

Mutaciones del espacio escénico en la era digital¹

Itziar Zorita-Aguirre²

Recibido: 14 de febrero de 2018 / Aceptado: 15 de julio de 2018

Resumen. Las artes escénicas contemporáneas favorecen la intermedialidad, la hibridación y el diálogo entre múltiples medios y lenguajes. Con la expansión de la tecnología digital, las artes en vivo experimentan nuevas posibilidades que, a menudo, afectan directamente a la misma ontología del teatro. En este artículo se pretende ahondar concretamente en la noción de espacio escénico y detectar los aspectos que más se han transformado respecto a la noción tradicional del espacio, un espacio que hasta ahora se ha basado principalmente en la copresencia de los sujetos participantes (público y performers). A través del análisis de diversas obras escénicas, se muestra cuáles son las aportaciones del medio digital en lo referente a la cuestión espacial y de cómo estas nuevas posibilidades determinan los procesos de recepción y experiencia estética. Para el conocimiento de este paradigma actual se evidencia la necesidad de ampliar el análisis a los discursos en torno a la intermedialidad que estimulen nuevas perspectivas y maneras de acercarnos al objeto de estudio.

Palabras clave: Teatro intermedial; espacio escénico; tecnología digital.

[en] Mutations in performing arts space in the digital age

Abstract. Contemporary performing arts encourage intermediality, hybridization and dialogue between multiple media and languages. With the expansion of digital technology, live arts experience new possibilities that often directly affect even theatre ontology. This article aims to delve specifically into the notion of space and observe which are the aspects that have been transformed regarding the traditional notion of space, a space based mainly until now on the co-presence of the participants subjects (public and performers). Through the analysis of various works, contributions of the digital medium in relation to the spatial issue are shown and how these new possibilities determine the processes of reception and aesthetic experience. For the knowledge of this current paradigm, the need to expand the analysis to the discourses around intermediality that improve new perspectives and ways of approaching the subject of study is evidenced.

Keywords: Intermedial performance; performing arts space; digital technology.

Sumario: 1. Introducción: puesta en escena como espacio intermedial. 2. Método. 3. Espacio mutante y tecnología digital. 4. Espacio intermedial: remediado y distribuido. 4.1. Espacio escénico remediado. 4.2. Espacio escénico distribuido. 5. Conclusión: discursos en torno a la intermedialidad. Referencias.

Cómo citar: Zorita-Aguirre, I. (2020) Mutaciones del espacio escénico en la era digital. *Arte, Individuo y Sociedad* 32(2), 503-518.

¹ Este artículo se encuadra en el proyecto de investigación titulado GIZAARTE: Diálogos críticos arte/sociedad. El arte contemporáneo como espacio de conocimiento, laboratorio de lo social, dispositivo y realidad, código GIU18/153, financiado por la Universidad del País Vasco EHU/UPV, 2018-2021

² Universidad del País Vasco (España)
E-mail: itziar.zorita@ehu.es

1. Introducción: puesta en escena como espacio intermedial

Un teatro que incorpora otros medios dentro de su espacio escénico es un fenómeno tan antiguo como el teatro griego. No obstante, la era digital recoge el testigo de las tecnologías analógicas superando con creces la multimedialidad de la antigua teatralidad, primero copiándola, pero después, abriendo nuevas posibilidades, únicamente comprensibles y potencialmente desarrollables dentro del paradigma digital. Esta incorporación a la escena va mucho más allá de una suma heterogénea y simultánea de diversos medios, un teatro multimedia³, sino que el cambio supone una transformación del paradigma de lo teatral. La escena deja de ser concebida desde su visión ontológica del *aquí y ahora*, desde la acción física o el encuentro basado en la copresencia, y pasa a poner en crisis los valores atribuidos a su propia esencia. Dicho de otra manera, el medio digital no sólo provee de contenidos, narrativas y texturas a la acción escénica, además, y lo que resulta más interesante, agita los pilares de la tradición teatral. Cabe recordar que esta crisis no abarca únicamente al medio teatral, también se expande a toda expresión artística. Tal y como sugiere Jacques Rancière (2010), es un cambio que tiene lugar de manera profunda, no se trata únicamente de un cambio a nivel formal o material de las disciplinas. Los espacios para el conocimiento y la experiencia se diluyen y los límites entre las disciplinas artísticas, los medios de comunicación o la política, entre otros campos, se desvanecen.

En este marco actual, las nociones de hibridación y adisciplinariedad son fundamentales para comprender el contexto artístico. El medio digital coopera, se integra, se funde y/o se relaciona con las artes escénicas provocando la mutación de esta última. Entendemos el término de mutación como un fenómeno que sucede en el momento en que el orden genético, la esencia heredada, es alterado por el contexto, y en consecuencia, con el fin de asegurar su supervivencia, se convierte en otra cosa para poder adaptarse a la nueva situación. Este modo de interpretar la mutación es adoptada de la ciencia, de la biología molecular, y apela a la transformación del ADN, cambios que a menudo toman formas inesperadas.

El teatro con lo digital se desplaza a otras prácticas y a otros espacios de relación que poco tienen que ver a veces con la idea clásica de espectador o representación. Ciertamente es que no siempre que el teatro converge con el medio digital acontece el efecto de mutación. Cuando esa relación sucede desde la cooperación, la interdependencia y resulta fundamental en la esencia artística de la propuesta, es justamente cuando la mutación puede llegar a ocurrir. Asimismo, en el libro *Bastard or Playmate?* también eligen utilizar la noción de mutación para referirse a la ausencia de alguno de los elementos innatos a las artes en vivo (Vanderbeeken, Stalpaert, Depestel y Debackere, 2012).

