






Universitat Autònoma de Barcelona

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons:  http://cat.creativecommons.org/?page_id=184

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons:  <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>



La experiencia perceptiva en la Performance Intermedial

TESIS DOCTORAL

Itziar Zorita Aguirre

Directora: Dra. Mercè Saumell

Tutora: Nuria Santamaría

DOCTORAT D'ARTS ESCÈNIQUES

Institut del Teatre de Barcelona i Universitat Autònoma de Barcelona.

Facultat de Filosofia i Lletres. Departament de Filologia Catalana.

Noviembre de 2015

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por aguantar todo este infinito tiempo y animarme a seguir con la investigación. A Mercè Saumell, por la confianza, paciencia, generosidad, palabras de ánimos y por sus correcciones y anotaciones y, porque sin ella, creo que hubiera abandonado esta investigación en más de una ocasión. A Oihane, por todo lo que aprendido y creado junto a ella. A Saioa, Ibone y Aran, por seguir ahí desde el inicio de esta aventura. A Paz Tornero por ser la perfecta interlocutora. A la BAI (Bizkaiko Antzerki Eskola), por haberme dado la oportunidad de aplicar parte de la teoría en la escuela. A todas las compañías y creadores que aquí se citan, por facilitarme la documentación videográfica necesaria. A las Txikis y Residentas, por acompañarme durante todo este tiempo. A Carlos, por todo el tiempo que hemos dejado de hacer otras cosas.

ÍNDICE

| | |
|---------------------------|---|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
|---------------------------|---|

I. APUNTES TERMINOLÓGICOS

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN: INTERMEDIALIDAD Y PERFORMANCE | 10 |
| 2. CONCEPTO: MEDIO | 13 |
| 3. CONCEPTO: MEDIACIÓN Y MEDIATIZACIÓN | 28 |
| 4. CONCEPTO: REMEDIAR | 32 |
| 5. CONCEPTO: INTERMEDIALIDAD | 34 |
| 6. CONCEPTO: MULTIMEDIALIDAD, TRANSMEDIALIDAD E INTERMEDIALIDAD | 41 |
| 7. CONCEPTO: PERFORMANCE | 52 |
| 8. CONCLUSIÓN: PERFORMANCE INTERMEDIAL | 56 |

II. ARTES DEL TIEMPO

| | |
|---|----|
| 1. TIEMPO-REAL Y TIEMPO EFÍMERO | 63 |
| 2. TIEMPO LINEAL VERSUS TIEMPO SINCRÓNICO | 74 |
| 3. TIEMPO COMO ELEMENTO PERCEPTIVO | 79 |
| 4. CONCLUSIÓN: TIEMPO COMO ELEMENTO COMÚN | 84 |

III. ARTES DEL PROCESO

| | |
|---|----|
| 1. DEL OBJETO AL PROCESO | 86 |
| 2. DEL AUTOR ÚNICO A LA CREACIÓN COMPARTIDA | 99 |

IV. ARTES DE PRESENCIA

| | |
|---|-----|
| 1. REVISIÓN DEL DEBATE ONTOLÓGICO | 125 |
| 2. PRESENCIA | 134 |
| 3. <i>REMEDIATION</i> | 140 |
| 4. CONCLUSIÓN: PRESENCIA DEL ESPECTADOR Y PERCEPCIÓN | 152 |

| | |
|---|-----|
| V. PERFORMANCE INTERMEDIAL: MUTACIONES DEL TEATRO | |
| 1. HIBRIDACIÓN | 154 |
| 2. MUTACIONES | 157 |
| 3. MUTACIÓN 1: ESPACIO | 160 |
| 4. MUTACIÓN 2: CUERPO | 180 |
| 5. MUTACIÓN 3: ESTRUCTURA DE LA OBRA | 199 |
| 6. TIEMPO: NO-MUTACIÓN | 210 |
| | |
| VI. LA PERCEPCIÓN EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL | |
| 1. QUÉ ANALIZAMOS | 216 |
| 2. DESDE DÓNDE ANALIZAR LA EXPERIENCIA ESTÉTICA | 232 |
| 3. PERCEPCIÓN DEL ESPECTADOR EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL | 251 |
| 4. CÓMO ACTÚA EL ESPECTADOR EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL | 271 |
| | |
| CONCLUSIONES | 286 |
| | |
| BIBLIOGRAFÍA | 293 |

INTRODUCCIÓN

Los medios, lenguajes, disciplinas, materialidades o discursos artísticos permanecen en un estado de mutación constante. Mutación es un término que proviene del ámbito de la biología molecular y la genética, y hace referencia al continuo cambio del ADN en los genes. Esta transformación puede alterar tanto la conexión entre la secuencia de genes, como en las proteínas que produce cada gen. Esta idea de mutación genética también puede reinterpretarse desde la perspectiva del estado actual de las artes, y en concreto de las artes en vivo. Inmersos en la era digital, habitamos en un ecosistema mediático en constante mutación, donde los niveles de interrelación entre los medios generan nuevas configuraciones y donde los diferentes dispositivos mediáticos y formales varían de la manera más sorprendente.

A partir de este contexto de cambio continuo y desde la noción de mutación, centraré este trabajo de investigación en la interrelación entre las artes en vivo y la tecnología digital. Desde la perspectiva intermedial, estas posibles mutaciones pueden aparecer en el momento en que algo en apariencia fundamental desaparece. Esta intermedialidad es capaz de poner en crisis la noción de tiempo, espacio y cuerpo, que tradicionalmente vinculamos a las artes en vivo. ¿Es posible concebir la práctica teatral sin la presencia de los actores? ¿O un evento performativo que no tiene fin? ¿Existe la performance sin la copresencia de los actores y espectadores en un mismo espacio físico?

Cuando el medio teatral y el medio digital convergen pueden generarse nuevas y específicas formas de encuentro que pueden determinar la experiencia perceptiva de los sujetos participantes. Estos encuentros intermediales pueden, por un lado, desembocar en un nuevo género artístico o, por el contrario, pueden suponer un cambio en los medios (teatral y digital) sin que necesariamente se conciban como una nueva forma, sino que más bien, se trata de una mutación de lo que conocemos. Cualquiera de las dos opciones manifiestan la necesidad de seguir investigando para concretar cuáles son esas mutaciones y sus posibles consecuencias.

Frente a esta realidad, la relación entre arte y tecnología ha ido exponencialmente ganando presencia tanto en publicaciones como en espacios artísticos. En consecuencia, desde el campo de estudio de las artes en vivo, también han surgido muchas teorías con la pretensión de entender el contexto artístico donde confluyen los discursos teatrales y los tecnológicos. Y aunque todavía es un campo que sigue en constante evolución y, por tanto, requiere un mayor desarrollo teórico, es posible sintetizar en cuatro puntos las ideas fuerza que aparecen reiteradamente en los discursos más consolidados construidos alrededor de las artes en vivo y los nuevos medios:

- Premisa 1: Los cambios tecnológicos y la interrelación que se produce entre los diversos medios han determinado de manera evidente el desarrollo de las artes desde inicios del siglo XX.
- Premisa 2: La interrelación e hibridación de los medios está íntimamente ligado con la disolución de las fronteras formales y conceptuales de los diversos medios. Por consiguiente, existe cierta voluntad y necesidad para seguir reflexionando y reformulando la cualidades y posibilidades artísticas y comunicativas de cada medio.
- Premisa 3: La interrelación entre los diversos medios ha generado nuevos modelos de representación, nuevas estrategias dramáticas, nuevas formas artísticas, nuevos canales para la estructuración de los elementos.
- Premisa 4: La intermedialidad transforma los elementos que tradicionalmente conforman la práctica performativa como son el tiempo, el cuerpo y el espacio, abriendo nuevas posibilidades para la generación de nuevos discursos, nuevas formas de relación o nuevas estéticas que afectan directamente al hecho performativo.

Estos cuatro básicos y sencillos puntos, determinan el punto de partida de esta investigación que aquí presento. Y si bien el marco de esta Tesis se ubica en el ámbito de las artes escénicas, expone la necesidad de abordar el tema desde otros campos y discursos como son los estudios sobre arte y tecnología o la teoría sobre los medios de comunicación. La perspectiva interdisciplinar se presenta más bien como una necesidad que como una decisión metodológica.

La relación entre teatro y tecnología digital ya cuenta con mucha documentación teórica al respecto. El libro de Brenda Lauren escrito en 1991, *Computer as Theatre*, es un claro ejemplo de un tipo de acercamiento interdisciplinar. En él, Lauren se apropia de las estrategias asociadas al teatro clásico y las aplica en los modelos y dispositivos digitales, tales como el ordenador, para construir un discurso que depende de la propia interrelación entre lo digital y lo teatral. Otros muchos investigadores se centran en observar los cambios que afectan al espacio teatral a partir de la integración de medios digitales, como pantallas, microcontroladores, herramientas telemáticas etc. En este sentido, el libro *Digital Performance* (2007) de Steve Dixon propone un interesante recorrido general y adecuado para entender las posibilidades teatrales que tienen lugar en la confluencia con los medios tecnológicos. Mientras Lauren ofrece una visión desde el punto de vista del ordenador hacia el lenguaje teatral, Dixon lo plantea desde la perspectiva inversa. Es decir, pone el foco de atención sobre lo teatral y cómo este espacio queda transformado a través de la interconexión con los dispositivos tecnológicos, especialmente los digitales.

En el marco de los estudios teatrales, el enfoque de Dixon es más habitual. Los estudios, que analizan los cambios que el arte teatral ha experimentado a partir de la convergencia con lo digital, son más extensos que aquellos que analizan la influencia de las artes escénicas en los medios digitales. En otras palabras, los discursos y teorías que estudian las posibles transformaciones de los medios digitales cuando, por ejemplo, son remediados por el espacio escénico, son en cantidad menores. Sin embargo, la intención de la perspectiva intermedial no se detiene únicamente en estas dos variantes, sino que va más allá e insiste en la convergencia e interrelación mutua. La intermedialidad aspira a redefinir las dos áreas. No se trata de observar cómo mutan el arte teatral o los medios tecnológicos, sino como se afectan mutuamente, qué generan de nuevo, dejando de lado, de alguna manera, la autonomía y la identidad estable de ambos.

La interrelación entre teatro y medios digitales, desde la perspectiva intermedial, se presenta como un lugar *en medio*. Una hibridación que es capaz de desestabilizar el esquema tradicional, tanto de los procesos comunicativos vinculados al teatro, como a los nuevos medios. Hablamos de prácticas que se reconocen y transitan formatos reconocidos bajo etiquetas tales como, teatro/performance multimedia, transmedia, performance intermedial, teatro virtual, instalaciones interactivas, arte telemático o dispositivos de realidad virtual.

La elección del término performance intermedial, a diferencia de otros similares¹, favorece un tipo de discurso que se construye en torno al proceso comunicativo, los modelos perceptivos y las relaciones mediales, y no centra tanto su interés en los aspectos materiales, formales y tecnológicos. O dicho de otra forma, la perspectiva intermedial, entendida dentro de lo performativo y tecnológico, permite un análisis orientado hacia los modos de encuentro, las relaciones que se construyen en el acto artístico y el rol de los sujetos participantes (actores, espectadores).

La pregunta que impulsa esta investigación, surge desde la posibilidad atribuida a la práctica performativa intermedial para crear nuevos universos perceptivos en relación al espectador. La multiplicidad e interrelación entre las capas o estratos teatrales y tecnológicos, en la medida que son capaces de desestabilizar los elementos básicos de la performance (espacio, tiempo, cuerpo), abren la oportunidad para que sucedan nuevas situaciones que afecten directamente al modo en que el espectador las percibe.

En las siguientes páginas, trataré de acercarme al hecho intermedial y al universo perceptivo del espectador, con el fin de observar cuáles pueden ser esos nuevos modelos perceptivos que parecen surgir en la confluencia entre el medio digital y el teatro. El objetivo de esta investigación, no es únicamente desvelar esos posibles modelos receptivos, sino descubrir que discursos y metodologías nos pueden ayudar a hacerlo.

¿Cómo se transforma la figura del espectador en la práctica performativa intermedial? ¿Cómo opera el proceso perceptivo del espectador? Para intentar explorar y desentramar estas preguntas, el marco de este estudio se ubica en la práctica teatral contemporánea y el arte medial o *new media art*. Este marco concreto implica ya varias decisiones, pues la práctica performativa intermedial de la que me ocupo es sólo un fracción de lo que existe actualmente. Tomo en cuenta, por tanto, una ínfima parte de todas las multitudes de manifestaciones que existen en el contexto artístico occidental pero que, en mi opinión, pueden ser extrapolables a otras muchas prácticas similares.

