
PAOLA BELLOMI

TEATRO DIGITAL: ¿REALIDAD O UTOPIA? NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL TEATRO ESPAÑOL ACTUAL

Università degli Studi di Verona

paola.bellomi@univr.it

Resumen

La revolución que la difusión masiva de las nuevas tecnologías ha supuesto en la sociedad occidental ha afectado también la creación teatral. A través de un sondeo de los proyectos más interesantes del panorama escénico ibérico actual, se trazarán las líneas principales del teatro digital. Con este estudio, que se inserta en los *Media Studies*, se pretende reflexionar sobre el concepto de "teatro" en relación con los cambios de paradigma que las tecnologías suponen en la creación escénica.

palabras clave: teatro digital, Media Studies, nuevas tecnologías, telepresencia, teatro español contemporáneo

Abstract

Digital Theatre: new technologies in the contemporary Spanish drama

The revolution that was brought about in Western society by the spread of the new technologies also affected drama production. The analysis of the most interesting projects in the present Spanish scene will help outline some features of the so-called digital theatre. This study, which could be placed in the Media Studies, will reflect on the idea of "theatre" in relation to the paradigm changes shaped by the new technologies in playwriting.

keywords: digital theatre, Media Studies, new technologies, telepresence, Spanish Contemporary Theatre

I. Algunas reflexiones tecno-teóricas

A la hora de hablar de teatro y nuevas tecnologías, una cuestión que habría que aclarar desde el principio es la que se refiere a la definición de “nuevas tecnologías” (que quizá a veces ya no sean tan nuevas). De hecho, el lema empieza a difundirse y a asentarse en la década de los noventa del siglo XX, cuando internet se hace masivo y la gente entra en este mundo virtual que es el *World Wide Web* y allí queda enredada.

Citando un estudio de Janet Murray de 1998, *Hamlet on the Holodeck*, Anxo Abuín González, en su ensayo de 2008 dedicado al teatro y a su relación con el mundo informático, afirmaba que todavía nos encontrábamos en “una época de incunabilidad electrónica, en la que echamos mano de lo conocido para nombrar lo nuevo: las nuevas tecnologías, como antes el cine de los orígenes o la televisión, se anclan en la idea de teatro” (2008: 47). A diez años de la publicación del estudio de Murray sobre la *cyber-performance*, las palabras de Abuín González seguían reflejando la distancia que el lenguaje binario había causado en la práctica teatral: por un lado, era común la conciencia de estar asistiendo a un momento de pasaje, de cambio, como indica la referencia a los incunables; por otro lado, la década que separa un estudio del otro, a nivel de desarrollos informáticos, significa un tiempo suficiente como para hablar casi de dos eras cronológicas diferentes: ya sabemos que el tiempo de la tecnología no se corresponde al tiempo del arte, casi nunca por lo menos; lo que tardaba una edición escrita en envejecer dista mucho del ritmo de obsolescencia de un software o de un hardware. Con lo cual lo que era una nueva tecnología para Murray, en términos generales ya no era tan nueva cuando escribía Abuín González; y, sin embargo, hoy también seguimos empleando los términos “nuevas tecnologías” para hablar de los inventos informáticos, aunque a veces se trate de herramientas técnicas ya asentadas en otros ámbitos no culturales y artísticos. Por lo tanto, ¿a qué nos estamos refiriendo cuando hoy hablamos de “nuevos” instrumentos digitales? Obviamente se trata de unas versiones actualizadas de las experimentaciones de los años noventa e internet juega un papel fundamental: de los 10 millones de usuarios que tenía en 1996, se pasa a los 3 billardos de hoy¹; la implementación de la red ha sido la condición *sine qua non* el desarrollo de las otras tecnologías hubiera sido mucho más gradual, tanto las relacionadas con los avances de los sistemas audios como con los progresos visuales.

¹ Datos proporcionados en la entrada “Storia di internet” de Wikipedia, <https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_di_Internet>, y en la página de la International Telecommunication Union <https://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2014/23-es.aspx> [29/06/2015].

La posibilidad de compartir una red compleja de datos ha sido determinante para el desarrollo global de ideas y descubrimientos útiles también para la renovación del mundo teatral. Cuando Abuín habla de una etapa de incunabilidad, de “un periodo en el que las nuevas tecnologías no han alcanzado todavía un lenguaje completamente propio ni un estatuto canónico que lo sustente” (31), está subrayando en realidad un carácter intrínseco y una constante de la tecnología contemporánea, o sea la incesante búsqueda de innovación y transformación: la metamorfosis y la adaptabilidad camaleónica (del lenguaje, del contenido y de la forma) son unas características de las nuevas tecnologías, que, para seguir manteniéndose “nuevas”, tienen que seguir cambiando, a veces de manera más superficial (cambios de interfaz), a veces de manera más sustancial (cambios del hardware y del software). No creo que, al menos de momento, el objetivo de estas experimentaciones sea la creación de un lenguaje estable y de un reconocimiento global, sino la libertad de ir más allá de lo conocido (no hay que negar que, en un mercado tan competitivo como el de la tecnología, las finalidades comerciales son un motor importante para estimular la creatividad).

