

Román Gubern es profesor de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de Barcelona, de la que fue decano. Ha sido Presidente de la Asociación Española de Historiadores del Cine y pertenece a la Association Française pour la Recherche sur l'Historie du Cinéma. Entre sus numerosas obras figuran: *La mirada opulenta* (1987); *Del bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto* (1996); *Proyector de luna* (1999); *El eros electrónico* (2000). E-mail: roman.gubern@uab.es

ARTES DEL ESPECTÁCULO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

JOSÉ MARÍA PAZ GAGO

El diálogo intersemiótico entre espectáculo y tecnología es tan antiguo como la civilización occidental, en cuyos albores se inició la expresión teatral. Desde la Antigüedad griega, en efecto, el teatro estuvo familiarizado con las técnicas y tecnologías del pasado, del presente y del futuro. No solamente ensayó y utilizó con intensidad las más innovadoras creaciones de cada época histórica, sino que la escena teatral sirvió de campo de experimentación para maquinarias e invenciones de todo tipo: linternas, dispositivos de iluminación o de proyección, mecanismos de movimiento horizontal o vertical, subterráneo o aéreo; para el gas y la energía eléctrica, para los primeros pasos del cinematógrafo y para los más diversos y avanzados inventos audiovisuales, analógicos o digitales, simulados o virtuales. La óptica y la acústica; la luminotecnia o la fotografía; la escenografía, la arquitectura y la geometría; de la ingeniería mecánica a la cibernética, las estrategias de representación imaginaria, desde la ilusión de la perspectiva a los espacios tridimensionales, hicieron y harán de las artes del espectáculo un prodigioso banco de pruebas de los avances científico-tecnológicos y de innovaciones de toda suerte.

El concepto renacentista de *maquinaria escenográfica* dota a los géneros teatrales y operísticos de una impresionante *tecnología especializada* (Sorluce 1988), extraordinariamente desarrollada en el barroco y que se perpetuará a lo largo de los siglos modernos. La iluminación con gas o con electricidad, las proyecciones audiovisuales y los adelantos de la simulación virtual fueron in-

corporándose a esa especialización tecnologizada esencial a las artes del espectáculo, estrechamente vinculada a la tramoya, ya desde las formulaciones teóricas y los ejercicios creativos de Appia y Craig. Ambos van a protagonizar una gran revolución teatral basada precisamente en los avances tecnológicos proporcionados por la luz eléctrica, en un intento eficaz de reateatralizar el teatro renovando las técnicas escenográficas y luminotécnicas. A partir del ensayo wagneriano sobre *La obra de arte del futuro* (1849), Appia imagina una nueva atmósfera para el drama fundamentada en la síntesis de cinco elementos: música, actor, espacio, luz y pintura. Si para el gran escenógrafo suizo la obra teatral del futuro consistirá en la fusión de los sonidos y la luz (1983: 34, 52), su amigo Craig llegará más lejos para negar con rotundidad el papel del actor humano —que podría ser sustituido por un invento de aquellos principios del siglo XX, el autómatas y el robot— y para afirmar que lo único indispensable en el espectáculo teatral es la luz y el movimiento.

La mejor especialista española en la obra teórica de Craig, María Ángeles Grande, no deja de hacer el paralelismo que trato de establecer aquí entre las propuestas tecnologizantes de estos teóricos del teatro de principios del siglo pasado y la revolución que conocen las artes del espectáculo en estos inicios del siglo XXI, como consecuencia de la integración masiva y sistemática de las tecnologías digitales: “En la disimetría de este nuevo arte de contrastes que auspicia Craig podemos encontrar un precedente incuestionable para las representaciones multimedia contemporáneas” (Grande 1997: 196-197).