¹ El concepto de performance intermedial integra otros conceptos como teatro digital, teatro multimedia o performance telemática. El grupo de investigación *Intermediality in Theatre and Performance* de la Federación Internacional para la Investigación Teatral – FIRT/IFTR (firt-iftr.org), apuesta por su utilización debido a la perspectiva que ofrece respecto al análisis del acontecimiento, a los cambios que se generan, la figura del espectador y los modelos perceptivos.

Los discursos y metodologías que se revelan durante la Tesis pueden servir para el análisis e investigación de otros trabajos artísticos y otras perspectivas que no aparecen en esta investigación. Uno de los propósitos, más que analizar la relevancia de obras concretas, ha sido el de intentar concretar modelos, estructuras de análisis y búsqueda terminológica que puedan servir para otros trabajos aquí no citados. Por esta razón, la selección de las obras que aquí expondré, responden a unos criterios propios, basados en mi propia experiencia como espectadora, creadora e investigadora. Ciertamente es, que muchas de las creaciones a las que aludo en este trabajo, son internacionalmente reconocidas y están abaladas por los discursos sobre performance y tecnología que se han escrito.

A pesar de mi experiencia como creadora, esta investigación tiene un trasfondo principalmente teórico. Los trabajos prácticos que aparecen tienen la función de vehicular muchas de las teorías que aparecen. Para esta investigación, he realizado un largo proceso de búsqueda con la meta de detectar cuáles son los discursos que más pueden aportar al campo de la performance intermedial. Este proceso de documentación y diseminación, en la medida en que me valgo de fuentes de diferentes campos de estudio, ha supuesto un riguroso proceso de selección y orden de relevancia en la que, posiblemente, haya olvidado algunas ideas y perspectivas importantes que, espero, otra persona investigadora retome y complemente.

El punto de partida se compone de los diversos discursos teóricos seleccionados, y continúa desde una aproximación teórica más especulativa. Esta perspectiva más hipotética ha sido útil para acometer el análisis del universo perceptivo del espectador. Es especulativa en el sentido de que presenta un tipo de espectador abstracto y, que por tanto, no responde a una investigación de campo en un contexto concreto, real y empírico. Con todo, las ideas y observaciones que por medio de situaciones ideales y especulativas aquí expongo, podrían servir como instrumento de base teórica para otras investigaciones de carácter más empírico.

Desde el momento en que decidí embarcarme en la investigación y redacción en torno a la performance intermedial, dos condicionantes han determinado el proceso y evolución del trabajo realizado. El primero de ellos, ha estado estimulado por la necesidad de establecer unos criterios claros respecto al uso terminológico que resultara más lógico y apropiado desde la perspectiva de la lengua castellana. La mayoría de discursos que se han escrito en

torno a la intermedialidad y la performance, provienen del ámbito académico británico y estadounidense. Por esta razón, desde los inicios de esta investigación, me propuse hacerlo desde el castellano, dado que, la teoría escrita en este sentido era mucho menor, y por tanto, más necesario.

El segundo aspecto que ha condicionado el modo en que afronto este trabajo de investigación, es la intención de hacerlo a partir de ámbitos o disciplinas diversas. La transversalidad de discursos es necesaria en la investigación de la performance intermedial. Las teorías procedentes del campo de la comunicación y nuevos medios y, aquellos vinculados a las artes escénicas, han servido para estructurar el discurso central. Otras, como las provenientes de los estudios sobre filosofía, estética, sociología, antropología o industrias culturales, también han ido surgiendo para completar y enriquecer esta investigación.

Para elaborar este trabajo teórico, he dividido los temas en seis capítulos. Aconsejo su lectura cronológica, a pesar de que ofrece la posibilidad de marcar un orden diverso, puesto que, cada capítulo presenta una estructura autónoma del resto.

El primer capítulo, *Apuntes Terminológicos*, opera como una especie de introducción y presenta aquellos conceptos que son más relevantes a la hora de abordar el estudio de la performance intermedial. El propósito de este capítulo es el de establecer un marco teórico y conceptual desde el cual analizar la práctica performativa intermedial. Se trata de entender la elección del concepto performance intermedial como continente que aúna y favorece un acercamiento más interesante hacia aquellas prácticas híbridas entre lo tecnológico y lo teatral. Para la redacción de este capítulo he realizado una búsqueda de referentes tanto del ámbito de la comunicación, nuevos medios, sociología, como del teatro, con la finalidad de abordar cada concepto desde diferentes visiones. La búsqueda bibliográfica, la complejidad que conlleva la traducción de términos, y la selección de los discursos, ha sido fundamental durante el desarrollo de este apartado.

Pese a que resulta, entre todos los capítulos, el más denso y en el que, quizás mi aportación se reduce a la selección y mediación de los contenidos, funciona como base conceptual de lo que continuará en los siguientes. El concepto performance intermedial sigue generando cierta confusión cuando es utilizado en lengua castellana, y por tanto, creo que ha sido

necesario empezar la investigación ahondando en los porqués de haberlo elegido. Esta necesidad de tener que introducir el término de performance intermedial, justifica toda esta primera parte que se estructura a través de una serie de conceptos que resultan esenciales en la investigación y enmarcan el contexto discursivo de los siguientes capítulos. Comenzamos con el concepto de medio, partiendo de las teorías de Marshall McLuhan, y continuamos con las nociones y términos, como son mediatizar, mediar, remediar, intermedialidad, transmedialidad, multimedialidad y performance.

Los siguientes tres capítulos se presentan como núcleos argumentales que pretenden desmontar el debate en torno a las diferencias que tradicionalmente parecen establecerse entre el medio teatral o performativo y el medio tecnológico. Las teorías sobre la ontología de la performance de Peggy Phelan (1993) y las de Philip Auslander (1999) reflejan las dos posturas contrarias que se han generalizado alrededor de este debate. A través de estos tres capítulos -*Artes del Tiempo, Artes del Proceso y Artes de Presencia*- , intentaré plantear una perspectiva que se fundamente desde las similitudes y paralelismos, rompiendo con las dinámicas determinadas por las posturas contrapuestas expuestas por Phelan y Auslander.

La performance intermedial se produce en el encuentro e interdependencia entre lo teatral –expuesto a través de lo corporal- y lo tecnológico. En estos tres capítulos defiendo la necesidad de analizar estos dos medios desde los puntos comunes, desde aquello que comparten. Replantear el debate desde las semejanzas, nos acerca a comprender cómo, desde mediados del siglo XX y más aún en el siglo XXI, existen muchos creadores que trabajan desde esta hibridación entre lo teatral y lo tecnológico.

En *Artes del Tiempo*, el Capítulo II, analizo los paralelismos entre el medio digital y lo corporal utilizando como argumento la confluencia entre la noción de tiempo-real (digital) y tiempo efímero (performance). Lo temporal es el bastión que mejor refleja las semejanzas entre lo performativo y lo digital. En el Capítulo III, *Artes del Proceso*, en cambio, la búsqueda de fenómenos paralelos se nutre de la vinculación que ambas disciplinas ofrecen en relación al hecho procesual destacando dos puntos esenciales. El primero de los dos puntos, se detiene en la crisis del objeto artístico, de cómo tanto lo performativo como lo tecnológico operan desde una lógica más procesual que objetual. La segunda cuestión clave de este capítulo, por otro lado, es determinada por el concepto de autoría. Las características de lo digital y lo performativo plantean un tipo de autoría que

generalmente rompe con la dinámica del único autor. Cualidad que está íntimamente unido al concepto de proceso.

Artes de Presencia, el último de los tres capítulos de esta serie dedicado a la búsqueda de los lugares comunes, resalta el concepto de presencia como nexo de unión. Vida, virtualidad, realidad o hiperrealidad son algunas de las cuestiones en las que me detengo, con fin de esclarecer el punto más controvertido que surge dentro del debate ontológico; lo *en vivo* o *liveness*.

Tras analizar las similitudes que se pueden establecer entre lo digital y lo teatral, el siguiente capítulo se introduce en las diferentes características que pueden observarse en la performance intermedial. Este quinto capítulo, *–Performance Intermedial: Mutaciones del teatro–*, toma la noción de mutación como hilo conductor. Esta mutación es principalmente atribuida al teatro y describe la posibilidad de cambio que los elementos teatrales experimentan a partir de la interrelación con el medio digital. En este apartado, se exponen diferentes casos de estudios que albergan formatos más o menos teatrales, más o menos mediales. Estructurado en cuatro subcapítulos, expongo las cuatro mutaciones principales que el arte teatral muestra desde la perspectiva intermedial: espacial, corporal, estructural y temporal.

En la parte dedicada a las mutaciones referidas al espacio, describo dos tipológicas generales producidas a causa de la intermedialidad: espacio remediador y espacio distribuido. En lo que confiere a la figura del cuerpo, en cambio, surgen cuatro principales tipos de mutación: cuerpo doble, cuerpo expandido, cuerpo telemático y ausencia del cuerpo. En la tercera mutación, dedicada a las transformaciones y posibilidades que la intermedialidad origina en la estructura y narrativa de las piezas, también distingo tres posibilidades de cambio: escena como rizoma; escena y efecto *matrioska*; y escena abierta.

La mutación afecta a tres de los elementos que conforman el acto performativo (espacio, cuerpo, narrativa). Por el contrario, en el caso de la mutación asociada al elemento temporal, el tratamiento que propongo difiere del resto de mutaciones anteriormente citadas. El elemento temporal, es lo único que parece mantenerse sin cambios. La intermedialidad, justamente, acentúa el carácter efímero y transitorio de las artes en vivo. Y por tanto, el tratamiento que plantea, se aleja de la lógica de mutación, de tal manera

que, expongo el elemento temporal bajo la idea de la no-mutación. Este último apartado recoge y recapitula todas las ideas y teorías que se presentan durante todo este quinto capítulo.

Si bien la figura del espectador y su experiencia perceptiva se asoma transversalmente durante toda la investigación, no es hasta el último capítulo donde se ubica en el epicentro. *La Percepción en la Performance Intermedial*, título de este capítulo final, es donde profundizo en torno a la figura del espectador dentro de la performance intermedial. Esta parte de la investigación y, en menor medida lo expuesto en el capítulo V, es el que ha requerido de una orientación más clara hacia la especulación y generación de un discurso más personal. Es, probablemente, el que puede resultar más interesante para el lector o lectora, ya que de alguna manera, es donde las cuestiones expuestas aportan una mayor novedad e interés respecto al espectador, en general, y el espectador de la performance intermedial, en concreto.

Espero que las páginas que siguen puedan ser útiles para que otros investigadores continúen profundizando alrededor de la performance intermedial y el rol del espectador o, como mínimo, que esta investigación pueda servir para esclarecer muchos de los conceptos e ideas que se han escrito sobre la convergencia entre el medio digital y el teatro. El estilo y perspectiva que se presenta en esta investigación, invita a realizar una lectura crítica que genere opiniones en contra para seguir nutriendo este ámbito de estudio.

En lo que se refiere a mi, como investigadora, este largo proceso me ha ayudado a comprender y reflexionar sobre las posibilidades que se abren frente a la noción de intermedialidad en relación a la performance. Aún me queda mucho por conocer, sólo es un inicio.

Capítulo I

APUNTES TERMINOLÓGICOS

1. INTRODUCCIÓN: INTERMEDIALIDAD Y PERFORMANCE

En el título de la Tesis aparecen dos términos centrales: performance e intermedialidad. Ambas palabras atesoran en su eje conceptual muchos, variados e imprecisos significados. Probablemente, lo primero que subyace es su carácter contemporáneo y actual, como si hubieran sido creados a partir de la modernidad, en un contexto social occidental y contemporáneo que se rige por estructuras marcadas por el neoliberalismo, la cultura mediática y la interculturalidad (entre otras tantas características que describen el mundo cercano que nos rodea, nuestro ámbito de conocimiento que afecta a la construcción del sujeto individual y colectivo).

Performance, en el contexto concreto de este trabajo de investigación, es la palabra que queda asociada principalmente al ámbito de los estudios teatrales y práctica performativa. Intermedialidad, en cambio, es un término que se vincula generalmente al campo de los medios de comunicación, aunque desde hace una década, es común encontrarla en las artes; síntoma de la actual convergencia e intersección que genera la creación de conexiones entre ámbitos o discursos que tradicionalmente se han desarrollado de manera independiente y autónoma. Los dos términos centrales de este trabajo necesitan ser tratados desde ese cruce interdisciplinar, particularmente desde el campo de la comunicación y de las artes, sin abandonar ineludiblemente otros discursos paralelos (filosofía, antropología, sociología, estética y ciencia etc.).

