir falsos reportajes desde el momento en que se queda perdido y atrapado en una corriente sin salida en medio del mar. Tras 10 meses de recrear estos falsos video testimonios, Crowhurst decide tirarse al mar y morir ahogado. Sobre el escenario The Builders Association recrea la historia del marinero que con la finalidad de esconder su fracaso como aventurero, prefiere recrear un falso documento.

Mientras que la primera expone una mentira periodística de un hombre que se desorienta y se queda atrapado en un espacio y un tiempo desconocido o inexistente, la segunda historia habla del continuo viaje de una abuela y su nieto. Sarah Krassnoff es una abuela Norteamérica que en 1970 viajó 167 veces en avión de Nueva York a Ámsterdam huyendo del padre del niño. La abuela y el nieto se pasan seis meses viajando de Europa a EEUU sin dejar los aeropuertos hasta que exhausta la abuela fallece por la desorientación provocado por el "Jet Lag". The Builders Association toma esta historia desde la

perspectiva que Paul Virilio propone en su libro *"The Third Window"* donde califica a la Sarah Krassnoff de heroína contemporánea que vive un tiempo diferido.

Sobre el escenario se representan estas dos historias, en tono realista, desde una trabajo actoral y textual convencional. Sin embargo, más allá de esta aparente representación clásica, se genera una segunda capa de intenciones, de contenidos relacionados con una reflexión sobre la distorsión del tiempo y el espacio a través de medios de transporte y comunicaciones tecnológicas.

Tratamiento del dispositivo videográfico

En cada una de las dos historias que forman parte de la obra *"Jet Lag"* el dispositivo tecnológico elegido es diferente. En la parte en la que se nos cuenta las desventuras del marinero, la tecnología usada es más sencilla y barata. Por el contrario, las imágenes que alimentan la trama de los viajes de la abuela con su nieto son complejas proyecciones gigantescas producidas mediante programas de 3D, imágenes que simulan los espacios reales de los aeropuertos y los aviones.

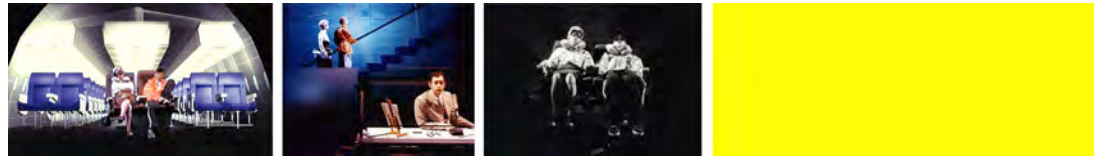
Las escenas que corresponden al relato del navegante se construyen con una tecnología *Low Tech*. Se trata principalmente de un video-log que se va produciendo en directo. El actor se coloca frente a una cámara y se graba a si mismo hablando sobre su travesía marítima. En una pantalla del fondo se proyecta lo que la cámara en directo está capturando: el marinero hablando sobre un fondo falso que simula en mar.



Consta de un dispositivo de dos proyectores de video (uno que proyecta un falso fondo – el mar- que ya ha sido grabado con anterioridad, y otro que proyectar el resultado), dos pantallas, una cámara de video y un sistema de conexiones locales (cables que conectan la cámara con el proyector).

La tecnología que se emplea en la otra trama exige de un trabajo digital más elaborado, especializado y preciso. Para la realización de *"Jet Lag"*, The Builders Association colaboró estrechamente con el estudio de diseño y arquitectura Diller + Scofidio (www.dillerscofidio.com) que fueron los encargados en crear y producir toda la parte visual de simulación en 3D. Las imágenes utilizadas recuerdan a los juegos y

sistemas de simulación que manejan los ejércitos, imágenes que representan las dimensiones de la realidad de manera muy eficaz.



Las imágenes, su disposición lumínica y la sincronía y escala con los actores es tal que genera un efecto óptico en el espectador totalmente realista. Este efecto se aprecia con especial énfasis en la escena donde el nieto entra en escena desde un lateral empujando la silla de ruedas de su abuela hasta que llega a una virtual cinta transportadora (visible en la proyección en tamaño real sobre el fondo). Los actores quedan físicamente parados, es el diorama de video quien se mueve generando la impresión movimiento. El realismo de esta sencilla escena se hace posible mediante una imagen sintética precisa y compleja.

"Real Presence" - "Virtual Presence"

La construcción y elección del dispositivo tecnológico para cada uno de los fragmentos está en correlación con la dramaturgia. ¿Qué función dramática se establece para cada uno de los dispositivos tecnológicos?

En el caso de las imágenes virtuales que se muestran en las escenas protagonizadas por la pareja abuela-nieto, son fundamentalmente utilizadas en pro de una escenografía realista. Según la clasificación de David. Z. Saltz (2001) la función que la imagen tecnológica toma en este caso podría ser catalogada como función de escenografía virtual. Sin embargo, contradiciendo parte de las características que Saltz asigna a esta función, no existe ningún tipo de distancia o sincronía entre el fondo (vídeo) y la figura (los actores). La presencia real ("*real presence*") y la virtual se fusionan generando una especie de comunión "intermedial" total. Cada gesto, cada mirada proyectada por los actores encaja de una manera natural y precisa con los espacios que la escenografía virtual profesa.

La labor interpretativa de los dos intérpretes (abuela-nieto) es asumida desde una perspectiva de la representación clásica. Representan sus papeles con un absoluto realismo, recreando con destreza sus personajes de manera naturalista e incorporando la escenografía virtual como si se tratara de un espacio real. Por consiguiente, la relación entre real y virtual en lo que respecta a los actores se desarrolla con el objetivo de crear un mundo mágico, una ilusión visual. En concordancia con esta idea se construye la disposición del mecanismo tecnológico que queda casi invisible ante la mirada del público. Todo esta

dispuesto (las imágenes casi reales, los personajes realista etc.) para que el espectador quede absorto por el drama de esta parte de la historia. La finalidad es implicar al espectador, hacer que se identifique con alguno de los personajes e introducirle emocionalmente en el espacio virtual. Aplicamos en este caso el concepto *transparencia*, una utilización transparente de la tecnología, donde la disposición del mecanismos queda en servicio de la construcción de la ficción.

Toda la estructura videográfica que se emplea para la historia del marinero se organiza justamente desde una visión contraria al del concepto de transparencia. La tecnología (cámara en directo + proyección) se introduce en el espacio escénico desde la idea de opacidad. La intención es que el público vea y conozca el engranaje técnico con el objetivo de que diferencie la ficción (la travesía del marinero Dearborn) y la realidad (el trabajo del actor Jeff Webster sobre el escenario). Esta opción, la articulación opaca de la tecnología, posibilita la existencia dos realidades paralelas. Por un lado, el espectador percibe el sistema la realidad ficticia que genera el personaje Dearborn y su video-diario y por el otro lado observan la realidad escénica donde el performer (Webster) y los demás técnicos muestran el proceso de construcción del personaje/actor ficticio.

En lugar de producir dos realidades paralelas, se producen dos mentiras paralelas; una desde la ficción teatral y la otra desde la realidad escénica. Para lograr este efecto que condiciona toda la construcción dramática de este fragmento, resulta importante la visualización de todo el proceso de construcción del sistema visual y su resultado. Jeff Webster se presenta con el doble rol de Performer y Personaje durante la obra. El personaje actúa de manera naturalista representando a Dearborn y el performer (Webster), desde una actitud no-representacional, sin intención de representar otra cosa que así mismo. Funciona como constructor de la ficción, toma la función de técnico que levanta todo el dispositivo ficticio. (Gieseckam, 2007: 152)

Siguiendo la clasificación que Saltz realizada en torno a las funciones dramáticas, el caso concreto de estas dos realidad/ficciones paralelas se podrían situar entre la función documental y la diegética. Resulta diegética puesto que todo el dispositivo visual se produce desde dentro de la escena y en concordancia con el contenido. Para la historia de la obra es importante mostrar desde el acto escénico todo el proceso tecnológico, para resaltar la idea de "construcción de la ficción". Pero también se podría advertir un modelo de relación entre la escena y la tecnología del tipo documental, basado en una relación dialéctica, una diálogo de contrarios. Mientras la función del performer es ayudar a construir una mentira, una ficción, en la imagen se observa el resultado de una aparente video real. Bajo la idea de *ficción realística* se produce una relación de contrarios entre lo real y lo virtual.

Teatro multimedia-intermedia

Después de analizar la relación que se genera entre la tecnología y la dramaturgia, *"Jet Lag"* aparece como un claro exponente de lo que es una obra intermedia. Sin el uso de la tecnología visual la dramaturgia no parece tener sentido, o no el sentido que la obra pretende ofrecer. La dependencia o vínculo que se produce entre el lenguaje de las Artes en Vivo y los sistemas de reproducibilidad mecánica, es necesario tanto para mostrar cada una de las dos tramas principales como para expresar conceptos que se evocan mediante una lectura más profunda y abierta: la postmodernidad, la distorsión del espacio y del tiempo, la construcción de una realidad ficticia etc.

La imagen videográfica que se utiliza durante la obra (grabada o en directo), aunque desde una perspectiva más simplista se presenta primordialmente como un fondo escenográfico, lo hace tomando en cuenta factores más complejos. Desde diferentes opciones, el personaje de la abuela y el marinero plantean una relación con el espacio y el tiempo desde una distorsión, fruto de una sociedad conectada por redes, telecomunicaciones y transportes de alta velocidad. Las figuras del aeropuerto y los videojuegos se exponen como el paradigma del individuo postmoderno, global, desubicado... Todos estos conceptos se manifiestan inherentemente en el título de la obra *"Jet Lag"*. Los conceptos asociados al *"Jet Lag"* se plasman en el final de la obra de manera fatalista a través de la muerte de los personajes principales. El marinero decide acabar con su vida tirándose al mar, perdido entre corrientes marinas, rendido y sin poder pedir ayuda. La abuela víctima de los efectos que el *"Jet Lag"* provoca en su organismo acaba muriendo en uno de los viajes. The Builders Association no quiere presentar una posición negativista frente a la tecnología sino que pretende hacer reflexionar en torno a una sociedad y un individuo supeditado en gran medida a las tecnologías de las telecomunicaciones.

Conclusión: percepción del espectador frente a una obra intermedia

Respondiendo a la pregunta clave que Patrice Pavis sugiere en torno al cambio en los modelos de percepción que el espectador presenta frente a una obra de teatro que hace uso de alguna de las tecnologías mediáticas, *"Jet Lag"* resulta un buen ejemplo para emprender una interesante discusión. ¿Qué aportan los diferentes dispositivos tecnológicos propuestos en *"Jet Lag"*?

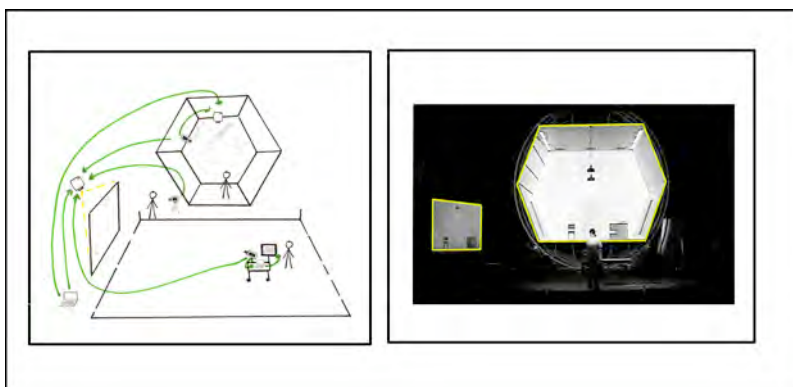
Desde una mirada hacia el contenido, es innegable pensar que el tema principal, la reflexión en torno a la tecnología de las telecomunicaciones, no podría haber sido plasmado sin la ayuda de las proyecciones en 3D o las demás proyecciones de video. Las tecnologías aportan nuevas historias a la escena, nuevos contenidos que suponen un acercamiento a un individuo contemporáneo. El espectador reconoce los lugares (aeropuerto, por ejemplo) y los códigos de los personajes que aparecen en la obra. Puede llegar

a identificarse con alguno de ellos más fácilmente u originar cierta empatía con la narración, factores que podrían proporcionar mayor atracción, disfrute y reflexión entre el teatro contemporáneo y el espectador.

Por otro lado, la propuesta escénica de *"Jet Lag"*, que funciona mediante mecanismos transparentes y opacos, estimula en el espectador una actitud más activa puesto que se ve obligado a cambiar de registro perceptivo ante la información virtual (vídeo) y la física (actor de carne y hueso). La mezcla y la conjunción de los diferentes medios ofrece un espacio más atractivo, múltiple y más visual donde el espectador debe elegir continuamente donde fijar su mirada. En los fragmentos donde la abuela es protagonista, el espectador enfoca su atención en la ficción, generando una sensación similar a la magia que la pantalla de cine produce. Al espectador no se le enseña cómo ha sido producida la imagen virtual y queda atrapado en una ficción ilusoria. En cambio, en las escenas atribuidas al marinero-performer, el espectador es partícipe de todo el engranaje. Se crea un distanciamiento parecido al que Brecht disponía y el espectador toma conciencia del acto de representación del que es testigo.

Más allá del espectador, la introducción de la tecnología en la creación escénica también ha supuesto un cambio de funcionamiento en los procesos de creación y producción. En el caso de *"Jet Lag"*, es evidente la importancia de trabajar los diferentes elementos de la obra simultáneamente: el texto, los actores en el espacio, el video, el sonido etc. The Builders Association colabora estrechamente con el estudio de arquitectura Diller + Scofidio para la construcción de todo el dispositivo tecnológico. Bajo la dirección de Weems se crean equipos de trabajo (actores, técnicos, programadores, luces...) que deben trabajar paralelamente y sobre el mismo espacio para crear una relación intermedial entre todos los lenguajes donde el texto depende de la imagen y viceversa. La idea de que el actor y el texto son el pilar central del proceso de creación disminuye en este tipo de trabajos, dando lugar a creaciones más corales, donde el reto se establece en saber coordinar todos los equipos y crear una "Obra Total".

DAMAGED GOODS (Meg Stuart)



Breve historia y contexto: *Damaged Goods / Meg Stuart*

Damaged Goods es la compañía que dirige Meg Stuart. Stuart se formó como bailarina y coreógrafa en Nueva York hasta que en 1994 decide instalarse en Bruselas fundando la Compañía Damaged Goods. Damaged Goods nutre su lenguaje dancístico a través de colaboraciones con otros creadores de diferentes disciplinas. Destaca el trabajo realizado con el videoartista Chris Kondek o el director Frank Castorf. Su lenguaje se nutre de todos los formatos creando obras "crossmedia" donde la arquitectura, las artes visuales y la coreografía producen instalaciones, obras performativas, videodanzas etc. Su trayectoria profesional sitúa la figura de Meg Stuart como una creadora / coreógrafa a tomar en cuenta dentro de la escena contemporánea europea.

Historia. Contenido: *Replacement*

Sugere e inquietante propuesta la que ocho intérpretes-bailarines ofrecen a través de historias fragmentadas e inconexas que se presentan a través de la acción física, la palabra hablada y la imagen videográfica. Meg Stuart crea un ambiente intoxicado, lleno de individuos de emociones monstruosas, donde lo real y lo ficticio se entremezcla de manera confusa. Se descubre un espacio inestable en cuyo eje central se ha colocado una estructura, una especie de tambor hexagonal enorme, con posibilidad de girar sobre su propio eje y poner boca arriba lo que está hacia abajo y viceversa.

Sobre el espacio escénico se distinguen dos zonas o planos diferentes: el enorme tambor por un lado y el espacio propio del escenario. El tambor simboliza un espacio ficticio dentro del verdadero espacio escénico, un plató de televisión o de cine donde las acciones son procesadas desde una mirada más ficticia.

Las ocho personas que aparecen sobre el escenario hacen a su vez de personajes, de actores/actrices, bailarines y performers, no evidenciando el rol elegido la mayoría de las veces. La confusión y la multiplicidad de ideas que se proyectan a través de las acciones que se suceden paralelamente obliga al espectador a realizar una lectura bastante subjetiva de lo que ve y de lo que está pasando. No se trata de un tipo de dramaturgia narrativa ni lineal, las acciones ocurren paralelamente y sin generar una historia de una única interpretación. La utilización de cámaras en directo estimulan una sensación de eterno proceso, donde las imágenes se componen en ese mismo instante, como si de un espacio-laboratorio se tratara, lleno de emociones extrañas, donde el espectador tiene que seleccionar lo que mira y reinterpretarlo.