Sin embargo, es común que desde la perspectiva intermedial desaparezca el cuerpo presente o el espacio físico, elementos que tanto Erika Fischer-Lichte (2011) como Phegy Phelan (1993), ambas referentes en la cuestión ontológica de la performance, exigen a las artes en vivo para que lo sean o sigan siendo. El teatro según la visión de

³ La noción de “teatro multimedia” se suele habitualmente asociar a la idea de *obra total* propuesta por Richard Wagner. En la obra total de Wagner todos los elementos que componen la escena (ópera), música, palabra, escenografía, iluminación o la interpretación se construyen en torno al leitmotiv de cada escena. El leitmotiv respondía a símbolos y temas existenciales que conformaban la ópera completa. La multimedialidad debía cumplir la función de introducir en la ficción al espectador, sumergirlo en el drama para ser afectado desde todos los sentidos. (Van de Pole, 2005)

estas autoras es copresencia, es *aquí y ahora*, es cuerpo. Si desaparece la copresencia entre espectador y actor, si la pieza deja de ser efímera e irreplicable, el teatro comienza a mutar, su ADN genera otras conexiones y produce otro tipo de prácticas culturales. Sucede, así, el fenómeno expuesto por el profesor Lance Strate (2012) “No se le puede añadir algo al sistema y obtener el mismo sistema más lo añadido, sino que más bien el resultado es un sistema totalmente nuevo.” (p. 65).

Andy Lavender (2012), al igual que otros teóricos que estudian los discursos de la intermedialidad⁴ desde el ámbito de las artes en vivo, invita a pensar en un nuevo giro del arte teatral, giro que ha sido estimulado esencialmente por el hecho intermedial. Este cambio de dirección hacia la intermedialidad trata principalmente y resumidamente de superar la predisposición a analizar las escénicas desde una perspectiva semiótica para ir hacia una visión intermedial. Los discursos semióticos se centran en los significados y por tanto, dirigen su mirada hacia el objeto, la obra y la interpretación. La perspectiva intermedial, en cambio, se abre al contexto, a la experiencia del sujeto, e invita a revisar la práctica escénica en tanto que producción cultural. Se trata de un teatro que se expande a otros espacios físicos y simbólicos y, que consecuentemente, obliga a ser repensado desde otros paradigmas, o por lo menos, no únicamente desde lo semiótico.

¿Qué ocurre cuando la escena deja de centralizarse en un espacio físico y único fundamentado en la idea de espacio compartido, cohabitado y simultáneo entre performer y espectador? Esta es la pregunta motor que se plantea en este artículo y que invita a centrar y limitar el fenómeno de mutación dentro de la noción de espacio en las artes en vivo. Desde esta preocupación espacial, este trabajo tiene como objetivo comenzar a trazar un mapa de las principales tendencias en torno a las prácticas que modifican y afectan la noción más tradicional del espacio escénico a través de las tecnologías digitales. Se trata de intentar identificar los conceptos y tecnologías más relevantes a partir de dos proyectos concretos (*Terra Nova* del colectivo Crew y *EVD58* de Kònic thtr) con el fin de contribuir en el conocimiento de una teatralidad expandida hacia y desde lo digital. ¿Cuáles son los fenómenos espaciales más habituales ahí donde la tecnología digital se introduce en el dispositivo escénico? En tiempos en que la tecnología avanza constantemente, ¿es posible trazar un mapa que ayude al análisis y conocimiento de esa escena intermedial?

2. Método

Con el fin de profundizar y tratar de dibujar ese mapa que recoja las líneas más significativas de esa nueva espacialidad escénica determinada por los medios digitales, se establece un acercamiento al objeto de estudio desde una perspectiva interdisciplinaria que atraviesa principalmente las Ciencias Sociales y las Humanidades, pero que necesariamente ha de expandirse a otros campos de estudio. Las prácticas artísticas y mediales más contemporáneas se constituyen desde la complejidad tanto en la elección formal de los materiales como en los discursos desde donde se establecen. En consecuencia, se requiere de métodos de investigación más flexibles

⁴ Nos referimos en concreto a Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, y Robin Nelson con quienes comparte Grupo de Investigación en *Theatre and Intermediality working group* dentro del *International Federation of Theatre Research*.

y abiertos, capaces de expandirse hacia espacios y conocimientos heterogéneos y mixtos. Siendo la intermedialidad una de las cuestiones centrales de este trabajo, los estudios sobre Comunicación, Medios digitales, Artes Escénicas, Estudios Performativos, Estudios Visuales y Culturales deberán necesariamente dialogar y encontrar esos lugares de carácter más híbrido.

El marco teórico se combina con ejemplos concretos que ayudan a esclarecer el tipo de prácticas que explican estas teatralidades expandidas. La elección de estos ejemplos se ha realizado, en un principio, tomando en cuenta las referencias bibliográficas desde donde se han elegido los trabajos más relevantes y/o representativos según las voces con mayor autoridad en ámbito de estudios intermediales. Esta selección, aparentemente más legitimada, ha sido complementada con la experiencia como espectadora de la propia investigadora.

Asimismo, ha sido fundamental el acceso a la documentación gráfica, concretamente videográfica, cuyas posibilidades también han sido determinantes a la hora de elegir uno u otro trabajo ejemplificador. Este material audiovisual ha sido fundamentalmente rescatado desde el enorme archivo que a través de páginas generales como vimeo o youtube ofrecen, aunque también se han podido localizar por medio de proyectos web especializados en artes escénicas o visuales.

Con todo, las prácticas intermediales donde converge lo teatral y lo digital, es decir el objeto de estudio de este trabajo, no están libres de dificultades para su análisis debido, justamente, a su carácter efímero y no objetual. La memoria de lo que uno recuerda haber vivido o presenciado, el ensayo leído sobre una o tal pieza y la documentación gráfica no dejan de ser parciales y han de ser concebidas como traducciones de lo que fueron las diferentes piezas que se citan en este artículo. Recogemos una de las ideas más sugerentes de Phelan (1993) en la que insiste en la incapacidad de repetir y archivar las prácticas performativas y en las que equipara la documentación videográfica con la propia memoria de la persona o espectadora que presenció aquello que no es reproducible.