Las tecnologías de la imagen analógica son otro claro ejemplo del fenómeno: lo que pudo parecer en sus comienzos una competición desigual, un enfrentamiento abierto entre espectáculo teatral en vivo e imágenes filmadas, terminó en complementariedad fecunda, unión estratégica y complicidad estética (véase Paz Gago 2002b: 333). Las artes del espectáculo no se conciben hoy sin esa simbiosis de escenario y pantalla, elementos escenográficos y dioramas, trucajes visuales y efectos especiales de todo tipo. La tecnología audiovisual, cinematográfica primero, televisiva después e informatizada últimamente, fue interpretada en sus inicios como una amenaza insalvable para la literatura dramática y para el teatro convencional representado, pero la realidad que se ha ido imponiendo es otra: el impulso de la sofisticación tecnológica no hizo más que complementar las diferentes posibilidades de comunicación artística, que en el caso del teatro siempre estuvieron familiarizadas con aparatos lumínicos, dispositivos mecánicos o los instrumentos escenográficos más diversos y complejos. En todo caso, el desarrollo tecnológico contribuyó a renovar y revolucionar tanto la literatura dramática —y el ejemplo de uno de los mayores dramaturgos del siglo XX, el gallego Ramón María del Valle Inclán, con el cinematógrafo es elocuente— como el discurso escénico de todas las épocas.

La extraordinaria difusión del cinematógrafo y del kinetoscopio en los primeros años de su existencia, entre 1895 y 1900, hizo temer seriamente a los empresarios teatrales por la supervivencia del viejo espectáculo dramático y de las salas en que se representaba. De todos modos, las propias limitaciones del invento de los hermanos Lumière y de Edison, aún en un estadio primitivísimo y sin posibilidades de superar las consabidas vistas y actualidades cinematográficas que cansaban ya a los espectadores, frenó la expansión fulgurante de lo que quedó en mero espectáculo popular. Hablando de los primeros pasos del cine, el historiador Juan Antonio Cabero cuenta cómo “los empresarios teatrales, que por presentir en el cinematógrafo en sus comienzos a un competidor, le abrieron las puertas presurosos, ahora, al ver que era inofensivo, por demasiado joven, le desterraron de sus coliseos y fue un tanto en contra para mantener tan menguado prestigio” (1949: 36).

La evolución tecnológica que hoy conocemos, particularmente en el ámbito audiovisual, está marcando necesariamente los espectáculos escénicos de la actualidad, porque el teatro tiene una irrenunciable dimensión social, al mantener una relación constante con la evolución técnica y cultural de la sociedad en la que se inscribe. Aunque no sea el camino de las tecnologías audiovisuales, de las redes informáticas o de la realidad virtual la única vía de renovación sustancial del discurso teatral del presente y del futuro, ya hay signos evidentes de que las artes del espectáculo han incorporado eficazmente la imagen y, además, sirven como marco idóneo para la experimentación de las posibilidades estéticas y ficcionales de los avances vertiginosos en la tecnología digital, en la cibercultura y en el ciberarte del siglo XXI.

1. ARTES ESCÉNICAS Y TECNOLOGÍAS DE LA IMAGEN

Desde los laboratorios mundiales de la creación escénica, las artes del espectáculo trabajan en diálogo permanente con las nuevas tecnologías audiovisuales y digitales. De L'Île de France a Long Island, de la Escuela de Arte Dramático de Moscú a los grandes centros catalanes como la Vinya de los Comediants o la Gavà de la Fura, los creadores de la dramaturgia del presente y del futuro reelaboran y manipulan los signos simbólicos e icónico-indiciales, fundiendo y refundiendo la imagen, analógica o digital; real, ficcional o virtual; proyectada o emitida, en pantallas minúsculas o ciclópeas, ocultas u omnipresentes. Las nuevas tecnologías audiovisuales, lejos de aniquilar y desterrar, de desprestigiar o profanar el viejo y sagrado teatro, se ponen a su servicio para complementarlo y potenciarlo, renovando su escritura y su discurso.

so escénico, ofreciendo posibilidades técnicas o artísticas hasta ahora inéditas, nuevas posibilidades expresivas al espectáculo en vivo y en directo.