A través de los cuerpos, los elementos escénicos, el dispositivo de cámaras y proyecciones la obra sugiere conceptos y emociones como por ejemplo; la sensación de pérdida del individuo, la violencia, el control, relaciones de poder, la víctima que es observada, la fuga, la angustia, la inestabilidad, una o varias realidades inquietantes etc.

Esta obra se puede considerar un claro exponente del lenguaje escénico contemporáneo. La danza se confunde con el teatro. Muchas de las acciones de representan como segundas versiones de una original representación, efecto que genera en el espectador una conciencia de estar viendo una ficción. Replacement asimila ciertas formas del "performance art", del video arte, de la poesía, de la danza-teatro etc. El texto, tal y como se explica en el capítulo dos, no se sitúa como foco principal de la escritura escénica, su construcción ha estado más relacionada con aspectos más plásticos, emocionales y rítmicos. La estructura dramática elegida carece de una narrativa concreta, se aprecia una tendencia a la fragmentación, hacia una ruptura con la linealidad clásica. Son acciones que se desarrollan simultáneamente, o una detrás de la otra sin una aparente coherencia narrativa objetiva. La obra lanza imágenes sugerentes y simbólicas que necesitan de la mirada del espectador para asociarlas entre si e interpretarlas.

La carencia de una narrativa evidente, la tendencia a huir de un tipo de personaje representacional y mimético, sin embargo, no mantiene al espectador en un estado de pérdida, de un sinsentido. Todas las ideas en torno a la inestabilidad, la monstruosidad, la pérdida y la subordinación quedan notablemente transmitidas mediante las potentes acciones y composiciones visuales que obligan al espectador a reinterpretar todos esos impulsos y emociones.

El colage de situaciones y personajes proyecta una atmósfera inestable, siniestra donde el juego entre realidad y ficción no es obvio. Capas de lenguajes y disposiciones se acumulan a través de la realidad ofrecida desde dentro del tambor, desde el espacio escénico natural, desde las imágenes que muestran la retransmisión en directo etc. La simultaneidad de historias o la ausencia de un único hilo narrativo son el medio para exponer las ideas de base de Replacement.

Tratamiento del dispositivo videográfico

El dispositivo que *Damaged Goods* construye bajo la dirección de Meg Stuart y la dramaturgia de Christoph Gurr es complejo. No tanto por el tipo de tecnología que utiliza sino más bien por el sistema de redes y conexiones entrecruzadas que genera. Desde el punto de vista de aquel que mira la obra, no resulta evidente dibujar el mapa del artificio de cámaras y proyectores. Esta confusión técnica es coherente con el contenido que la obra pretende comunicar.

El dispositivo videográfico ideado se compone de imagen grabada (realizada por el conocido video artista Christopher Kondak) e imagen en tiempo real obtenido por una serie de cámaras (por lo menos 3) de videovigilancia (dentro del tambor) y de formato doméstico (controlada por el personaje que hace en cierta manera de narrador). Sobre el escenario tres son los soportes utilizados para proyección: una pantalla plana (del tamaño de una televisión), una pantalla de tamaño mediano (proyección) y la totalidad de la superficie del fondo del tambor (donde se proyecta la imagen en gran escala). Durante el transcurso de la obra diferentes composiciones visuales van interponiéndose por medio de las proyecciones: proyecciones de una misma imagen sobre los tres soportes diferentes, retroalimentando una proyección con otra, proyectando cada una de las pantallas una fuente videográfica diferente etc.

La obra comienza en una absoluta oscuridad. La leve luz de una pequeña cámara en movimiento nos muestra parcialmente las caras, las manos, la mirada u otros pedazos de cuerpos de los 8 intérpretes. Un ambiente misterioso se deja entrever a través de la escasa luz que la cámara de baja resolución produce. Las oscuras imágenes son proyectadas en tiempo real sobre la pantalla situada en el lateral izquierdo del escenario.



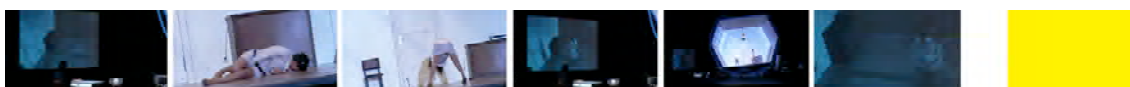
Los personajes, perdidos, de actitud atacante, dueños de miradas monstruosas son presentados por primera vez al público. Los ocho personajes dan señales evidentes de ser conscientes de estar siendo enfocados y grabados por el objetivo de una cámara, saben que están siendo vigilados.

En siguientes escenas, o momentos escénicos, la imagen grabada funciona de nuevo para enseñarnos caras deformes, caras de una mujer maltrata, una pareja acariciándose de manera extrañamente agresiva etcétera. Tras esas imágenes sugerentes que aparecen paralelamente con la acción física de alguno de los personajes (casi siempre son movimientos accionados por diversos dúos que se van formando indistintamente), hacia el minuto 29 de la obra, se visualiza la verdadera capacidad visual del tambor situado en medio del escenario. Este tambor, de unos 4 metros de diámetro está construido sobre una plataforma que le permite girar sobre su propio eje. En su interior, tiene sujetos firmemente diversos

objetos cotidianos como una puerta, un taburete, un cajón o una lámpara. Todos estos elementos están bien amarrados, preparados para no moverse en los momentos que el tambor se inclina y comienza a girar sobre su propio centro. Una cámara de video vigilancia colocada de manera fija en una de las paredes gira en sincronía con el movimiento rotatorio del tambor. La imagen que esta pequeña cámara proyecta produce un efecto espacial desestabilizador, donde la ley de la gravedad deja de funcionar y el “truco cinematográfico” comienza. El espacio gira pero no los actores (al no estar sujetos a la plataforma) y se crea una especie de espacio extraño, ingravido que sólo puede ser visualizado por la cámara (proyectado en la pantalla de la izquierda). Esta técnica de grabación parte de un sistema que el cine ya ha usado desde sus inicios, un “truco cinematográfico”, que en el caso de Replacement el espectador consigue ver no sólo el resultado, también el proceso.



En el interior del tambor, una de las bailarinas comienza a moverse con gestos seductores, estereotipadamente sexy, dedicando cada uno de los movimientos al objetivo de la cámara. El espectador disfruta de la acción física y de su reflejo visual, una imagen oscura (procurada por una cámara de video vigilancia, de baja resolución). La intérprete comienza la serie de movimientos coqueteando con el ojo de la cámara, seduciendo a la posible persona que mira, al *voyeur*. Sin embargo, la visualización de esta escena a través de la proyección en la pantalla ofrece como resultado otra perspectiva diferente. Es decir, el plano que la cámara elige como punto de mira es la de un plano picado y en consecuencia la imagen de la mujer se ve como un ser débil, atrapado, sumiso y vigilado. La actriz en cuanto toma conciencia de esta perspectiva, se siente atrapada, observada por un ente superior y poderoso.



El dispositivo del tambor hexagonal, con su sistema giratorio y cámara de videovigilancia incorporada, que sirve para ejecutar el anteriormente citado “truco cinematográfico” es el elemento escénico más relevante en la obra, aquello que genera más angustia y desesperación en los personajes. La cámara de vídeo vigilancia, divide a los personajes en dos grupos: en aquellos que ven y en aquellos que son mirados; vigilantes-vigilados; víctima-verdugo...

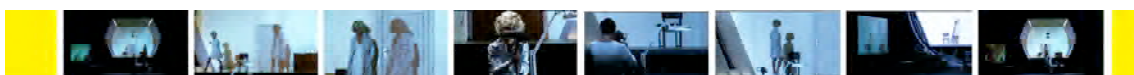
Esta cámara, este ojo perverso, vuelve a encenderse. La composición de un plano corto capturar la secuencia de una mujer hablando por teléfono. El rostro de la actriz aparece proyectado en primer plano en la pantalla de la izquierda. El espectador entiende que la mujer está manteniendo una conversación

relativamente ligera, no crucial, no obstante la expresión de su cara refleja lo contrario. Se le ve preocupada, como si tratara de esconder algún secreto. Sensación que se ve acentuada con una realización visual a través de planos cerrados. En cuanto cuelga el teléfono, la actriz se gira de golpe para quedar colgada en el aire y boca a bajo situada en un extremo del tambor. La cámara sigue grabando su cara durante la secuencia. Una vez más, se advierte un juego inestable entre lo real y la imagen proyectada. La mujer está boca a bajo, la cámara también está girada originando una proyección de perspectiva contraria, como aparece en los fotogramas. La expresión de su cara nos invita a recordar algunas de las películas de terror clásico que guardamos en nuestro imaginario colectivo.



Esta referencia directa al lenguaje cinematográfico vuelve a intuirse en la escena en que una de las bailarinas comienza a representar una versión decadente y patética de Marilyn Monroe bajo la despótica mirada de su director (representado por otro de los bailarines). La escena comienza con el "director" colocando la cámara, el plano, con la que supuestamente va a rodar la película protagonizada por la estereotipada actriz rubia (se podría añadir el adjetivo de "tonta", "inocente"). El director situado fuera del plató (tambor) dirige cada gesto, cada respiración, de la actriz por medio de indicaciones verbales. Ella obedece las ordenes como si de una marioneta se tratara. La cámara graba y proyecta la imagen que está siendo grabada generando un juego laberíntico interminable.

La composición visual empieza a enredarse cuando proyecta aquello que está siendo grabado pero lo hace con un retraso de unos segundos generando una proyección de lo grabado y vuelta a ser proyectado. Este sistema de grabar la imagen real, proyectar esa imagen y volver a grabar genera una extraño flujo de capas de realidades donde vemos a la actriz multiplicada. Aunque finalmente, no lleven este juego visual hasta su posible límite, podría crearse un sistema de proyección infinito, retroalimentado. La escena termina cuando la actriz entra en pánico, horrorizada de su propia imagen, indefensa frente al perverso director. De nuevo la cámara aparece integrada en la historia siendo los personajes conscientes de su presencia.



Este efecto visual de generar múltiples capas y proyectarlas sobre ellas mismas se repite en otras ocasiones durante la obra.

Hacia el final de la obra los actores desaparecen para dejar paso a cuatro minutos de proyección videográfica (en las dos pantallas principales la misma). En la imágenes observamos como un hombre (uno de los intérpretes) comienza a hablar, parece confesarse delante de una webcam, un video chat. Explica como todo el resto del grupo ha desaparecido. En los cuatro minutos que dura este video, el hombre va enloqueciendo poco a poco, incrustando entre sus frases ruidos de animales y gestos extraños. La retransmisión televisiva se va viendo afectada por algún cortocircuito finalizando con la típica imagen de desconexión televisiva (*nieve*).



"Real Presence" - "Virtual Presence"

La obra Replacement está ideada para ser presentada en un espacio asociado a las Artes en Vivo. No obstante la obra también podría derivar en un espacio "remediatizador": un teatro que sirve como mediador de otros lenguajes, de otros medios. Todo el dispositivo audiovisual (cámaras, pantallas, proyecciones) se muestran al público a través de convenciones relativas a las artes escénicas. El teatro se convierte en agente mediador del resto de los mensajes, contenidos, de formato electrónico. La relación entre contenido, escena y el dispositivo audiovisual son inseparables, indivisibles y en muchos momentos de fronteras invisibles.

Algunos intérpretes manipulan las cámaras, otros miran directamente al objetivo y en otras ocasiones, las imágenes son utilizadas para ser proyectadas sobre su propio referente, sobre el original, creando un mundo de simulacros y copias. Las miradas se acumulan en un ambiente de control y claustrofobia. ¿Dónde se sitúa la acción física que se muestra al público de manera mediatizada? ¿Presencia videográfica o presencia real? La historia, el contenido conceptual de la obra, integra todo el sistema videográfico con la finalidad de ofrecer al público las diferentes perspectivas que se producen de un mismo acto o acción. La idea del *voyeur* queda reforzada, así como la intención de ofrecer al público una visión completa de la acción. Cuestiones que se consiguen gracias a la mediación de los Medios audiovisuales. A través únicamente de las múltiples perspectivas de las cámaras se puede acceder a una mirada total, una acción representada desde los diversos ángulos.

El acto de mirar y controlar al sujeto observado aparece en cada una de las escenas descritas anteriormente. Los intérpretes se convierten en *voyeurs* y exhibicionistas o tal vez verdugos y víctimas. ¿Dónde está la ficción? ¿Cuál es el referente? Esta confusión de lo virtual con lo real determina un cierto distanciamiento entre el acto escénico y el público. Un distanciamiento buscado con el claro objetivo de subrayar la propia realidad de la Sala de Teatro, la constancia de estar viendo una obra escénica.

La estructura planteada desde el punto de vista de la imagen electrónica es procesual. La obra va siendo creada en tiempo real a través de las acciones que van ocurriendo en escena y la relación que éstas establecen con el dispositivo audiovisual. La idea de proceso se aplica tanto a lo real (cuerpo físico) como a lo virtual (imagen video). Tanto la narración audiovisual como las acciones en vivo se van construyendo a cada momento como si se tratasen de entes vivos. De esta manera, el concepto de vida (*liveness*) queda vinculado, desde una perspectiva ontológica, tanto a la imagen de video (se crea en tiempo real) como a los cuerpos.

El espacio teatral y el mediático se interponen entre sí generando una indivisible frontera. A través de la proyección de video se nos muestran cosas imposibles de ver en la frontalidad del espacio teatral: planos detalle-monstruosos, cabezas giradas, visión de un espacio terrorífico, atmósfera de vigilancia. Aquello que aparece proyectado en las pantallas resulta más monstruoso y terrible que lo que observamos en el mundo de los cuerpos reales de los intérpretes. Meg Stuart se decanta por mostrar de manera más terrorífica aquello que se expone a través del medio videográfico a diferencia de la opción tomada para mostrar su referente físico o real. A través de este tipo de opciones dramatúrgicas queda ratificado el conocimiento que Meg Stuart procesa respecto al lenguaje audiovisual.

La referencia al lenguaje cinematográfico y al videográfico queda patente. Planos cortos y cerrados (contrario al punto de vista que ofrece el teatro), la estructura del tambor ("truco cinematográfico"), la sensación de encontrarse bajo la mirada del "gran hermano", la multiplicación de capas (característica del video)...o la escena donde la "chica rubia" interpreta a una actriz hollywoodense, forman parte del cúmulo de referencias cinematográficas que aparecen durante toda la obra.

Si clasificamos según el análisis de Saltz la función que el dispositivo visual toma en esta obra, la situaríamos entre dos parámetros diferentes: "función documental" y "función diegética". El aspecto documental aparece si la perspectiva de análisis que elegimos la centramos en el sentido del contenido de la obra. Dicho en otras palabras, cuando entre la acción física y su representación mediática (video) se produce un diálogo donde cada medio asume parte del contenido y es a través de este diálogo que se genera justamente el sentido de la propuesta. Por otro lado, y haciendo referencia a su función diegética, concluimos que todas las imágenes de video son creadas dentro de la lógica de la historia, desde la lógica dramatúrgica. Todos estos aspectos y características nos invitan a asociar la obra con el tipo de estructura postdramática: estructura compuesta por fragmentos, escenografía poética (no mimética), trabajo interpretativo no naturalista, teatro dentro del teatro...

¿Cómo se confronta el trabajo interpretativo en las escenas mediatizadas? Los 8 intérpretes son actores, bailarines y performers simultáneamente. En la secuencia protagonizada por la "actriz rubia", por ejemplo,

vemos a una performer representar/interpretar el papel "de rubia" ya que opta por mostrar las parte más estereotipada del personaje mediante una peluca rubia y una típica gabardina del cine negro. No pretende representar de manera naturalista a "la rubia protagonista" de alguna de las películas de Hitchcock, sino que su voluntad es imitarla, tomarla como referencia para que sobreactúe frente a la cámara siguiendo las ordenes del falso director. Esa sobreactuación es grabada por el objetivo de la cámara para marcar un distanciamiento entre ella como performer y ella como performer que hace de actriz. En la mayoría de las veces en que actúan frente a la cámara ocurre este tipo de distanciamiento a través de una sobreactuación.