La naturaleza ambigua y proteica de las nuevas tecnologías se refleja también en la dificultad de encasillar de manera unívoca el teatro que está conectado íntimamente con ellas. En la portada de la monografía de Anna Maria Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro* (2011), se reproduce un listado con los mimbres más comunes relacionados con el teatro y lo digital: “Digital Performance, Virtual (Reality) Theatre, Digital Puppet Theatre, Virtual Puppetry, Interactive Theatre, Augmented Reality Theatre, Virtual Stage, Enhanced Theatre, Expanded Performance, Cyborg & Cyber Performance, Mobile Performance, Intermedial Theatre, Computer Theatre, Mixed Reality Stage, Real Time Performance, Net Drama, Internet Play...” y, como indican los puntos suspensivos, el inventario podría seguir. Como ya habían comprobado Steve Dixon y Barry Smith, cuando se trata de *digital performance* el riesgo es que entre en esta categoría cualquier tipo de producto cultural que une la dimensión performativa al lenguaje informático, de la net.art a los videojuegos (los dos teóricos hablan de efecto *all-inclusive*, 2007: IX). Nadja Linnine Masura, estudiosa del teatro digital, va aún más allá y fija, en cuatro puntos, las condiciones que determinan la inclusión de un espectáculo en el espacio de lo “digital”: 1. Actuación en directo o en co-presencia, 2. Presencia de la tecnología digital como parte esencial de la puesta en escena, 3. Un nivel mínimo de interactividad con el público, 4. Empleo del lenguaje verbal (2007: 4-6). Esta clasificación me parece la más adecuada para diferenciar el teatro digital de todas las otras manifestaciones relacionadas con las nuevas tecnologías; aunque matizaría un poco más el último punto, puesto que, según la categorización de

Masura, no podrían entrar en este tipo de dramatizaciones fórmulas como la del teatro abstracto o de las instalaciones porque, normalmente, no emplean la palabra oral (aunque a menudo sí el texto escrito, reproducido de varias formas). Y, sin embargo, como se verá más adelante, hay ejemplos de dramatizaciones que, aunque no empleen el lenguaje verbal, pueden incluirse en el ámbito del teatro digital.

Cuando se habla del teatro relacionado con la tecnología, uno de los puntos más controvertidos entre la crítica es quizá el de la *liveness*, o sea de la actuación en vivo (Abuín González 2008: 33-37); de hecho, uno de los presupuestos del arte dramático es la actuación delante de un público. Con la entrada en la era de la reproducibilidad tecnológica masiva, la cuestión se complica puesto que también en la escena los ejes centrales ya no son los humanos (actores y público), sino una combinación de variantes: en la representación participan actores reales y virtuales y también los espectadores pueden ser concretos o el resultado de una elaboración del lenguaje informático. Sin embargo, la diferente composición de los elementos dramáticos da lugar a una *performance* que no siempre se puede seguir incluyendo en el género teatral. Abordando la cuestión desde otra perspectiva, o sea la de la dimensión hipertextual y multimedial del teatro contemporáneo, Chiel Kattenbelt afirmaba:

Theatre on film and theatre on television or on video or DVD is, in its mediatized form, no longer theatre but respectively film, television, video or DVD, and, as such, at most a representation of theatre; whereas film, television, video and DVD are, even as elements of a theatrical performance, still film, television, video and DVD; although the images and sounds that these media provide are not only screened or played back, but also staged, and, in this capacity, not only cinematic, televisual, videographic or digital, but at the same time theatrical (2008: 22-23)².

Ya casi una década después de las palabras de Kattenbelt, la situación se ha hecho aún más fluida o líquida, empleando la metáfora de Zygmunt Bauman. No solo tenemos al teatro que imita al cine, sino también al cine que vuelve a sus orígenes de “photographed theatre” (Kattenbelt 2008: 24), de “theatre on film” (Bayes

² A este propósito, véase como ejemplo el trabajo que está haciendo la empresa inglesa *Digital Theatre*: gracias a una serie de convenios firmados con las compañías teatrales más importantes de Inglaterra, *Digital Theatre* se ocupa de la transmisión en directo y de la reproducción en off de las obras dramáticas que se dan en los escenarios británicos, filmadas y grabadas como si se tratara de una película, con tomas y perspectivas que permiten una visión nítida y detallada de la escena y de la actuación de los actores. Para más detalles, véase la página web: <www.digitaltheatre.com>. El fenómeno interesa también al mundo de la ópera, como han estudiado Radigales Babi y Villanueva Benito (2014).