3. Espacio mutante y tecnología digital

El ensayo de referencia escrito por Peter Brook (1968), *El espacio vacío*, describe el arte teatral como un espacio físico cohabitado por actor y espectador, copresentes. El medio digital, en cambio, puede interferir y modificar el enunciado de Brook, poniendo en duda la base ontológica del teatro⁵. En este sentido y tal y como sugiere la profesora Sarah Bay-Cheng (2010):

“The possibilities of integrating live radio, television or even internet links into stage action suggest that the question of stage space will become an important area of experimenting in the coming years”⁶ (p. 91)

⁵ Teatro entendido desde su terminología anglosajona Performing Arts, que de alguna forma abarca una teatralidad más amplia y que se asocia más fielmente a la noción de Artes en Vivo.

⁶ “Las posibilidades de integrar la radio en vivo, la televisión o incluso los enlaces de Internet en la acción escénica sugieren que la cuestión del espacio escénico se convertirá en un área importante para la experimentación en los próximos años.”

La imagen y sonido digital, la telepresencia y la conexión a internet, la variedad de pantallas y proyecciones y otros dispositivos audiovisuales amplían las posibilidades artísticas de la puesta en escena. Esta digitalización del espacio genera una concepción espacial que difiere de la práctica teatral precedente. Si bien esta tecnificación audiovisual de la escena ya sucedía con las tecnologías analógicas, el medio digital supera y amplía sus posibilidades permitiendo la generación de imágenes en tiempo real, telemáticas, interactivas; además de facilitar múltiples resoluciones y calidades de imagen más accesibles tanto en coste como en su realización.

La evolución de la tecnología digital permite desde el punto de vista de la espacialización teatral, recorrer una mayor distancia en un menor tiempo. Esta rapidez, que es la característica central de lo digital según Gabriella Giannachi (2004), puede unir múltiples espacios de manera sincrónica y paralela gracias a la conexión telemática. Pero además de esta importante potencialidad de lo digital, no debemos olvidar que otra de las grandes características de lo digital es la creación de nuevos imaginarios, crear un nuevo universo digital, sin referente o sin huella en lo real, todo un universo generado artificialmente.

Cuando ambas espacialidades, el espacio virtual y físico, cooperan y convergen el fenómeno de hibridación acontece y propicia la producción de un nuevo espacio emplazado entre lo virtual y lo físico. Se trata de un espacio que se sitúa entre dos texturas, entre dos universos, y que ofrece un lugar nuevo que Bay-Cheng (2010) denomina *espacio intermedial*. La interacción entre las dos espacialidades puede producirse de múltiples maneras, generando diversidad de diálogos y afectando directamente a la estética y dramaturgia de la pieza.

Esta escena intermedial plantea la posibilidad para la mutación del espacio tradicional debido, mayormente, a la capacidad de romper con la idea de unidad espacial donde los sujetos participantes (performer, público) están copresentes en un mismo lugar. Esta transformación es quizás, junto con la del cuerpo, la que más naturalmente ha experimentado una mayor capacidad de mutar los valores ontológicos de las artes en vivo. En otras palabras, la tecnología permite construir, integrar y conceptualizar un espacio virtual en las artes en vivo, al igual que posibilita la noción de un cuerpo virtual, no presente. Ambas posibilidades suponen una disrupción frente a la fisicidad de la escena y la presencia carnal atribuidas a las artes en vivo que junto con la idea de tiempo presente/tiempo efímero forman los tres pilares de la ontología de las artes en vivo (Fischer-Litche. 2004).

Esta escena intermedial mencionada anteriormente, se forma a partir de la *escena actual* y la *escena virtual*. La primera queda asociada al espacio convencional de las artes en vivo y, por tanto, existe dentro de un espacio físico, único y tangible. La escena virtual, en cambio, se presenta a través de un dispositivo medial, una interfaz que soporta la imagen videográfica y/o la telemática. Esta segunda, no queda subordinada a la copresencia entre actores y espectadores. Mientras que la escena actual se basa en el *aquí y ahora*, la virtual ofrece la multiplicidad de espacios dentro de un tiempo sincrónico, convirtiendo el tradicional binomio en *aquí, allí y ahora*.

Esta pluralidad de lugares compartiendo una misma temporalidad, coincide con la idea de la deslocalización apuntada igualmente por la profesora Giannachi (2004). Según la autora, las disciplinas o medios podrían ser clasificados en dos grandes grupos. Por un lado, sitúa los medios capaces de activar espacios deslocalizados (cine, video, ordenadores), y por otro lado, aquellos que tratan sobre la localización. El teatro o las artes en vivo, la escultura y la arquitectura son proclives a integrarse

en esta segunda concepción espacial. Fue con la invención del telégrafo, añade Giannachi, cuando comenzó a ser posible la separación entre emisor y receptor, entre mensaje y sujetos cuando se suceden las primeras deslocalizaciones.

4. Espacio intermedial: remediado y distribuido

El medio digital ofrece una imagen capaz de interactuar y de ser activada bajo el principio de tiempo sincrónico, tiempo real, gracias a la imagen telemática, la cámara en directo o la edición/montaje en tiempo real. La escena intermedial integra todas estas opciones del medio digital pudiendo transformar la noción de copresencia, integrar la idea de deslocalización física, jugar con múltiples espacios simultáneos por medio de conjugar la presencia virtual y la física. Y es a través de todas estas opciones artísticas desde donde nos invita a repensar la concepción espacial de la escena más tradicional.