En el Watermill Center, a dos horas del Manhattan bombardeado por la irracionalidad que nada tiene que ver ni con razas ni con religiones, Bob Wilson ensaya todas las combinaciones posibles de música, teatro y artes visuales para dar forma a sus célebres *work in progress*, espectáculos híbridos siempre diferentes y originales. En este nuevo "molino" de creatividad en continua y frenética actividad, donde se preparan cuatro espectáculos y cuatro óperas al mismo tiempo, además de un par de instalaciones, ya no existe disociación entre espectáculo teatral y espectáculo audiovisual: comunión artística y tecnológica conscientemente realizada en un espacio donde se funden los viejos mitos y los *tics* de la contemporaneidad, asociación natural e imprescindible de los soportes y los signos, todos los medios de expresión se dan cita en las propuestas escénicas de este recién estrenado tercer milenio.

Tampoco en el parisiense Teatro de Les Bouffes du Nord, sede del Centro Internacional de Investigación y Creación Teatral, falta esa relación dialéctica entre imagen viva e imagen enlatada, revivida por la acción emocional de los intérpretes de carne y hueso o impresa sobre una pantalla. El contacto escénico entre actores y objetos reales con actores y objetos visuales o incluso virtuales abre posibilidades nuevas a la enésima metamorfosis del arte teatral, ave fénix en continuo proceso de reinención estética. Especialmente eficaz, nada artificiosa, era aquella pantalla de televisión que presidía la puesta en escena de *Je suis un phénomène*, donde la imagen del televisor mostraba el funcionamiento interno del cerebro de aquel prodigio memorístico que estudió el psicólogo Luria, ofreciendo un ejemplo tan modélico como poco frecuente de integración comunicativa eficaz de un artefacto audiovisual en el discurso escénico contemporáneo, tal como se configura en la sobriedad espacial de Peter Brook. También en París, el coreógrafo de origen hispano José Montalvo ha renovado en los últimos tiempos el discurso de la ópera y la danza a partir de los códigos videotelevisivos, utilizando la pantalla como extensión indefinida del espacio de la representación. La imagen electrónica ofrece un juego infinito de reflejos que reduplican la imagen de actores y bailarines; estos pueden apoyar su interpretación en la proyección visual de su doble o de su sombra, desdoblado y reduplicando coreografías cotidianas o inusitadas, realistas o fantásticas. Montalvo lleva a cabo una interesantísima reflexión de raigambre genuinamente semiótica a partir de la tecnología audiovisual como interrogación sobre lo real. La maquinaria escenográfica que desarrolló con tanta espectacularidad la representación operística es sustituida aquí por la tecnología de la imagen, que simplifica la producción material multiplicando a su vez su eficacia comunicativa.

Anatoli Vassiliev, por su parte, que ya había roto la frontera entre el espacio de los actores y el de los espectadores mediante un uso audaz de la luminotecnia, reemplazaba también la escenografía realista de uno de sus últimos montajes, la *Medeamaterial* de Heiner Müller, por la proyección de imágenes grabadas en video. Lejos del procedimiento pretencioso al que tantas veces se recurre vanamente, las puestas de sol y los paisajes marinos expanden hacia el exterior el espacio de la representación para envolver simbólica y visualmente a una Medea (Valérie Dréville) solitaria y torturada por el desamor.

Los grupos históricos catalanes Joglars, Comediants, La Cubana (*Cegada de amor*) y, muy particularmente, La Fura dels Baus explotan y utilizan las tecnologías audiovisuales y virtuales con extraordinaria eficacia espectacular. A pesar de sus fuentes míticas y folclóricas, en Canet de Mar, los componentes del Centre de Creació de Comediants no podían ser ajenos a los retos que nos depara el recién estrenado milenio: "Aparecen nuevas vías y nuevos conceptos de comunicación que provocan una transgresión de las nociones convencionales del espacio y del tiempo. La tecnología nos propone una sorprendente realidad virtual. Asistimos, en definitiva, al nacimiento de una nueva era con un comportamiento social distinto", como escribían Joan Font y Moisés Maicas en un texto casi programático en el que se planteaban "Los retos de futuro de la creación teatral" (2002: 183).