Actualmente, es habitual descubrir estos dos términos en diversos discursos y prácticas (mundo empresarial, estudios científicos, estudios filosóficos, estudios culturales etc.) y en diferentes lenguas, sin apenas sufrir modificaciones morfológicas (francés, inglés, alemán,

castellano, etc.). Bajo tal crisol de utilizaciones y contextos, resulta primordial definir el campo temático y determinar el lugar desde dónde abordar tanto performance como intermedialidad. El sentido puede ser totalmente diferente si mencionamos, por ejemplo, el concepto de performance en un contexto artístico o en un ambiente empresarial o económico. Y a pesar de que, desde un lenguaje cotidiano, los matices que definen los términos a veces resultan irrelevantes, no hay que olvidar que, por ejemplo, la palabra performance admite una variedad de definiciones que, a menudo, se contradicen y/o se plantean desde puntos de partida diversos en la lengua inglesa o castellana. Por lo tanto, es necesario dedicar parte de este estudio doctoral al intento de precisar o concretar las palabras claves. Esta tarea es primordial para la producción de ideas y pensamientos desde un lugar convenido y consensuado. Este capítulo teórico, no pretende operar como un glosario de términos, pese a que, hasta cierto punto, se convierte en una especie de diccionario parcial, incompleto y deforme.

El concepto que se forma uniendo las palabras performance e intermedialidad apunta hacia dos direcciones. La primera, desvela una situación de confluencia entre dos ámbitos que tradicionalmente han permanecido separados (los estudios sobre comunicación y nuevos medios; y los estudios artísticos y teatrales). La segunda dirección hace referencia a la posibilidad de pensar en una entidad nueva. Surge desde la hipótesis de que una nueva forma de creación o comunicación inédita puede acontecer.

Actualmente, principalmente en los países anglófonos, esta idea de convergencia parece haber evolucionado hacia un algo original, hacia un nuevo campo de estudio, que hace referencia a su raíz y procedencia, pero que, sin embargo, se aparece como un campo de estudio nuevo y autónomo. En muchas universidades europeas² a inicios del siglo XXI, comenzaron a crear nuevos departamentos que, bajo la idea de la intermedialidad, centraban su atención en ese lugar de cruce entre el arte, la comunicación, entre lo corporal y lo digital, que se ha traducido en la creación de departamentos/academias para el estudio del fenómeno intermedial. Estos *Intermedia Department* pueden estar integrados dentro de las facultades de Letras y Filosofía, Bellas Artes o Comunicación.

² *The Centre for Intermediality in Performance en University of London, Centre for Intermedia en Exeter University, Media Comparison and Intermediality at Utrecht University.*

La finalidad de esta Tesis, y este capítulo en concreto, no se focaliza en la búsqueda de unas definiciones exhaustivas o concluyentes. Lo que se trata es de exponer una aproximación que resulte de cierta utilidad para investigadores del campo de las Artes escénicas y las Artes Digitales, esencialmente. Esta aproximación queda afectada indudablemente por el contexto académico donde se inscribe esta investigación (Doctorado en Artes Escénicas) y por la propia trayectoria profesional y académica de la doctoranda, que transita desde la práctica audiovisual a las artes escénicas.

Antes de comenzar con el intento de definir los términos principales (performance e intermedialidad) resulta ineludible explicar conceptos previos. Para entender la intermedialidad comenzaremos por el concepto de *medio*, que nos arrastra inevitablemente a plantearnos los conceptos de *medialidad*, *multimedialidad*, *transmedialidad*. En cambio, si lo que pretendemos es definir el término de performance, es preferible confrontarnos con los términos de teatro, teatralidad y performatividad, como camino para llevar a visualizar cierta claridad desde la perspectiva o mirada de los estudios relacionados con las artes en vivo.

2. CONCEPTO: *MEDIO*

¿A qué conceptos se asocia convencionalmente el término de *medio* o *medios*? La mayoría de las veces lo relacionamos con los medios de comunicación; la prensa, la televisión, la radio, los periódicos y revistas... y actualmente también, internet.

A través de las teorías de autores relativamente contemporáneos (concretamente del campo de la comunicación e industrias culturales) intentaremos profundizar en el concepto de medio, cuya transcendencia comienza a ser relevante a partir de la invención de la imprenta hasta la actual sociedad mediática. Intentar determinar todos los significados de la palabra medio supone asumir una tarea que inevitablemente será incompleta debido a los diversos significados, especificaciones y nuevos conceptos que surgen a partir del propio término. Para ello es preferible no perder de vista las dos premisas desde las cuales surge el concepto de medio: medio como proceso dinámico; y medio como continente de múltiples definiciones.

Con el objetivo de señalar las cuestiones básicas del concepto de medio, recurriremos en primer lugar a los diversos discursos que desde el ámbito de la comunicación y la lingüística han surgido en el siglo XX. Las ideas propuestas por teóricos como Marshall McLuhan (concepto de medio), Jay David Bolter y Richard A. Grusin (concepto de *remediation*), George Landow y Mikko Lehtonen (concepto de hipertexto) y Jürgen Müller y Werner Wolf (concepto de intermedialidad) irán apareciendo sucesivamente.

Posteriormente, nos aproximaremos a la idea de medio desde la mirada de las artes, y en concreto de las artes en vivo, para destacar los aspectos que debido a la convergencia digital y tecnológica más han podido variar. Dentro de esta línea se citarán las teorías de autores como Patrice Pavis, Erika Fischer-Lichte, Chiel Kattenbelt o Steve Dixon, entre otros.

2.1. MEDIO/MEDIUM MARSHALL MCLUHAN

Marshall McLuhan escribe en su libro *Comprender los medios de comunicación* (1964) las primeras interpretaciones modernas sobre el concepto de medio/medium a partir de las cuales se han originado diversas reflexiones, tanto desde una mirada crítica (Escuela de Frankfurt, Estudios Culturales), como desde aquellos defensores y continuadores de su legado conceptual (Lev Manovich, Jean Baudrillard). Los textos de McLuhan, según palabras de Mark Feferman, profesor de la Universidad de Toronto vinculado a *McLuhan Program in Culture and Technology*, exigen un tipo de lectura acorde con la manera en que McLuhan desarrolló sus diferentes teorías. El trabajo de McLuhan, continúa Feferman, es como un mosaico que no puede ser entendido como una construcción temporalmente lineal y, es de esta manera casi aleatoria, como debe encarar el lector las teorías mcluhanianas (Feferman, 2000).

El carácter confuso y ambiguo de los textos de McLuhan, han alimentado una prolífica corriente crítica sobre la cual Sergio Roncallo Dow³ estima que es preciso volver a contrastar con la noción de medio propuesta por McLuhan. Entre los significados de McLuhan, Roncallo se detiene en aquella que relaciona el medio con una suerte de agente que hace que algo suceda, con el fin de comprender la perspectiva de McLuhan desde una visión más elástica y no tan determinante. Critica cierta predisposición, que de manera generalizada, vincula el concepto mcluhaniano con los medios de comunicación únicamente. Además, Rocallo invita a superar las lecturas reduccionistas que relacionan medio con una externalidad, con una comunicación artefactual y materialidad (Roncallo Dow, 2009).

Para McLuhan cualquier extensión del individuo es un medio; dicho en otras palabras, en esencia, él considera que todos los dispositivos instrumentales o herramientas que nos rodean son medios. El medio se concibe así como algo externo al cuerpo humano, aunque funcione como una posible extensión del mismo. Kurt Vanhoutte (Bay-Cheng, Kattenbelt, Lavender y Nelson. 2010:46), profesor en Estudios sobre Performance en la Universidad de Amberes, menciona el trabajo del artista australiano Sterlac⁴ como un claro exponente

³ Sergio Roncallo Dow. Filósofo e investigador colombiano.

⁴ <http://stelarc.org/>

de esta idea mcluhaniana, que describe el medio como una prótesis del individuo. No obstante, como ya se ha mencionado en el párrafo anterior, muchos teóricos defienden la necesidad de no limitar esta lectura mcluhaniana a la característica material del medio exclusivamente. La definición que deriva de esta visión que relega la noción de medio unida al cuerpo del sujeto, también ha sufrido algunas críticas y desacuerdos.

En este aspecto, destaca la posición de Friedrich Kittler, experto en teoría de los medios, que aunque reconoce una lógica afectación de los medios en el cuerpo, no cree que la teoría de *medio como prótesis* sea el inicio y la manera de analizar la historia y evolución de los medios. John Culkin, compañero de McLuhan en la Fordham University, reinterpreta la idea de prótesis explicando que *formamos nuestras herramientas y luego ellos nos forman* (Strate, 2012). La opinión de Kittler sería contraria a situar el sujeto como ente central del concepto medio. Los medios surgen y evolucionan a través de intereses que van más allá del sujeto, del individuo, y parecen más vinculados a motivaciones de base económica, política y militar.

“The media don't emerge from the human body, rather you have, for example, the book, and the military generals in considering how they can subvert the book or the written word, come up with the telegraph, namely, the telegraph wire; and then to offset the military telegraph, they come up with the wireless radio, which Hitler builds into his tanks.”⁵

2.1.1. El medio es el mensaje

Entre las ideas de McLuhan, la que probablemente más haya trascendido es *el medio es el mensaje*⁶ que podría confluir en el siguiente enunciado: *el usuario es el contenido*⁷. Tanto la primera locución como la segunda, han generado cierto malestar en

⁵ GRIFFIN, Matthew, HERRMANN, Susanne, y KITTLER, Friedrich. "Technologies of Writing: Interview with Friedrich A. Kittler." *New Literary History* 27, n° 4, 1996, pp. 731-42.

⁶ *The medium is the message.*

⁷ *The user is the content.*

las escuelas críticas de comunicación, al eludir los clásicos conceptos de canal, código y mensaje, surgidos en el seno de la teoría de la información. Jorge Lozano⁸, dibuja esta objeción surgida por parte de los autores provenientes de las teorías de la información y comunicación, de la siguiente manera: “*si son igualmente medios el aire, un vestido, una escritura, entonces no hay diferencia entre canal (aire), mensaje (vestido) y código (lengua escrita)*” (Lozano, 2012).

Lance Strate, profesor en comunicación y nuevos medios en la universidad de Nueva York, sugiere dos opciones interpretativas que evidencia la complejidad que se esconde detrás de la conocida declaración de McLuhan. Una de las opciones, es la que interpreta *el medio es el mensaje* como un axioma; en consecuencia, si el medio es el mensaje, el mensaje es el medio. Desde esta visión, es posible llegar a la conclusión de que cada medio en particular, ofrece un mismo mensaje. Pero el axioma puede transformarse en oxímoron, ya que el medio y el mensaje se suelen considerar dos elementos divergentes dentro del proceso comunicativo; contrarios si asumimos la relación de mensaje-medio como símil de forma-contenido (Strate, 2012). El reto, tal y como sostiene Strate, consiste en detectar los diversos significados de la filosofía de McLuhan, trasvasando la complejidad, y a veces confusas, de sus ideas a un campo de investigación como el de la ecología de los medios.

Desde una perspectiva de la ecología de los medios, McLuhan lo que expresa o lo que quiere decir, según Strate, es que *si de verdad queremos comprender lo que ocurre, es decir, si de verdad queremos ‘captar el mensaje’, tenemos que estudiar el medio y no obsesionarnos con el contenido* (Strate, 2012:68).

Situar el foco de interés en el medio y no en el mensaje rompe con el modelo de comunicación como el de Shannon y Weaver (1949) que presentan el medio como un canal subordinado al mensaje. Los mensajes existen en un formato ideal, independientemente al medio y luego, decidimos por qué canal lo enviamos o comunicamos. Para McLuhan, el medio precede al mensaje.

Dentro de esa multiplicidad de interpretaciones el lenguaje, por citar un ejemplo de lo que es el medio, puede ser considerado como tal. Cualquiera que hable cuatro idiomas tendrá el

⁸ Jorge Lozano es catedrático de Teoría de la Información en la Universidad Complutense de Madrid.

control de cuatro medios. Por lo tanto, tanto un idioma como un mensaje pueden asumirse desde la noción de medio. Siguiendo este hilo, McLuhan reconoce que, si bien existe medio sin mensaje, no es posible mensaje sin medio. El medio, añade Strate, aborrece el vacío, así pues, anima o invita a que aparezca el contenido. Una vez más, se ponen en crisis los conceptos de canal, emisor, mensaje y medio.

Este cambio estructural afecta también a la cadena de comunicación emisor-mensaje-receptor. Es desde aquí que surge una de las ideas del último periodo de Marshall McLuhan: *the user is the content*. Mientras que los modelos de comunicación tienden a separar al emisor y receptor del mensaje, para McLuhan, son éstos (usuario) quienes crean el contenido. Strate va más allá, y reinterpreta la propuesta de McLuhan explicando cómo el propio usuario (emisor y receptor) es el contenido. Ellos son los que crean el contenido en el sentido de que interpretan el mensaje y generan su significado.