Teatro multimedia-intermedia

Como buena obra contemporánea que se precie, no distingue las fronteras entre los lenguajes, quedan desdibujadas las fronteras entre lo que es danza, teatro, multimedia, performance etc. Los límites entre realidad, representación y mensaje mediatizado también son difíciles de discernir. Y es esta pérdida, esa inestabilidad, posiblemente la que guía a Meg Stuart a estructurar una obra de estas características. La fusión es coherente respecto al contenido y respecto a los cambios de ritmos y tensiones. La interdependencia que se genera entre el lenguaje videográfico y el teatral hace que la obra sea considerada como una obra intermedia. Resulta inimaginable esta obra sin la tecnología.

Pero ¿Cómo se plantea la proyección videográfica? ¿Se trata de un dispositivo transparente? ¿Opaco? En este caso, no resulta tan obvio vincular estos dos conceptos a la visibilidad del propio dispositivo técnico. Las obras de Robert Lepage son claramente transparente porque pretenden asimilar la mirada del espectador dentro de la ilusión escénica. Por el contrario, en "*Jet Lag*", es relativamente obvio que en las escenas relativas al personaje del navegante, la meta es crear un distanciamiento entre la ilusión y el espectador y para ello, se muestra todo el dispositivo visual y se marca perfectamente las diferentes actitudes entre el personaje y su rol como performer. En *Replacement*, la tecnología se introduce de forma diegética, queda justificada la visibilidad del entramado de cámaras y proyectores dentro de la historia. En este sentido podría decirse que plantea un dispositivo transparente. Quiere introducir al público en ese mundo extraño, vigilante. Pero esa intención de absorber la mirada del espectador se aleja del modo cinematográfico convencional. El trabajo de los intérpretes dista de ser una interpretación naturalista, hay una ruptura de la cuarta pared y el hecho de mostrar las acciones mediatizadas en tiempo real enfatiza el propio acto escénico, la ontología efímera de todo acto performativo.

En conclusión y contrariando parte de lo que arriba ha quedado expuesto, el dispositivo visual muestra una tendencia hacia lo opaco que podría justificarse por el deseo de potenciar un distanciamiento necesario entre el mensaje mediatizado y el espectador para que este último sea consciente de su rol dentro del dominó de miradas que se genera. La figura del espectador se sitúa en la último peldaño de la

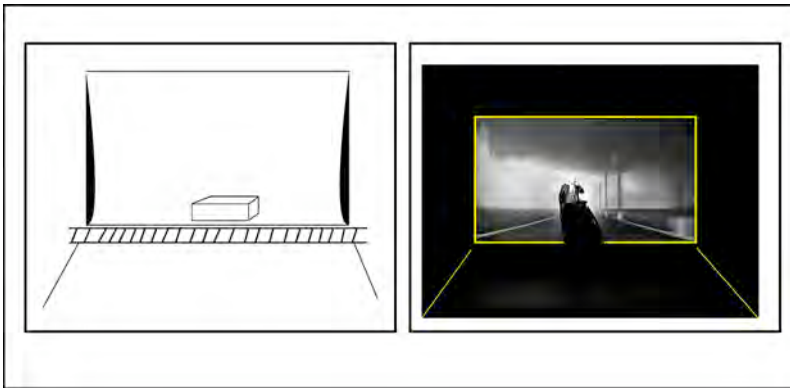
simbólica escalera de mirones, es el "gran hermano" que lo ve todo y que percibe la jerarquía de miradas que se generan delante suyo. La obra no pretende crear una relación donde el espectador ha de sentirse identificado con alguno de los personajes. El objetivo es que el espectador se identifique con el terrorífico rol de aquel que es testigo de todas las instabilidades, confusiones y locuras.

Conclusiones

La elección de concebir una obra intermedia como Replacement se justifica principalmente con el propósito de querer situar al espectador como parte activa de la historia. Una obra configurada por capas de realidades, por miradas que se retroalimentan, miradas perversas, exhibicionistas, por aquellos que se esconden del objetivo de la cámara, vigilantes y vigilados... el público se convierte inevitablemente en otro estrato más. Al espectador se le asigna un rol clave, la última mirada, se le concede el poder de ver la totalidad la historia, sin que de alguna forma sea plenamente consciente en ese mismo momento. Sólo quizás cuando llegue a su casa y recapacite en torno a lo que ha visto, se dará cuenta de su posible función dentro de los estratos de miradas. Este papel que se supone que debe ser asumido por el espectador queda reflejado en pequeños gestos que los actores ofrecen en algunos momentos; miradas directas al público rompiendo con la cuarta pared bruscamente.

La lectura de la obra no es fácil, ni obvia, pero consigue, sin embargo, mantener la tensión ininterrumpidamente. Invita al espectador a seguir investigando, a sentir curiosidad por lo que está sucediendo encima del escenario. Para algunos puede ser rara, controvertida, exagerada, rebuscada pero sin lugar a dudas transmite un ambiente muy concreto, lleno de tensiones, angustias, desequilibrios y seres monstruosos. La obra exige una lectura activa. No se compone de una historia evidente e inamovible. Coge de la danza contemporánea la poética del movimiento, y del teatro el concepto de dramaturgia. Una dramaturgia que escribe una historia, que busca las razones y justificaciones de cada una de las escenas y las relaciones que se crean entre ellas. También se apropia del lenguaje audiovisual, de las posibilidades expresivas de la cámara. Meg stuart demuestra un enorme control de la danza, de la escena y del audiovisual. Aprovecha los tres medios para crear una escena saturada de elementos, de códigos y señales que el espectador tendrá que interpretar con relativa libertad. Pero esa libertad existe bajo los límites que la concreta atmósfera de Replacement le ofrece.

EX MACHINA (Robert Lepage)



Breve historia y contexto: Ex Machina

Robert Lepage forma en 1994 la compañía canadiense "Ex Machina". Compañía que prefiere no incluir la palabra "teatro" dentro de su propio nombre con el temor de quedar delegados a la idea de "teatro clásico" donde el director trabaja a través de un texto y los actores optan por una interpretación centrada en la palabra y maneras naturalistas. Ex Machina lo forman actores, escritores, escenógrafos, técnicos, constructores de muñecos y marionetas, videorealizadores, informáticos, músicos... generando un concepto de producción multidisciplinar y simultánea. La compañía se crea bajo la premisa de ser un laboratorio escénico, un lugar de encuentro entre científicos y escritores. Se posicionan como compañía coral y creen que el teatro debe mezclarse con los medios de reproducción mecánica, ya sea el video o el cine. La ubicación multimediática que proponen es consecuencia de querer emocionar y alcanzar un nuevo tipo de público contemporáneo. Según Lepage, el teatro no debe competir con los medios audiovisuales sino que debe apropiarse de ellos y producir una nueva fórmula, una línea teatral que haga sentir al público algo similar de lo que siente cuando acude al cine. Este tipo de posicionamiento "pro cinematográfico" levanta polémicas y resquemores. A menudo es utilizado como argumento crítico hacia trabajo de Lepage. Sin embargo, y aunque resulte contradictorio, el lenguaje teatral de Lepage se muestra a través de propuestas mucho más teatrales (tradición clásica) que cualquiera de las otras compañías (The Builders Association, The need Company...). Lepage genera ficciones, mantiene mayormente la cuarta pared, evoca a un tipo de trabajo interpretativo naturalista... características asociadas a un teatro de tradición burguesa, de tradición aristotélica.

"Si queremos que el teatro vaya a la misma velocidad que la narratividad de los medios audiovisuales (cine, videoclip, internet...), tenemos que adaptar el teatro, dejar que se inflencie por el lenguaje audiovisual" (documental, "LePage")

Ex Machina en sus trabajos más teatrales crea textos originales, mayormente escritos por Robert Lepage. La concepción de cada una de las ideas escénicas se produce desde una perspectiva coral y procesual. Generalmente, el punto de partida en un texto previamente escrito pero abierto a ser modificado radicalmente durante el proceso de creación, normalmente dirigido por la batuta de Lepage.

Siendo una de las Compañías canadienses más conocidas internacionales, también han desarrollado proyectos operísticos o visuales (en espacios públicos a gran escala). Tanto en los proyectos escénicos como en las instalaciones, el imaginario de Lepage queda patente en las imágenes y mecanismos técnicos (muñecos, iluminación...) utilizados.

Historia. Contenido: *The Andersen Project*

Frederic, un dramaturgo de Québec, es invitado por la Ópera de París a escribir un libreto para niños basado en dos cuentos de Hans Christian Andersen (La Dríade y La Sombra). El autor se instala en París y su estancia provoca diversos encuentros. El primero será con el administrador de la ópera, un burgués obsesionado por el Peepshow. El segundo encuentro, en cambio, se producirá con un joven portero del Magreb apasionado del Graffiti. La soledad de Frederic perdido en una ciudad impersonal y su deriva creativa, sirve para mostrar un Andersen que no amaba a los niños, un hombre que jamás pudo tener la mujer que deseaba.

La obra basa su historia en los lugares comunes que confirman cierto paralelismo entre la vida Frederic y la Andersen: la estancia de un extranjero en un París actual y la soledad de dos seres incomprendidos. Lepage se sumerge en tema como el sentimiento de soledad, los confusos límites morales en torno a la identidad sexual, los fantasmas insatisfechos y el ansiado deseo de alcanzar un reconocimiento artístico.

Todos los personajes son interpretados por un único actor (Robert Lepage o Yves Jacques). Un largo monólogo que subraya la idea central que sugiere la obra: la soledad del ser. Como en obras anteriores (La cara escondida de la Luna, 2000), Lepage deja entrever ciertas similitudes entre las vidas de Frederic, Andersen y el propio Lepage. Los tres creadores pasaron por París, ciudad que se ve simbolizada como la decadente meca de la creación. "El proyecto Andersen" (2005), se presenta como una obra inacabada, una historia que narra todo el proceso de creación del propio proyecto de llevar a escena los dos cuentos de Andersen. De hecho, la idea surgió de un encargo que la Comisión Danesa propuso a Lepage alrededor los actos de conmemoración del 200 aniversario del nacimiento de Andersen.

Si observamos el contenido de la obra desde la orientación cinematográfico que Lepage aplica en su teatro, podemos llegar a imaginar la historia de Frederic como argumento de una película. Su estructura

que en todo momento resulta descifrable para el espectador, se organiza en tres partes clásicamente reconocibles: introducción, nudo y desenlace.

Tratamiento del dispositivo de imagen tecnológica

En el caso de “El proyecto Andersen” el dispositivo visual está diseñado de tal manera que provoque asombro en cada una de las escenas que van aconteciendo. Para conseguir este efecto todo el mecanismo videográfico y lumínico de la obra se mantiene indescifrable e invisible. Todo los efectos visuales que aparecen, tanto videográficos como el resto de aparatos mecánicos (muñecos, carriles, un perro invisibles) y lumínicos, tienen como finalidad embaucar la mirada del espectador, crear un mundo de magia a través de una tecnología de estructura desconocido para el público. Entre estos subterfugios encontramos entre otros, la falsa cámara en directo o una enorme pantalla que nunca muestra sus límites de proyección. Desentrañar cómo han sido producidos los efectos mágicos, exige una investigación más profunda que se puede realizar a través de documentales o ensayos sobre el trabajo de Lepage. Aunque su disposición visual sea enigmática e invisible, la historia, la narración es legible, los personajes y las tramas son reconocibles.

La iluminación, la proyección de video y los objetivos móviles (artilugios mecánicos) que aparecen durante toda la obra están milimétricamente diseñados con el objetivo de no ocasionar ninguna ruptura visual que ponga en peligro la inmersión y seguimiento de la historia por parte del público. La perfección visual es absoluta aunque se trate de material pregrabado. Aparece un uso convencional del video, proyectado al fondo del escenario en una pantalla que se extiende hacia el suelo, creando un tipo de atmósfera capaz de envolver de manera muy realista al actor. Un escalón situado dentro del espacio de proyección integra al actor dentro de la pantalla (imagen abajo). Un sistema de railes sirve para introducir objetos y títeres que ayudan a crear espacios diferentes de manera sencilla y rápida.

La obra empieza con un personaje, el narrador, situado de espaldas al público y cuyo rostro se ve reflejado sobre la enorme pantalla del fondo del proscenio. El efecto es desconcertante. El narrador (el real), está quieto y de espaldas al verdadero público. El narrador virtual, aparece en la proyección hablando al público virtual (también aparece proyectado sobre la pantalla). El juego, el truco sirve para introducir al espectador en el ambiente de la historia. Una historia que relata el proceso de escritura del libreto para un público infantil. La dramaturgia de “El proyecto Andersen” se construye mediante la idea de “un teatro” dentro del teatro. El narrador que aparece en la primera escena de la obra realiza su función (narrar) dentro de la obra ficticia. Es decir que no se trata del narrador de la obra real (la que transcurre en ese mismo instante en frente de un público real), sino del de la obra ficticia escrita por Frederic. Desde este mismo estrato ficticio, el narrador virtual ofrece al público (también virtual) la posibilidad de irse del teatro argumentando que la obra (la adaptación de los cuentos de Andersen) no ha

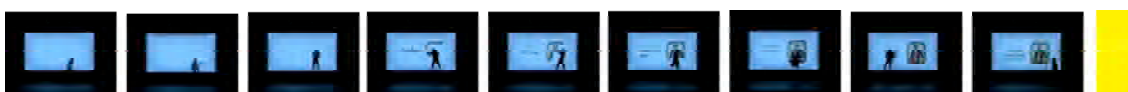
podido llevarse a buen termino debido a las huelgas de los trabajadores en Paris. No obstante, ofrece a los espectadores la posibilidad de quedarse para ver el proyecto Andersen, el "making off" de la obra que supuestamente debía ser presentada esa misma noche.

Esta introducción sitúa todo el relato, todo aquello que ocurre sobre el escenario, en un tiempo y espacio ficticio, teatral (desde una perspectiva contrario al Performance Art), donde el público y los actores no comparten realidades.



(escena 1)

Una vez finalizada esta ficticia introducción, se da comienzo a la historia de Frederic en Paris. A continuación y cual película que está siendo proyectada en una sala de cine comercial, aparecen los créditos de todos los profesionales que han hecho posible "The Andersen Project". Los créditos son los reales: dirección (Robert Lepage), actor (Yves Jacques) etcétera. Es quizás el único momento en toda la obra donde los planos de las dos realidades se entremezclan. El actor se coloca una sudadera con capucha y se convierte en el joven magrebi graffitero. Una perfecta sincronización de video (pregrabado) y acción física produce un efecto fantástico, rozando lo sobrenatural, donde el espectador siente que el actor ha saltado literalmente dentro de la pantalla para escribir los títulos y autores de la obra de manera virtual.



La fusión visual entre fondo y figura vuelve a ser evidente en muchas otras escenas, como por ejemplo, en la escena donde Frederic aparece paseando a un perro por el parque. Tres árboles son proyectados al fondo del escenario, en tamaño real y logrando un efecto casi tridimensional en relación al volumen de los troncos. hasta parece que tuvieran volumen. Frederic interactúa con los árboles: los toca, se esconde entre ellos, e incluso decide orinar detrás de uno de ellos. Un ambiente sonoro de *pajaritos* nos sitúa emocionalmente en ese parque. Para esta escena, se ha construido un sofisticado e indescifrable sistema donde Frederic lleva en la mano una correa de un perro invisible. La correa se mueve de manera realista

representando el movimiento del hipotético perro, sin embargo, la oscura iluminación no nos permite ver al perro. Otra vez más, el juego visual resulta sorprendentemente original y realista.



Durante el transcurso de la obra vuelve a suceder de nuevo, la integración del fondo videográfico con la figura de otro de los personajes. Esta vez se trata de la visita del Delegado de Cultura a la sede del Ministerio. Un minucioso cálculo del movimiento y espacio, tanto del video como del actor, produce un resultado donde el intérprete simula moverse por el interior del espacio virtual (imágenes de arriba). Con similar construcción el efecto envoledor de un fondo escenográfico vuelve a utilizarse aunque desde una perspectiva más cinética. La proyección de video reproduce a la perfección la velocidad de un tren, del hipotético paisaje que se atisba desde una ventanilla de un vagón. Resulta inevitable relacionar este momento con la conocida película de los hermanos Lumière donde aparece la llegada de un tren a una estación a principios de siglo. Aquella proyección causó un revuelo, la gente se asustó por el aparente realismo que las imágenes transmitían a una audiencia de mirada inocente y sin domesticar. Lepage, no consigue asustar al espectador contemporáneo que está acostumbrado al lenguaje audiovisual aunque consiga con gran éxito sumergirlo en el viaje en tren que Frederic realiza.