2. ARTES DEL ESPECTÁCULO Y TECNOLOGÍA DIGITAL: EL CIBERTEATRO

Es sin duda La Fura la cabeza de puente de esta renovada revolución teatral, situándose hoy la Compañía de Gavà en la vanguardia del llamado Teatro Digital Interactivo. El ciber teatro, es decir, los espectáculos a distancia mediante sistemas perfeccionados de videoconferencia en entornos de consistencia virtual, con actores igualmente virtuales (*vactors*), escenografías simuladas e hipertextos de creación colectiva e interactiva es uno de los campos esenciales de experimentación que marcará sin duda las artes del espectáculo del tercer milenio.

Las primeras manifestaciones de lo que será con el tiempo el ciber teatro tienen mucho que ver, precisamente, con la siempre difícil relación interartística del espectáculo teatral con la televisión. Se trata de una derivación on line de uno de los géneros dramáticos de televisión más populares, las comedias de situación, género muy bien codificado desde los años ochenta. En efecto, a finales de esa década aparecerá un género narrativo/dramático en episodios, el sit.com interactivo, un espectáculo de ficción seriado, colgado en un sitio web por su creador, Troy Bolotnick. Se trataba de convertir la

red en soporte de un género televisivo ficcional muy popular y fácilmente accesible, para lo cual Bolotnick trató de lograr una navegación fácil, intrigas eficaces, personajes irresistibles. Este primer ciberdramaturgo fue muy pronto consciente de que era necesario dotar al nuevo espectáculo en red de mayor interactividad para crear una comunidad de espectadores fieles, enganchados por historias representadas on line como la célebre *The Spot*.

El origen de su proyecto se encuentra en el Grupo Independiente de improvisación teatral *The Grapes*, de la Universidad de Nueva York. Una vez acabados sus estudios y desperdigado un activo grupo de estudiantes por los Estados Unidos, los miembros de la antigua *troupe* universitaria vuelven a encontrarse cinco años más tarde, pero en Internet. Los actores dialogan e interactúan en un escenario a escala universal, la Web, enviando mensajes con digresiones y opiniones sobre todo tipo de cuestiones, dando así lugar a Grapejam.com, quizá la primera dirección con la que el ciber teatro ha contado (hoy, todo hay que decirlo, esa dirección nos invita a conocer este “nuevo género”, pero reenviándonos a uno de esos inevitables portales comerciales de cobro).

Grapejam.com, la primera sit.com interactiva, consiste en una comedia interpretada por personajes en la que se ha conseguido la utopía perseguida desde siempre por las artes de la representación, la interactividad como dinámica esencial del proceso de recepción. En efecto, los espectadores actúan, dialogan e intercambian informaciones y opiniones; los *Grapes* responden a los cibernautas desencadenando intercambios e interacciones que engendran una comunidad virtual más en la Web. Según Bolotnick (1997), Grapejam introdujo los conceptos de narración y diálogo para lograr la ansiada interactividad plena, desarrollando puestas en escena compartidas e interactivas aunque todavía muy poco evolucionadas: por primera vez el público podía, en tiempo real, en directo y en simultaneidad, y a lo largo del mundo entero, participar en comedias de *sketch* y en improvisaciones sobre situaciones de la vida real. Gracias a los protocolos que permitían en aquellos momentos conversar en directo (IRC, The Palace, Virtual Places o Live Real Audio), The Grapes interactuaban en directo y en línea, teniendo en cuenta las sugerencias de los espectadores, cuyas reacciones podían percibirse en tiempo real.

Nacía así el ciber teatro, aunque todavía quedaba —y queda— mucho por hacer y por desarrollar, tanto tecnológica como escénicamente, en estos nuevos ámbitos de la virtualidad escenográfica e interpretativa. Los avances en este doble sentido no se harían esperar. Así, Sun Microsystems desarrolló, ya a principios de los años noventa, un modelo virtual de una Compañía de Teatro para representar obras de Shakespeare en el que los espectadores podían sustituir a cualquier actor virtual, aplicando el sistema de pautas de movimientos y gestos para los actores reales.