2013) o de “teatro remediado” (Abuín González 2008: 47). Por ejemplo, desde 2007 es activo en Londres el proyecto *Secret Cinema*, creado por Fabien Riggall, cuyo objetivo es el de proporcionar a un público determinado la experiencia de ser parte de una película. En un espacio físico real se ponen en escena una o más secuencias famosas sacadas del film que está programado; los espectadores reciben la invitación a participar a través de la página web del proyecto (<www.secretcinema.org>), sin conocer con antelación el título y la sala de proyección. Durante la visión de la película, la escena se vuelve real: los actores, disfrazados como los personajes en la pantalla, entran en la sala y representan las secuencias, mezclados entre el público: no se trata simplemente de una dramatización, sino de una verdadera puesta en escena teatral, aunque solo de partes de la obra³.

Si nos fijamos en algunas propuestas recientes, podemos apreciar que la remediación (Bolter, Grusin 1999) y la hibridación ocupan un espacio importante en las puestas en escena. En Italia, al comienzo de 2015 la directora Serena Sinigaglia estrenó en el Teatro Stabile de Turín el proyecto *6Bianca*, lo que se podría definir como el primer intento de “teatro serial”, a la manera de las series televisivas⁴. A partir de la homónima obra escrita por Stephen Amidon, Filippo Losito y Sara Benedetti, la directora puso en escena el texto dividido en seis diferentes episodios entrelazados entre sí, estrenados de febrero a mayo de 2015 con una frecuencia de uno por semana. Como en el más clásico de los recursos narrativos, la acción se interrumpía justamente en el clímax de cada episodio, dejando la resolución de la historia para la siguiente representación-emisión. El público podía participar en todas las funciones y seguir el avance de la investigación (se trataba de un *noir*), o bien podía asistir solo a algunas puestas en escena porque al comienzo de cada función se daba un resumen de lo sucedido anteriormente; además los episodios podían verse en *streaming*, durante su realización en la sala teatral, o bien comprarse *on line* para verlos en la pantalla doméstica, como si se tratara de verdad de una serie televisiva.

3 En España existe un proyecto parecido, Screenly, fruto de la empresa Love Streams; en este caso se da menos relieve a la parte dramatizada puesto que se trata más bien de una empresa de servicios culturales relacionados con el cine: un usuario, que quiere proponer la visión de una película en una sala cinematográfica, elige el título y personaliza el evento a través de la plataforma web a su disposición y, gracias al sistema de *crowdticketing*, puede compartir la noticia en las redes sociales para que la gente subvencione la proyección a través de la compra del billete. Además de la visión de la película, el promotor del evento puede añadir al evento principal contenidos extras y experiencias en vivo. Para más información, cfr.: <<https://screen.ly>>.

4 Para la descripción detallada del proyecto y de la obra, las fases de realización, la presentación del equipo, etc. remito a la página web del proyecto y a la de Stephen Amidon, respectivamente: <www.6bianca.teatrostabiletorino.it> y <www.stephenamidon.com/theater.html>.

Última por orden de tiempo en aparecer es otra hibridación, la de los “smartphone plays”, un género teatral que se está experimentando por ejemplo en las orillas del río Hudson, en la Upper New York Bay: se trata de obras basadas en unos diálogos que el “espectador” escucha en un archivo mp3, que se ha bajado precedentemente en su móvil, mientras se encuentra inmerso en la escena, o sea el horizonte urbano de la ciudad de Nueva York. A través de las palabras de los personajes, el espectador crea con su imaginación su propia puesta en escena, en un ambiente real, pero con una historia de ficción; él actúa a la vez como autor, director, actor y público de la puesta en escena (Mee 2015).

Como se puede ver, se trata de propuestas tecno-teatrales que comparten la necesidad de emplear la tecnología informática para funcionar en sus diferentes momentos de planificación (idealización, realización, difusión) y, además, centran su objetivo en la experiencia del público, que tiene que ser de tipo inmersivo, casi mimético: como si se tratara de un humanismo 2.0, el espectador es el nuevo hombre de Vitruvio, puesto en el centro de todo el proceso de dramatización y única unidad de medida dado que es él quien financia la empresa. Aunque el teatro ha perseguido, desde siempre, una finalidad también comercial, la percepción es que hoy este aspecto se haya acentuado; la lógica comercial que está detrás de la posibilidad de acceder a los contenidos a través de internet o de una app, de descargar la grabación o de crear un evento único, etc., son todos elementos que pertenecen a la actual idea de usuario como cliente y casi no hay diferencia, desde este punto de vista, entre la propuesta de un producto cultural o artístico y uno comercial: en ambos casos, se trata de productos que se pueden vender y que pueden garantizar un ingreso económico.

De acuerdo con lo que afirmaba Peter M. Boenisch, con la invención del cine y, más tarde, de la televisión, las capacidades cognitivas de los espectadores occidentales han cambiado mucho y, cabe añadir, hoy aún más con la presencia masiva de la tecnología en nuestras vidas, que llena casi cada momento de nuestra jornada con imágenes, estáticas o en movimiento, ultimando así el paso de la cultura impresa de comienzo del siglo XX a la actual cultura electrónica, o, para emplear la terminología de Boenisch, del “Gutenberg theatre” a la “electrONic performance” (2003: 39). Según este teórico, la cultura electrónica se diferencia de su antecedente analógico en los siguientes puntos:

- the once dominating visual mode of perception is substituted by multi-mediality and multi-sensoriality addressing all senses;
- instead of the hierarchic uniformity and self-identity, our new “virtual reality” leaves space for varieties, minorities and numerous identities;

- in the place of segmentation, successive and causal linearity is now a nonsequential simultaneity of linked Hypertext systems;
- instead of being a passively consuming reader, the “user” of electrONic aesthetics becomes interactively involved (2003: 37-38).