Pero ¿Qué significa medium o medio desde la perspectiva de McLuhan exactamente? Es una pregunta que no puede tener una única respuesta y que depende de las ideas generadas a través de las diversas lecturas que los textos de McLuhan han suscitado. Para intentar resumir brevemente y de manera concisa lo que se esconde detrás del concepto de medio citamos las ideas McLuhan a partir de las reinterpretaciones que, autores como Jean Baudrillard, Raymond Williams o Derrick de Kerckhove, han realizado.

2.1.2. Perspectiva crítica a la visión de McLuhan

El sistema semiótico, la tecnología, los medios de comunicación, el contexto o el ambiente... son algunas de las acepciones donde se sitúa el concepto de medium de McLuhan, . Estas nociones transitan desde un ente con forma material, a una contexto más abstracto que hace referencia al sujeto y su relación con la sociedad. Con el fin de comprender la extensa teoría que existe al respecto, es interesante comenzar planteando el determinismo tecnológico de McLuhan.

El concepto de determinismo tecnológico, acuñado por primera vez en 1920 por el sociólogo Thorstein Veblen (1857-1929), es la base que determina el pensamiento de McLuhan y trata principalmente, de interpretar los cambios históricos y sociales desde un

enfoque que los relaciona con la evolución de la tecnología. Desde los Estudios Culturales, Raymond Williams como uno de los precursores, critican dicho posicionamiento argumentando que la evolución no ha sido únicamente promovida por los cambios tecnológicos, sino que existen otros factores más complejos y relevantes, como pueden ser los cambios políticos, sociales o culturales. Williams reprocha a McLuhan de presentar una visión reduccionista, centrada en los aspectos técnicos y materiales de los medios. Como contrapunto al determinismo tecnológico, Williams expone la noción de materialismo cultural, sociología de la tecnología o, también conocido como teoría crítica.

El componente del concepto de materialismo, significa que los cambios culturales deben ser interpretados como parte de un proceso histórico, donde lo económico, lo político y lo institucional juegan una parte integral. El análisis de la evolución histórica de McLuhan, tiende a justificarse desde una visión lineal de la historia y explica el “progreso” como una sucesión de cambios tecnológicos. Williams, encuentra que esta línea de pensamiento olvida que detrás de los avances tecnológico residen las decisiones políticas y económicas. La preocupación de saber quién posee los medios de comunicación, por ejemplo, no fue una de las cuestiones más urgentes en la agenda de McLuhan, a pesar de que, actualmente, el concepto de propiedad en relación a los medios es ineludible (Murphie y Potts, 2003).

“Although McLuhan prophesied the global village, he had nothing to say about ownership and control of that village.”⁹

Lance Strate, defensor de McLuhan y crítico con las relecturas del autor que, según su opinión, han fomentado una visión reduccionista de las ideas mcluhanianas, cree que la crítica culturoológica¹⁰ es insuficiente para invalidar la teoría de McLuhan. Alega que actualmente sería un despropósito desconocer el papel de la tecnología como componente fundamental de la subjetividad contemporánea (Strate, 2012).

El carácter positivista que las teorías de McLuhan muestran en torno a la tecnología, también han despertado otras críticas más allá de las expuestas por los Estudios Culturales.

⁹ MURPHIE, Andrew y POTTS, John *Culture and Technology*. Palgrave Macmillan, NY. 2003: 19.

¹⁰ La teoría culturoológica, sostiene que la cultura de una comunidad es mucho más amplia que la que imponen los medios. Expone que existen otros valores y otras instituciones mucho más importantes en la vida cultural de una persona o grupo. Si bien los medios participan en la producción de valores sociales, su poder no está directo ni tan inevitable.

En la primera mitad del siglo XX, la Escuela de Frankfurt, por ejemplo, que acogió a teóricos de la talla de Theodor Adorno y Max Horkheimer, ve cierta alienación del individuo causada por la evolución tecnológica.

Décadas más tarde el filósofo y sociólogo Jacques Ellul, en su libro *Le système technicien* (1977), bajo una mirada pesimista, denuncia como la tecnología se ha convertido en un ente autónomo del ser humano donde éste debe adaptarse sin ni siquiera darse cuenta del proceso de asimilación. Ellul plantea el medio desde una óptica contraria a la idea de prótesis de McLuhan. El concepto de prótesis de Ellul muestra cierta inclinación hacia un elemento castrador y alienante.

Paul Virilio, comparte en cierta medida esta visión, pese a hacerlo desde un contexto más contemporáneo, donde las imágenes se transfieren de manera instantánea de un extremo del mundo a otro, con la aparición de internet. Posa su mirada en el cambio perceptual del tiempo, de cómo la tecnología, especialmente la armamentística y las redes de información, afectan principalmente a la concepción espacial de las personas, donde lo local deja de distinguirse de lo global.

Jean Baudrillard a través de la idea de simulacro, transforma la frase de McLuhan en *the medium is the model* con el propósito de elevar a la máxima potencia el determinismo tecnológico de McLuhan. Baudrillard, afirma que los medios (esencialmente medios de comunicación) han superado la propia realidad hasta hacerla desaparecer. La realidad, es decir la hiperrealidad de la que habla, se construye por la sucesión de simulacros hasta llegar al punto suplantar la realidad. Baudrillard, al contrario de McLuhan, no cree que los medios afecten la sociedad, sino que la inventan, la realidad se diluye en una hiperrealidad (Baudrillard, 1978).

2.1.3. McLuhan y la Cultura Digital

En los anteriores extractos hemos destacado dos enunciados que resultan centrales en el pensamiento de McLuhan: *medio como extensión del ser humano* y *medio como mensaje*. Estas dos características señaladas por McLuhan siguen dando lugar a múltiples interpretaciones del significado de medium. Aunque McLuhan se refiere al medium como

ese agente que hace que algo suceda, existe cierta predisposición a reducir dicho término al campo de los medios de comunicación y su capacidad de dar forma o estructura material al mensaje/información (McLuhan. 2009:13). Ciertamente, que las teorías de McLuhan, se hacen más comprensibles si las destinamos a los medios de comunicación como objeto de estudio, hecho que ocasiona una mayor efectividad dentro de los Estudios de Comunicación e Información. Sin embargo, McLuhan y su determinismo tecnológico, se expande mucho más allá de los artefactos mediáticos (radio, televisión etc.). Esta idea ampliada de medium, resulta más comprensible si nos detenemos en tres puntos que favorecen la comprensión de la complejidad del sentido de medium según McLuhan: medium como forma; todo contenido de un medio es otro medio; medium como contexto.

La teoría del medium, considera que la tecnología es formadora de cultura y creadora de contextos o evoluciones sociales. Lance Strate, equipara los binomios de forma-contenido con medium-mensaje, haciendo referencia al pensamiento de McLuhan que revela la posibilidad de dotar de cierta materialidad o fisicalidad tanto a la forma como al medium.

“Al sustituir el medio por la forma, McLuhan tiene éxito al ligar la forma al mundo material, dando a médium la connotación de sustancia y, al asociarlo con la tecnología, enlazando la forma al pragmatismo del método.”

(Strate. 2012:66)

La capacidad de dar forma al contenido, interpretación que se traza en las teorías del medium mcluhanianas, son retomadas y adaptadas por el sociólogo y director del Programa McLuhan en Cultura y Tecnología Derrick de Kerckhove y Lev Manovich, una de las voces más relevantes en temas de tecnología digital. Kerckhove propone el término de psicotecnología¹¹ para explicar cómo los medios, la televisión o dispositivos de realidad virtual, dan forma a nuestras conciencias, estructuran nuestras mentes, dentro de esa lógica modeladora de la forma. *“Mediante la realidad virtual y la robótica de telepresencia nosotros proyectamos literalmente nuestra conciencia fuera de nuestros cuerpos y podemos contemplarla objetivamente”* (De Kerckhove. 1999:33). Lev Manovich equipara el medium con el software, de algún modo, continuando con la idea de psicotecnología

¹¹ Término Psicotecnología: Derrick de Kerckhove acuña este término basado en el modelo de la biotecnología, para definir cualquier tecnología que imita, extiende o amplía los poderes de nuestras mentes. (De Kerckhove. 1999:33)

propuesta por Kerckhove. Manovich propone prolongar las teorías del medium transformándolas en estudios sobre el software. El software, es una estructura lógica y virtual que organiza inevitablemente los contenidos o mensajes, dándoles forma y afectándolo.

Pensemos, por ejemplo, en el software de Adobe Photoshop. El usuario tiene la sensación de poder manipular su fotografía de millones de maneras, pero sus posibilidades, después de todo, están determinadas por los propios límites formales de la estructura del software. La idea de software puede trasladarse a lo que Lewis H. Lapham señala, en el prefacio de *Comprender los medios de comunicación*,: “*modelamos nuestras herramientas (creamos el software) y luego éstas nos moldean (el contenido está afectado por el software)*” (McLuhan 2009:11).

2.1.4. El medio y el lenguaje

El medium estructura la mente del sujeto, construye pensamiento. Desde la perspectiva mcluhaniana, tal y como exponemos en párrafos anteriores, el lenguaje puede ser abordado desde los parámetros del medium. Cada idioma tiene su gramática, su vocabulario y, por lo tanto, cada lengua se podría considerar un medio. Jürgen Müller—experto en teoría intermedial—, rescata de la teoría sobre lingüística de Ferdinand de Saussure la idea de medio como parte constituyente de un proceso de significación, de creación de significados que hace que nuestro mundo se llene de sentido. Este proceso de significación consiste en algo más que en el mero trasvase de información. Pero los sistemas semióticos se expanden más allá del lenguaje (Müller, 1997).

Mientras que Saussure focalizó sus teorías en el lenguaje escrito y hablado, otros como Roland Barthes elaboraron sus reflexiones guiados por la idea de que todos los sistemas de signos forman parte de la lógica semiótica (Macy, 2001). De tal manera que las imágenes, los gestos o los sonidos (música) deben ser percibidos como parte de un sistema semiótico. ¿Podemos entender el medio como parte de un sistema semiótico?

De nuevo, el medio se coloca en un espacio de transición y proceso entre el significante y significado. Si el medio es concebido como signo, entonces automáticamente se enfrenta a

la lógica de la sustitución o intervalo entre significante y significado. El medio media entre el significante y significado, el medio puede ser un signo... y un signo, como un medio, es bien difícil de definir, concretar, especialmente cuando hablamos de signos no verbales o escritos, como por ejemplo, una imagen o un movimiento corporal.

Al asumir el medio desde la lógica del sistema semiótico, estamos aceptando, inevitablemente, parte del pensamiento de McLuhan (*el medio es el mensaje*). En efecto, el medio determina muchas de las veces el contenido, pero no siempre, ni de manera aislada; es decir, el mensaje o contenido puede ser afectado por condiciones relativas al receptor, por relaciones de poder asociadas al control del medio, por las propias características del contenido etc. Entonces, la pregunta de si el medio determina el contenido parece no ser del todo acertada o no ser absoluta. Necesita de cierta precisión. Debería reorientarse dicha pregunta hacia la idea de experiencia, que indudablemente está asociada con la idea del sujeto. ¿Puede el medio determinar la experiencia del acto de comunicación y, sólo a través de esta determinación, afectar al contenido? Si esto es así, podríamos modificar la frase de McLuhan y reescribirla de este modo: *El medio determina la experiencia y en consecuencia el contenido*.

La primera parte de esta locución, *el medio determina la experiencia*, podría aplicarse a todas las acepciones atribuidas al concepto de medio; como herramienta, como medio de comunicación, como transferencia o intervalo, como signo etc. Todas ellas sitúan en el epicentro del acto comunicativo al sujeto y no al objeto-contenido, ni al camino-vía-puente-signo.

2.1.5. El medio y la percepción del sujeto

El enunciado que propone asociar el concepto de medio con la percepción del sujeto, es determinante en este trabajo de investigación, cuyo eje central se construye a partir de la relación entre performance intermedial y sujeto.

Así, en la frase *el medio determina la experiencia y en consecuencia el contenido*, es posible deducir que sin sujeto no se produce contenido, sea cual sea el ámbito artístico del

que hablemos. Ningún contenido es ajeno al sujeto. El mundo existe a través del sujeto y por medio de la experiencia del sujeto.

La noción del sujeto como parte esencial del medio, podría fácilmente relacionarse con el planteamiento de McLuhan que sitúa al medium como contexto o situación. Esa situación comunicativa depende de las propias características formales del medio, del espacio físico del encuentro y de las circunstancias de los sujetos participantes. Paul Watzlawick, que fue uno de los principales autores de la Teoría de la Comunicación Humana y del Constructivismo Radical, expone que toda comunicación tiene un nivel de contenido y un nivel de relación (Strate, 2012). El nivel de relación entre los sujetos participantes del proceso de comunicación, afecta al contenido y, por ende, a la interpretación de los mensajes.