La narración se presenta a través de las voces de los personajes (interpretados por el mismo actor). Una *voz en off* aparece exclusivamente para relatar las aventuras de Hans Christian Andersen en el París de finales del XIX. Estos fragmentos combinan paralelamente dos tramas diferentes: la estancia de Andersen en París y la de los dos cuentos escritos por él (La Dríade y La Sombra). Estas escenas se alejan de la representación realista de las escenas protagonizadas por personajes actuales para acercarse a un mundo de cuentos y fantasías. La atmósfera se llena de imágenes poéticas, suenan violines y la *voz en off* se enciende con la función de contar la vida, viajes y cuentos de Andersen. En estos fragmentos la presencia física del actor Yves Jacques se reduce notablemente dejando espacio a títeres, maniqués y objetos móviles que son controlados mediante el sistema mecánico de los raíles.

"Real Presence" - "Virtual Presence"

Robert Lepage utiliza los medios audiovisuales con la finalidad de integrarlos y fusionarlos al espacio del teatro. No pretende evidenciar los diferentes estratos o capas de realidades que se generan; el mensaje mediatizado, el mensaje producido mediante el cuerpo y su acción preformativa. Desde un posicionamiento contrario a una propuesta tipo *Replacement* de Meg Stuart, Lepage no concibe el Teatro como un espacio "remediatizador" entendido como lugar donde diferentes texturas mediáticas quedan al

descubierto. La única realidad en "The Andersen Project" es aquella que se presenta a través de la historia de Frederic. Con la intención de consolidar esta idea se desarrollan tanto el trabajo físico y textual del actor como los dispositivos visuales.

En beneficio del relato, Lepage hace uso del video desde un punto de partida bastante cinematográfico. ¿Qué tiene el cine que atrae tanto la mirada de diversos tipos de público? Pregunta que motiva a Lepage a crear una estructura cinematográfica, a introducir efectos cinéticos y transiciones mágicas y fluidas. La escena del inicio donde el graffitero "dibuja" los créditos es un claro ejemplo de estas tres características. La transición que une la primera escena del narrador con la siguiente donde el joven magrebí se introduce en una pared blanca para dibujar los créditos, se construye bajo la lógica del montaje cinematográfico. En cuestión de pocos segundos Lepage es capaz de saltar de una secuencia a otra (de una escena a la siguiente) de la misma manera que un director lo haría en su película. Todo el dispositivo visual consigue, sin realmente romper la acción escénica, pasar del espacio de un teatro (donde aparece el narrador) al muro (*graffitero*) de manera dinámicamente cinematográfica. Lepage demuestra un control magistral de los medios audiovisuales.

Cada escena muestra un personaje en un lugar diferente y el pasaje de una a otra se realiza con sencillas (no a nivel técnico) transiciones donde una imagen de video se funde con la siguiente y los objetos físicos que navegan por los raíles se transforman o desaparecen. La función principal de la proyección de video es situar la trama en un espacio concreto. Los espacios son proyectados en una escala totalmente realista, facilitando la absorción visual del actor en ese espacio virtual dibujado pero naturalista. El video ayuda a localizar cada acción dentro de un espacio concreto. Tal es su importancia que todo el sistema de luces se ve supeditado a fomentar la fusión entre fondo y figura. La luz se ve forzada a iluminar focos concretos y dejar en penumbra el resto del escenario con la voluntad de hacer únicamente visible la imagen de video. El resultado se percibe en la oscuridad que reina en todas las escenas. Oscuridad que es necesaria para la correcta visualización del video.

Los espacios que Lepage consigue oscilan desde un naturalismo absoluto (escena del delegado de cultura en el hall del Ministerio) hasta espacios simbólicos llenos de fantasía que son utilizados en las partes en que se hace referencia a los cuentos de Andersen.

En la escena en que el delegado de cultura aparece en el hall del Ministerio, el intento de fusionar el fondo virtual con el cuerpo real provoca en el espectador la sensación un tanto cómica de haber llevado el efecto realista a unos límites inconcebibles. La representación de la realidad es indudable. Representación entendida como un intento de imitar realidad, hacer que parezca, un intento de recrear una situación que acentúa el propio acto teatral como un lenguaje de representación clásica. Este tipo de

límite, de ansia de lograr un efectismo realista es común en el lenguaje de Lepage. Aspecto que no deja indiferente a voces detractoras del abuso efectista de Lepage.

Por otro lado, este tipo de alardes demuestran la alta capacidad de Lepage en el manejo del lenguaje visual (tanto el teatral como el mediático). Propuestas que juegan con el riesgo de caer en lo ridículo o lo sublime y que dada la capacidad de producción y creación del creador determina que la balanza se ponga de su lado. El valor y el riesgo asumido por creadores como Lepage abren nuevas posibilidades en la aplicación del lenguaje audiovisual en la escena viva.

Un único actor interpreta todos los personajes: narrador, Frederic, delegado de cultura, joven magrebí y la dríade. Cada monólogo se construye a través de una estructura dialogada con un interlocutor invisible. La soledad que parece inundar la vida de cada uno de los personajes se ve acentuada en estos diálogos entre el personaje y el hipotético interlocutor que se mantiene mudo e imperceptible. Gracias a todo el artificio escenográfico y la actuación realista de Yves Jacques todos los espacios quedan perfectamente identificados.

La historia que se relata a través de los personajes hacen referencia a un mundo moderno donde el individuo se encuentra solo, desplazado, en medio de una burocracia producida por un sistema europeo en decadencia que toma como paradigma la ciudad de París. Los personajes (Frederic, delegado de cultura, Andersen...) manifiestan carencias emocionales a través de curiosos comportamientos sexuales (*peep show*, extraño vínculo emocional con el perro). La soledad queda simbólicamente unida al acto creativo a través de Frederic y la biografía de Christian Andersen.

Según los parámetros de D. Saltz, la utilización del audiovisual que este trabajo profesa, podría clasificarse dentro de la función de "vestuario interactivo". Concepto que surge de una traducción literaria, y un tanto extraña, de las palabras inglesas "*Interactive Costumes*" que sirve para identificar aquellas obras que consiguen una fusión e interacción perfecta entre fondo y figura. En el caso de "The Andersen Project", la relación entre los dos elementos se produce desde una sincronía visual y narrativa y no a través de un interfaz tecnológico.

¿En qué plano de realidad se localiza el medio audiovisual? Todo el dispositivo videográfico queda dispuesto dentro de la ficción, del relato narrado. Lo virtual únicamente aparece dentro del mundo de la ficción y su finalidad es reforzarla evitando hacer referencia a la presencia y existencia de un mundo real situado en ese mismo teatro, frente a la mirada del espectador, testigo de ese mismo instante. En resumen, la utilización del dispositivo videográfico se utiliza únicamente en pro de la ficción, como soporte fundamental de la historia.

Teatro Multimedia - Intermedia

“El proyecto Andersen” es un ejemplo evidente los códigos creativos de la compañía Ex Machina. El video, en su totalidad pregrabado, muestra su alto nivel experimental que funciona principalmente como medio para producir espacios virtuales de gran realismo. Cada escena, los espacios construidos, son cuadros perfectos y calculados con voluntad primordial de abstraer al espectador dentro la ficción teatral. Lepage, dentro del grupo de las selectas Compañías multimedia, es quizás el referente más conocido de entre aquellos creadores que optan por un dispositivo visual transparente. Esconde el proceso de construcción y el espectador tiende a olvidarse del acto mediatizado. Lepage persigue las fórmulas cinematográficas a la hora de construir el guión o la dramaturgia y en lo relativo a la disposición espacial de las imágenes. Esta elección es coherente con sus objetivos de cautivar la mirada del espectador, atraparlo dentro de la ficción y dejar que se aleje de su butaca, que se identifique con los personajes, que entienda fácilmente la narrativa propuesta y facilitar su integración en los juegos de ilusión que se le ofrecen.

Los límites terminológicos entre multimedia e intermedia resultan difusos a la hora de etiquetar esta obra. El teatro intermedia hace referencia a una dramaturgia basada en la relación entre lo real y lo virtual. En la obra objeto de análisis, el contenido central, el hilo argumental, no se apoya especialmente en esta relación. Los medios audiovisuales no quedan integrados dentro de la historia (función diegética). Sin embargo, los medios tecnológicos cumplen una función que va más allá de la escenográfica. Tienen como finalidad crear un determinado ambiente, un tipo de percepción mágica en el espectador. Sin los medios audiovisuales, Lepage se vería obligado a encontrar otro tipo de lenguaje que posiblemente llegaría a originar cambios radicales de la obra... probablemente sería una propuesta totalmente diferente. Bajo esta argumentación localizada entre los difusos límites entre multimedia e intermedia, sugiero orientar la obra hacia un teatro multimedia más que intermedia.

Conclusiones

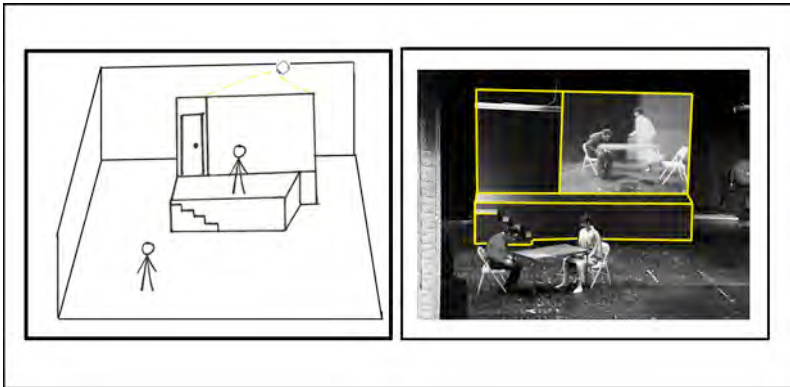
Robert Lepage, sostiene que la asimilación de los medios audiovisuales no responde a una necesidad de experimentación tecnológica de vanguardia. Rechaza la mera experimentación tecnológica capaz de llegar a crear una fascinación superficial. Su utilización responde a una voluntad de aplicar las herramientas audiovisuales en procesos creativos y artísticos. Este posicionamiento ha generado críticas por parte algunos detractores y creadores escénicos más experimentales. Por un lado, están aquellos que se muestran reticentes al exceso de espectacularidad que se aglutina en las propuestas de Ex Machina. Creen que se ha situado a Lepage dentro del panorama del teatro vanguardista únicamente por sus complejas y visuales puestas en escena. Critican la relación descompensada que se produce entre su trabajo textual y visual, subestimando su trabajo como dramaturgo. En esta misma línea pero sin tomar como punto de mira de la crítica el aspecto más textual de las obras, existen opiniones que

menosprecian, en cierta medida, el afán de Lepage de construir mundos de ficción y fantasía basados en un dispositivo transparente. Consideran que su dramaturgia sigue siendo fiel a la tradición del teatro burgués, donde el espectador se mantiene pasivo frente al acto escénico, frente a la acción ficticia.

Estas opiniones son entendibles si quienes las pronuncian vienen de un contexto de investigación y análisis del campo de la dramaturgia contemporánea y/o vanguardista. Es cierto que Lepage en algunos aspectos, no ofrece una nueva forma de diálogo entre espectador y acto escénico, o por lo menos, no basa ese diálogo en la creación de un distanciamiento entre la escena y el espectador. No obstante, su trabajo también se plantea desde la búsqueda de un nuevo teatro; que seduzca al público, que genere una relación más intensa y actual entre teatro y espectador. Su opción toma como punto de partida el lenguaje cinematográfico y busca encontrar una relación similar al que se produce en una sala de cine entre la película y el espectador. Esta premisa puede resultar igual de válida como aquella que elige un camino marcado por la búsqueda de un distanciamiento crítico hacia lo espectacular y/o superficial. No obstante, las obras de Lepage no tratan sobre temas superficiales, no se construyen justificándose únicamente en la fascinación visual. Lepage ofrece obras originales con argumentos centrados en los individuos contemporáneos. Quizás no rompe con la estructura estática de introducción, nudo y desenlace radicalmente pero lo plantea de una manera diferente, desde un dispositivo transparente que implique emocionalmente al espectador, sin dejar de lado un acercamiento que incite a una visión crítica del contenido que proponen sus obras.

El espectador contempla una obra como "El proyecto Andersen" dejándose llevar por las historias que se representan. Su actitud puede ser más pasiva, necesitará hacer menos esfuerzos en relación a la decodificación de la obra, al contrario que en una obra como "*Replacement*", por ejemplo. Ofrece historias reconocibles, legibles y de subtextos fáciles de descifrar. Su intención no es cambiar cierta actitud pasiva que arrastran las fórmulas teatrales clásicas. Su meta es introducir al espectador emocional y racionalmente en su historia y para ello hace uso de composiciones visuales originales, arriesgadas y mágicas. Busca atraer al público, crear un mundo único y seductor capaz de traer nuevos públicos a los teatros.

STATION HOUSE OPERA



Breve historia y contexto: *Station House Opera*

Station House Opera es una Compañía inglesa (fundada en 1980 por Julian Maynard Smith y Miranda Payne. Actualmente, sólo Maynard Smith continúa siendo el director artístico de la Compañía y cuenta con colaboradores como Susannah Hart o Gary Stevens. Station House Opera realiza trabajos de diversos formatos (escénicos, instalaciones en espacios públicos, *site specific*) y cuenta con un reconocimiento internacional habiendo participado en Festivales y eventos en todo el mundo.

En todas las obras, sin importar en formato final de éstas, se distingue un lenguaje visual y físico único. Anteriormente Maynard Smith y Payne trabajaron con la Compañía Theatre of Mistakes de Anthony Howell, influencia que se percibe en el tipo de trabajo físico que en Station House Opera utiliza. Se trata de acciones cotidianas, sencillas, que se ejecutan con gran precisión de cálculo de ritmo y espacio. Aún habiendo una ausencia casi total del lenguaje hablado, la acción escénica sigue y proyecta una línea narrativa fácilmente descifrable.

Julian Maynard Smith estudió Bellas Artes en la Universidad de Middlesex (London) y ha mantenido una relación directa con el ámbito académico impartiendo cursos y conferencias en la mayoría de universidades británicas y norteamericanas. Su formación multidisciplinar ha facilitado la transversalidad de lenguajes en todos sus trabajos y funciones como actor, director de cine o escultor. Aspecto que se reflejan en los proyectos realizados desde el contexto de Station House Opera.

Haciendo referencia únicamente a los proyectos desarrollados en espacios escénicos, se podrían distinguir tres periodos diferentes en relación a la evolución y desarrollo del binomio Tecnología-Teatro. En los primeros proyectos de los años 80 la acción dramática se centraba en el trabajo físico, muy cercano al *Performance Art*. En los 90, empieza a ser evidente la inseparable relación entre video y cuerpo a la hora de construir la dramaturgia. Situamos dentro de este periodo la obra elegida para el

análisis, *"Roadmetal, Sweetbread"* (1998). Más adelante, a partir de la obra *"Live from Paradise"* (2004-2005) el eje principal de la narración continúa siendo el tándem video-escena pero favorecido por la lógica evolución tecnológica aparece la imagen en tiempo real y las interconexiones en directo de diferentes lugares simultáneamente. En los tres momentos de la historia de Station House Opera la estética y el tipo de composiciones elegidas mantienen una reconocible línea artística que destaca principalmente por el interés que demuestran hacia prácticas experimentales en relación al espacio y la tecnología.

Historia. Contenido: *Roadmetal, Sweetbread*

La obra consiste en una serie de interacciones, repeticiones rituales, mudas, entre una pareja compuesta por una mujer y un hombre. A través de un juego entre la imagen videográfica y la acción escénica emergen los oscuros deseos, fantasías y hostilidades que esconde la pareja. La idea de mostrar aquello que a primera vista no puede llegar a verse es el punto de partida de la obra. Aunque el trasfondo de la historia similitud con las teorías psicoanalíticas freudianas (subconsciente), todos los oscuros deseos que se aparecen en escena a través de la representación de lo consciente e inconsciente, lo hacen mediante un humor inteligente y muy visual.

