

## ARTES ESCÉNICAS, REDES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (O DE LA NECESIDAD DE UN DeLOREAN)

ROSA MARÍA NAVARRO  
*Universidad Autónoma De Madrid*

COORDINADORA DEL MONOGRÁFICO  
EL COLISEO TRANSMEDIÁTICO. ARTES ESCÉNICAS, REDES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA HA TRANSFORMADO RADICALMENTE nuestra forma de comunicarnos, de convivir, de aprender y de entender el mundo. La cultura audiovisual se sustenta en una serie de lenguajes emergentes que intentan explicar y narrar aquello que nos rodea y que dan como resultado nuevas manifestaciones expresivas híbridas e intermediales. Las nuevas herramientas digitales están presentes en el proceso creativo, en la puesta en escena y en la difusión de la obra. Como consecuencia, el artista hoy necesita conocer y dominar una serie de competencias técnicas que le permitan «manejar adecuadamente los instrumentos informáticos que se precisan para producir el discurso digital y para ponerlo en situación de ser comunicado a los receptores del modo más eficaz posible» [Albaladejo, 2011: 17].

El presente monográfico pretende abordar cuestiones relativas a la repercusión de las nuevas tecnologías en las artes escénicas, desde perspectivas epistemológicas dispares, que van de lo personal a lo general, de la práctica a la reflexión o de lo académico a lo cotidiano. Por tanto, los trabajos que se presentan en este número suponen un *collage* revelador que parte de preguntas y experiencias concretas y que intentan, de alguna manera, arrojar luz sobre el universo hipermedial que domina los espacios sociales, artísticos y culturales. Por ejemplo, si las

artes escénicas son un ritual, ¿cómo afecta la comunicación mediada a su ejecución? Pilar González Almansa propone un análisis de la ontología del evento en vivo y se plantea posibles confluencias entre las diferentes formas de comunicación y representación: ¿Es posible el encuentro, la hibridación? ¿Existen el diálogo y lo colectivo en este nuevo panorama? No podemos negar la realidad, sus dinámicas relacionales ni, desde luego, la responsabilidad del creador en conseguir la emoción del espectador.

La ruptura de la lógica ficcional o metalepsis es abordada por José María Rodríguez y Javier Rodríguez en un texto que, centrándose en la serie *Fleabag*, recapacita sobre el efecto de esa ruptura y analiza qué ocurre cuando la protagonista de la pantalla se convierte en narradora, rompe la cuarta pared y se dirige a un público que, en realidad, no puede comunicarse.

Precisamente la incomunicación en la que nos sumergió la pandemia de SARS-CoV-2 en 2020 supuso un antes y un después en nuestra relación con la tecnología. La cultura hipermedial en la que ya estábamos inmersos se potenció radicalmente. Tuvimos que aprender a vivir en formato digital y las artes escénicas, en las que la presencialidad era, al menos hasta ese momento, esencial, tuvieron que reinventarse. Nuria de Orduña y Esther Lázaro estudian la recepción y repercusión de una de las primeras iniciativas tecnovivales, *#Coronavirusplays*. En un momento de crisis absoluta, en el que la cultura estuvo en coma porque los proyectos en los que se había estado trabajando durante mucho tiempo simplemente se esfumaron, los artistas buscaron nuevas vías para dar salida a su creatividad y llegar al público. Así surgieron los *Pódcast del Bufón*, un proyecto sonoroteatral que va más allá del teatro radiofónico, y que Mercedes Martínez y Raúl Cortés descifran desde la perspectiva *de los que vienen de la mojanganga de España*, revelando las claves de un género y un proyecto que, además, consigue dar visibilidad al teatro periférico.

La ficción sonora Dramawalker, entendida no solo como memoria urbana sino también como ejercicio de memoria democrática, es abordada por Nieves Rodríguez, que analiza la experiencia transmedia como intrahistoria íntima y colectiva. El Dramawalker va *un paso más allá* del podcast, y propone un recorrido no solo ficcional, sino también físico, que pretende transformar tanto al paisaje como al receptor.