A la hora de intentar aproximarnos al conocimiento de la escena intermedial se podrían realizar varias clasificaciones dependiendo de cuáles sean los parámetros que se decidan destacar (evolución, autorías, tecnologías, etc.). En este artículo, no obstante, proponemos distinguir las prácticas intermediales a partir de dos grandes líneas que definen dos modelos de creación y composición espacial diferentes. Se trata de lo que hemos denominado *escena remediadora* y *escena distribuida*. A pesar de definir y trazar estos dos principales modos de mutar el espacio escénico, cabe aclarar que no son excluyentes y pueden acontecer de forma paralela.

4.1. Espacio escénico remediador

Esta escena remediadora es probablemente la más expandida y la que mejor se adapta al imaginario colectivo de las prácticas que pueden acogerse a los términos de teatro digital, escena multimedia o performance intermedial. Esta noción de *remediar* (que lo reconocemos mejor en su nomenclatura inglesa original: *remediation*) dibuja un espacio escénico central y principal compuesto por diferentes medios que producen diversas texturas, estéticas y códigos simultáneos. A pesar de esta multimedialidad, la copresencia entre público y performers sigue persistiendo. Nos lleva a pensar en un espacio de exhibición de las artes en vivo tradicional, un teatro donde el grupo de espectadores se reúne en una sala para ver y oír aquello que a través de la puesta en escena se le ofrece. Es la producción cultural que más se sigue asemejando a las artes escénicas, un formato donde el escenario sigue siendo el epicentro del acontecimiento artístico.

Esta puesta en escena acoge proyecciones audiovisuales, pantallas, conexiones telemáticas, cámaras en directo, escenografía de realidad virtual o dispositivos sonoros que interactúan con performers (que podrían o no estar en cuerpo presente) y público. Las compañías internacionales como The Wooster Group, The Builder Association, Station House Opera o Gob Squad son algunas de las que recurrentemente son mencionadas a la hora de explicar lo que hemos denominado espacio remediador.

La noción remediación proviene del concepto de remediar introducido por Jay David Bolter y Richard Grusin, y es un término que surge desde el ámbito de los estudios de comunicación y data de 1999, los primeros años de internet y la proliferación del medio digital. Este término recoge la noción de medio propuesto

por McLuhan y lo recoloca en un contexto digital. Los medios digitales, explican Bolter y Grusin (2000), tienen la capacidad de volver a mediar medios más antiguos (fotografía, texto impreso, cine, video, audio, pintura...). La capacidad de remediar es un atributo asignado al medio digital y apela a su capacidad de integrar otros medios (pensemos en una página web) o digitalizar otro medio más antiguo (la digitalización de películas o fotografías analógicas).

Este interesante concepto aparece orientado y reciclado dentro del paradigma de la creación escénica para poder entender cómo operan las diferentes capas que encontramos dentro del espacio escénico, ya sean pantallas, proyecciones, cuerpos u otros objetos. Sin embargo, aplicar el concepto de remediar sobre los estudios escénicos supone hacerlo desde una lógica inversa al contexto de Bolter y Grusin debido a que, en este caso, es un medio antiguo, como las artes escénicas, quien remedia otro medio más nuevo (el vídeo, por ejemplo).

Este espacio escénico remediador conlleva asimismo una estructura hipermedial, ya que acoge en ese espacio centralizado todo tipo de capas, medios y/o texturas, tanto físicas como virtuales. Por este motivo, y según la teoría de la remediación, esa hipermedialidad puede operar de una manera más opaca o más transparente. La opacidad y la transparencia, explican Bolter y Grusin (2000), podrían ser entendidas como una moneda con dos caras contrapuestas pero interdependientes. Ambas caras muestran la intención de superar las fronteras de la representación para poder obtener lo real. Entendemos lo real dentro de este contexto desde la noción de sujeto, donde se da cabida a múltiples realidades subordinadas a la percepción subjetiva dejando de lado una visión metafísica sobre qué es o no es la realidad.

Habiendo dicho esto, la dramaturgia que busca la transparencia intentará ocultar todos los límites formales de los dispositivos tecnológicos con el fin de lograr una puesta en escena fluida y homogénea (Bay-Cheng, Kattenbelt, Lavender y Nelson. 2010). Esta homogeneidad significa que la escena es un espacio construido en un único plano espacio temporal, donde los medios dialogan de manera armónica, sincrónica y fluida, con la intención de que los sujetos espectadores concentren su mirada en la narrativa ficcional propuesta y no en el dispositivo utilizado para su producción. El espacio virtual y el físico están determinados por una misma mirada, narrativa, espacio y tiempo.

Por el contrario, el tipo de remediación basada en el fenómeno de opacidad se asemeja más y de forma más interesante con las cuestiones de la hipermedialidad digital. La opacidad trata de subrayar, de no esconder y de mostrar al público, el esqueleto de cada capa o medio, bien sea de los dispositivos digitales que se utilicen, como de la propia representación teatral y física. Así, el sujeto espectador es testigo de cómo se construye la escena tanto técnica como de forma simbólica. Este distanciamiento similar al teorizado por Bertolt Brecht, podría resumirse con el *mirar y mirar a través de* propuesto por el teórico Sam Lehman-Wilzig (Bolter y Grusin. 2000). La intención es hacer consciente al espectador de que aquello que está en el espacio escénico forma parte de una práctica cultural de la que él mismo es parte fundamental. El espectador entra en un tipo de mirada y experiencia que deconstruye, se aleja de la narrativa ficcional, rompe con la cuarta pared para, a fin de cuentas, entender su propio rol dentro de la acción cultural en la que se ha involucrado durante ese tiempo efímero.

Muchas de las obras escénicas que incluyen todo tipo de dispositivos audiovisuales en la concepción dramática pueden ser analizadas y entendidas desde la noción de

transparencia y opacidad. En ambas tendencias, sin embargo, existe la clara intención de buscar otro tipo de espacialidad que quiere alejarse con la planteada desde una teatralidad más tradicional.