"Roadmetal, Sweetbread" es un ejemplo paradigmático del lenguaje habitual de Station House Opera. En primer lugar, llama la atención la ausencia de la palabra. Aspecto que no implica imperantemente la falta de narratividad, carencia de historia. La propuesta escénica ofrece una lectura legible de la narración y de los conflictos que viven los dos personajes y su posterior evolución. La construcción dramática oscila entre juegos aparentemente formales que se basan en la relación que se establece entre la imagen y la acción física. Los movimientos son aparentemente sencillos que al realizarlos en series de repeticiones que varían sutilmente, generan juegos visualmente inverosímiles que alimentan toda la trama. Para lograr estos objetivos la medición del ritmo-tiempo y el cálculo exhaustivo del espacio son primordiales. Esto nos lleva a imaginar la necesidad de una especie de partitura musical que ha de servir a los intérpretes como guía fundamental que sustituyendo al texto.

Tratamiento del dispositivo videográfico

La base dramática de esta obra se plantea desde la calculada relación entre la acción real y la acción videográfica. Este hecho significa la necesidad de analizar cada disposición temporal y espacial para ajustar el dispositivo videográfico. El resultado se observa en una sincronizadísima relación entre lo físico y lo virtual. Lo más asombroso es quizás la elección de utilizar imagen videográfica grabada, aspecto que limita cualquier tipo de improvisación o error que pueda acontecer durante la performance.

El dispositivo visual ha sido construido para lograr que los límites entre el personaje real y su doble videográfico sean confusos. La intención es desafiar al espectador con trucos visuales para sorprenderle en todo momento. Para tal objetivo, la disposición espacial, la situación de la pantalla y atrezzo, es fundamental. El espacio está relativamente vacío. Una especie de panel situado en medio del escenario sujeta la pantalla. Esta estructura proporciona una proyección de las imágenes en escala 1:1, donde tanto el tamaño de los intérpretes reales como los virtuales son del mismo tamaño.

El dispositivo de la imagen videográfica propone un *trompe l'oeil* donde lo real y lo videográfico interfieren y se confunden el uno con el otro. Aspecto que origina la necesidad de tener que realizar el trabajo de video en cada nuevo lugar que se represente la obra. Esta característica semejante a la idea del Site Specific es habitual en muchos trabajos de Station House Opera.

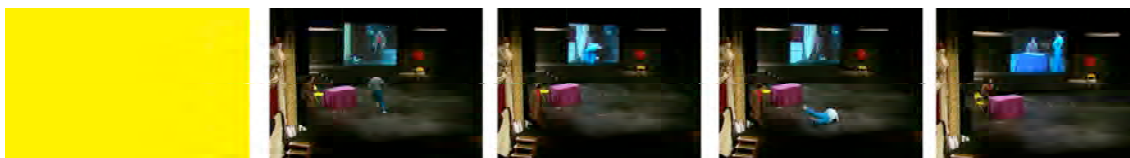
Las particularidades que supone adaptar la obra a cada espacio en concreto se explicita desde la primera secuencia donde el público observa a través del video la llegada del actor-personaje, desde la calle hasta la misma entrada del Teatro y la puerta de la sala donde ellos se sitúan sentados esperando a que comience la acción escénica. La videoproyección muestra las mismas acciones que están siendo realizadas físicamente. La sincronía entre los movimientos reales y el video es tan lograda que el espectador puede llegar a sospechar que la imagen está siendo procesa en directo, en tiempo real. No obstante, no tardará en darse cuenta de que la imagen ha sido grabada anteriormente, característica que generará una cómica tensión durante todo el transcurso de la obra.



Pero esta sincronía que hasta ahora parecía tan perfecta, comienza a quebrarse en cuanto el personaje de la mujer aparece en escena. La mujer realiza sucesivamente un mismo recorrido, repitiendo tiempos y cada uno de los movimientos. Recorrido que el espectador observa tanto en el video como en la realidad. Sin embargo, algunas acciones o parte de ellas van variando aunque se mantenga la sincronía rítmica entre video y acción física. Estas pequeñas aunque fundamentales variaciones, se vislumbran tanto en objetos como en acciones que desaparecen en la imagen real o en la videográfica, hasta llegar al punto de crear diversas versiones de una misma acción.

En esta secuencia en concreto, la acción principal es el recorrido que la mujer realiza entrando y saliendo del escenario rodeando a su pareja masculina. El recorrido circular empieza a variar. En un principio, sobre la realidad escénica a ella no le ocurre nada pero en el video observamos que su contrincante, el hombre, le cruza la pierna con intención de que tropiece y caiga. En la siguiente vuelta ocurre lo contrario:

en la realidad ella cae al suelo y en el video, por el contrario, no ocurre nada. Unas veces ella sólo aparece en la imagen del video y en otras la vemos únicamente en la realidad física. Las reglas del juego teatral se exponen en este singular y cómico inicio donde la dialéctica relación entre virtual y real aparece bajo la sombra de una partitura medida que no permite ningún resquicio para la improvisación.



El video y la acción física vuelven a ser idénticas en la escena donde la mujer coloca una bombilla. Todo parece ser idéntico, cada paso, cada gesto. Pero cuando llega el momento de mayor tensión, justo cuando termina de dar la última vuelta a la bombilla, la realidad empieza a separarse de lo que el video muestra. La intérprete, en el plano de la acción física no consigue colocar la bombilla correctamente y todo empieza a fallar: la bombilla cae al suelo, se rompe en pedazos... mientras tanto, en las imágenes proyectadas todo parece fluir sin ningún error de cálculo.



Lo virtual y lo real parecen mimetizarse, aún más si cabe, cuando las acciones se producen desde la pequeña plataforma que posibilita al intérprete colocarse a la misma altura de la proyección favoreciendo el encuentro con su doble virtual en escala 1:1. El tamaño de la proyección está medido y calculado para que mantenga la misma proporción que su referente real, físico. Dentro de las escenas que hacen uso de esta idea está el juego que la actriz realiza con una puerta. Las diferencias entre la versión virtual de la puerta y el cuerpo de la actriz casi son imperceptibles. Abajo, entre los fotogramas seleccionados, en la primera y tercera imagen aparece la intérprete en su versión videográfica que difícilmente logra distinguirse de su versión física.



"Real Presence" - "Virtual Presence"

Toda la obra se construye desde la propuesta basada en la relación que se produce entre el mundo virtual (video) y el mundo real (objetos y cuerpos físicos). La interacción entre las dos texturas visuales persiste durante toda la obra y es a través de este procedimiento que se definen las tramas y conflictos

que presentan los dos personajes. El diálogo entre el video y la escena funciona como recurso principal para descubrir las frustraciones, los deseos, mentiras y hostilidades que vive la pareja. Las composiciones que se van formando por medio de lo virtual y lo real están cargadas de ironía, sorpresa y originalidad.

Con la intención de exponer las posibilidades dramáticas de *"Roadmetal, Sweetbread"*, recorro a los ejemplos que he explicado en el anterior apartado.

1. Diferentes registros de percepción: acción real y la videográfica:

En la escena inicial el público reacciona de manera diferente frente a una misma acción que se vislumbra tanto a través del video como desde la acción real. Se trata del momento en que el personaje masculino pone la zancadilla a la mujer para que caiga al suelo. En la proyección de video, cuando el espectador observa como ella cae al suelo por culpa de la zancadilla, se ríe. El público vive esa escena y la reinterpreta desde una perspectiva cómica. Por el contrario cuando esa misma acción transcurre en su versión escénica, en su versión real, el público no ríe, ni siquiera sonrío. Sin embargo, la actitud de los dos personajes, tanto de la mujer como del hombre, es la misma en el video y en escena. Este no es más que un sencillo ejemplo que demuestra la teoría sobre la percepción del espectador frente a una obra que hace uso de medios diferentes. El espectador no percibe del mismo modo las acciones físicas (escénicas) y el mensaje mediatizado (video).

El espectador pese a que reconozca que tanto el acto performativo como el mediático sean pura ficción, tiene reacciones diversas frente a una misma acción, frente a la caída de la actriz. La acción escénica añade dramatismo y realismo, y genera una empatía que impide que el espectador pueda reírse de la desgracia ajena (caída). He aquí un ejemplo interesante en torno al cambio de registros que la percepción del público aplica a cada uno de los diferentes medios.

2. La dureza de las acciones escénicas:

De nuevo, a través de un sencillo gesto como el de colocar una bombilla, surge una situación simbólica entre aquello que es virtual y aquello que pertenece a una realidad física. En el momento en que la bombilla cae al suelo rompiéndose en su formato real y escénico, la versión videográfica comienza a vislumbrarse como el mundo perfecto y deseado; puesto que en las imágenes, la protagonista consigue colocar la bombilla y todo fluye correctamente. La realidad física aparece como un lugar donde se pueden cometer errores; donde no se pueden calcular muchos parámetros; un espacio abierto al error. De esta manera, mediante esta elemental acción, la relación que se produce entre lo virtual (video) y la realidad física (teatral) se conectan a través de un tenso hilo de unión donde lo virtual pertenece a un imaginario ideal y lo real a lo terrenal e imprevisible.

3. Doble virtual:

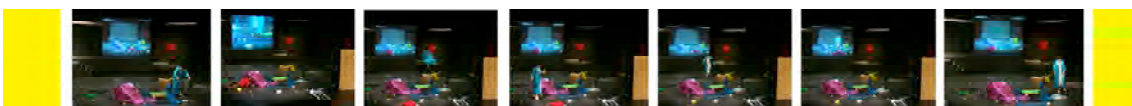
La idea del doble virtual está presente en toda la obra. Los dos intérpretes reales aparecen constantemente representados en la imagen de video. Unas veces las dos realidades serán la misma, y en otras ocasiones contrarias. En la escena donde ella juega con una puerta, tanto real como virtual, la referencia a la figura del doble virtual es obvia e indiscutible ofreciendo al público un truco visual similar a los que Méliès producía en los inicios del cine.

La imagen videográfica refleja la parte más oscura o inconsciente de los personajes; la realidad que les gustaría vivir y las hostilidades que sienten hacia el otro. En el plano escénico, a través de las acciones físicas, el espectador observa una relación de pareja malavenida, llena de tensiones que se manifiesta mucho más subjetiva e imaginativa al fondo del escenario en la proyección el video. El deseo y las frustraciones sexuales aparecen representadas a través de este doble juego entre lo real y lo deseado.



Las dos capas de realidad y deseo se complementan de manera rítmica e irónica. En la secuencia representada en los fotogramas (arriba), ella parece sentir en el plano físico aquello que imagina y desea. Como si se tratara de un sueño, en el video ella vive una erótica historia sexual (su sueño) mientras que en la realidad solamente logra imaginarla pero no vivirla. Las dos realidades son expuestas conjuntamente y se produce una situación grotesca, cómica y universal, donde la mayoría de los espectadores podrán identificarse con ella.

A medida que la obra avanza, la frontera entre lo imaginario y lo real empieza a no ser tan evidente. Los personajes entran y salen, simbólicamente, del espacio real al videográfico continuamente consiguiendo hacer más complejo la distinción entre las acciones imaginarias y las reales. El video deja de ser el reflejo directo de las fantasías, puesto que, éstas empiezan a aparecer también en las acciones teatrales. Al final de la obra este caos controlado y calculadísimo de las diversas y paralelas realidades parece no tener límites ni fronteras fáciles de discernir.



Teatro multimedia-intermedia

Desde una perspectiva relacionada con la fisicalidad, los límites entre lo virtual y lo real son claramente reconocibles. Lo virtual aparece claramente proyectado sobre una pantalla y lo real fuera de ella. No se

trata de un caso como en el caso de Robert Lepage donde los límites físicos están camuflados y fusionados. Sin embargo, en el caso de *"Roadmetal, Sweetbread"* la frontera desde una perspectiva simbólica no parece ser tan exacta. A medida que avanza la obra el espectador comienza a no reconocer fácilmente que aquello que se proyecta en la pantalla pertenece al mundo de los deseos, de lo inconsciente o si por el contrario, el mundo de la fantasía se representa a través de las acciones físicas.

Allí donde la obra basa toda su historia en la relación entre lo virtual y lo presencial un teatro intermedia aparece. Efectivamente, el caso expuesto es un claro ejemplo de este tipo de teatro. Representa, junto a la obra *"Jet Lag"* (The Builders Association), un claro paradigma de lo que significa el concepto de obra intermedia. El vínculo que se crea entre el video y la acción teatral es inseparable de la dramaturgia o contenido de la propia obra.

El dispositivo tecnológico que utiliza es sencillo pero preciso. Precisión que debe darse tanto a la hora de la ejecución de la performance como en el proceso de escritura escénica. La finalidad no es atrapar el imaginario del espectador, absorber su intelecto y sentimiento dentro de la ficción tal y como lo hace el cine. El objetivo es crear en el espectador cierto distanciamiento con el drama de la pareja y opta por hacerlo por medio del humor. El espectador se identifica con la ideas-conflictos que la obra plantea pero se distancia de los personajes que resultan demasiado cómicos y exagerados. De ese modo, el dispositivo visual de *"Roadmetal, Sweetbread"* queda preferiblemente enmarcado en la idea de dispositivo opaco que en la idea de transparencia.

Conclusiones

Revisar el método de trabajo, creación y resultado de la compañía multidisciplinar de Station House Opera significa inevitablemente reparar en características claves de lo que significa un trabajo de creación contemporáneo. Para empezar, es una compañía multidisciplinar, mezcla lenguajes artísticos sin pasar por la segmentación clásica de lo que es Teatro, Artes Plásticas o Video. Esta idea de lenguajes transversales también queda patente en el propio nombre de la compañía. En vez de hacer uso de la palabra Teatro prefieren la de Opera, en referencia inevitable al concepto de Obra Total de las operas de Wagner.

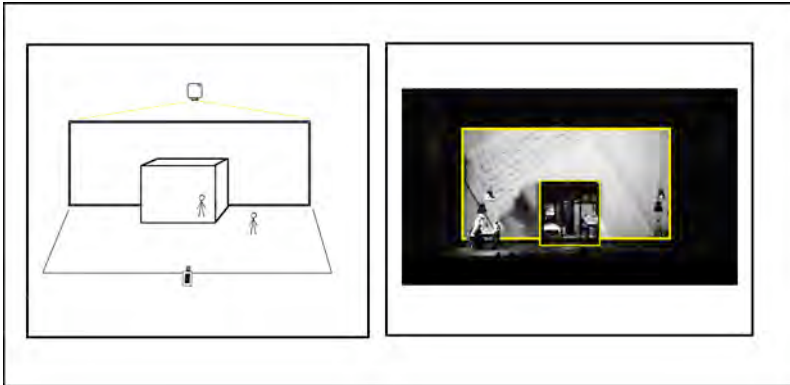
Para llevar a cabo proyectos como el de *"Roadmetal, Sweetbread"*, el proceso de creación se afronta desde una escritura multimedia y procesual. La mayoría de las creaciones de Station House Opera dependen de factores espaciales y temporales. El ritmo y la posición exacta sustituyen la palabra escrita y oral. Este aspecto que afecta a todo el proceso de trabajo puesto que, se ven obligados a grabar la parte videográfica en cada uno de los lugares donde sea presentado. Así bien, rompen con los procesos clásicos que conlleva ir de gira con un espectáculo teatral convencional: montaje y desmontaje. Los miembros de Station House Opera necesitan poder acceder al espacio con la suficiente antelación como

realizar el video. Como si de un rodaje de una película se tratara, acceden al espacio del Teatro primero como un espacio de laboratorio y/o plató de televisión y más tarde, con el público, como un lugar de muestra teatral.

El lenguaje visual y corporal de Station House Opera es único y reconocible. Sin abandonar la importancia respecto al contenido, han conseguido concebir un lenguaje único y personal, lleno de humos e imágenes sorprendentes. Los trucos visuales basados en hacer visible aquello que es invisible (y viceversa) sugieren una directa alusión a las películas del ingenioso George Méliès. El espectador se divierte viendo cada composición formada por medio del diálogo entre la acción teatral y la imagen videográfica.

Station House Opera continúa investigando todas las posibilidades que el video grabado permite dentro del espacio escénico. Tanto en la obra *"Roadmetal, Sweetbread"* como en la posterior y más compleja *"Mare's Next"* (2001), se genera una relación entre imagen grabada y escena real justificada e inherente al argumento de la obra. Esta interacción entre material visual y escena continúa siendo un eje importante dentro de la investigación artística de la Compañía. Actualmente, se benefician de los avances tecnológicos (telecomunicaciones) para aplicarlos en proyectos como *"Play on Earth"* (2006) donde consiguen conectar tres lugares del mundo (Singapore, Newcastle, Sao Paolo) por medio del video en tiempo real y presentarlos dentro de un espacio teatral. Este tipo de trabajos están siendo criticados por falta de precisión y resultados no tan efectivos como los conseguidos en los proyectos anteriores. No están dando resultados tan precisos y efectivos como con el video pregrabado. La sincronía se complica por lógicas cuestiones tecnológicas afectando directamente el trabajo de los intérpretes y la propia historia de la obra.