Dentro del ámbito específico de la literatura dramática, surge a mediados de 1990 el llamado hiperdrama, modalidad de escritura teatral en soporte informático on line que aplica fundamentalmente el modelo del hipertexto, tan explotado por los géneros narrativos, para lograr la multiplicidad espacial y la simultaneidad temporal de la acción. Ideado como un procedimiento de escritura-lectura dramática por su creador y máximo cultor, Charles Deemer, la interactividad consistiría aquí simplemente en las posibilidades que el receptor tiene de ir reconstruyendo su propia intriga y su propia representación, seleccionando determinados ámbitos espaciales, determinados personajes, etc. El sistema no supera las herramientas manidas del hipertexto, las hiperficciones interactivas o los videojuegos, pero es todavía más limitado en lo que se refiere a la dimensión espectacular propiamente dicha. El hiperdrama no ha logrado desarrollar hasta el momento un modelo de representación escénica virtual y sus analistas son especialmente pesimistas, al poner de relieve tanto “las dificultades de acomodo de la experiencia dramática al ámbito de lo virtual” como las limitaciones en el número de espacios, personajes o cuadros (Pontón 2003: 154).

En este sentido, quizás una de las experiencias más interesantes en el ámbito ciberespacial sea el llamado Teatro Kabuki Virtual (Ebihara et al. 1997): consiste en crear un entorno de comunicación a distancia en el que personas alejadas geográficamente pueden convertirse en actor de Kabuki, manejando los códigos muy sofisticados de esta modalidad escénica oriental, con el sentimiento de compartir un mismo espacio escénico, a imitación de los primeros sistemas de teleconferencia en espacio virtual. Las expresiones del rostro y los movimientos del cuerpo realizados según el modelo del actor Kabuki son recogidos por una cámara, mientras que otra se sitúa en un casco de realidad virtual que cubre la cabeza del actor. Se constituye un modelo de rostro 3D de actor Kabuki, deformado por medio de pequeñas transformaciones para reflejar los datos tridimensionales que traducen las expresiones faciales. Este modelo de actor Kabuki 3D, sobre el que son reproducidos los movimientos captados, se integra sobre el fondo de escenario propio de esta modalidad teatral, proyectado sobre una pantalla grande con ayuda de un videoproector, de forma que el sujeto puede tener la ilusión de estar inmerso en una escena de Kabuki y la impresión de encarnar a un actor Kabuki. Los procesos de enunciación y recepción del espectáculo son así profundamente alterados e invertidos los papeles del receptor, que se convierte en sujeto de la enunciación.

Como ya hemos apuntado, es La Fura dels Baus la compañía pionera en este nuevo campo que ellos mismos denominan Teatro Digital. Uno de sus miembros, Pep Gatell, demostraba tenerlo muy claro cuando se planteaba cómo será el teatro del futuro: “Respecto al teatro del mañana, mañana será

cuando veamos en vivo una prueba de teatro digital. ¿Teatro digital? Mejor será comprobarlo en la práctica que empezar a teorizar después sobre él” (2002: 187).

Desde sus inicios, La Fura ha desarrollado proyectos innovadores como los que, bajo la denominación de “Nuevas percepciones”, exploran las fronteras de los medios, los soportes y las expresiones artísticas. En los últimos años, una de las pocas compañías teatrales que cuentan con un Departamento I+D y un laboratorio específico, el W.I.P., lleva a cabo una línea de investigación creativa y escénica a partir del diálogo que entablan las omnipresentes telecomunicaciones digitales con el teatro, la música y otras propuestas interartísticas: “Acciones que se desarrollan simultáneamente en espacios, distanciados entre sí, pero comunicados a través de una red digital, creación de una composición musical a través de Internet o la organización de una fiesta planetaria progresiva son algunos de nuestros retos” (lafura.com, “Nuevas percepciones”). Estos proyectos constituyen el núcleo mismo del ciber teatro, lo que los fureros denominan Teatro Digital, modalidad que les permite acentuar la personalidad específica de su propia compañía, la participación y la creación colectiva, a partir de ese rasgo esencial a las tecnologías radiales, la interactividad.