Multimedialidad, multisensorialidad, fragmentación del yo, espacio virtual, simultaneidad no-lineal, intermedialidad, interacción del y con el espectador, y efectos inmersivos (Alsina González 2007): estas son algunas de las constantes en las obras del teatro digital y, justamente por estar relacionadas con la realización de la representación, constituyen también sus límites en la fruición. Citando a la filósofa alemana Sybille Krämer, en un estudio sobre la Fura dels Baus, Kati Röttger volvía a subrayar la distinción entre el término “herramienta” (*tool*) y el de “aparato” (*apparatus*), una cuestión fundamental cuando se habla de teatro digital: en el primer caso nos referimos a la tecnología necesaria para la realización de la obra, en el segundo a la tecnología como parte integrante de la historia, como motor de la acción; o, como escribía Röttger, “[Krämer’s] primary aim is to differentiate between functions: while technology understood as a tool is a labour-saving device (increasing efficiency), technology regarded as apparatus creates artificial worlds” (2008: 34). En el primer caso, o sea el de la tecnología como herramienta para el trabajo escénico, en España se han creado cursos académicos que contemplan también la “educación a la tecnología”, puesto que se ha entendido que una formación previa y, a ser posible, amplia relacionada con las destrezas informáticas puede garantizar un trabajo a los futuros especialistas en el sector⁵. En el segundo caso, el de la tecnología como aparato, es la educación del espectador que habría que tomar en cuenta. Si, de hecho, la participación en un espectáculo tradicional supone la capacidad, por parte del público, de descodificar el lenguaje teatral que se está empleando en aquella puesta en escena, en el caso de una obra digital se requiere que el espectador sepa emplear de manera activa la tecnología que necesita de su intervención o que sepa reconocer los subcódigos que rigen la creación que emplea los lenguajes informáticos (unos ejemplos elementales serían el de saber distinguir entre un formato jpg y un formato gif o saber si el móvil que vamos a emplear para participar en la *performance* puede descomprimir los archivos zip o si puede visualizar los contenidos vídeos en *flash player*, etc.). Este tipo de conocimientos están creando una separación entre los “analfabetos digitales” y los “letrados” de la tecnología (y no solo por lo que concierne a la creación dramática...), con el riesgo de que el teatro digital se

⁵ En esta sede me limito a nombrar al Máster Universitario en Artes Digitales de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, en el que participa, entre otros, también Marcel·lí Antúnez.

limite a ser un género elitista, acabando por contradecir la filosofía de la “open web” (*open access, open source, creative commons*, etc.) que ha caracterizado las tecnologías digitales desde su nacimiento.

2. *Eppur si muove*: un boceto del panorama teatral español actual

Quienes hayan asistido a unas representaciones en la última década se habrán topado por lo menos una vez con la presencia evidente de alguna pantalla digital en el espacio escénico, aunque no siempre se podrá hablar de un teatro de dispositivos, en el que la tecnología es un *apparatus* y no una *tool*⁶.

Por lo que a la península ibérica se refiere, sin embargo, no son pocas las experiencias que han desarrollado un discurso estético fuerte relacionado con lo tecnológico. En las líneas que siguen se presentan tan solo cuatro casos, que, a pesar de partir de planteamientos y finalidades discursivas diferentes, han intentado incorporar la tecnología digital al lenguaje dramático de manera parecida.

Desde un punto de vista meramente cronológico, entre los primeros intentos de experimentar y teorizar sobre la relación entre el teatro y lo digital se encuentran los de la Fura dels Baus (<www.lafura.com>). El colectivo catalán, fundado en 1979, ya a partir de sus primeras obras ha llevado adelante una reflexión sobre la tecnología como parte del espectáculo, como núcleo o elemento fundamental de la creación y planteamiento de la obra (que solo tiene sentido y vida si llega al escenario, Sarriugarte Gómez 2004). Después de la fase inicial, que estaba caracterizada por el “empleo de máquinas”, el grupo pasa a otra fase, la de la “creación de máquinas”, o sea a la invención de *softwares*, antes experimentados en la escena y después empleados en otros ámbitos, incluso los comerciales. El teatro de la Fura es un ejemplo moderno de vanguardia artística que no solo logra interpretar la realidad, sino que intenta también darle forma. No puede sorprender que este colectivo sea autor de un *Manifiesto Binario*, o sea un texto teórico, de 1998, en el que se definen las características del teatro digital, nombre que incluso recibirá un espectáculo de 2001 (Padrissa, Saumell 2001).