La teoría de Watzlawick, nos conducen a la interpretación de medio como contexto. Pongamos como ejemplo una conversación a través de un dispositivo telemático (skype) entre un padre y una hija. En un nivel cero, -medium como relación previa entre sujetos-, la conversación estará condicionada por la propia relación paterno-filial (tienen buena relación, relación conflictiva etc.). En un siguiente nivel, podríamos situar las características materiales y estructurales del modo en que las dos partes se comunican que, en este caso, depende de la conexión a internet (que a menudo sufre cortes de comunicación): como los sujetos se perciben mutuamente a través de una pantalla (imagen parcial de los dos sujetos) y se escuchan mediante unos altavoces. Por último, deberíamos detenernos en la cuestión física de los espacio donde, tanto el padre como la hija, se localizan. La hija, digamos que está conectándose desde Bilbao, tumbada en su cama a las 11 de la noche, mientras que su padre está en Nueva York, en un parque, a las 5 de la tarde sentado en un banco. Todos estos niveles podrían aglutinarse en lo que Lance Strate denomina entorno, o lo que es para él cuestión fundamental: *The medium is the environment* (el medium es el entorno), que está ligada indudablemente a la idea de *el medio es el mensaje* de McLuhan.

2.1.6. Todo contenido de un medio contiene otro medio

La noción de medio como contexto, nos conduce a retomar otra de las ideas esenciales de McLuhan: Todo contenido de un medio es otro medio. McLuhan focaliza la idea de la sucesión de medios, con la idea de progreso positivo y de cómo aparece un nuevo medio para mejorar la eficiencia de las tareas realizadas por un medio más antiguo. Esta evolución abre la posibilidad para formular el siguiente enunciado, siempre desde una lógica discursiva mcluhaniana: *al introducir un nuevo medio creamos algo nuevo.*

Si por un momento volvemos al objeto central de esta Tesis, intermedialidad y performance, se podría concebir la performance intermedial como un nuevo medio que proporciona nuevos contenidos en ese nuevo lugar (contexto) entre la tecnología digital y el medio teatral.

“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.” (Strate, 2012:65)

Siguiendo con el hilo de que todo medio acoge otro medio de manera implícita, nos encontramos con el concepto de remediación (*Remediation*) que más tarde desarrollaron Jay David Bolter y Richard Grusin. McLuhan se aproxima a este planteamiento a través del ejemplo del texto escrito.

En todas las ideas propuestas en las anteriores páginas, se confirma la complejidad de las teorías de McLuhan. Sus ideas siguen siendo revisitadas desde el pensamiento contemporáneo de la cultura digital. Puede ser debido a que su particular manera de plantear su pensamiento (mosaico de ideas) estimula cierta predisposición a resumir sus teorías en grandes enunciados, casi publicitarios, eslóganes que incitan a relecturas críticas desde el contexto discursivo actual.

“The effects of technology do not occur at the level of opinions or concepts, but alter the sense ratios or patterns of reception steadily and without any resistance. The serious artist is the only person able to encounter technology with impunity, just because he is an expert aware of the changes in sense perception.” (McLuhan. 2009:19)

2.1.7. McLuhan y el proceso de recepción

Las teorías de McLuhan nos acercan a uno de los temas centrales de esta Tesis: la recepción. A pesar de que McLuhan no apunte directamente a la cuestión sobre la percepción-recepción de lo llamado performance intermedial, pone sobre la mesa una de las ideas claves en esta investigación. Se trata de una de la importancia que le atribuye al medio para generar y afectar los patrones o modelos de recepción y percepción del contenido. Inclina la balanza hacia el espectador, dando peso a éste y emplazando el contenido del mensaje en la capacidad perceptiva del espectador. McLuhan delega en la capacidad del artista, como único sujeto que tiene la sensibilidad para jugar o cambiar los modelos de percepción. El espacio artístico debe o se basa justamente en cómo hacer llegar, y ese CÓMO, a menudo, resulta más relevante que el QUÉ, puesto que determina la forma del encuentro que acontecerá. Es decir, el modo determina el mensaje que será percibido por el sujeto.

El arte ha comprendido bien este concepto; ya que un mismo tema puede plasmarse en obras diferentes provocando una reacción/interpretación diferente por parte del sujeto. No es lo mismo escuchar una misma melodía cantada, sonando a través de un piano o leyéndola en la partitura. Y aunque según Lance Strate, McLuhan no declaró que cada uno de los sentidos (los órganos de percepción) constituyera por si mismo un medio, sus teorías podrían coincidir con los estudios sobre estética que subordinan el contenido al medio en relación a la percepción.

Así, McLuhan expone diferentes los funcionamientos que derivan de cada uno de los sentidos. El sentido del oído, por ejemplo, sitúa al sujeto en el epicentro del acto comunicativo debido a que proporciona una percepción espacial organizada en 360°. La vista en cambio, funciona desde una perspectiva frontal que, según McLuhan, coloca al sujeto “fuera de”, como un agente que mira algo externo, desde fuera hacia adentro. Los nuevos medios, como pueden ser las prácticas asociadas al arte digital, arte interactivo o performance intermedial, refuerzan la vía conceptual que emplaza el sujeto en el corazón del acto de comunicación, favoreciendo una experiencia perceptiva más completa, más física, desde un rango sensorial más amplio (vista, oído, cuerpo, pensamiento etc.). Por consiguiente, se podría analizar la figura del lector de una novela, como el sujeto que percibe el contenido a través de la vista. El usuario de una instalación interactiva, en

cambio, sitúa su experiencia multisensorial dentro de la acción, puesto que su participación es inherente a la existencia de la obra. En capítulos sucesivos profundizaremos en todos estos aspectos.

A modo de ejemplo, observemos un caso concreto con el fin de comprender la relación entre medio-experiencia-contenido. Pongamos que un espectador visita el Museo del Prado de Madrid y se detiene para mirar la pintura *Los duques de Osuna y sus hijos* (1788) de Goya. Una vez fuera del museo, ese mismo espectador entra en la página web del museo y accede a la misma pintura a través de su pantalla de ordenador. ¿Cambia el contenido en uno y otro en relación al medio? ¿su experiencia es diferente en relación al contenido del cuadro? Su experiencia varía por motivos relacionados con el medio. Quizás ese cambio experiencial, no tenga que ver tanto con las características técnicas o materialidad del medio, sino con el contexto donde se ubica ese medio. El contexto que abarca múltiples propiedades y matices, es lo que realmente resulta importante en este caso.

Por un lado, la obra es experimentada dentro del museo y por otro lado, a través de una pantalla de ordenador. La primera obra es óleo sobre lienzo, la segunda, una imagen digital, y sin embargo las figuras, aquello que se representa, el contenido, es el mismo. Lo que varía es la experiencia del sujeto. En el museo el espectador está de pie, rodeado de más cuadros, gente que pasa, con miedo a acercarse demasiado al cuadro. En la situación digital, el espectador está en su casa, tumbado en su cama, sólo y con la posibilidad de hacer un zoom en la imagen para ver los detalles. Por lo tanto, llegamos a la conclusión de que probablemente el *contenido del mensaje* al que se refiere McLuhan, reside en la propia experiencia individual, en el sujeto.

2.2. CONCLUSIÓN: CONCEPTO DE *MEDIO* EN EL CONTEXTO DE ESTA INVESTIGACIÓN DE TESIS

Gran parte de lo que McLuhan pensaba sigue cobrando sentido actualmente, hecho que se ha acentuado debido a la inevitable revisión estimulada por la irrupción de los medios digitales en todas las esferas sociales. El sentido de medium mcluhaniano resulta extenso y complicado de determinar, ¿Pero cómo podemos aplicar la riqueza de significados propuestos por McLuhan en relación a esta investigación? Comenzaremos con

la creación de un listado breve de significados mcluhanianos de medio:

1. *Medio como medio de comunicación*: Radio, televisión, internet, cine, prensa escrita, teléfono... (McLuhan los divide entre medios calientes y fríos).
2. *Medio como entorno físico y relacional*: lugar donde se sitúan los sujetos, características de vida del sujeto...
3. *Medio como herramienta, tecnología o agente*¹²: Medios de transporte, la electricidad... bajo la idea de que creamos nuestras propias herramientas (medios) y luego ellos nos moldean (marcan estilo de vida).
4. *Medio como sistema semiótico*: Ésta quizás sea una de las acepciones más complejas, puesto que definir lo que es y no es un sistema semiótico reabre nuevos debates. Es posible hablar del lenguaje (idiomas), las imágenes, los gestos, la música... Dentro de esta línea semántica es la que más se puede acercar a la idea de medio como disciplina artística (artes visuales, teatro, danza, cine etc.) que más adelante expondremos.

A través de estas cuatro pinceladas resumidas, se observan dos premisas principales vinculadas a los significados de trascienden del concepto de medium:

- a) *El medio es el mensaje*: Si interpretamos esta frase desde una perspectiva no reduccionista y la entendemos apreciando sus matices, observamos que puede aplicarse en las cuatro definiciones propuestas arriba.
- b) *Un medio contiene otro medio*: Este aspecto queda reflejado claramente al integrar dentro del campo semántico la idea de sistema semiótico como medio.

Sin que sirva para simplificar y reducir la riqueza de las ideas de McLuhan, estos puntos aquí expuestos, pueden ser útiles para que los posibles lectores de esta investigación reconozcan los significados que derivan del concepto medio dentro de esta Tesis. No se trata de diferenciar y detectar en cuál de las 4 concepciones ubicamos la noción de medio, sino de reconocer los cuatro significados de forma integral.

¹² El concepto de *agente* en relación a la idea de McLuhan de *medio como una suerte de agente que hace que algo suceda*.

3. CONCEPTO: *MEDIACIÓN Y MEDIATIZACIÓN*

¿Cuáles son los matices que diferencian los términos *mediación* y *mediatización*? Comenzaremos observando el término de mediatización. El significado de esta palabra surge a partir de la segunda mitad del siglo XX, en un contexto social y cultural marcado por el pensamiento postmoderno. El término mediatización surge en paralelo a otros términos como el de globalización, deslocalización o interculturalidad. Se trata de un término más reciente que el de mediación.

Según Jean Braudillard, el concepto de mediatización queda determinado por el funcionamiento social basado en el poder de los medios de comunicación y la construcción que éstos realizan de la realidad. Con la presencia masiva de los dispositivos mediáticos (radio, televisión, internet), de ser meros vehículos para la representación de la realidad se convierten en creadores y moldeadores de la misma sociedad, guiados por los intereses políticos y económicos. Braudillard recurre al ejemplo del inicio de la Guerra del Golfo en la década de los 90 como paradigma de esta situación generada por la mediatización de ciertas realidades, hechos y recreaciones. Y explica cómo las estrategias de simulación proporcionadas por los medios de comunicación determinan la actual condición del mundo social y político. Nada parece real, sino que todo es una escena hiperreal. El término mediatizar parece hacer referencia esencialmente a los medios de comunicación masivos dejando de lado sistemas de comunicación más horizontales, como pueden ser, el teléfono o teleconferencias donde el emisor y receptor intercambian roles continuamente.

El concepto de mediatización se ubica dentro de esta línea de pensamiento que, de forma resumida, expone que los medios de comunicación muestran cierta hegemonía para crear realidades, para decidir lo que existe y no, cuáles son los problemas y asuntos importantes que afectan directamente a la concepción del mundo y, en consecuencia, marcan las agendas políticas y sociales de los estados.

Por lo tanto, mediatización es un concepto que va mas allá de concebir los medios como agentes neutrales y los concibe como agentes altamente relacionados con conceptos culturales y sociales. De manera que se aleja, en cierta forma, de ser utilizado dentro de

una situación más concreta como podría ser el caso del uso un dispositivo (pantalla) dentro de una propuesta escénica. Así bien, si el objeto de análisis o interés se centra en el espectador o usuario dentro de un proceso comunicativo o artístico, sería más conveniente optar por el término de mediación. Sin embargo, no es posible obviar que el hecho de situar ese monitor como elemento escénico está implícitamente ligado a esa idea más extensa que tiene que ver el concepto de mediatización. Las ideas que emanan del proceso de mediatización, tienen especial relevancia si la obra en cuestión tiene un planteamiento dramático postdramático en el sentido que ineludiblemente apela a la consciencia de la propia presencia del espectador.