El Teatro Digital es, para La Fura, la puesta en marcha de representaciones realizadas simultáneamente en varios espacios, distantes entre sí y conectados a través de una red de comunicación digital; lo que las diferencia de otras experiencias expuestas es la integración de la realidad virtual para lograr que el enunciador-receptor obtenga verdaderas experiencias sensoriales de la acción, manipulando objetos, tocando a otros actores e incluso experimentando con ellos contactos tanto amorosos como violentos. Tal como señalan en las descripciones que insertan en su dinámica página web, “Se suman los actores en directo más los bits de la red de comunicación. Público y actores realizan un viaje incorpóreo continuo entre los diferentes espacios conectados” (lafura.com, “W.I.P.”).

Este tipo de performances ciber teatrales, basadas en los sistemas de videoconferencia y realidad virtual, comenzaron en 1997, cuando se interconectaron las ciudades de Friburgo, Tárrega, Gerona y Bruselas para realizar una performance en la que intervenían actores situados en cada una de ellas (<http://lafura.upc.es/wip>). A partir de ahí, el proyecto, concebido a modo de *work in progress*, ha ido modificándose, evolucionando y perfeccionándose al hilo de las necesidades, aportaciones, eventos y avances técnicos. Coordinado desde el Laboratorio de Cálculo de la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Barcelona, cuenta con una página web interactiva, se desarrolla en el ámbito de una Intranet ad hoc en la que colaboran varias uni-

versidades. Las pantallas multiformes de la computadora, en connivencia con los entornos simulados por la realidad virtual, que permiten una experiencia sensorial de inmersión en el espectáculo, y la telepresencia de los actores-espectadores gracias a las transmisiones vía redes como Internet o Intranet en tiempo real: he aquí el futuro inmediato y remoto del teatro, el ciber teatro del tercer milenio.

Discurso hipercodificado por naturaleza, el nuevo lenguaje de las artes escénicas logra incorporar la más completa tipología de signos posible: índices y símbolos, hipoiconos e incluso iconos puros se dan cita en este proceso inédito de semiosis que configura la integración de tecnologías digitales en el espectáculo escénico en vivo y en directo. Si la imagen audiovisual analógica constituye un signo indicial, determinado en su cualidad signica en primer lugar por su objeto, el segundo correlato del signo, independientemente de la reflexión interpretativa, la imagen digital de síntesis constituye un icono puro, una posibilidad hipotética de signo, el más alto grado de signo degenerado para Peirce, al estar basado solamente en la categoría de la primeridad y no referirse a ningún objeto ni llevar a ninguna interpretación en el nivel de la terceridad (véanse Santaella y Nöth 1998: 148; Paz Gago 2002a: 255-256). Tal como apunta Gubern, las imágenes analógicas, cinematográficas y televisivas son indiciales pues *son una huella de luz reflejada por un referente*, frente a las imágenes sintéticas que tratan de simular un efecto de indicialidad aunque son icónicas porque carecen de referente (1995: 297). Evidentemente, en el contexto de las artes del espectáculo, los signos adquieren un valor simbólico pues la producción de su sentido propio sólo puede ser entendida con ayuda de los poderosos códigos de una convención cultural tan consagrada como la que rige el espectáculo escénico (véase Santaella y Nöth 1998: 150). Imágenes analógicas y sintéticas, proyecciones audiovisuales y figuraciones virtuales se ponen al servicio de la representación y sólo serán interpretadas adecuadamente de acuerdo con unas convenciones culturales y artísticas fuertemente codificadas, que presuponen una experiencia de recepción y unos conocimientos culturales específicos por parte del espectador.

La verdadera ruptura semiótica que introduce el impacto de las nuevas tecnologías digitales en las artes del espectáculo se sitúa precisamente en las posibilidades inéditas que aportan los entornos virtuales a una recepción plena y total: la inmersión sensorial y la interacción presencial abren una nueva vía de comunicación estética que hasta el momento no había sido explorada. Los textos verbales sólo ofrecían la posibilidad de introducirse en mundos ficcionales imaginados, el espectáculo teatral añadía la opción de acceder visualmente a las ficciones escénicas y, finalmente, los textos audiovisuales potenciaban ese acceso visual a mundos ficcionales recreados plástica y fotográf-