El trabajo *Terra Nova*⁷ (2011) del colectivo interdisciplinar Crew (Crew Lab. 2000) dirigido por el artista belga Eric Joris, ejemplifica ambas perspectivas espaciales; la transparente y opaca. Esta obra escénica se inspira en el duro viaje al Polo Sur llevado a cabo por el grupo de científicos dirigido por Robert Scott en 1901, pero como ocurre en muchas piezas de teatro intermedial, lo central es cómo se expone la historia y la experiencia que se genera en el espectador. En la pieza son 55 personas las que forman el grupo de espectadores, pero al inicio de la obra el equipo artístico divide el grupo en dos. 11 de estas personas participan en la pieza desde un tipo de espacio remediado a partir del principio de transparencia/inmediatez, mientras que el resto lo hace desde una estructura espacial basada en la opacidad/hipermedialidad.

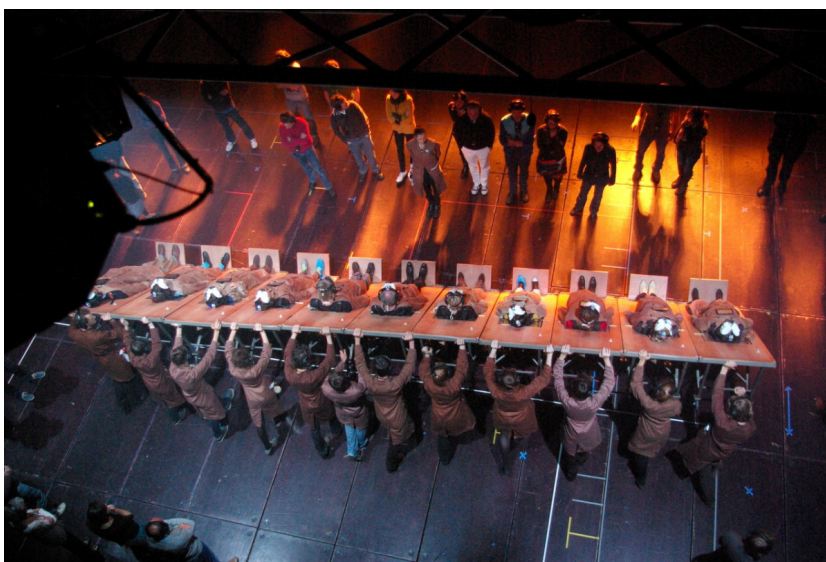


Figura 1. Eric Joris, *Terra Nova*, 2011. (Fuente de la imagen: https://www.kaaitheater.be/sites/default/files/styles/1200x800/public/1112/TerraNova_Eric_Joris.jpg)

El grupo de 11 espectadores vivirá a través sus propios cuerpos y con la ayuda de unos cascos de realidad virtual (*Head-mounted Display*) el trágico viaje al Polo Sur de manera inmersiva. El dispositivo tecnológico que han de colocarse literalmente sobre sus cuerpos condiciona directamente su experiencia receptora. El propósito es conseguir una experiencia inmersiva, que se adentren en la ficción, de manera que se diluyan los límites formales entre realidad y ficción, entre la fisicidad del cuerpo y la presencia virtual (audiovisual). La sincronía entre sus movimientos (guiados por el equipo artístico), la imagen videográfica pregrabada, las cámaras en directo, el sonido digital y todos los elementos escenográficos operan de manera homogénea y fluida. Todo el universo digital que favorece la experiencia de transparencia, supera

⁷ En el siguiente enlace puede verse un resumen del trabajo: <https://www.youtube.com/watch?v=h-2bWp11WSU> (revisado por última vez el 10/08/2019)

la noción tradicional de un teatro del *aquí y ahora*. El espacio físico y el virtual son percibidos en paralelo y sin ningún tipo de ruptura o salto entre ellos.

El resto del público, en cambio, participa desde cierta distancia y lo hace a través de la experiencia del otro grupo de 11. Son conscientes de todo el dispositivo tecnológico que está siendo utilizado para, justamente, recrear esa realidad virtual e inmersiva en sus otros compañeros. Observan por medio de unas pantallas situadas en los cuerpos de sus semejantes lo que éstos viendo por sus cascos. Ven cómo el equipo técnico manipula sus cuerpos y coordina todos los dispositivos técnicos y tecnológicos dirigidos a la generación de la sensación de inmersión.

Estos espectadores son omniscientes debido, esencialmente, al dispositivo tecnológico determinado por la perspectiva de opacidad. Disciernen perfectamente las múltiples capas y espacios que conforman la propuesta artística. Este acceso a todo el dispositivo técnico y artístico tiene como fin, al fin y al cabo, hacer consciente al espectador de su condición dentro del producto cultural, de no alejarlo de la idea de sujeto que observa una ficción.



Figura 2. Eric Joris, *Terra Nova*, 2011. (Fuente de la imagen: https://www.kaaitheater.be/sites/default/files/styles/1200x800/public/1112/TerraNova_2_Crew.jpg)

La experiencia de cualquiera de las dos tipologías de espectador expuestas en este trabajo, apela directamente a una de las ideas mencionada en la introducción: al modo en que el hecho intermedial provoca un giro en el tipo de encuentro escénico generado y plantea nuevas formas de aproximarnos a su análisis. En este ejemplo, ya no resulta tan relevante el relato narrativo sobre las desventuras de aquellos aventureros. No es suficiente analizar el significado de cada uno de los medios que participan, ni los significados que surgen a partir del diálogo entre ellos. La cuestión más relevante queda determinada por la propia experiencia del espectador y resulta indispensable partir de ese análisis para poder entender a posteriori las repercusiones semióticas del acontecimiento. A este respecto, si observamos al espectador que

juega el rol de interactador desde la lógica de transparencia, debemos encontrar la manera de recoger su experiencia sensitiva, emocional para después atribuir uno u otro significado a partir del modo en que haya sido afectado. En el caso del otro espectador tipo, también ocurre algo similar, pero su experiencia estará supeditada a su posición de espectador que atraviesa la cuarta pared, que se introduce literalmente en el interior del dispositivo artístico. No es un espectador que ha de atender al relato que se le cuenta, sino que se le invita a ser parte de la maquinaria, aceptando también situarse al mismo nivel del equipo profesional (emisores) de la acción artística. En suma, resulta inevitable tener que plantear otro tipo de acercamiento que promueva un tipo de análisis que no emerja únicamente desde las nociones semióticas y que integre otras más fenomenológicas y/o culturales.