Antes y después de este manifiesto, la Fura ha seguido desarrollando su concepto de “horizontalidad creativa”, o sea de autoría participativa, en la que no solo los miembros del grupo son los autores de la obra, sino también el público, con sus avatares virtuales o con la presencia física en los espacios de la represen-

⁶ Para una descripción más detallada de la teoría o crítica de los dispositivos aplicada a las artes escénicas, cfr. Ortel (2008) y las publicaciones del grupo de investigación LLA CREATIS de la Université de Toulouse.

tación, que no se limita a ser una puesta en escena, sino alcanza el rango de rito colectivo⁷. Además la Fura rechaza la idea de reproducibilidad del hecho artístico, con lo cual también su teatro digital queda en el marco de la experiencia única e irreplicable y de la producción inmediata: la tecnología que interviene en un espectáculo furero es a la vez *apparatus* y *tool*, es protagonista como lo pueden ser los personajes humanos, pero también utensilio (casi artesanal, puesto que se crea para la *performance*) para la realización de la obra. Uno de los ejemplos más recientes de este teatro digital en salsa furera es la producción de *M.U.R.S.* (2014), presentado por el grupo como el “primer *smartsbow* de la historia”⁸. En el teatro binario de la Fura se busca la colaboración activa del público, que a través de la tecnología interviene en la representación: en *M.U.R.S.*, por ejemplo, se había creado una app que los espectadores tenían que descargarse en el móvil antes de que la función empezara. A través de una red wifi, los espectadores recibían unas instrucciones en su móvil para participar de manera activa en la *performance*: según los mensajes, tenían que moverse en el espacio, gritar, sacar fotos, etc. Sin embargo las reacciones no han sido todas positivas puesto que hubo algunos fallos técnicos que dificultaron la inmersión total en la experiencia teatral y además el continuo control del móvil distraía la atención de lo que estaba pasando en el escenario. Pero, casi seguramente, ésta era también la intención de la Fura. Los muros a los que el título remite no son solo físicos, sino más bien abstractos, son las barreras que la tecnología puede causar a través del control completo que puede llegar a ejercer en nuestras vidas: los datos privados que estamos cediendo cotidianamente a través de Facebook, pero también los que dejamos en los *cookies* de las plataformas en las que navegamos o del motor de búsqueda que empleamos para informarnos sobre cualquier argumento, los pagos en línea a través de las tarjetas de crédito, etc., son todas formas de control que el espectáculo quizá quería denunciar.

Junto con la Fura e íntimamente unido al grupo se halla otro ejemplo de experimentador escénico: Marcel·lí Antúnez, entre los fundadores del grupo catalán, que dejó a finales de los años 80 para dedicarse a su propio discurso estético, que se compendia en la así llamada “sistematurgia”, o sea una dramaturgia fundada en la informática (<www.marceliantunez.com>). Como ha declarado el propio

7 Acerca del concepto de “horizontalidad creativa”, cfr. la entrevista inédita de Miquel Badosa concedida a Simonetta Casarotto y reproducida en el trabajo de fin de carrera que la joven estudiosa ha dedicado al análisis de la relación entre teatro y nuevas tecnologías en la Fura dels Baus (Casarotto 2015).

8 Para un análisis más detallado de esta obra, cfr. el artículo de Veronica Orazi que se publica en este mismo número de los *Cuadernos AISPI*.

creador, la “sistematurgia” no es teatro-video, o sea la reproducción de imágenes anteriormente grabadas, sino una narración escénica interactiva (Monteverdi 2011: 230; Antúnez 2011: 233-39). Además que por la calidad de sus propuestas, el caso de Antúnez es interesante porque, como para la Fura, nos encontramos ante un creador que, aunque tenga ya una trayectoria artística bien definida, sigue buscando nuevas vías de comunicación artísticas a través de la interacción entre hombre y tecnología. El fenómeno, desde un punto de vista sociológico, no deja de ser sugestivo puesto que atenúa la idea común de que las nuevas tecnologías son un territorio de investigación para los jóvenes; en cambio, con Antúnez y la Fura estamos delante de las primeras generaciones de artistas que se acercaron a los (entonces sí) nuevos lenguajes informáticos para renovar el lenguaje artístico y no se han cansado todavía; de hecho, otro riesgo de la tecnología es la saturación del interés por sus piruetas fantasmagóricas y la vuelta a los medios tradicionales, un peligro del que tanto Antúnez como la Fura parecen estar a salvo.

El nivel de complejidad que una *performance* digital requiere a sus creadores es alto, con lo cual no sorprende que, entre los experimentadores, se hallen también algunos investigadores académicos, como en el caso de Carles Sora.