ficamente. El teatro digital ofrece una experiencia de recepción nueva, al dotar al espectador de unos dispositivos o interfaces que facilitan el contacto sensitivo, la inmersión no sólo visual sino táctil, en los mundos escénicos artificiales generados por la computadora. Como reconoce Ryan (2003: 109-110), “a través de la inmersión, la R(ealidad) V(irtual) inaugura una nueva relación entre la tecnología y el arte. Las computadoras han sido siempre interactivas; pero hasta el presente, era prerrogativa exclusiva del arte la capacidad de crear la sensación de presencia. La RV agrega a esta nómina de relaciones de accesibilidad una forma de percepción que implica al cuerpo tanto como a la mente. Por primera vez en la historia, los mundos posibles que no son más que una creación mental se convierten en entidades palpables, a pesar de su carencia de materialidad”.

Ignacio Amestoy, uno de los dramaturgos más destacados del panorama español actual, ha esbozado textos de teatro digital como *mama.com* en las que integra innovadoras soluciones experimentales para su puesta en escena, superando ampliamente las propuestas del hiperdrama. Uno de los primeros autores que ha reflexionado sobre esta nueva modalidad dramaturgica, y que era invitado a participar en el número 1 de la revista *Las puertas del drama*, dedicado precisamente al Teatro y a los nuevos soportes, concluía su interesante aportación sobre “Teatro, tiempo y ciberespacio” con optimismo, audacia y ese refrescante espíritu abierto que tanto ha ayudado al desarrollo progresivo y multiforme del teatro de todos los tiempos: “o nos decidimos a hacer teatro en el infierno de las redes, con muchas posibilidades de no morir en el intento, o haremos teatro para nosotros mismos en la más absurda de las endogamias. El ciberespacio nos espera” (Amestoy 2000: 11).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMESTOY, I. (2000) “Teatro, tiempo y ciberespacio”, *Las puertas del drama* 1, 9-11.
- APPIA, A. (1983-1986) *Oeuvres complètes*, 2 vols. Berna: L'Âge d'homme.
- BOLOTNICK, T. (1997) “Grapejam (www.grapejam.com)” en *Imagina. Actes / Proceedings Méta-mondes / Metaverses*, 24-41. Mónaco: Centre National de la Cinématographie.
- CABERO, J. A. (1949) *Historia de la cinematografía española (1896-1949)*. Madrid: Gráficas Cinema.
- EBIHARA, K., KURUMUSAWA, J., OHYA, J. y NAKATSU, R. (1997) “Virtual Kabuki theater” en *Imagina. Actes / Proceedings Méta-mondes / Metaverses*, 206-215. Mónaco: Centre National de la Cinématographie.
- FONT, J. y MAICAS, M. (2002) “Los retos de futuro de la creación teatral” en *El tea-*

tro español ante el siglo XXI de C. Oliva (ed.), 183-186. Madrid: Sociedad Estatal Nuevo Milenio.

GATELL, P. (2002) “Mañana será otro día” en *El teatro español ante el siglo XXI* de C. Oliva (ed.), 187. Madrid: Sociedad Estatal Nuevo Milenio.

GRANDE ROSALES, M. A. (1997) *La noche esteticista de Edward Gordon Craig. Poética y práctica teatral*. Alcalá: Universidad de Alcalá.

GUBERN, R. (1995) “El cine después del cine” en *Historia General del Cine. El cine en la era del audiovisual*, vol. 12, 289-309. Madrid: Cátedra.

PAZ GAGO, J. M. (2002a) “De la représentation à la simulation. Septième art et nouvelles technologies”, en *Utopia 3. La question de l'art au 3e millénaire – Généalogie critique et axiomatique minimale* de C. G. Bruni (ed.), 262-270. Venecia y París: Groupe d'Étude et de Recherche des Médias Symboliques.

— (2002b) “The big brother. O teatro e o audiovisual”, *Grial*, XL/154, 329-338.

PONTÓN, G. (2003) “El hiperdrama. Alegoría escénica de la era digital” en *Literatura hipertextual y teoría literaria* de M. J. Vega (ed.), 150-56. Barcelona: Marenostrum.