LA FURA DELS BAUS



Historia y contexto: La Fura del Baus

Dentro de la selecta liga de grandes Compañías que hacen uso de tecnologías de la comunicación como herramienta dramaturgica, La Fura es quizás la única representante estatal. La compañía fue fundada por un grupo de jóvenes, cuya gran mayoría siguen perteneciendo al grupo: Miki Espuma, Pep Gatell, Jürgen Müller, Àlex Ollé, Carlus Padrissa, Pera Tantiña.

La Fura dels Baus empezó su andadura como Compañía de Teatro de Calle a finales de los setenta pero no comenzó a ser conocida hasta 1984 cuando estrena "Accions" en Barcelona. Este trabajo constituía la primera parte de una Trilogía (Suz/O/Suz en 1985, Tier Mon en 1988) que marcó las pautas que definieron el ahora conocido lenguaje Furero: interacción directa con el público, ruptura con la utilización convencional del espacio, utilización de espacios no teatrales, una energía punk, provocación y violencia... una búsqueda de nuevas herramientas teatrales.

Actualmente la Compañía sigue manteniendo este lenguaje artístico propio en sus producciones más personales. La evolución de La Fura ha sido triunfante y expansiva desde el punto de vista tanto geográfico como de lenguajes y formatos. Dentro de su amplio repertorio encontramos encargos teatrales para alguna marca comercial, macro espectáculos (inauguración de los juegos olímpicos de Barcelona), proyectos musicales, óperas, teatro de texto a la italiana, un largometraje... y espectáculos puramente fureros. Los proyectos de La Fura y su sistema de trabajo han sido en ocasiones altamente criticados por los profesionales y expertos de las artes escénicas especialmente por su actitud comercial y visión empresarial que se aleja del espíritu punk que mostraba en sus inicios. Más allá de las críticas y alabanzas escritas en torno a esta compañía catalana, existe la evidencia y necesidad de valorar su trayectoria artística, su éxito a la hora de crear su propia marca e identidad y su valor experimental y demostrativo en el área de la tecnología.

Con el transcurso de los años, los trabajos de La Fura han ido asimilando tecnologías más complejas e innovadoras. Las posibilidades y facilidades que la Fura ha ido consiguiendo en sus producciones le han situado dentro del grupo pionero en la utilización de la imagen tecnológica, las superpantallas, sistemas interactivos y nuevos espacios tecnológicos para la dramaturgia. Es probablemente la Compañía catalana más conocida y reputada internacionalmente. Factor que les ha permitido una casi total libertad creativa y presupuestaria facilitándoles la utilización de cualquier tipo de tecnología.

Historia. Contenido: Metamorfosis de Kafka

Esta obra está creada para un espacio más convencional al que acostumbra la compañía. Pertenece a los trabajos ideados para un teatro a la italiana donde el espectador inevitablemente queda sentado en su butaca mirando las acción escénica. *Metamorfosis* (2005) es una versión de la homónima novela de Franz Kafka. La Fura opta por un espacio convencional para adaptar esta historia basado en la novela. Sin embargo, estos dos factores, aparentemente de corte clásico, no impiden que la obra plantee un interesante trabajo visual y una versión de Kafka diferente.

El contenido de la historia no se aleja del eje principal de la novela. Un hombre decide no salir de su habitación, metáfora de un individuo solitario, extraño, diferente a una aparente masa de gente homogénea, que sufre una absoluta crisis de identidad y de valores. La Fura bajo la dirección de Álex Ollè y texto de Javier Daulte, contextualiza el drama de este individuo en una sociedad actual y urbana donde el protagonista vive con su familia, trabaja en la ventanilla de los ferrocarriles hasta que un día decide no salir de su cuarto, sin que aparentemente haya ocurrido nada en especial o extraordinario. En esta versión, Gregor Samsa no se convierte en un escarabajo pero se comporta como tal; un monstruo dentro de una sociedad donde se siente rechazado y aislado por no poder seguir sus reglas y convenciones.

Gregor decide continuar su vida encerrado en su cuarto (un cubo de metacrilato) bajo la perpleja y horrorizada mirada de su hermana y sus padres. El rol de la familia y la propia actitud que ésta toma frente a la incoherente decisión por parte del hijo / hermano son parte fundamental de la historia. La familia quiere cuidar de él pero al no comprender profundamente su actitud, con el tiempo acaban odiándole. Aunque lo intenten con toda su paciencia, no acaban de entender la conducta de Gregor y se sienten incapaces de ayudarlo. Con el tiempo, la enfermedad de Gregor se agrava... deja de ser un humano y muestra su parte más animal. Al final de la obra la madre acaba matándolo. En el transcurso de la dramática historia, de manera intermitente, aparece en la casa familiar un compañero de trabajo de Gregor. Un joven de la edad de Gregor que pretende ayudar a la familia. Su figura se convierte en una especie de alter ego de Gregor, alguien idéntico al Gregor anterior a caer en la locura y el encerramiento.

La historia es lineal y de fácil comprensión. Los personajes y el rol que juegan dentro de la historia se reconoce con claridad. No queda un amplio margen de interpretación subjetiva en relación a la mirada del espectador. La historia mantiene una linealidad temporal lógica, exceptuando un *flash back* donde queda expuesta la anterior vida de Gregor o en los momentos donde quedan representados los sueños o paranoias de Gregor.

Tratamiento del dispositivo videográfico

La escenografía consta de un gran cubo transparente, una pantalla (del mismo tamaño de la cinematográfica), unas lámparas y una mesa. Todas las acciones se ubican en la casa de la familia de Gregor. En medio del escenario se haya un cubo transparente donde se sitúa el cuarto de Gregor. Este cubo puede cambiar de posición, adelantándose o alejándose del palco de butacas, con la ayuda de un grupo de técnicos que lo mueven dependiendo de la escena. El resto del espacio representan el resto de la casa: el salón y la cocina, lugar de encuentro de los miembros de la familia. El cuarto de Gregor, el cubo de metacrilato, resulta opaco para los personajes de al historia no pudiendo ver lo que Gregor hace dentro del cuarto. El público, por el contrario, puede presenciarlo todo ya que el cubo es traslúcido.

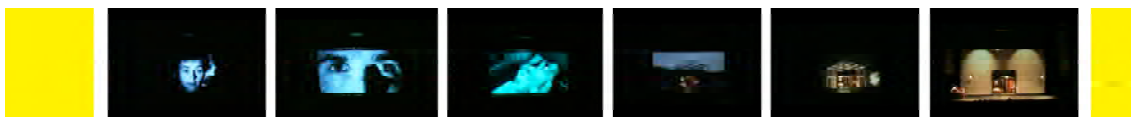
La gran pantalla, que puede moverse desde el proscenio hasta el fondo del escenario, generará diferentes espacios y realidades. En su posición más avanzada, el público sentirá que el teatro se transforma en una auténtica sala de cine. Sobre la pantalla se proyectan principalmente imágenes grabadas y también, aunque en menor cantidad, imágenes proporcionadas por una cámara en directo. Esta cámara se ubica en el centro del escenario, fuera del alcance de la mirada del público, debidamente camuflada.

"Real Presence" - "Virtual Presence"

Esta versión de la obra *Metamorfosis* es una obra de teatro que debe su escritura escénica a la tradición clásica del teatro. La historia es lineal, la interpretación de los cinco actores es realista y la presencia de la cuarta pared es predominante durante toda la obra. Sin embargo, desde un aspecto estético y debido a la orientación que se les da a los contenidos de la historia, toma ciertos valores asociados a un tipo de teatro más contemporáneo. El tratamiento escenográfico por un lado, y la opción de contar partes de la historia mediante el audiovisual únicamente por otro, generan que la obra sea tomada en cuenta como un buen ejemplo de teatro multimedia contemporáneo. Asimismo, si sumamos a estas características la adaptación de la clásica historia a una sociedad actual y mediatizada, es posible valor la versión de *La Fura* como teatro contemporáneo. Respecto al lenguaje audiovisual, en los momentos donde el teatro

desaparece y exclusivamente se activa el mecanismo de proyección de video, el audiovisual asume un tipo de narrativa totalmente cinematográfica.

La Fura dels Baus vuelve a demostrar el dominio que ejerce sobre la tecnología en servicio de la dramaturgia. La escenografía, el video y el tratamiento espacial, todos ellos, de igual modo ligados al concepto de metamorfosis. Como un protagonista más de la obra, los elementos escenográficos funcionan también como emisor de contenidos. El nexo que se establece entre la acción escénica y la imagen proyectada varía durante el transcurso de la obra. La pieza comienza con la pantalla en su posición más delantera, cercana al palco de butacas, donde se proyecta un breve video. En estas imágenes aparece representada la pesadilla de Gregor, aquella que desencadena el estado de locura del protagonista. Los actores no están aún en escena y la relación que se produce entre espectador y escena es similar a la que transcurre en la sala de cine. Hacia el final del video, la pantalla se desplaza mecánicamente hacia el fondo y deja entrever una especie de ventana en medio de la tela blanca donde aparece el cubo transparente.



La imagen videográfica actúa como parte fundamental de la narración especialmente en las escenas donde no aparece junto a la acción real, la escénica. La sala de teatro se convierte en sala de cine. Este recurso cinematográfico vuelve a repetirse de manera más exagerada en el minuto 15 de la obra. La proyección muestra a través del lenguaje audiovisual el día anterior Gregor, antes de que decidiera encerrarse en su cuarto para siempre. El extracto de video tiene una estructura formal idéntica a la de un cortometraje tanto por su manera de ser proyectado como por su realización audiovisual. En las imágenes vemos a Gregor sumergido en su rutina: trabajando en los ferrocarriles, tomando café, charlando con sus compañeros de taquilla etc. Pero algo está pasando por la cabeza de Gregor cuando observamos ha robado la pistola de la persona de seguridad o imagina un beso maravilloso con una de las viajeras que ha comprado un billete de tren en su ventanilla. La película termina con la secuencia donde aparece Gregor tumbado en su cama agarrando la pistola con sus manos. El espectador ha podido ver anteriormente la continuación de esta escena representada por los actores reales.

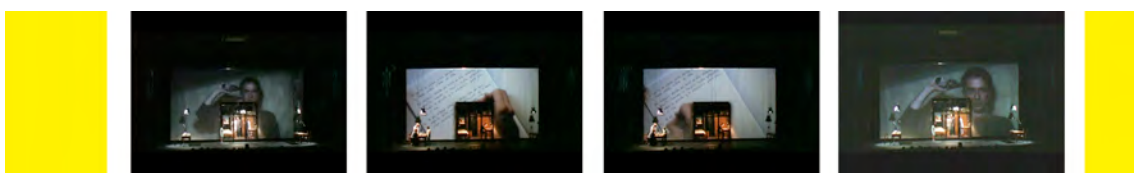
El cortometraje tiene una estructura narrativa similar al de una película de cine. Y por si no fuera suficiente, también se presentan los créditos y títulos que normalmente aparecen al inicio y final de una película. Cuando la película termina los personajes (los padres y hermana), que han estado mirando el video como si estuvieran en una sala de cine sentados junto al verdadero público, se levantan y caminando de nuevo hacia el escenario comentan la película y el trabajo de los actores. La utilización del

lenguaje cinematográfico se muestra de manera explícita. El lenguaje teatral y el cinematográfico (aunque se trate de video) en este caso, no interactúan directamente sino que caminan de la mano conjuntamente en pro de la narrativa argumental.



En otros instantes, el video es utilizado con la voluntad de desvelar aquello que la mirada del espectador no alcanza a ver. El personaje de Gregor, que tiene los movimientos reducidos al espacio del cubo transparente, realiza acciones que podrían ser disímiles de visualizar desde la perspectiva de la mirada del público. El audiovisual adquiere un carácter práctico en estas situaciones. Por ejemplo, en la escena donde Gregor escribe sobre un folio en blanco las condiciones de vida que a partir de ese momento ha decidido seguir. Esas palabras se convierten en el último alegato de cordura y conciencia de Gregor. La imagen proyecta un plano detalle de ese momento, la pluma escribiendo sobre el papel blanco. Lo mismo ocurre cuando Gregor coloca sobre su cabeza la pistola y amenaza con matarse. El dramatismo de la escena se ve intensificado por medio de la proyección simultánea del video. Un plano corto de la expresión del rostro de Gregor intensifica la tensión que tiene de por sí esta escena.

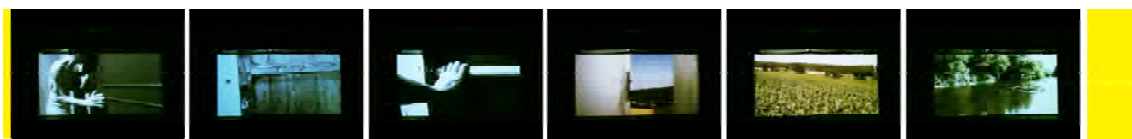
Los planos cortos, muestran más detalles y amplían la intención dramática. Esta circunstancia escénica expone fielmente la función ilustrativa de la que habla David Saltz donde los medios ilustran las palabras o signos del actor. Este recurso es utilizado varias veces durante la obra sin llegar a caer en una situación reiterante.



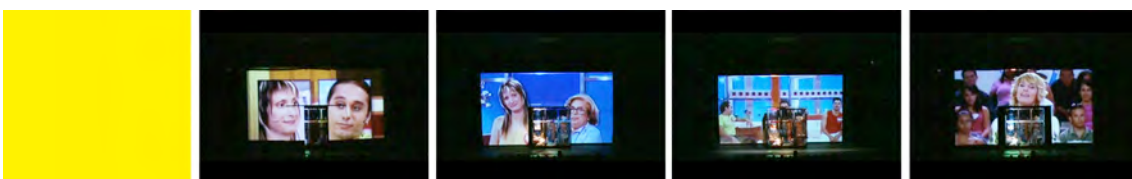
Con el objetivo de lograr un similar efecto, Àlex Ollé elige para representar las secuencias más dramáticas, la retransmisión en directo de lo que parcialmente está ocurriendo. La cámara está fija al límite del escenario, centrada, a la altura del suelo. Gregor en una ataque delirante comienza a girar sobre su propio eje. El caos de los giros se agudiza por el movimiento que uno de los técnicos produce al ir rotando simultáneamente el cubo transparente. La proyección de esta escena a toda la superficie de la pantalla además de la estridente banda sonora, transmiten al espectador un sentimiento angustioso y terrorífico. La elección de una proyección de video en tiempo real, estimula el caos y una aleatoriedad que la imagen grabada no puede proporcionar.



Más allá de la “función ilustrativa” a la que Saltz hace referencia, el audiovisual adquiere también la función relacionada con la perspectiva subjetiva. El audiovisual sirve para mostrar los sueños y recuerdos de Gregor. Tras el primer sueño que sirve como prólogo de la obra, vuelven a aparecer imágenes que quedan igualmente asociadas a los recuerdos, deseos y pesadillas. En uno de los sueños, una serie infinita de puertas que se abren hasta llegar a un prado abierto acechan la mente de Gregor. A modo de recuerdo, en otro momento de la historia, aparecen viejos videos familiares donde intuimos que se trata de Gregor y Gretel (su hermana) con sus padres. El contenido de las dos secuencias de imágenes sugieren la necesidad del protagonista de escapar de su propia realidad. Gregor durante el sueño no para de abrir puertas, escapando, hasta que por fin llega a un entorno natural. Los recuerdos de la infancia se presentan como tiempos mejores y más felices que los actuales. Un sentimiento de añoranza se enciende a través de las viejas imágenes familiares. El audiovisual funciona acertadamente como herramienta de representación de pensamientos y sensaciones interiores de alguno de los personajes.



El personaje de Gregor pasa gran parte de la obra encerrado en su cubículo. Una mesa, una cama, un armario y una televisión son los objetos que le rodean hasta que los familiares deciden quitárselos para que no pueda lastimarse golpeándose. Sacan todos los objetos de su cuarto excepto el televisor que permanece encendido como única compañía de Gregor. En un momento dado, se le ofrece al público, a través de la proyección, el programa de televisión que Gregor está mirando. Sobre la enorme pantalla reconocemos a una popular actriz (Anabel Alonso) sumida en la labor de presentadora de un horrible programa de búsqueda de pareja. Resulta inevitable no hacer un nexo de unión entre la figura de la televisión con la enajenación que Gregor está sufriendo. La Fura dels Baus adapta la historia de Kafka y la contextualiza en una realidad actual, mediatizada y sumida en una crisis de valores humanos.