4.2. Espacio escénico distribuido

“Time within the space of flows is timeless. The ‘linear, measurable, predictable time is shattered in the network society’, which is characterized by a compression of time to such an extent that it makes time disappear.”⁸ (Siapera, 2011, p.15)

Al contrario de lo descrito en los anteriores párrafos, el fenómeno del espacio distribuido deja de centralizar la acción artística en un único espacio principal, generalmente sala de teatro, y se expande a múltiples nodos que se encuentran y se conectan mayormente por medio de las redes telemáticas (internet esencialmente). Gracias a una tecnología digital capaz de unir espacios físicamente distantes de manera sincrónica, la idea de un lugar central y hegemónico donde cohabitan y comparten las personas del público y artistas, deja paso un tipo de espacialidad ubicua, no lineal.

Como apunta Andy Lavender (2012) en la introducción de este mismo artículo, la intermedialidad determina el giro teatral hacia un fenómeno que supera el ámbito de las artes escénicas para aproximarse a unas prácticas entendidas desde la lógica de la producción cultural. La mutación del espacio copresencial y central le supone al medio teatral entrar en crisis con su propia naturaleza heredada. Esta nueva y mutada escena se idea dramáticamente como un sistema abierto, fragmentado y disperso, estableciendo un tipo de encuentro y acontecimiento que deja de estar subordinado a la copresencia física del emisor y receptor y llegando incluso a poner en duda los mismos roles de emisor y receptor. Las teorías en torno al concepto de rizoma tan extendidas por Gilles Deleuze y Félix Guattari, adquiere aún más relevancia en esta concepción distribuida del espacio debido a que perfilan un tipo de estructura heterogénea, no jerárquica, virtual y física y carente de núcleo central (Chapple y Kattenbelt. 2006). La relación entre los espacios virtuales y los físicos se hace más compleja y la noción misma de lo espacial, resulta ser clave para concepción dramática desde la que se desprende la idea de espacio como agente co-escritor.

En esta escena distribuida, los aspectos relacionados con la jerarquía de los espacios, las posibilidades direccionales, el *delay* o retraso de las conexiones y la calidad del encuentro respecto a los niveles de intimidad pueden ser las cuestiones

⁸ “El tiempo dentro del espacio de los flujos es atemporal. El ‘tiempo lineal, medible y predecible se rompe en una sociedad interconectada’ que se caracteriza por una comprensión del tiempo desde una visión tan expandida que provoca la misma desaparición de la noción temporal.”

más relevantes a la hora de afrontar el análisis de esta escena mutada hacia una producción cultural y/o comunicativa. El colectivo de artistas Blast Theory y Rimini Protokoll, o los artistas Paul Sermon, Johannes Birringer y Wafaa Bilal son algunos de los creadores que se vinculan a un tipo de creación concebida desde la noción de espacio distribuido.

No obstante, traemos a colación una pieza colectiva desarrollada parcialmente por Kònic thtr para intentar exponer el paradigma del espacio distribuido. En 2013 se desarrolló a través de un laboratorio de experimentación telemática una pieza de danza distribuida llamada *EVD58* (Castillo. 2013). Se trataba de una coreografía que se desarrollaba simultáneamente en Barcelona (Kònic thtr), México (Translab) y Brasil (Poéticas Tecnológicas) a través de la conexión de internet. A este tipo de trabajos de gran carga experimental artística y tecnológica, la profesora Lisa Naugle las denomina coreografías distribuidas, mientras que otras voces expertas como la de Johannes Birringer, las etiqueta como performance en red (Brooks. 2010). Sea cual fuere la terminología elegida, todas responden a prácticas telemáticas que pueden interpretarse desde el ámbito de las artes en vivo, artes digitales o incluso dan la posibilidad de ser concebidas como procesos de comunicación tecnológica. Los límites disciplinares del variado abanico que se pueden incluir en estas prácticas superan, sin duda, las categorías utilizadas hasta ahora.

La pieza *EVD58* consta de un grupo de bailarines y bailarinas dividido y distribuido en las tres ciudades. Los bailarines y bailarinas se relacionan únicamente a través de las pantallas que envían y comparten sus movimientos en tiempo real por medio de internet. Existe la posibilidad de seguir y vivir la experiencia como público presencialmente en cada una de las ciudades o de manera remota por la pantalla del ordenador. El espectador remoto es quién, de alguna forma, accede a la totalidad de la coreografía.



Figura 3. Translab, *EVD58* nodo México, 2013. (Fuente de la imagen: <http://embodied.mx/procesos>)

De estructura rizomática, donde ningún espacio ejerce preferencia jerárquica alguna, todas las partes son igualmente necesarias para la percepción global de la pieza. En todo caso, se podría llegar a considerar al espectador remoto como el espacio preferente. Si nos detenemos en las posibilidades direccionales, observamos que el diálogo es múltiple y multidireccional entre los tres nodos. Se afectan e interactúan desde la idea de horizontalidad. Pero si volvemos de nuevo hacia el espectador remoto, podemos matizar que en este caso, el diálogo es solo de ida, no hay vuelta posible que afecte a la coreografía que está siendo llevada a cabo en los tres espacios.