RYAN, M. L. (2003) “Immersion vs. interactivity. Virtual reality and literary theory”. Trad. cast. por N. Rotger et al.: “Inmersión o interacción. Realidad virtual y teoría literaria” en *Literatura hipertextual y teoría literaria* de M. J. Vega (ed.), 107-119. Barcelona: Marenostrum.

SANTAELLA, L. y NÖTH, W. (1998) *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. San Pablo: Iluminuras. [*Imagen. Cognición, semiótica y medios*. Kassel: Reichenberger, 2003.]

SORALUCE BLOND, J. R. (1988) “El espacio del espectáculo: los primeros teatros de Galicia”, *Boletín Académico de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidade da Coruña* 9, 26-37.

ABSTRACT

The semiotic relationship between theatrical performance and technology is as old as Western civilization itself. Since the ancient Greeks, theatre has not only experimented actively with the most innovative inventions of each age, but has also served as a base for experimentation with all types of mechanisms: from spotlights and other devices for illumination and projection to the most advanced audiovisual inventions –analogue or digital, simulated or virtual. By nature, a highly codified discourse, the language of the stage arts, has managed to incorporate the most complete typology of signs that's possible: Indices and symbols, hypericons and, even, pure icons are all involved in this new process of semiosis that configures –live and directly– the integration of digital technology in the stage show.

José María Paz Gago es profesor de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidade da Coruña (España). Doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Oviedo, ha sido profesor visitante en las Universidades de California-Santa Bárbara, Nancy (Francia) y Unisinos (Brasil). Es Presidente de la Asociación Española de Semiótica y Secretario General adjunto de la FELS. Director del Programa de Posgrado en Estudios Teatrales y Audiovisuales de la Universidade da Coruña ha sido, además, Director del Servicio de Medios Audiovisuais de esta Universidad entre 1996 y 2003. Pertenece a los Consejos de Redacción de las revistas *Primer Acto* (Madrid), *deSignis* (París), *Art teatral* (Valencia), *Rythmica* (Sevilla), *Citania* (Santiago) y *Signa* (Madrid), además de dirigir la recién creada publicación *La Tribuna*. Autor de más de un centenar de artículos y de una decena de libros, entre su producción hay que destacar el manual universitario *La estilística* (Madrid: Síntesis, 1993), el amplio estudio *Semiótica del Quijote, Teoría y práctica de la ficción narrativa* (Amsterdam y Atlanta: Rodopi, 1995) o *La recepción del poema. Pragmática del texto lírico* (Kassel: Reichenberger, 1999). Especializado en el estudio de las relaciones entre literatura y cine, es coeditor de *Cien años de cine. Historia, teoría y análisis del texto fílmico* (Madrid: Visor, 1999).

DO SÍGNO À QUALIDADE SÍGNICA.
SOBRE A POETICIDADE DA LÍNGUAGEM AUDIOVISUAL:
A PERCEPÇÃO DIGITALIZADA E A SUPERAÇÃO DA MEDIALIDADE

ELIZE BISANZ

A unicidade da obra de arte não difere de sua integração nesse conjunto de afinidades que se nomeia tradição. Sem dúvida, a própria tradição é uma realidade bem viva e extremamente mutável.

Walter Benjamin (1961: 16)

É evidente que, com os sistemas de processamento digital de informações, algo insinua-se na realidade, que não só invade as oposições tradicionais do pensamento como também os pressupostos da arte. A base material que ancora as manifestações culturais também mudou através dos meios de comunicação digital: deixou de ser uma mídia real, transformando-se em uma mídia virtual.

Neste contexto é, sobretudo, esteticamente relevante a qualidade do virtual como o deslocamento da relação de espaço e tempo. O espaço virtual define-se em primeiro lugar pela experiência do espaço sem fronteiras. No mundo da rede hightech, o espaço foi dilatado, tornando-se ilimitado, e o tempo foi encolhido a um mínimo. É notável que o encolhimento do tempo não levou à atemporalidade, mas à temporalidade absoluta, ao absoluto no tempo.

O “aqui e agora”, definido ainda pelo conceito da aura na estética ben-