Finalmente, María San Miguel propone una reflexión en torno a cómo afecta la llegada del imperio digital a las artes escénicas y, desde su experiencia creadora, elabora una defensa de lo sensible, de la sustancia frente a la capa digital, una búsqueda muy personal del enlace con el público y una meditación profunda sobre cómo comunicarse con el cuerpo en la era de las pantallas.

En definitiva, hemos intentado aglutinar observaciones y experiencias heterogéneas para dar cuenta de la relación de las artes escénicas y la cultura hipermedial en el contexto actual, con el objetivo de recapacitar sobre el punto en el que nos encontramos y, por otro lado, plantear al lector los posibles caminos que se irán labrando en la escena en el mañana más próximo, eso sí, a pasos agigantados. Hay quien se plantea con miedo o recelo el futuro de las artes escénicas y, concretamente, del teatro, precisamente por los avances tecnológicos vinculados a la realidad mediada que nos invade. Porque, si el género teatral es «el único arte que para que ocurra necesita que los cuerpos se encuentren» [Ramírez-Pantanella, Almudena, 2020: 173], si hablamos de un género in-mediato, que se produce en un presente y en presencia [García Barrientos, 2013], ¿qué ocurre cuándo estamos ante reproducciones mediatizadas, online, experimentadas a través de las pantallas? ¿dónde queda el espacio, el «aquí» compartido, la comunicación de los cuerpos? ¿desaparece la interacción con el público? ¿perderemos, en algún momento, el acto en vivo? La respuesta es contundente: no. Las artes escénicas son una experiencia, necesitan del espacio público y social, se ven y se viven de forma única e irrepetible. Son de carne y hueso y entran por los poros. Por eso, aunque surjan nuevas propuestas, aunque las posibilidades se multipliquen y se reconfiguren ciertas prácticas escénicas, la esencia está «condenada» a permanecer: seguiremos comunicándonos con el cuerpo, con lo físico y en un lugar compartido.

Por otro lado —no podemos olvidarlo— el desarrollo tecnológico siempre ha estado ahí, revolucionando la escena. Y si no lo ven claro, cuando los futuros avances o la temida IA lo permitan, a lo mejor tienen la oportunidad de que el mismísimo Christopher Lloyd les ofrezca la posibilidad de asistir a una representación teatral del pasado y comprobarlo. ¿Hacia dónde girarían el volante de su DeLorean? Yo les recomiendo, para empezar, que vayan a uno de aquellos montajes artesanos de aparato, de tramoya compleja, que se representaban en el

Coliseo del Buen Retiro. Pongan en la pantallita del coche, por ejemplo, 1653, año del estreno de *Andrómeda y Perseo*, ahí es nada. Asistirán a una puesta en escena totalmente novedosa, compuesta por artilugios y maquinarias inverosímiles en aquel momento y que, como describe perfectamente Sáez Raposo, suponían un espectáculo que «trascendía el plano puramente literario del texto dramático y se proyectaba como una experiencia plurisensorial conformada por la simbiótica conjunción de múltiples disciplinas artísticas» [Sáez Raposo, 2022]. Así que, aunque nos creamos unos revolucionarios, la innovación audiovisual y tecnológica ya estaba sorprendiendo y dando espectáculo en el Barroco.

En fin, no somos nada.

## REFERENCIAS

- ALBALADEJO, Tomás (2011): «Accesibilidad y recepción en el discurso digital. La galaxia de discursos desde el análisis interdiscursivo», en *Un nuevo léxico en la red*, Dykinson, pp. 15-28.
- GARCÍA BARRIENTOS, José Luis (2013), *Claves del arte escénico*, México, Paso de gato.
- RAMÍREZ-PANTANELLA, Almudena (2020): «El cómico a escena», en José María Rodríguez Santos (coord.), *El monólogo cómico. Retórica y poética de la comedia de stand-up: transferencias y escena*, Ediciones Universidad de Valladolid, pp. 171-186.
- SÁEZ RAPOSO, Francisco (2022): «Los cuatro elementos en la construcción del discurso simbólico-espacial de la Fábula de Andrómeda y Perseo, de Calderón de la Barca», *Criticón*, 144. URL: <http://journals.openedition.org/criticon/21124>  
DOI: <https://doi.org/10.4000/criticon.21124>