Otro de los aspectos que resulta clave, es la propia limitación del medio. Si bien las conexiones ganan en rapidez y cantidad de transferencia de datos, sigue produciéndose un pequeño lapso temporal entre la emisión y recepción de la señal. El *delay* ha de ser tomado en consideración si pretendes crear una coreografía conjunta, donde por ejemplo, se forma un dúo de bailarines en el que uno está en Barcelona y otro en Brasil. En el caso de la pieza citada, esa dilatación forma parte de la estética de la pieza, es asumida e integrada estéticamente y no busca evitar esa pequeña demora, a menudo tan aleatoria e incontrolable como muchos otros aspectos de las artes escénicas.



Figura 4. *Kònic thtr*, EVD58 nodo Barcelona, 2013. (Fuente de la imagen: <https://koniclab.info/es/?project=evd58-embodied-in-varios-darmstadt-58-4>)

Por último, conviene detenerse en el tipo de encuentro que esta espacialidad distribuida produce y en cómo afecta al tipo de experiencia que se establece entre los sujetos espectadores y performers. Erika Fischer-Lichte (2011) subraya la idea de acontecimiento como un espacio-tiempo compartido y único, en el que todos los sujetos que intervienen (sean performers o espectadores) y se reúnen en un espacio físico y comparten una experiencia irrepetible. Esta coreografía distribuida reta la naturaleza de este tipo de encuentro.

Así, esta pieza ofrece la posibilidad de concebir un tipo de espectador solitario que experimenta su rol desde la intimidad de su propio hogar si se quiere. Esta es evidentemente la naturaleza del espectador remoto, quien disfruta de la pieza a través de su ordenador personal. Un fenómeno bien distinto ocurre con el público que acude a una de las tres salas, en los tres países diferentes. Todos estos sujetos reciben la pieza de forma parcial debido a que el encuentro no se realiza con todos los sujetos (bailarines y público) que participan en el acontecimiento de manera presente. De algún modo se llegan a cumplir las características del encuentro descrito por Fischer-Lichte, a pesar de hacerlo de manera parcial, puesto que también estaríamos hablando de un encuentro virtual. Obviamente, todas estas afirmaciones, pueden ser puestas en tela de juicio por teorías que se desarrollan en torno a la ontología de las artes escénicas, performance o teatro. Y es justamente, la razón de plantear la noción de mutación, mutación del espacio escénico en este caso, que ayuda comprender el funcionamiento de esas nuevas espacialidades escénicas producidas a través y gracias a los medios digitales.

5. Conclusión: discursos en torno a la intermedialidad

El concepto de mutación se convierte en el elemento clave a la hora de intentar diseccionar estas nuevas espacialidades que se generan a partir de la convergencia entre la presencia física de los cuerpos y virtual del medio digital. Tal y como queda expuesto en las anteriores páginas, en este trabajo se describen dos tipologías espaciales; la escena remediada y la distribuida. Esta división repercute directamente en el tipo de análisis y conocimiento que se genera a partir del estudio de las prácticas intermediales en las artes en vivo. Y es que este tipo de clasificación nos conduce a detener la mirada analítica en los aspectos y figuras que más afectan a los modos de recepción y experiencia estética. Según advierte Kattenbelt (2008), el encuentro y la experiencia del sujeto son las dos cuestiones más relevantes para los discursos establecidos en torno a la intermedialidad. Se deduce así, la necesidad de tener que complementar las teorías sobre semiótica y estética con aquellas que surgen e integran la intermedialidad como forma de análisis y conocimiento. La intermedialidad nos invita a pensar desde otro lugar, nos abre la posibilidad de darle la vuelta al orden establecido, a las fronteras entre disciplinas, y alienta a repensar también la teatralidad contemporánea, las artes escénicas actuales, desde el paradigma de lo digital.

Brenda Laurel publicó en 1991 su famoso ensayo *Computer as Theatre* donde expone un interesante acercamiento intermedial. Para ello compara y traza una analogía entre la interfaz electrónica y la puesta en escena y propone una aproximación a la interfaz electrónica a través de la teoría teatral. Su enfoque además de ser original, ha sido reinterpretado y es de constante mención en el marco de los discursos sobre artes en vivo y tecnología. Laurel toma como referencia un tipo de teatro más clásico, aristotélico, basado en la representación mimética, con el objetivo de comprender los modelos narrativos producidos por los sistemas computacionales. Perfila un tipo de genealogía donde la tradición teatral se sitúa como antecedente de la interfaz.

En la escena intermedial, lugar donde convergen la escena tradicional y la virtual, se abre la posibilidad de plantear un análisis inverso al de Laurel. Valeria Cotaimich (2008) es una de las primeras en realizar ese análisis inverso cuando sugiere analizar

la puesta en escena desde los parámetros y conceptos asociados a la interfaz. Ambas perspectivas, en todo caso, invitan a establecer cierto paralelismo entre la interfaz y la puesta en escena. Este planteamiento favorece un tipo de investigación que se inclina hacia los discursos y teorías sobre la intermedialidad que, por supuesto, promueven lo híbrido, los lugares “entre” (*in between*) y la adisciplinariedad.

De modo que si nos adentramos en el estudio de las interfaces electrónicas, observamos primeramente que son muchas y variadas las formas que se integran dentro de la noción de interfaz: el diseño de una aplicación informática, una pantalla, un guante, un joystick, unos auriculares, unas gafas, una imagen, etc. La interfaz interactiva intercomunica la tecnología (*hardware* y *software*) con el sujeto humano (*Human computer interaction*). Siendo éste el punto de partida, recurrimos a las tres cualidades esenciales de la interfaz que enumera la experta en arte y tecnología Claudia Giannetti (2004). Se trata del tiempo, el contexto y la traducción. En este afán de generar una comparativa entre interfaz y puesta en escena, las cuestiones propuestas por Giannetti podrían ayudarnos a esclarecer la escena intermedial.