Lo que pretendemos exponer alrededor de las teorías sobre la mediatización, es que éstas abarcan múltiples campos como los estudios sociales, políticos o culturales, y no se restringe esencialmente a los procesos comunicativos y/o artísticos. Se trata de un concepto, como podría ser el de globalización, que se instaura en las bases del análisis de la sociedad actual y su lógica de funcionamiento. Mientras que Braudillard concibe esta lógica *mediatizadora* como vértice y motor de los cambios sociales y políticos, otros autores (R. Benson, E. Neveu) prefieren hacer un análisis más complejo donde no todo depende del poder de la lógica *mediatizadora* sino que prefieren entenderlo como un compendio de elementos que están interrelacionados (Couldry, 2008).

Estos dos posicionamientos pueden ser asociados a ideas anteriormente citadas sobre el concepto de medio y sobre la defensa y crítica del determinismo tecnológico. Sin la intención de retomar de nuevo el debate sobre si son los medios la parte fundamental del cambio social o, por el contrario, forman parte de una cadena más compleja y, centrando el interés en los diferentes matices que acarrea el concepto de mediación y mediatización, sugerimos interpretar el término mediatización como el término que captura las interrelaciones que se generan entre los medios de comunicación y los demás ámbitos sociales (economía, política, cultural etc.).

Por otro lado, si nos detenemos en el concepto de mediación, observamos que es difícil desvincularlo de otros conceptos como son, *medias*, *medio* o *medium*. Mientras que mediatización implica la participación dentro del objeto de estudio de los medios de comunicación, el concepto de mediación no implica necesariamente la implicación de estos. Tal y como el profesor en Comunicación de la Facultad *London School of*

Economics and Political Science, Nick Couldry resuelve, el término de mediación resulta más pragmático si es introducido vinculado a la función de traducción, descodificación o fabricación de significados dentro de un proceso de comunicación (Couldry, 2008).

Este planteamiento de Couldry sugiere que, en el caso de que el objeto de análisis implique la presencia de algún medio de comunicación de masas, los conceptos de mediación y mediatización podrían ser tratados como sinónimos. Es quizás por este motivo, que algunos autores especializados en el campo de la comunicación, como John Thompson por ejemplo, eviten el término de mediación, por el amplio rango conceptual que puede abarcar, y porque, quizás, consideren que se trate de un concepto que tiene una mayor presencia en los sobre sociología y no tanto en la teoría de los estudios sobre comunicación (Thompson, 1995).

Roger Silverstone, experto en teoría sobre medios de comunicación, matiza que aunque los dos términos comparten una misma base conceptual, el término de mediación apela, de manera más precisa, al aspecto dialéctico de la comunicación. Sin dejar de lado la opción del significado de *medio* como *medio de comunicación*, el concepto de mediación se puede utilizar simplemente para definir al acto de transmitir algo a través de cualquiera de los significados que contiene el concepto de medio (medio como sistema semiótico, medios como contexto etc.). Por consiguiente, y sea cual sea el significado de medio en cada uno de sus usos, el acto de transmitir, invita a señalar los diferentes extremos o agentes que son protagonistas en ese acto de transmisión.

“Mediation, in the sense in which I am using the term, describes the fundamentally, but unevenly, dialectical process in which institutionalized media of communication (the press, broadcast radio and television, and increasingly the world wide web), are involved in the general circulation of symbols in social life.”¹³

Sin duda, este acercamiento al debate entre mediatización y mediación resulta parcial y los criterios que se han expuesto podrían ser contrastados por una larga lista de autores. A modo de conclusión y, admitiendo de nuevo que lo más práctico es no alejarse demasiado

¹³ SILVERSTONE, R. “Complicity and Collusion in the Mediation of Everyday Life”. *New Literary History* volumen 33, nº5, 2002: 58.

de cuestiones relativas a esta Tesis, resumimos a continuación los aspectos que resultan más relevantes.

Como primer punto, se podría constatar que se trata de términos análogos y, que a menudo, depende del campo de estudio donde se inscriba el discurso o de la propia preferencia del autor. No obstante, sostenemos que puede ser interesante entender el concepto de mediatización conectado a aquellos procesos donde es necesaria la presencia de los medios de comunicación. Por otro lado, el concepto de mediación adquiere un sentido más plural, sin que forzosamente implique la presencia de los medios de comunicación, puesto que apela igualmente a un escenario más general relativo a la interpretación de símbolos y códigos. El concepto de mediación se centra en cómo los agentes (emisor-receptor) se comunican: proceso de traducción, teorías de recepción y percepción. Mediatización, no obstante, ha de ser observado como un concepto más amplio, desde discursos sociales, políticos, mediáticos o culturales más generales. Este concepto no pretende centrarse en la figura del individuo como *experienciador*, sino en el individuo como parte de la sociedad.

La confusión entre mediatizar y mediar se genera, habitualmente, a partir de la vinculación que se hace de la palabra medio con los medios de comunicación. Desde el momento en que tomamos en cuenta los múltiples significados de medio, somos capaces de percatarnos de las posibles variantes que aportan estos dos similares conceptos. Así bien, si reconocemos que el acto *mediatizador* es determinado por la presencia de los medios de comunicación (masivos), el concepto de mediación integra dentro de su significado la complejidad del sentido de medio. Por lo tanto, se podría determinar que la mediatización es otra forma más de mediación.

4. CONCEPTO: *REMEDIAR*

“A medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of theirs media and attempts to rival or refashion them in the name of the real” (Bolter y Grusin, 2000:65)

Con la llegada de la era digital emerge un nuevo término: *remediación*. Este término fue introducido por Bolter and Grusin (2000) y hace referencia a los procesos mediante los cuales un nuevo medio se apropia de un medio antiguo y de su contenido. El concepto, asume una definición de medio asociada a su aspecto técnico y formal. Se aleja, de alguna forma, de la complejidad y diversidad de los significados de McLuhan.

En la definición propuesta por Bolter y Grusin se menciona la idea de *“in name of the real”* que puede suscitar ciertas críticas. ¿A qué se refieren con “en nombre de la realidad” en relación al concepto de remediación? ¿Cómo definen el concepto de realidad? Es necesario entender que los argumentos de Bolter y Grusin se inscriben dentro del ámbito de la cultura visual cuya intencionalidad principal es la de realizar un análisis comparativo entre literatura y arte en relación al medio digital. Aunque los autores argumenten que el fenómeno de mediación existe como práctica artística incluso antes del renacimiento, es en la era digital cuando adquiere una relevancia mayor (Bolter y Grusin. 2000:75).

De esta manera, y según la perspectiva de Bolter y Grusin, podemos hablar del fenómeno de remediación cuando el video digital reemplaza al video analógico; el proyector de video al de cine; o la fotografía a la pintura etc. El concepto de remediación es una característica que se presenta esencialmente y de manera pronunciada en los medios digitales aunque es asumible por otros medios.

El proceso que se aprecia en la remediación de la pintura a través de la fotografía, por ejemplo, plantea diferencias frente a la remediación del medio digital. Chiel Kattenbelt interpreta estas dos vías de remediación a través de dos fenómenos: el tributo y la rivalidad. En el caso del tributo, el nuevo medio (la web) imita al viejo medio (el libro) reconociendo su fuente. En cambio en la lógica de la rivalidad, el nuevo medio (la

fotografía) sitúa al viejo (la pintura) en un nuevo contexto (cambiando su funcionalidad o valor simbólico) o lo absorbe casi de manera completa. Estas dos vías corresponden a la doble lógica atribuida a fenómeno de remediación: inmediatez transparente e hipermedia. Ambos conceptos irán apareciendo constantemente durante toda la Tesis (Chapple y Kattenbelt. 2006:14).

La transparencia o inmediatez alude al fenómeno perceptivo que se sustenta en el hecho de que el espectador deja de percibir la presencia del medio y accede al contenido sin ningún tipo de velo o capa previa. En el extremo contrario se sitúa el fenómeno de hipermedialidad. En este caso, el espectador reconoce el medio, lo percibe, cuya consecuencia directa provoca que el espectador tome cierta distancia entre el contenido, aquello que percibe, y su rol como observador. Es decir, mientras que en la inmediatez el sujeto *mira*, en la hipermedialidad el sujeto *mira a través de*.

Según Bolter y Grusin existen diferentes modos en que un antiguo medio es remediado por uno nuevo. Esos modelos de remediación son determinados por los niveles de transparencia e hipermedialidad que se consiguen (Bolter y Grusin. 2000:45). Sin embargo, destacan que en la acción de remediar, de alguna manera u otra, sigue conservándose cierta presencia del viejo, medio sin que nunca éste desaparezca completamente. De tal manera, la transparencia e hipermedia pueden formar parte de los dos lados de una misma moneda y de lo que se trate, realmente, sea de descubrir los diferentes grados de cada uno de los fenómenos.

Una de las capacidades que se le asignan al proceso remediador, es la posibilidad de derivar en un nuevo medio. A modo de ejemplo, cuando se inventa el CD parece tener como fin remplazar y mejorar el disco analógico. Bajo la lógica de la remediación se abren las puertas a la invención de nuevos medios (nuevos contenidos si asumimos las ideas de McLuhan).

El término *remediación* puede llegar a confundirse con otros términos similares como son *transmedialidad* o *metamedium*. La transmedialidad puede ser concebida como la representación de un medio en otro. Idea que, sin duda, puede mezclarse con el concepto de remediación. El concepto de metamedio que surge para explicar el funcionamiento de los ordenadores también puede concebirse como remediación.

5. CONCEPTO: INTERMEDIALIDAD

El término *intermedialidad*, *intermedia*, *intermedial*... Cuando nos propone averiguar los usos que adquiere cualquiera de estas tres palabras, podemos optar por realizar una búsqueda de su significado a través de un diccionario o, si se prefiere, a través de la inabarcable máquina de contenidos que maneja el buscador de Google. En el caso de elegir esta segunda vía, escribimos en el buscador la palabra “intermedia” y rápidamente emergen diversas páginas webs de distinta condición: gabinetes de comunicación, productoras audiovisuales, consultoras varias (económico-empresariales, sociales, resolución de conflictos, mediadores). Hasta la decimoprimer entrada no encontramos ninguna que haga alusión a cuestiones cercanas al ámbito artístico o cultural y utilice el castellano como lengua vehicular¹⁴. Se trata de la web del grupo de investigación especializado en la creación intermedia de la Universidad Pública de Valencia¹⁵. Como cuarta entrada, aparece la explicación que ofrece la Wikipedia en su versión inglesa.

Si observamos los tradicionales diccionarios en sus versiones digitales observamos que el Diccionario Real de la Academia Española¹⁶ no admite el término intermedia como tal, aunque aparecen sin embargo, *intermediar* e *intermediario/a*. En *Oxford English Dictionary*¹⁷ sí que se reconoce *intermedia*, *intermediacy*, *intermedial* y *intermediaries*, en cambio *intermediality* no aparece recogido. Aún así y asumiendo que los grandes diccionarios aún siguen sin desarrollar en profundidad el término, no resultan palabras extrañas ni para el inglés ni para el castellano.

Intermedia está compuesto por el prefijo *inter-* y la palabra *medio*. El prefijo latino *inter-* significa *en medio de*, *entre dentro de*¹⁸. Según Asunción López-Varela Azcarate, profesora en la Universidad Complutense de Madrid y experta en temas de intermedialidad

¹⁴ Última comprobación 10/10/2015

¹⁵ <https://www.upv.es/intermedia/>

¹⁶ <http://lema.rae.es/drae/?val=intermedia>

¹⁷ <http://www.oed.com/>

¹⁸ <http://www.gramaticas.net/2011/01/ejemplos-prefijo-inter.html>

y literatura, inter- hace referencia a algo que se comparte entre varias opciones pero, al mismo tiempo, indica mutualidad y reciprocidad, dos características que nos servirán para diferenciar el término de intermedialidad/intermedia de otros similares como *multimedia*, *mixmedia* o *transmedia* (López-Varela Azcarate, 2011).

Aunque parece que tal y como López-Varela sugiere, el término intermedialidad puede encontrarse en textos antiguos como la Poética de Aristóteles, se le atribuye al artista Dick Higgins su utilización más o menos novel al elegir el término intermedialidad en un ensayo del mismo nombre publicado en 1966¹⁹. Higgins empleó dicho término para explicar muchos de los trabajos artísticos que se hacían en los años 60 como el Arte Performativo, Happening o Environment donde una de las características era la utilización, sin restricción alguna, de diferentes lenguajes, medios o/y disciplinas artísticas de manera simultánea.