Carles Sora es profesor de comunicación audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, es también teórico de las nuevas tecnologías y creador escénico (<www.csora.org>). Entre los proyectos realizados por él, en colaboración con Montse Figueras, se puede recordar *Promet(z)eus*, una *performance* montada en 2004 en Barcelona y definida por sus propios creadores como una “dramatúrgia interactiva” y también como una “instal·lació multimèdia”. Se trataba de una adaptación de la tragedia *Prometeo* de Esquilo y, según las propias intenciones de los autores, se quería llegar a la obra total, que integrara todas las artes y que reconociera al espectador el papel principal: “Sota l’acceptació que el nostre apropament al teatre amb les tecnologies digitals no és només un suport sinó una manera d’atendre el fet artístic, volíem elaborar un procés de creació conjunt entre dramatúrgia i informàtica que intentés expandir els límits de productivitat de l’art multimèdia” (Sora 2009: 9).

Promet(z)eus estaba organizado espacialmente en tres lugares separados, que el espectador tenía que cruzar para seguir el desarrollo de la historia (podía volver y salir de donde había entrado, pero sin llevar a cabo la experiencia). Además, la obra se realizaba solo por medio del espectador, que, por tanto, de simple “asistente” se transformaba en actor en escena. En el primer espacio, al entrar, el espectador accionaba involuntariamente una cámara que reflejaba en una pared su propia silueta, de manera algo parecida al teatro chino; además, el espectador, al sentarse en un sofá interactivo, accionaba, siempre de manera no deliberada,

la proyección de una serie de imágenes acompañada por unos sonidos, todos elegidos al azar (o sea, dentro de unas cuantas imágenes y unos cuantos audios seleccionados anteriormente por los creadores). La idea era la de sorprender al espectador/actor de manera que participara emotivamente en lo que estaba pasando y que él estaba colaborando en crear. En el segundo espacio, casi completamente oscuro, el espectador se encontraba totalmente inmerso en un muro sonoro, con un volumen que desestabilizaba. En el tercer espacio, cuyas paredes estaban cubiertas por las palabras del texto de Esquilo, el espectador podía escoger entre dos salidas: una era la de Zeus, el sueño; la otra salida, la de Prometeo, era por supuesto la de la libertad.

Pero, ¿esto es teatro o no es teatro? En una creación como la propuesta por Sora y Figueras, ¿sigue siendo correcto hablar de drama o se trataría más bien de una instalación dramatizada? Sin embargo, la reflexión filosófica que hay detrás de este tipo de dramatización es bastante sutil puesto que se deja al espectador el papel de intérprete y creador de su propia dramaturgia; en el teatro interactivo, término acuñado por Brenda Laurel en su volumen *Computers as Theatre* (1991), el acento se pone en “des jeux vidéo où la narration est prédominante. Le spectateur incarne l'un des personnages qu'il dirige dans un univers numérique où d'autres personnages virtuels interagissent avec lui” (Bardiot 2013: sin p.). En *Promet(z)eus* es el espectador quien, a través de sus acciones, crea los personajes virtuales que, junto con él, forman el coro; y es a la vez también héroe y demiurgo de la narración en el que está sumergido. La interacción con la tecnología y la interacción con sus dobles virtuales ponen al ser humano en el centro de toda la experiencia escénica, en un espacio dramático que le rodea por completo, tanto visual como auditivamente. Si el espectador acepta jugar el papel que se le propone en la entrada del recorrido y si el *apparatus* queda transparente, el proceso de mimesis llega a ser total⁹.

Si nos limitamos al ámbito geográfico catalán, una realidad artística muy activa es la formada por Kònic thtr, o sea el dúo Rosa Sánchez y Alain Baumann (<www.koniclab.info/es>), dos creadores que están llevando adelante una línea de investigación que conjuga la búsqueda de nuevos lenguajes expresivos y el desarrollo de nuevos *tools*, o sea de una tecnología integrada en el proceso de creación. Como se lee en la página web del dúo, “los proyectos artísticos, escénicos y expositivos de Kònic thtr incorporan tecnologías interactivas y telemáticas, lenguajes audiovisuales, performance, danza y música” (<www.koniclab.info/es/about>). Hasta ahora, las producciones ya realizadas entrarían en los ámbitos de

⁹ Sybille Krämer afirmaba de hecho que “media function like window panes: the more transparent they are, the better they fulfil their tasks” (Röttger 2008: 33).

la danza contemporánea y de la *performance*, más que en el teatro digital; y sin embargo es interesante ver cómo estos creadores emplean la tecnología telemática en este tipo de puestas en escena. Como ya la Fura, y como veremos en el caso de Beatriz Cabur, con sus representaciones *Kònic thtr* rompe las fronteras físicas y geográficas del espacio escénico puesto que, en proyectos como *EVD 58'* (2013), logra crear una conexión telemática entre equipos artísticos situados en países diferentes. En *EVD 58'* los equipos interesados fueron tres, localizados en México, Brasil y España: los protagonistas eran unos bailarines y unos músicos que, a través de las sugerencias a las que estaban sometidos, creaban un espectáculo de improvisación sonora y visual sobre el tema de la relación entre ciudad y sujeto (<www.embodied.mx>). Además de sus logros creativos, otra faceta interesante de *Kònic thtr* es su labor de promoción artística a través de los festivales en los que participa también como organizador. Los festivales se conciben como unos espacios abiertos a las experimentaciones y a las colaboraciones, como lo fue el *Influx Festival (vídeo a escena)*, cuya primera edición se celebró en Barcelona en 2014 y que reunió, junto con *Kònic thtr* (en aquella ocasión solo como artistas y no promotores), a artistas visuales, músicos y *performers* como Txalo Toloza-Fernández, Anna Subirana y Nuno Rebelo, Eli Gras y Mar Morey (<www.influxfestival.org>). O como las *Jornades Escena Digital. Virtual Set 2015*, que tuvieron lugar en Barcelona en septiembre de 2015; en las jornadas, que se centraron en la reflexión sobre la relación entre artes escénicas y nuevas tecnologías, participó también Carles Sora, aunque como investigador y no como artista (<<http://koniclab.info/es/?project=relational-spaces-2>>).