Teatro multimedia - intermedia

Lo que convierte este trabajo en un ejemplo digno de mención, es la utilización que realiza de la escenografía y el dispositivo visual. La adaptación del argumento de la novela, los diálogos y las interpretaciones de los actores y actrices tienen calidad, corrección e interés. Siguen fundamentalmente los procesos artísticos herederos de la tradición clásica. Su apuesta innovadora se visualiza exclusivamente desde la perspectiva del uso del video y el espacio escenográfico. El trabajo que se propone mediante las imágenes y su inserción en el argumento, es lo que produce cierto atractivo singular para el espectador.

Según los parámetros de Greg Giesekam en torno a las diferencias entre multimedia e intermedia, *Metamorfosis* muestra una tendencia más evidente hacia un teatro multimedia; aquel que hace uso de diversos lenguajes, y entre ellos el tecnológico. El contenido narrativo fundamental de la historia podría haber sido contado sin la necesidad prioritaria del video. Sin embargo, La Fura opta por hacer una puesta en escena visual, más allá de que pueda sentirse o no obligado a utilizar tecnología con la voluntad de ser coherente con su línea de trabajo. La Fura elige el video como vía única que suscite una necesaria ruptura respecto a la tradición clásica. Y es esta elección lo que hace que esta obra sea un trabajo original y atractivo. Sin la disposición audiovisual planteada, *Metamorfosis* posiblemente no hubiera obtenido ningún aspecto innovador ni característico. El valor de la obra es principalmente el hacer de una historia narrativa y lineal una puesta en escena interesante, sorprendente y valiente que ofrezca cierto atractivo al espectador.

La propuesta teatral asume e integra muchos de los parámetros de la tradición clásica, y como tal, es lógico que la orientación del dispositivo visual sea más bien transparente que opaco. La pantalla elegida para la obra es una alusión directa al lenguaje cinematográfico, desde la perspectiva formal. La proyección tiene como intención lograr un efecto parecido al de la sala de cine. El espectador es invitado a que se identifique con algún personaje, a que sea absorbido por las imágenes para que viva y sienta la misma angustia que Gregor. Efectivamente, todo el dispositivo técnico queda escondido a la mirada del público. Ni cámara ni el proyector pueden verse. Aunque el argumento, el trabajo interpretativo y el dispositivo visual tengan como intención básicamente introducir en el dramam al espectador, no generar ningún tipo de distanciamiento, el cubo transparente funciona de manera contraria. El cubo es transparente para el espectador, pero no para los personajes de la obra. Esta sencilla opción que provoca que el espectador tenga más información que ninguno de los personajes genera un distanciamiento entre la historia y el público. Esta sensación aumenta cada vez que los técnicos entran en escena para mover el cubo.

CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación desea exponer parte de lo que actualmente está sucediendo en el campo de las Artes Escénicas Contemporáneas en relación a los Medios Visuales Tecnológicos. Se presenta como un primer peldaño teórico, una herramienta para el pensamiento, que pueda servir para futuras investigaciones de carácter más específico en torno al binomio Performance-Tecnología. La investigación no destaca por la novedad de sus teorías, sino que su mayor valor reside en su capacidad de reunir las grandes tendencias y pensamientos existentes, exponerlas claramente generando unos parámetros descifrables y válidos que funcionen como un inicio para el desarrollo y debate de pensamientos y tendencias divergentes. Aunque proliferen textos y artículos en torno al Teatro y los Medios Audiovisuales, en la mayoría de las ocasiones aparecen en espacios superficiales o como comentarios transversales de otros temas de investigación en torno al teatro o a la tecnología, pero no abundan en contextos cuyo eje central sea la propia relación entre un medio y otro. Actualmente, especialmente en castellano, es difícil encontrar ensayos que se centren únicamente en la dramaturgia contemporánea en relación con el video.

Para llevar a cabo esta investigación he optado por apropiarme de información de expertos en diversas áreas: artes performativas, artes teatrales, artes plásticas, medios de comunicación y tecnología. He enfocado parte fundamental del esfuerzo realizado en aplicar y adaptar cada una de las ideas a las teorías creadas en torno al espacio escénico y la dramaturgia. La voluntad de este trabajo de investigación se ha centrado en esbozar los conceptos de manera clara y nombrar los pilares básicos que se han escrito alrededor del tema. Quiere ser una guía útil para otros estudiantes. Un libreto que puedan criticar, contradecir y mejorar.

Dentro de diez años, seguramente, parte de las ideas reflejadas en estas hojas queden obsoletas, concretamente en lo referente a lo tecnológico. De hecho, el término de *nuevas tecnologías* está quedándose caduco, puesto que lo "nuevo" ya está instaurado en el funcionamiento y en el pensamiento occidental. ¿Qué ocurrirá con los sistemas de telecomunicaciones en el futuro? ¿Cómo irá desarrollándose la tecnología que favorece acciones de telepresencia? ¿Se inventará una tecnología que supere lo digital? ¿Cómo afectarán todos estos cambios a la esencia de las Artes en Vivo? Habrá que esperar algunos años para poder responder a todas estas cuestiones. Mientras tanto, esta investigación se convierte en testigo de las teorías escritas y prácticas realizadas hasta la primera década del siglo XXI.

Desde que las vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX comenzaron a desprenderse de las convenciones clásicas en torno a la representación, han ido aconteciendo grandes transformaciones en

todo los lenguajes artísticos, incluyendo las Artes Escénicas. Este trabajo de investigación analiza uno de los motores de cambio que ha afectado al mundo de la creación; la Tecnología. La tecnología, especialmente la audiovisual y los sistemas de telecomunicaciones, han trastocado los procesos y el pensamiento artístico. Uno de los cambios más importantes queda ligado a la disolución de los límites entre las disciplinas artísticas. La danza se convierte en videodanza; internet en un teatro virtual; el teatro en pantalla de cine... ¿Cuál es la verdadera diferencia entre una obra de teatro y una performance? ¿Qué características separan al actor de carne y hueso de un *chatterbot*? La situación actual del arte es consecuencia de múltiples factores y entre todos ellos el tecnológico destaca por su capacidad de generar nuevos paradigmas sociales y artísticos.

Pero este trabajo de investigación no quiere orientar su mirada exclusivamente al descubrimiento de estas tecnologías, quiere apuntar hacia una dirección que las relacione de manera más sólida con los efectos y no tanto con las causas. Se trata de ir más allá de la mera naturaleza de los lenguajes artísticos y del análisis tecnológico y ver los efectos que se producen en las figuras fundamentales del acto escénico: el espectador, el intérprete, la dramaturgia, el espacio, el tiempo. Patrice Pavis, en esta misma dirección, comenta que la reflexión intermedial (teatro + medios tecnológicos) no consiste en establecer de manera errática los criterios y códigos específicos de los medios de comunicación, sino que se trata de preguntarse cómo ese diálogo entre un medio reproducible y un medio efímero suscita variaciones en el Arte Escénico. Se trata de descubrir las posibles nuevas funciones que aparecen, las convenciones que se revelan en el campo de la percepción, sus efectos, estrategias y experiencias estéticas dentro de la dramaturgia en relación a los medios. (Pavis, 2007:148)

Todas las Compañías que surgen en este trabajo han determinado y proyectado, de un modo u otro, algún cambio en alguno de los componentes elementales del Teatro heredero de la tradición clásica (espectador, obra, espacio, tiempo, representación etc.). Entre todas estas modificaciones son aquellas asociadas a la figura de la percepción del espectador las que han captado un mayor interés. De esta manera se demuestra la importancia del dispositivo visual que se elige en la medida que éste afecta directamente al hilo de unión que se genera entre obra y espectador. Una elección hacia un mecanismo de "transparencia" apela más fuertemente a la emoción, llegando a una implicación vital del espectador en la obra. Se produce un proceso de identificación con alguno de los personajes o elemento del drama. O por al contrario, un dispositivo opaco produce un efecto de distanciamiento. Ayuda a separar la representación de la acción performativa capaz de fomentar una actitud más crítica en el espectador.

La tecnología se fusiona con la dramaturgia formando nuevos géneros de fronteras invisibles. Una teatralidad expandida (José Antonio Sánchez) o un ciberteatro (Gabriella Gianetti)... la tecnología ofrece nuevos contenidos y nuevas formas de relación y creación. Creadores tales como Robert Lepage o Marianne Weems consideran que la utilización de los medios audiovisuales es el mejor camino para

construir un "nuevo teatro", uno que sea más consecuente con una sociedad contemporánea, que renueve la relación entre obra y espectador, uno que proporcione nuevas escrituras y lecturas teatrales, uno que atraiga a un nuevo público etc. Todas estas transformaciones se han ido dando en gran medida gracias a una creativa utilización de la tecnología dentro de la escritura escénica. Nuevos ítems temáticos que han servido como base conceptual de muchas obras hubieran sido inimaginables sin la directa relación con los medios de comunicación. ¿Cómo Meg Stuart iba a sumergirse en una temática del control mediático sin hacer uso de cámaras en directo? ¿*Roadmetal*, *Sweetbread* tiene sentido sin la simultaneidad del video pregrabado en escena? A través de unos resultados formales fabulosos Robert Lepage consigue ofrecer un mundo teatral comparable al magnetismo que sólo el lenguaje cinematográfico experimenta. La suma de texturas diferentes (presencia real + presencia virtual/mediática) enriquece el rango de percepción en el espectador. Los códigos se acumulan y obligan al espectador a mantener una actitud más activa en los cambios que imponen los diferentes lenguajes. La fusión de lenguajes no sólo abre nuevas expectativas en el espacio escénico convencional, también lo hace en nuevos; espacios virtuales, espacios expositivos, espacios basados en la telepresencia, espacios híbridos...

La relación entre Escritura Escénica y Tecnología sigue ofreciendo todo un campo de experimentación y nuevos resultados tanto en trabajos consolidados (todos aquellos que aparecen en este trabajo de investigación teórica) como en aquellos más experimentales e inestables. Todavía queda mucho por probar y experimentar pero a medida que la evolución tecnológica se democratice y se sofisticue irán apareciendo nuevas propuestas que sitúen las Artes Escénicas en un panorama de mayor visibilidad y más consecuente y afín con la cultura contemporánea a la que representa.

Continúo haciendo referencia a un artículo del filósofo Jacques Rancière *El Espectador Emancipado*. Aunque en este ensayo, Rancière no apele directamente a un teatro multimedia sino a la idea general de Teatro Contemporáneo, me permito hacer uso de algunas de sus ideas adaptándolas y revisiéndolas a través de los conceptos que aparecen en este trabajo de investigación. Rancière fija su mirada en las ideas preestablecidas que se construyen alrededor del concepto del "espectador pasivo" y su contrario "espectador emancipado". La idea del *espectador emancipado* conlleva un cambio en los verdaderos paradigmas de la tradición teatral donde el espectador es básicamente el que mira, escucha y asimila lo que desde la escena le están ofreciendo. Interpretando las palabras del filósofo, se podría sugerir que una de las prioridades del Teatro Contemporáneo es la de transformar el concepto de espectador, implicarle en una necesidad de respuesta o de ente con capacidad de interpretar lo que está viendo. Rancière continúa con la necesidad de emancipar al espectador a través de tres cambios fundamentales dentro del acto y la escritura teatral. Por una parte, es conveniente liberar de la pasividad al espectador-observador fascinado por las apariencias, la imagen y por la necesidad de identificarse con el personaje. Como segunda recomendación, señala la importancia de ofrecer al espectador un espectáculo inusual,

extraño, que le obligue a indagar en el motivo propio de la extrañeza. Y por último, habría que encontrar un nuevo camino que sea adecuado para que el espectador abandone la inmóvil distancia que se produce frente a una obra que no le conmueve. Esto implica un esfuerzo por parte de los creadores por atraer al espectador dentro de la magia de la acción teatral, dejando un poco de lado lo racional y empujando a que adopte una actitud más emocional. Y este último consejo no debe comprometer la realización de un teatro que busque desesperadamente lograr efectos similares a los cinematográficos. Todo lo contrario, el nuevo teatro deberá encontrar su propio y auténtico procedimiento.

Acojo la lucidez de Rancière y lo vinculo con los planteamientos expuestos durante todo este trabajo de investigación. Los tres cambios fundamentales que apunta el filósofo pueden llegar a concebirse, a lograrse, desde un Teatro Intermedia/Multimedia/Hipermedia. Las herramientas y procesos creativos que se producen desde un trabajo que hace uso de diversas texturas, ontologías, medios y percepciones facilitan un cambio hacia un "espectador emancipado". No se trata únicamente de la capacidad de interacción que un dispositivo tecnológico posibilita entre obra y espectador, va mucho más allá que una mera interacción mecánica. Se trata, tal y como nos evocan las palabras de Rancière, de crear un verdadero espectador emancipado, empoderado como ente que reinterpreta lo que está viendo cambiando su rol de agente pasivo al rol de constructor de pensamientos, haciendo parte activa del proceso teatral.

PROCESO de INVESTIGACIÓN

Como novel investigadora terminé este trabajo de investigación percatándome de errores y lagunas que alguien inexperto sólo podría cometer. Plantear las bases de la investigación me ha llevado mucho tiempo. No ha sido una tarea ni evidente ni fácil. Encontrar los ítems principales de este escrito ha requerido de horas perdidas entre libros y páginas de internet frente a múltiples artículos en diferentes idiomas. Los efectos y consecuencias quedan plasmados en este trabajo, más parecido a un libro introductorio que a una investigación propiamente dicha sobre Tecnología y Teatro. Sin embargo, esta extensa introducción tiene la capacidad de alimentar un siguiente escalafón, la Tesis, que desea convertirse en un verdadero proceso de investigación. Una futura labor que tome un mayor riesgo, que plantee nuevos paradigmas y que no sea esencialmente una guía recopilatoria de ideas y conceptos ya existentes.

La investigación, según parámetros académicos tradicionales, se asimila como un proceso de soledad y reflexión individual. Factor o premisa que imagino que es fundamental pero no debería ser único. Un proceso de investigación, aún más tratándose del área de las Artes Teatrales, debería ser una especie de recorrido lleno de encuentros y diálogos con otros teóricos y creadores. Establecer estos diálogos no es sencillo. El contexto académico y artístico sigue sin fomentar una política de puertas abiertas donde se

produzca una verdadera interconexión entre los que quieran participar. Una razón posible puede ser la oscura sombra del miedo a que te roben la idea o quizás por puro desconocimiento de cómo crear y fomentar esas redes.

El trabajo que aquí presento me ha servido para percatarme de lo difícil que puede resultar una investigación de estas características. Lograr construir un nuevo pensamiento que no caiga en un resumen o índice de teorías ajenas expuestas, es complejo. ¿Tantas páginas escritas para darme cuenta de que lo que he escrito no es más que un catálogo de ideas de otros teóricos, sin ningún aspecto relevante, sin realmente ofrecer nuevos paradigmas propios? La respuesta es, Sí. No obstante, para mí ha sido un camino necesario de recorrer. La construcción de este "resumen" se ha convertido en una tarea obligatoria para la creación de las bases sólidas de una posterior investigación, más profunda y creativa. Todo lo leído y posteriormente expuesto en este trabajo han funcionado para construir mi propia estantería mental que en el futuro servirá de contenedor de ideas más creativas. Siento que al inicio de este embarque conceptual, mi estantería era más o menos como las fabricadas en serie por la factoría Ikea. Ahora, una vez terminada la redacción de todas estas páginas, mi simbólica estantería sigue sin haberse transformado en un mueble robusto de madera de caoba, objetivo que creía que debía lograr. Todo lo contrario. Mi estantería se ha quebrado varias veces hasta convertirse en una especie de objetos volantes no identificados. Nodos que se conectan, que fluyen y varían casi constantemente. Estos nodos han conseguido dotarme de valor y darme las herramientas para crear argumentos, defender y criticar mis propias ideas sin miedo a ser discutidas, sin temor a que los demás piensen que soy una especie de mendrugo de pan, ignorante de su ignorancia.