El concepto intermedia, posiciona la idea de interdisciplinaridad como uno de sus pilares fundamentales. La interdisciplinaridad puede ser entendida esencialmente desde dos perspectivas que afectan directamente la misma comprensión del término intermedia. La primera de las interpretaciones ofrece una aproximación al concepto, entendiendo éste, como un lugar donde se origina un nuevo género o lenguaje artístico y que surge desde una multiplicidad y simultaneidad de diversas disciplinas artísticas. Este enfoque percibe la intermedialidad como un arte o lenguaje autónomo de las demás disciplinas y materialidades. La segunda interpretación, en cambio, se origina desde un replanteamiento en torno a los límites que convencionalmente separan cada una de estas disciplinas. Es decir, en la primera opción observamos que la intermedialidad genera un arte que podría ser denominado “arte intermedial” y que es concebido como un arte autónomo que se forma desde un lenguaje o materialidad única. En la segunda opción, la intermedialidad no se define como arte independiente, sino como modo de encuentro de múltiples artes simultáneamente, sin necesidad de señalar las cualidades específicas que generen un “nuevo” lenguaje artístico.

El concepto de intermedialidad brota en ese contexto de cambio, donde los pilares de la práctica y teoría artística se ven altamente influenciados por la radicalidad conceptual del

¹⁹ HIGGINS, Dick "Synaesthesia and the Intersenses: Intermedia". Something Else Newsletter 1, n.º. 1, 1966. http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html

arte de la década de los 60, esencialmente por lo acontecido gracias al contexto que rodeaba al arte del performance y similares. Curiosamente es en 1968, dos años después de la publicación del ensayo de Higgins, cuando comienza el primer programa de Master Universitario en Bellas Artes en Intermedialidad (*M.A.F in intermedia*). Fue en la Universidad de Iowa impulsado por Hans Breder y tuvo la suerte de contar con la presencia de artistas como Ana Mendieta o Charles Ray entre sus alumnos.

*"The focus was to be artist-oriented rather than art-oriented, in order to emphasize the belief that artistic creativity is a continual challenge. Therefore, intentionally, "no overall intermedia 'style' or philosophy is created."*²⁰

5.1. INTERDISCIPLINARIDAD

El concepto de intermedialidad, como anteriormente se ha mencionado, tiene mucha relación con el debate conceptual, institucional y filosófico en cuestiones de identidad, unidad y autonomía de las disciplinas artísticas. A través de la intermedialidad, podemos llegar a argumentar la disolución total de éstas. Este hecho es más plausible si subrayamos la idea del contexto o discurso, relegando a un plano secundario la materialidad de cada una de las disciplinas artísticas tal y como las conocemos actualmente (pintura, escultura, literatura, videoarte, arte interactivo, danza, música, teatro, etc.). El ya mencionado Jürgen Müller (1997), resalta la importancia del contexto para entender los términos y usos del concepto intermedialidad y, cómo esa variante, es clave a la hora de delimitar la orientación que le asignamos.

Lopez-Varela resume esta cuestión a través de dos perspectivas diversas que serán de gran utilidad para entender el concepto de intermedialidad desde la idea de contexto. Por un lado, declara que podemos estar hablando de la existencia de materiales específicos, dependientes de cada uno de los medios y que preceden a la relación intermedial. O por el contrario, se trata de observar la relación intermedial como algo que surge en el origen, desde la noción de ontología de la intermedialidad.

²⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Breder

La primera opción nos daría pie a estudiar la intermedialidad como un ente multimedial. La segunda, en cambio, nos llevaría a analizar el concepto desde un posicionamiento más allá de las fronteras de las disciplinas artísticas, la intermedialidad sería presentada como una lógica *monomedial*. Las dos vertientes estimulan discursos diferentes, a pesar que desde el punto de vista del análisis sobre el universo perceptivo del sujeto, desembocan en un lugar similar. Sin perder de vista estas dos opciones, en el contexto de esta Tesis la vía multimedial resultará más fructífera, puesto que la radicalidad de la segunda vía, que se fundamenta en la extinción de todo límite entre disciplinas, complica aún más el intento de clarificar el término en cuestión.

La decisión de crear distinciones entre un medio u otro, entre un campo artístico y otro, está altamente relacionado con el orden cultural-social establecido dentro de la lógica vinculada a la sociedad moderna donde, tal y como expone Néstor García Canclini, el conocimiento se ordena y sistematiza en categorías precisas.

“Del régimen totalitario de los saberes míticos y teológicos pasamos a ciencias laicas que producen saberes específicos: conocimientos biológicos para la naturaleza, sociales para lo social, políticos para el poder y así con cada campo” (García Canclini, 2007:33)

Durante la primera mitad del siglo XX y con el alzamiento de la sociedad capitalista, aparece el concepto de las industrias culturales como modelo de organización de la cultura, los símbolos y mensajes que basa su orden en la sectorización de las disciplinas artísticas y mediáticas (entre otras) según el medio. Medio entendido tanto desde su aspecto más formal, como desde el contexto de distribución y producción. Estos modelos, marcados por la evolución de las industrias culturales, siguen vigentes en el funcionamiento social y cultural de las sociedades postindustriales. En consecuencia, la concepción de las disciplinas a partir de la materialidad de los medios, sigue resistiendo frente a la idea de discurso como un concepto que va más allá de una categorización relacionada con el medio. Y sin embargo, es un esquema del que difícilmente podemos escapar a pesar de que el contexto actual sea un poco más complejo y todo esté más interconectado. Diversos autores sitúan en un lugar paralelo esta lógica basada en la separación de disciplinas con la progresiva especialización tecnológica que se produce en el Renacimiento y que motivaron

la especialización de las artes, las ciencias y el conocimiento a través de diferentes disciplinas sujetas a cánones y academias que disputaban entre sí (Ellestrom, 2010).

Desde una lógica intermedial presente especialmente en el siglo XXI, no se plantea únicamente de si *el medio es el mensaje* o de si las diferencias entre un medio y otro se distinguen a través de las cualidades técnicas, sino que, más bien, el fin es la comprensión del concepto de intermedialidad como un lugar donde convergen múltiples aspectos: materiales, semióticos, culturales e espacio-temporales. El punto cero, desde donde se abre el debate conceptual de la intermedialidad, es la presencia de medios diferentes de manera simultánea, ya se opte por la autonomía o dependencia entre ellos. Esta presencia varía y debe ser estudiada desde todas sus posibilidades, teniendo en cuenta todos los aspectos que modifican la idea de intermedialidad. Pero ¿Cómo se relacionan los medios? ¿Cómo se fusionan las artes? ¿Qué contenidos y/o experiencias se producen en una situación intermedial?

5.2 RELACIÓN ENTRE MEDIOS TECNOLÓGICOS

El origen del término intermedialidad se atribuye a una época histórica donde los medios de comunicación, especialmente la radio y la televisión, empiezan a entrar en los hogares dentro del contexto social y cultural occidental. La imagen y sonido proporcionados por la televisión comienza en los sesenta y se establece en los ochenta como medio de representación principal. Es una época asociada aún a una tecnología analógica. No obstante, los procesos comunicativos y artísticos intermediales se ven mucho más favorecidos en la era de los medios digitales. La intermedialidad, según el profesor en la Universidad de Utrecht en materia de performatividad y nuevos medios, Chiel Kattenbelt, es una característica innata del lenguaje digital, por su potencialidad de relacionarse con otros medios (imágenes fijas, video, texto, audio) con mayor facilidad y fluidez, en comparación a las herramientas analógicas.

Tanto López-Varela como Eneko Lorente²¹ (2012) recurren a Irini Rawjesky (2005) para explicar que existen dos aproximaciones diferentes al estudio de la intermedialidad. Por

²¹ Eneko Lorente es profesor en la Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación en la Universidad Pública Vasca.

un lado, estaría un acercamiento desde los estudios literarios y narrativos que comienza con las ideas de Michael Bakhtin y continúa con Jürgen Müller. Estas ideas se detienen en los conceptos de dialogismo e intertextualidad. Y por otro lado, están las ideas propuestas por los estudios de comunicación, que se focalizan en los fenómenos asociados y sitúan en su epicentro la experiencia, la percepción y la materialidad. Aquí Irina Rawjesky apunta a teóricos tales como: Spielmann, Schröter, Gaudrault y Marion, Paech, Chapple y Kattenbelt. La intermedialidad ligada a las artes en vivo deberá asumir las dos miradas, la perspectiva de la literatura como la de los estudios de comunicación.

Dentro de las teorías de la comunicación en *International Encyclopedia of Communication*²² el experto en semiótica social, Klaus Bruhn Jensen, resume la idea de intermedialidad. Ordena los diversos puntos de vista que actualmente existen a partir de tres significados del concepto medio.

“Intermediality refers to the interconnectedness of modern media of communication. As means of expression and exchange, the different media depend on and refer to each other, both explicitly and implicitly; they interact as elements of particular communicative strategies; and they are constituents of a wider cultural environment. Three conceptions of intermediality may be identified in communication research, deriving from three notions of what is a medium (→ Media).” (International encyclopedia of communication)

La primera interpretación define la idea de medio como vehículo autónomo, donde los márgenes materiales de los medios están consensuados y son convencionalmente entendidos como agentes independientes (radio, video, cine etc.). Este enfoque puede compararse al concepto de multimedialidad propuesto por López-Varela. Bruhn Jensen expone el monitor de televisión como claro representante de esta línea de pensamiento. La televisión contiene canales de audio (radio) y canales de televisión; es decir, a través del monitor se puede acceder o elegir entre ver y escuchar un medio televisivo (TVE, por ejemplo) o escuchar una de las ofertas radiofónicas (Radio 3).

²² <http://www.communicationencyclopedia.com>

El segundo sentido del que parte Bruhn, puede llegar a ser similar a la primera, pero se diferencia en que se detiene con mayor detalle en el aspecto sensorial del medio (no tan material). En este caso, plantea como paradigma el video clip musical, en cuyo caso, el espectador-oyente recibe simultáneamente el sonido y la imagen bajo una cierta lógica de igualdad. El tercer caso, toma el medio desde la idea de agente, de institución que se dirige a la sociedad, como ente que interactúa con la realidad económica y cultural. Esta categorización expuesta por Bruhn Jensen puede ser de mayor utilidad si es aplicada a los estudios de los medios que si lo hacemos en las artes, en cuyo caso, es necesario matizar y replantear los tres niveles que surgen desde el concepto de intermedialidad.

6. CONCEPTO: MULTIMEDIALIDAD, TRANSMEDIALIDAD E INTERMEDIALIDAD

“For my own contribution to the art and media theoretical discourses I like to use the concept intermediality with respect to those co-relations between different media that result in a redefinition of the media that are influencing each other, which in turn leads to a refreshed perception. Intermediality assumes a co-relation in the actual sense of the word, that is to say a mutual affect.” (Kattenbelt. 2008:25)

Estas tres variantes de la palabra medio, -multimedia, intermedia, transmedia-, son las que más habitualmente surgen dentro del contexto del arte cuando nos referimos a obras u experiencias artísticas que hacen uso de tecnología mediática (cine, lenguaje digital, sonido electrónico, sistemas de sensores, robótica etc.). Cada uno de estos tres conceptos pretende definir una vía precisa que combine diferentes medios. No obstante, también son términos que muestran cierta propensión a la confusión y a la falta de determinación, ya que muchas veces un sujeto puede optar por la palabra transmedial donde otro hubiera elegido la de intermedial.

Trataremos de exponer a continuación, el abanico de definiciones que existen respecto a las tres posibilidades terminológicas. Son conceptos que aparecen en tantos y diversos discursos que es casi inviable mapear todos sus campos semánticos. Lo que es seguro y citamos palabras de Irina Rajewski (2005) para justificarlos, que todo aquel que use cualquiera de los tres términos está obligado a definirlo. Por otro lado, Chiel Kattenbelt (2010) si bien admite la indiscutible complejidad que rodea a los tres conceptos, propone resumir en tres sencillas premisas que ayudan a ubicar cada uno de los vocablos. Por lo tanto, la *multimedialidad* tiene lugar cuando en un mismo objeto encontramos diferentes medios; la *transmedialidad*, cuando un medio se transforma en otro bajo la idea de transferencia; y la *intermedialidad* alude a una correlación entre los medios, un lugar donde se influyen mutuamente desde una posición de igualdad.

“To phrase it very briefly, «multimediality» refers to the occurrence where there are many media in one and the same object; «transmediality» refers to the transfer from one medium to another

medium (media change); and «intermediality» refers to the co-relation of media in the sense of mutual influences between media.” (Kattenbelt. 2008: 20)

En el esquema resumido de Kattenbelt se percibe que, quizás, desgranar las diferencias entre los tres términos no sea el objeto central del debate. Sostiene que los tres fenómenos pueden aparecer simultáneamente en una misma obra debido a que no se excluyen forzosamente y a que la diferenciación depende de la base teórica a la que apelemos a la hora de aventurarnos con nuestras justificaciones.

En el intento de ir más al fondo en la determinación conceptual, dirigiremos la mirada primero hacia el concepto de multimedialidad. Comenzaremos este recorrido partiendo de la idea *Gesamtkunstwerk* (traducible como *obra de arte total*) desarrollada por Richard Wagner.