En la interfaz, la cuestión temporal apela a la sincronía entre la imagen que se emite y se recibe. Dentro de este contexto ha de entenderse la imagen tanto desde su vertiente virtual como desde la de imagen física, entendida esta última como composición. Esta posibilidad de tiempo real, inmediata y directa afecta directamente el proceso de recepción y es contrario al *delay* o retraso que puede darse entre los diferentes dispositivos, capas, medios, que conforman la escena intermedial. La capacidad de interacción fluida entre las capas mediales y la inmediatez con que el espectador las recibe determinan una gran parte del funcionamiento del acontecimiento. En el caso de *Terra Nova*, sirva como ejemplo, es fundamental tener en cuenta esta doble relación, conocer cuáles son las sincronías necesarias para que el acontecimiento artístico funcione.

En lo que respecta a las cualidades restantes, el contexto y la traducción, también quedan asociadas al proceso de recepción o experiencia estética del sujeto/espectador. El contexto puede ser entendido desde un acercamiento más cultural. Si volvemos a fijarnos en el trabajo del colectivo Crew, el contexto apela al espacio cultural convencional, es decir, la sala de un teatro y a todas esas convenciones que están unidas al hecho de acudir a ver una obra de teatro: cómo se comporta el espectador, que se supone que hacen los artistas, cómo se relacionan los sujetos y el espacio... En *Terra Nova*, la convención es un tanto original debido a que el espectador ha de subirse encima del escenario y ha de colocarse un casco de realidad virtual. Dichas acciones pueden producir cierta sorpresa, resistencia o extrañamiento por parte de algún sujeto del público, puesto que no forman parte de las convenciones adscritas al acto de ser espectador. Cuanto más sepamos sobre el contexto nuestras opciones respecto a cómo reaccionar dentro de él aumentarán.

La traducción hace referencia al modo en que recibimos los diferentes códigos que forman parte de la performance. Las imágenes virtuales, la corporización, el sonido, las luces, el texto, la composición espacial... Son algunos de los medios y cada uno de ellos representa un tipo de código que aporta uno u otro significado. En una escena intermedial, sin embargo, la interacción entre ellos, el diálogo que se produce entre todos los medios que participan, es lo que realmente determina cómo será la experiencia receptora. En otras palabras, no se trata de conocer lo que cada medio expresa independientemente, sino de lo que se genera a partir del todo, a partir

del diálogo e interacción que se produce entre todos los medios que conforman la heterogénea escena.

Se desprende de este tipo de trabajos la idea de acercarnos a las prácticas artísticas híbridas, a los procesos que producen algún tipo de mutación, desde una mirada más transdisciplinar, más abierta y capaz de crear lazos y relaciones entre la diversidad de medios que participan. Resulta, por tanto, imprescindible trabajar desde los parámetros atribuidos a los discursos sobre la intermedialidad en la medida que los procesos híbridos y mutantes se expanden a todas las prácticas artísticas.

Referencias

- Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A. & Nelson, R. (2010). *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation, understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: Mit Press paperback edition.
- Brook, P. (1968). *El Espacio vacío*. Barcelona: Ediciones Península.
- Brooks, P. (2010). Creating new spaces: Dancing in a telematic world. *International Journal of Performance Arts & Digital Media*, vol. 6, nº 1, pp. 49-60.
- Castillo, E. (2013). Equipo nodo. México: *Embodied*. Recuperado de <http://embodied.mx/51-2>
- Chapple, F. y Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam: Rodopi.
- Cotaimich, V. (2008). El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político. *Revista Liminar*. Recuperado de: <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>
- Crew Lab. (2000). Art Terra Nova. Amsterdam: *Crew online*. Recuperado de <http://www.crewonline.org/art/projects>
- Fischer-Litche, E. (2004). *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt: Edition Suhrkamp. Traducido al castellano por Diana González Martín y David Martínez Perucha. *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores, 2011.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: an introduction*. Nueva York: Routledge.
- Giannetti, C. (2004). *El espectador como interactor; Mitos y perspectivas de la interacción*. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 23 de enero 2004. Recuperado de: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf
- Giannetti, C. (2002). *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- Kattenbelt, C. (2008). Intermediality in Theatre and Performance: definitions, perceptions and medial relationships. *Utrecht University*. Vol. 6, 19-29. Doi: 10.6035/CLR
- Laurel, B. (1991). *Computer as Theatre*. Pennsylvania: Addison-Wesley.
- Lavender, A. (2012). Viewing and Acting (and Points in Between): The Trouble with Spectating after Rancière. *Contemporary Theatre Review*, vol. 2283, 307-326. Doi: 10.1080/10486801.2012.690744
- Mcluhan, M. (1964). *Understanding media: the extensions of man*. Nueva York: McGraw-Hill. Traducido al castellano por Patrick Ducher. *Comprender los medios de comunicación. Extensiones del ser humano*. Barcelona: Editorial Paidós, 2009.

- Phelan, P. (1993). *Unmarked the politics of performance*. Londres/Nueva York: Routledge.
- Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique éditions. Traducido por Ariel Dilon. *El espectador emancipado*. Castellón: Ellago Ediciones, 2010.
- Siapera, E. (2011). *Understanding new media*. Londres: SAGE Publications.
- Strate, L. (2012). El medio y el mensaje de McLuhan. *Infoamérica, Iberoamerican Communication Review*. 7-8, 61-80.
- Vanderbeeken, R., Stalpaert, C., Depestel, D. & Debackere, B. (ed.). (2012). *Bastard or Playmate? Adapting Theatre, Mutating Media and the Contemporary Performing Arts*. Amsterdam: Amsterdam University Press
- Van de Poel, J. (2005). *Opening up Worlds: Intermediality Reinterpreted* (Tesis). Universidad de Utrecht. Recuperado de: http://www.thesis.net/worlds/worlds_contence.htm