Ahora, escribiendo mis últimas páginas, miro atrás y reconozco las características que ayer en una de las conferencias organizadas en el Institut del Teatre, uno de los participantes, enumeraba cuando realizaba de descripción de un investigador novel: cobardía, inexperiencia, inseguridad, ingenuidad y pérdida. Asumo a mis espaldas cada uno de estos conceptos que sin haberlos superados en su totalidad, el hecho de haberlos detectado me hace pensar que algo he aprendido.

CAMBIO DE PARADIGMAS

La tecnología entra en escena. Muchos trabajos escénicos ponen encima del espacio escénico propuestas que serían inimaginables sin el uso de los dispositivos tecnológicos, especialmente los audiovisuales. La eterna lucha, llena de opiniones divergentes, entre lo que es teatro, performance o acto mediatizado se vislumbra como la raíz de un enorme árbol que no para de crecer. Florecen nuevos términos que mezclan y reutilizan palabras como teatro, virtual, intermedia, híbridos, crossmedia, interactividad, representación etc. Quizás no sea tan relevante acotar estos términos. El propio contexto del mercado artístico ya se encarga de encasillar cada práctica artística donde le toca. Hablo del virtual

mercado de las Artes Escénicas que poco tiene que ver con el de la oferta y la demanda pues su circuito no deja de estar mayormente vinculado a las instituciones públicas. Concretamente en el estado español. Las subvenciones y los espacios de exhibición siguen sin estar totalmente adaptados a una realidad transdisciplinar que ya lleva años labrándose. Las instituciones (en este caso me refiero especialmente a las del País Vasco) siguen catalogando al teatro como expresión física de un texto dramático. No hay más que mirar las subvenciones que dan a la producción de textos teatrales sin casi opción a fomentar una escritura escénica; es decir, un teatro Total que afronta la puesta en escena desde todos los ángulos, escribiendo sobre el propio espacio, desde las diferentes miradas multimediáticas. Los trabajos escénicos que plantean una escritura postdramática deben buscar su sitio en subvenciones relacionadas con las Artes Visuales. La realidad creativa, supera a la institución que parece haberse quedado estancada. Y creo que existe un lugar para todo tipo de propuestas, y aquellas que basan su creación en el texto siguen siendo necesarias y aportan gran calidad artística. Pero mientras que desde hace décadas se está escribiendo un teatro que parte del vídeo o que necesita para su propia creación de otros elementos más allá de la literatura, el contexto no parece reaccionar al mismo ritmo. En fin, esto daría para otras 100 páginas de teorías y lucubraciones.

Por otro lado, hay otra corriente, que se guía únicamente por el afán tecnológico, sin necesariamente analizar si la propuesta es verdaderamente interesante o innovadora. Estamos hartos de leer en los libritos o flyers de algunas obras frases como: "performance multimedia", "un teatro que hace uso de nuevas tecnologías", "un performance interactiva"... Da la sensación que muchas creaciones se apuntan a la moda de la tecnología sin realmente trabajar desde una mirada novedosa o si quiera ingeniosa. No voy a nombrar ningún creador en este sentido pues tal y como está el contexto para los creadores, respeto casi todos los intentos.

Es cierto que no todos los usos que el espacio teatral o performativo hace del lenguaje audiovisual u otros dispositivos tecnológicos, sean interesantes. Interesantes desde un punto de vista estético o conceptual. Sin embargo, las obras que se nombran en este trabajo son tan sólo un ejemplo de un teatro establecido y de gran producción, los procesos de creación y resultado empiezan a ofrecer verdaderas perlas escénicas. El teatro, el rito, una de las disciplinas más antiguas, se ve renovado a través de la asimilación de la tecnología. El teatro se presenta como un espacio vivo ofreciendo nuevas formas de representación de una sociedad contemporánea. El espectador acostumbrado al lenguaje mediático, aprecia e incluso se divierte frente a una obra intermedia. Un teatro que abogue por un diálogo activo entre obra y espectador está funcionando.

Actualmente, mientras el cine sufre una gran crisis (económica) debido a la convergencia digital, el teatro no ha perdido espectadores. El cine se disfruta desde casa, gratuitamente (creo que cometiendo alguna ilegalidad) y cuando quieras. El teatro, por mucho que en un momento dado lo puedas ver desde una

pantalla, sin actores, fuera del espacio tradicional... exige un lugar de encuentro. Ese lugar puede ser virtual o darse a través de redes interconectadas, pero en esa confluencia siempre existirán los elementos básicos que forman el teatro: un tiempo coetáneo (un tiempo real y efímero), un encuentro entre personas (aunque sea vía internet)... si el teatro está pregrabado, si no funciona como una cita, pasaría a ser una película o un medio meramente audiovisual. Sólo Auslander y su idea del Chatterbot podrían romper con lo único que hace que el teatro sea teatro. Afortunadamente, el controvertido Chatterbot sigue sin existir.

El teatro se transforma, se fusiona, se moldea a través de los medios audiovisuales. Pero el teatro sigue siendo un lugar de encuentro entre individuos, aunque ese lugar y el concepto de individuo sea totalmente rebatible. Sin ese punto de confluencia, sin ese tiempo irrepetible; el teatro deja de ser teatro, es otra cosa. Afortunadamente, gracias a la tecnología el teatro empieza a ser muchas cosas. El teatro es capaz de ofrecer tanta actualidad como los informativos de la televisión, puede crear un mundo mágico irrepresentable en otro formato, puede ofrecer una mirada crítica de cualquier contexto de la sociedad actual... y lo puede hacer a través de infinitas maneras. El cine, de vez encuando nos fascina, ya sea a través de la última película de Haneke como a través del mundo en tres dimensiones de Avatar... pero el teatro, cuando lo logra, lo hace mil veces más fuerte, del modo que sólo la idea del encuentro entre individuos puede proporcionar. No es fácil pero cuando lo VIVES, te das cuenta de las posibilidades que al viejo Teatro le quedan por investigar. Y es en este espacio donde la tecnología puede funcionar como una herramienta que ofrezca al teatro nuevos modos de encuentro, nuevos contenidos y nuevas experiencias de calidad. Esas experiencias que hacen que te percaes de que valió la pena estar allí (virtual o real), en ese mismo instante, compartiendo algo con otros individuos.

Índice Bibliográfico

LIBROS Y ARTÍCULOS

Allain, Paul y Harvie, Jen (2006) *The Routledge Companion to Theatre and Performance*, Londres-Nueva York: Routledge.

Auslander, Philip (1997) "Legally Live: Performance in/of the Law", *The MIT Press Stable*, Vol. 41, No. 2: 9-29.

Auslander, Philip (1999) *Liveness: Performance in a Mediatized culture*, Londres-Nueva York: Routledge.

Auslander, Philip (2002) "Live from Cyberspace: Or, I Was Sitting at My Computer This Guy Appeared He Thought I Was a Bot", *The MIT Press on behalf of the Performing Arts Journal*, Vol. 24, No. 1: 16-21.

Brook, Peter (1968) *El Espacio vacío*, Barcelona: Ediciones Península.

Blau, Herbert (1982) *Blooded Thought: Occasions of Theatre*, Nueva York: Performing Art Journal Publication.

Barbier, Frédéric y Lavenir, Catherine (1996) *Histoires des médias*, Paris: Armand Colin.

Barili, Solmi, Alinovi, Daolio (1977) *La Performance Galeria comunale d'art moderna*, Bolonia: La Nuova Goglio Ediciones.

Barnett, David (2008) "When is a play not a drama? Two Examples of Postdramatic Theatre Texts." Cambridge University press. Febrero.

Barthes, Roland (1995) *La Cámara Lúcida*, Barcelona: Paidós.

Benjamin, Walter (2003 [1936]) *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*. México, D.F: Ediciones Itaca.

Blau, Herbert (2006) "The Human Nature of the Bot: A Response to Philip Auslander", *The MIT Press on behalf of the Performing Arts Journal*, Vol. 24, No. 1: 22-24.

Bolter, Jay y Grusin, Richard (1999) *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press paperback edition.

Braunschweig, Stéphane (1996) "L'enfer d'un monde virtuel". *Théâtre/Public*, nº 17.

Brockman, John (1995) *Third Culture: Beyond the Scientific Revolution*, Nueva York: Touchstone.

Brown, Kevin (2006) "Auslander's Robot", *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Vol. 2, No 1.

Burian, J.M. (1971) *The Scenography of Josef Svodoba*, Middletown: Wesleyan University Press.

Causey, Matthew (1999) "The Screen Test of the Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology", *Theatre Journal*, Vol. 51, No. 4: 383-394.

- Coen, Ralph (2009) "A preface to Performances", The Johns Hopkins University Press.
- Cornago, Óscar (2005) Resistir en la era de los medios: Estrategias preformativas en literatura, teatro, cine y televisión, Madrid: Vervuert Iberoamericana.
- Corvin, Michael (1985) Molière et ses metteurs en scène d'aujourd'hui, Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- Davis, Tracy C. y Thomas Postlewait (2003) "Theatricality: an introduction". *Theatricality. Theatre and Performance Theory*, Cambridge: Cambridge University Press, pp. 1-39.
- Diamond, Elin (1997) "The Postmodern Swoon", *Performing Arts Journal*, Vol. 19, No. 3, Sep.
- Dixon, Steve (2007) *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.
- Fullerton, John (2004) *Screen Culture: History and Textuality*, Stockholm: John Libbey & Company.
- Gere, Charlie (2006) *Art, Time and Technology*, Oxford-Nueva York: Berg.
- Gómez-Peña, Guillermo (2002) "in Defense of Performance Art." Conferencia ofrecida en Bluecoat Art Gallery, Liverpool, 18 de septiembre del 2002.
- Giannachi, Gabriella (2004) *Virtual Theatres: an introduction*, Nueva York: Routledge.
- Gieseckam, Greg (2007) *Staging the screen*, Londres: Palgrave Macmillan.
- Grupo ARTEA, José Antonio Sánchez (dir) (2006) *Artes de la escena y de la acción en España: 1978-2002*, Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Hayles, N. Catherine (1999) *How we became posthuman; Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago-Londres: University of Chicago Press.
- Klaver, Elizabeth (1995) "Spectatorial Theory in the Age of Media Culture.", *NTQ (New Theatre Quarterly)*. Vol XI, No 44.
- Landow, George (1997) *Hypertext: The convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Lehmann, Hans Thies (2002) *Le Théâtre postdramatique*, Paris: L'Arche.
- MacKenzie, John (2001) *Perform or Else. From Discipline to Performance*, Londres: Routledge.
- McLuhan, Marshall (1964) *Comprender los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós.
- Moore, Geoff (1993) "The Space Between: Work in Mixed Media, Moving Being 1968-1993", 22-23 de septiembre, Cardiff.
- Pavis, Patrice (1992) *Theatre at the Crossroads of Culture*. Londres: Routledge.
- Pavis, Patrice (1998) *Teatro Contemporáneo: imágenes y voces*, Santiago de Chile: Universida Arcis..
- Pavis, Patrice (2007) *La mise en scène contemporaine*, Paris: Armand Colin.

- Phelan, Peggy (1993) *Unmarked: the politics of performance.*, Londres-Nueva York: Routledge.
- Phelan, Peggy (1997) *Mourning Sex: Performing Public Memories*, Londres- Nueva York: Routledge.
- Prieto, Antonio (2002) "En torno a los estudios del performance, la teatralidad y más." Notas para la conferencia "Globalización, Migración, Espacios Públicos y Performance". CRIM. Disponible en: <http://132.248.35.1/cultura/ponencias/PONPERFORMANCE/Antoniop.html>
- Prieto, Antonio (2009) "¡Lucha libre! Actuaciones de teatralidad y performance." *Actualidad de las artes escénicas. Perspectiva latinoamericana*, Universidad Veracruzana–Facultad de Teatro, pp. 116-143.
- Ramis, Lucía (2006) "The Wooster Group", *El Mundo*, 22 de junio, [Online] Disponible en: www.elmundo.es/papel/2006/06/22/catalunya/1987970.html [comprobado 10 marzo 2010]
- Rayner, Alice (1999) "Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace.", *Of Borders and Thresholds: Theatre History, Practice and Theory*, University of Minnesota Press.
- Rush, Michael (2002) *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*, Barcelona: Ediciones Destino.
- Ryan, Marie Laure (2001) *Narratives as Virtual Reality*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Saltz, David Z. (2001) "live media: Interactive Technology an theatre", *Theatre Topics*, Vol 11, No 2, Sep.
- Sánchez, Jose Antonio (2002) *Dramaturgias de la imagen*, Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Sánchez, José A. y De naverán, Isabel (2008) "Cuerpo y cinematografía", *Cairon 11: Revista de estudios de danza*, Universidad de Alcalá.
- Schechner, Richard (1997) "Theatre in the 21st Century", *The MIT Press Stable*, Vol. 41, No. 2: 5-6.
- Schechner, Richard (2005) *Performance studies: an introduction*, Nueva York-Londres: Routledge.
- Sontag, Susan (1966) "Film and theatre." *Tulane Drama review*, XI.1, 62-7.
- Sontag, Susan (1982-2001) *Where the Stress Falls*, Londres: Arrow (Random).
- Szondi, Péter (1956) *Theorie des modernen Drama*, Frankfurt: Suhrkamp.
- Taylor, Diana (2001) "Hacia una definición de Performance", Universidad de New York, Disponible en: <http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/PONPERFORMANCE/Taylor.html>, [comprobado 10 marzo 2010], traducido por Marcela Fuentes.
- VVAA (2006) *Thé@tre et nouvelles technologies*, Dijon: Ediciones Universidad de Dijon.
- VVAA, coord. Picazo, Gloria (1993) "Estudios sobre Performance", Sevilla: Centro Andaluz de teatro.
- Wilson, Robert (1987) "Spiegel-Gesprach mit Robert Wilson ubre Hören, Sehen und Spielen.", *Der Spiegel*, n.10.

MATERIAL ONLINE

Postdramatic theatre, [Online] Disponible en: http://en.wikipedia.org/wiki/Postdramatic_theatre. [comprobado 10 marzo 2010]

International Society for Presence Research. (2000). The Concept of Presence: Explication Statement. [Online] Disponible en: www.temple.edu/ispr/frame_explicat.htm [comprobado 10 marzo 2010]

Modul8: GarageCube: <http://www.garagecube.com/modul8>

Gitter: *Cycling 74* : <http://cycling74.com/>

Reaney, Marc (1995) "The adding machine: a virtual reality project", [online] Disponible: <http://web.ku.edu/~mreaney/machine/> [comprobado 22 mayo 2010]

Wikipedia, "Richard Wagner", [Online] http://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Wagner

- **FOTOGRAFÍAS**

Erwin Piscator:

<http://parnaseo.uv.es/ars/imagenes2/xx/internacional/piscator/teatropiscator/vivimos/vivimos.htm>
[comprobado 10 marzo 2010]

Josef Svodoba:

Havránek, Bohuslav (2003) *Vit in: Future Cinema. The cinematic Imaginary after Film*, exhib. cat., Shaw, Jeffrey and Weibel, Peter (eds), Londres: The MIT Press, Cambridge.

Portapak: <http://en.wikipedia.org/wiki/Portapak> [comprobado 10 marzo 2010]

Allan Kaprow, "Hello" (1969):

<http://www.eai.org/eai/title.htm?id=14357>, [comprobado 10 marzo 2010]

Nam June Paik, "Good Morning, Mr. Orwell" (1984):

www.medienkunstnetz.de/.../data/1481/bild.jpg, [comprobado 10 marzo 2010]

Marcel-Lí Antúnez, "Epizoo" (2004):

http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-browse_image.php?imageld=48, [comprobado 10 marzo 2010]

Clyde Chabot, "Hamlet-machine (virus)" (2004): <http://www.inavouable.net/hamlet/inavouable.htm>

- **AUDIOVISUAL**

Allen, Jeremy Peter (2009) *LePage*, reportaje video, National Film Board of Canada.

- **WEBS Compañías**

Big Art Group: www.bigartgroup.com

Rimini ProtoKoll: www.rimini-protokoll.de

Jan fabre: www.troubleyn.be

Laurie Anderson: www.laurieanderson.com

Diller + Scofidio : www.dillerscofidio.com

The Builders Association: www.thebuildersassociation.org

Ex Machina: <http://lacaserne.net>

Damaged Goods: www.damagedgoods.be

The Need Company: www.needcompany.org

Station House Opera: www.stationhouseopera.com

La Fura dels Baus: www.lafura.com

The Wooster Group: www.thewoostergroup.org