Al hablar de teatro digital español, otro elemento de interés es que las nuevas generaciones de creadores, desde un punto de vista laboral, tienen un perfil fragmentado, quizá aún más que sus compañeros que hacen un teatro más tradicional. Ya se ha visto el caso de Carles Sora, que es creador, teórico y educador a la vez; y también el de *Kònic thtr*, que son investigadores, *performers* y promotores culturales.

A estos ejemplos hay que añadir el de la madrileña Beatriz Cabur, antes afincada en Italia y ahora en Inglaterra, pero con la mirada también hacia Estados Unidos. El caso de Cabur es bastante emblemático porque se trata de una directora de teatro fascinada por las tecnologías, pero es también estudiosa de teatro, co-fundadora de una empresa internacional de servicios para el teatro (NITEcorp) y de un portal web en múltiples idiomas dedicado a la promoción del teatro mundial (NITEnews) y directora del Comité de Lenguas Hispánicas de EURODRAM¹⁰.

10 Para un listado completo y unas descripciones más detalladas de las actividades pasadas y presentes de Beatriz Cabur, cfr. su página web <www.beatrizcabur.com>.

Como la Fura y Kònic thtr, Cabur también en sus producciones más recientes ha experimentado con la telepresencia¹¹. En 2013 presentó en el Instituto Cervantes de Milán el proyecto InterTeatro, que se proponía promover la dramaturgia española contemporánea en el extranjero. Gracias a la tecnología de la telepresencia, la directora pudo montar varias puestas en escena con unos equipos de actores y técnicos que se encontraban en Barcelona, mientras que el público asistía a las funciones en la sala del Cervantes. La “puesta en visión” se realizó a través de un monitor de gran tamaño, situado en el fondo del salón, con los espectadores colocados, en varias filas, delante de él; en este caso *tool* y *apparatus* coincidieron dado que, sin la pantalla, la representación no hubiera podido realizarse y, sin embargo, su presencia no tenía la transparencia abstracta de la que hablaba Krämer (cfr. nota 9)¹². Aún más interesante me parece otra propuesta que, aunque al final no llegó a estrenarse, había ensayado Cabur a finales de 2013. Se trata de la comedia *The Plane* en la cual se mostraba lo que sucedía durante un vuelo a un grupo de viajeros allí reunidos; el desafío escénico estaba constituido por la puesta en escena, ya que la comedia había sido pensada desde su planteamiento para realizarse a través de la telepresencia. La representación preveía la intervención de cinco equipos artísticos situados en cinco ciudades diferentes (Milán, Barcelona, Madrid, Londres y Nueva York) que actuaban contemporáneamente “delante” de un público que se encontraba en dos salas, una en Londres y otra en Madrid. Los espectadores asistían a la comedia delante de seis pantallas de gran tamaño dispuestas como un rectángulo, que creaban la idea de una única escena (el pasillo del avión, con los sillones en los lados, izquierdo y derecho, de los monitores). La directora tenía que dar la ilusión de que los personajes que se veían en el interior del avión estuvieran reunidos efectivamente en un único espacio físico, cuando en realidad cada equipo de actores se encontraba en diferentes espacios escénicos. Por encima de los logros artísticos de estos experimentos dramáticos, conviene subrayar que las propuestas de Beatriz Cabur van hacia un teatro narrativo, casi clásico desde un punto de vista textual, un teatro que también un público no muy aficionado a la tecnología puede gozar y entender.

11 Según uno de los primeros artistas en emplear la telepresencia como herramienta escénica, Eduardo Kac, “virtual reality relies on the power of illusion to give the observer a sense of actually being in a synthetic world. [...] By contrast, telepresence transports an individual from one physical space to another, often via a telecommunications link. [...] Telepresence virtualizes what in actuality has physical, tangible existence” (Kac 1996: 389).

12 Aunque con finalidades estéticas diferentes, la reflexión que plantea Beatriz Cabur sobre el espacio y la tecnología tiene algún paralelo con el discurso dramático que ha desarrollado la Agrupación Señor Serrano (de la que se ocupa también Veronica Orazi).

Debido a la naturaleza metamórfica propia del teatro que se hace con la tecnología, de momento es imposible sacar conclusiones sobre un panorama que, dentro de algunos meses, ya habrá cambiado; de hecho, muy a menudo se trata de equipos que se crean alrededor de un proyecto y que, una vez terminada la puesta en escena, se disuelven o toman otra forma. Es difícil también individuar las constantes que tienen en común las obras digitales debido a la variedad de las propuestas y de las líneas de investigación, tanto en España como en el resto del mundo; en los casos citados, en forma preponderante el foco de atención es la tecnología, como *tool* y como *apparatus*, más que la narración o el trabajo del actor sobre el personaje. A veces es también difícil hablar propiamente de teatro en el ámbito digital, y sin embargo se trata de unas propuestas dramáticas que están renovando el panorama teatral español desde múltiples puntos de vista (de la creación, de la producción, de la difusión, etc.), enlazándolo con las experimentaciones que se están llevando a cabo en el extranjero e insertándolo en una dimensión internacional.

Bibliografía citada

- ABUÍN GONZÁLEZ, ANXO (2008), “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos”, *Signa*, 17, 29-56.
- ALSINA GONZÁLEZ, PAU (2007), *Arte, ciencia y tecnología*, Barcelona, UOC.
- ANTÚNEZ, MARCEL-LÍ (2011), “Piccolo trattato di sistematurgia”, *Nuovi media, nuovo teatro*, ed. Anna Maria Monteverdi. Milano, FrancoAngeli: 233-39.
- BAYES, HONOUR (2013), “Is Onscreen Theatre Still Second Best?”, *The Stage* [29/06/2015] <https://www.thestage.co.uk/opinion/2013/digital-theatre-explored/?utm_s>
- BARDIOT, CLARISSE (2013), “Que sont les ‘digital performances?’”, *Les Basiques: Arts de la scène et technologies numériques: les digital performances*, Leonardo/Olats [29/06/2015] <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/1_basiquesATN.php>
- BOENISCH, PETER M. (2003), “coMEDIA electrONica: Performing Intermediality in Contemporary Theatre”, *Theatre Research International*, 1, 34-45.
- BOLTER, JAY DAVID; GRUSIN, RICHARD (2000), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), The MIT Press.
- CASAROTTO, SIMONETTA (2015), *Il teatro come esperienza globale: la Fura dels Baus*, tesis

- inédita, tutor: Silvia Monti, Università degli Studi di Verona.
- DIXON, STEVE; SMITH, BARRY (2007), *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge (MA), The MIT Press.
- GRANDES ROSALES, MARÍA ÁNGELES, ed. (2015), “Worlds Under Erasure: tecnoteatros y performatividad”, *Caracteres*, 4/2, 8-116.
- KAC, EDUARDO (1996), “Ornitorrinco and Rara Avis: Telepresence Art on the Internet”, *Leonardo*, 29/5, 389-400.
- KATTENBELT, CHIEL (2008), “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships”, *Cultura, Lenguaje y Representación*, 6, 19-29.
- MASURA, NADJA LINNINE (2007), *Digital Theatre*, tesis inédita, tutor: Franklin Hildy, University of Maryland.
- MEE, ERIN (2015), “Smartphone Plays: a New Theatrical Genre”, *HowlRound*, 06/05 [29/06/2015] <<http://howlround.com/smartphone-plays-a-new-theatrical-genre>>
- MONTEVERDI, ANNA MARIA, ed. (2011), *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, FrancoAngeli.
- MURRAY, JANET (1998), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass, The MIT Press.
- ORTEL, PHILIPPE, ed. (2008), *Discours, Image, Dispositif*, Paris, L'Harmattan.
- PADRISSA, CARLUS; SAUMELL, MARCÉ (2001), “Teatro Digital I”, *Cuaderno de Estudios Teatrales*, 17, 34-35.
- RADIGALES BABI, JAUME; VILLANUEVA BENITO, ISABEL (2014), “How New Media Are Changing Opera: the Opera Singers’ Social Image Transformed by Cinema and Audio-Visual Media”, *Sphera Publica*, 1/14, 3-22.
- ROMERA CASTILLO, JOSÉ, ed. (2013), *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*, Madrid, Editorial Verbum.
- RÖTTGER, KATI (2008), “F@ust vers. 3.0: A (Hi)story of Theatre and Media”, *Cultura, Lenguaje y Representación*, 6, 31-46.
- SARRIUGARTE GÓMEZ, IÑIGO (2004), “Interferencias entre el teatro y el ‘performace’ bajo la tutela de las nuevas tecnologías”, *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, ed. José Nicolás Romera Castillo. Madrid, Visor Libro/UNED: 465-73.
- SORA, CARLES (2009), “Set reformulacions per a una dramaturgia interactiva”, *About Audiovisual Interactive Entertainment*, ed. María Teresa Soto Sanfiel. Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona: 6-32.
- TORTOSA, VIRGILIO, ed. (2008), *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*, Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante.