6.1. MULTIMEDIALIDAD

Bajo la influencia de algunos aspectos del Teatro Griego (arte ritual, mitos y símbolos, concepto de comunidad) y por el pensamiento romántico del siglo XIX, Wagner persigue crear en sus óperas una obra absoluta que cause un efecto total en el público. Para este fin, combinaba simultáneamente la música, la danza, la poesía, la iluminación y la distribución espacial, de manera que se generaba una obra que iba más allá de la mera suma de cada una de las partes, de los medios. Todos los medios se integraban bajo la idea de leitmotiv, término acuñado por Wagner para referirse a los símbolos o temas que trataban sus operas. Cada elemento, la música, la palabra, la iluminación o la composición espacial se disponía en relación a los diferentes leitmotiv que transcurrían en cada momento, con el propósito de encontrar esa totalidad que ayudara a la comprensión de los símbolos propuestos en los dramas.

Joki Van de Poel (2005) relaciona el efecto “total” directamente a la experiencia de los sujetos, del público. Sin embargo, el interés de Wagner por conseguir un encuentro absoluto, místico, también podría estar asociado con las ideas del filósofo Schopenhauer. Estas ideas están relacionadas con el concepto de voluntad del sujeto y de cómo el

individuo podría llegar a liberarse en la medida que negara su propia voluntad que reside en el interior de si mismo. Esta renuncia de la voluntad humana, conflictos derivados de los deseos autoimpuestos, aparece como contrapunto al pensamiento ilustrado y la ideología cristiana, que Schopenhauer criticaba. Schopenhauer nutre de una profundidad intelectual la visión de Wagner, que dispuesto de su nueva filosofía, el compositor se persuade de que sus dramas musicales podrían convertirse en una forma de arte consagrado, una experiencia musical trascendente. Wagner, plantea en sus obras los conflictos del individuo, a través de símbolos y cree que el individuo puede, a través del arte o de la razón, llegar a entender la experiencia humana interior (Van de Pole, 2005).

La visión artística de Wagner estaba cargada de una especie de creencia mística, relacionada con el ritual social, con la grandeza del espíritu y de las artes. Habla de la esencia del ser humano, de cómo la conjunción de los diferentes medios en escena ampliaban las posibilidades de cada uno de ellos, hablaba de algo poderoso, algo capaz de liberar al individuo. Su filosofía, en esencia, enfatiza en la salvación del sujeto a través del amor y la compasión, más allá de las fuerzas exteriores (la religión, el estado).

Consideraba que este pensamiento fomentaba el cambio en muchas de las convenciones existentes hasta entonces en la obra escénica (ópera) y en el propio comportamiento del público. Wagner utilizaba diversas técnicas para dirigirse y capturar la atención de los espectadores. Hasta entonces, el ir a la Ópera era como un evento social donde la gente acudía a ver al resto de personas, a hablar con ellas, además de ir a disfrutar del espectáculo. Wagner con la esperanza de ir cambiado este hábito y desplazar la idea de encuentro social hacia un lugar de encuentro artístico-místico, solicitaba silencio entre el público. Negaba el aplauso entre actos o tras una espléndida aria, no sólo por no interrumpir la energía que se formaba en el escenario sino porque además las composiciones de Wagner se construían sin interrupciones, encadenando las secuencias. La palabra queda unida con la música, todo destila o se guía por un mismo leitmotiv, se convierte en un drama musical y cantado, donde todos los elementos se funden en una misma lógica simbolista.

Todas estas variaciones planteadas por Wagner alteraron la manera de concebir el drama (ópera) por los artistas y la propia percepción del público. Si realmente el espectador experimentaba la obra desde un sentimiento más profundo e intenso es, por supuesto,

cuestionable. El hecho seguro es que produjo un cambio en la manera que el público debía percibir la actuación, debido a que la pretensión de Wagner era dejar que el drama fuera más envolvente y penetrante. El concepto de multimedia en relación a la idea de *obra total* de Wagner mostraba una evidente finalidad relativa a la capacidad de introducir al espectador en el mundo de ilusión del drama y crear un efecto de inmersión perceptivo pleno (vista, oído..). Esta idea vinculada a la obra multimedia sigue teniendo cierta relevancia y actualidad.

Uno de los aspectos más importantes de su obra era la combinación y colaboración de los diferentes medios (disciplinas) que mantenían sus cualidades de manera independiente. El espectador podía reconocer los límites materiales de cada uno de los medios; puesto que su objetivo no era tanto la integración de los diferentes lenguajes, sino la cooperación entre ellos. Estos límites que formalmente podían ser identificados, sin embargo, conviven bajo la idea de armonía y totalidad, con la clara intención de envolver al espectador en la ficción o ilusión del drama. La multimedialidad de Wagner niega una estética que genere el distanciamiento crítico del espectador.

Jürgen Müller también reconoce la importancia del concepto de “cooperación” cuando se habla de multimedialidad y lo sitúa como clave para la distinción del concepto intermedialidad. Esta “cooperación” sugerida por Müller, se formaliza de dos maneras: el funcionamiento de un medio al lado de otro –yuxtaposición-; y un medio con otro –juntos, integrados-. La yuxtaposición hace referencia al concepto de multimedialidad mientras que la integración lo hace con el de intermedialidad. Cuando un medio se sitúa al lado de otro, los medios forman parte de una obra general o primogénita pero mantienen sus propiedades. Mientras que cuando un medio está junto a otro, los diversos medios funcionan de manera más integrada, un medio toma la estructura del otro provocando un cambio en el primero. La “cooperación” que ocurre bajo la idea de intermedialidad insinúa la transformación de los diversos medios que lo componen (Müller, 1997).

6.2. INTERMEDIALIDAD

Como se menciona en anteriores página el inicio del uso del término intermedia se asocia a la figura del artista Dick Higgins. Él opinaba que el mejor arte del momento,

como por ejemplo los *Ready made* de Duchamp, marcaban nuevas formas de acercarse al acto artístico y rompían con la lógica renacentista (según Higgins) de separar cada uno de los medios artísticos en disciplinas. Higgins creía que aquel nuevo arte no se sostenía bajo la lógica de las disciplinas y necesitaba de nuevos términos que ayudarían a entenderlo.

El concepto de medio que Higgins maneja, no hace referencia únicamente a las disciplinas artísticas, sino que lo expande al ámbito social y cultural. Así, las obras de *ready made*, reconceptualizan objetos cotidianos al ubicarlos dentro de un contexto artístico.

Pensemos, en este sentido, en la obra de *Fountain* (1917) de Duchamp. En este giro conceptual que ha marcado todo el arte contemporáneo, Higgins descubre un lugar simbólico que se localiza entre un medio preexistente (el bidé dentro de un baño en una casa) y el nuevo medio (el bidé en dentro de una galería de arte). Higgins vincula la noción intermedial desde un acercamiento al concepto de medio, entendido como ambiente/contexto explicado anteriormente.

Ese nuevo arte intermedial, que no distingue materialidades, ni disciplinas, ni campos conceptuales (ámbito social, ámbito artístico etc.), Higgins lo desarrolla a través de los happening y la performance, paradigmas de la intermedialidad. El happening, según Higgins, no supuso únicamente una transformación conceptual de las artes, también involucró la experimentación con otras realidades de la vida. Así, el happening se convierte en el arquetipo de lo que es el intermedium o intermedialidad a diferencia de las demás artes, o medios o lenguajes artísticos.

El término intermedia era a menudo confundido con el de *mix media* (Higgins, 1964). Higgins señala algunas diferencias entre uno y otro. El mix media (mezcla de medios) era utilizado para indicar que la obra estaba compuesta por uno o más materiales. Significa que dentro de un medio conceptualmente definido, ejemplo, la pintura, reconocemos diferentes materiales o procesos (óleo y acuarela). No hay confusión alguna a la hora de enfrentarse al modo de mirar ese particular medio. Aunque podemos encontrar cierto parecido con el concepto de multimedia, el proceso o la estructura mix media lo hace siempre dentro de un único medio, no en la combinación de diferentes medios.

¿Cómo diferenciar mix media e intermedia, cuando ni siquiera parece sencillo limitar dónde empieza y termina un medio? Higgins sitúa la diferencia entre los dos términos

desde la perspectiva de recepción de la obra. En conclusión, el acercamiento que Higgins hace respecto al concepto intermedia se fundamenta en no señalar el medio como un concepto puro y estático, sino como algo sujeto al cambio. Combinando diferentes medios desde esta concepción de “fronteras abiertas”, un nuevo medio puede surgir, o eso es lo que Higgins piensa... un medio que reside “entre dos medios” preexistentes.

Werner Wolf, profesor en la universidad de Graz/Austria y experto en semiótica y literatura, se acerca a la idea de intermedialidad desde una aproximación más analítica. Sostiene que entre los medios - medio de comunicación y lenguaje artístico- que la conforman el fenómeno intermedial, siempre existe un medio dominante y otro no-dominante. En esta relación de poder, el dominado adquiere las características del dominante (Wolf, 1999).

Con el fin de observar la relación de Wolf, introducimos un ejemplo concreto. Se trata de la obra escénica de la bailarina y performer catalana Sonia Gómez, *Experiencias con un desconocido*²³ (2007-2011). Sobre escena, Sonia Gómez relata al público las diversas anécdotas vividas con hombres que no conoce previamente. Lo hace a través de una video proyección donde vemos imágenes de lo que ha sucedido en los diversos encuentros o citas con estos desconocidos. Gómez introduce el video para narrarnos sus experiencias fuera de la escena y en un pasado reciente desde un formato escénico, desde su presencia física. Los videos que durante la obra se proyectan sucesivamente se pueden también visionar desde la página web del proyecto, pudiendo acceder a estas mini-historia desde la pantalla del ordenador. No obstante, el video representa, en este caso, el medio dominado frente a la acción teatral, que es la dominante. ¿El dominado toma las características materiales del dominante? ¿El dominado asume el modelo de comunicación del dominante en relación a la capacidad de percepción o comunicación provocada al espectador?

Esta posición que presenta Wolf, implica una categorización y reconocimiento de las fronteras de cada uno de los medios, contradiciendo parte de las ideas lanzadas por Higgins y McLuhan. ¿Qué ocurre si dos medios consiguen fusionarse de tal manera que resulte imposible determinar los límites de cada uno de ellos? Por otro lado, ¿qué sucede cuando

²³ <http://soniagomez.com/experiencias-con-un-desconocido-show/>

los medios se relacionan en una total igualdad conceptual? ¿Podremos discernir el medio dominante y dominado?

Jürgen Müller, explica el concepto de intermedialidad fundamentalmente reparando en el aspecto técnico del concepto de medio. Repara en la certeza de que no existe, ni nunca ha existido, un medio puro y estable.

“Already the human body and language as the basic media of human communication imply intricate intermedia-interactions. From their very beginning, written texts have been imbedded into multi and intermedia performances and acts”. (Müller, 1997:291)

La noción de “integración” es clave en el fenómeno intermedial, según la opinión de Müller. La intermedial no es percibida como un fenómeno que altere la materialidad de los medios que lo componen. El lugar donde la alteración queda patente se evidencia en el hecho comunicativo y en cómo esa nueva situación intermedial posibilita nuevos diálogos respecto a los sujetos que participan. En vista de ello, el fenómeno intermedial que describe Müller no depende de cuestiones relacionadas con la materialidad de los medios, sino de la transformación que en términos de proceso receptivo se producen. *“Adquiere la categoría de comunicación inter-media si coexisten diferentes medios cuyos elementos se transforman hacia una coexistencia conceptual intermedial, donde la relación entre los medios crean una nueva dimensión que repercute en el receptor.”*²⁴

Por tanto, según Müller lo multimedial tiene que ver con la idea de que cada uno de los *medios* que participa mantiene su conceptualización primogénita y se relacionan a través de una correspondencia establecida a través de la cooperación. Mientras que en el caso de tratarse de una situación intermedial, la identidad convencional de los medios cambia generando una nueva conceptualización basada en la propia relación entre los *medios*, en el engranaje, en la manera que encajan o se integran entre sí. Por consiguiente, es posible deducir que Müller aunque no haga referencia directamente al carácter material de los

²⁴ *“A media-product becomes an inter-media product if a multimedia coexistence (nebeneinander) of different media-quotations and elements is transformed into a conceptual intermedia coexistence (miteinander), the aesthetic refractions and faults (Verwerfungen) of which open new dimensions of experience to the recipient.”* (Müller. 1997: 298)

medios, si que lo hace cuando trata de buscar las diferencias los término de *multimedia* e *intermedia*.

Müller centra su estudio en las dinámicas y patrones de fusión entre los diversos medios, y toma distancia de la cuestión enfocada en delimitar los límites entre los múltiples medios que forman el fenómeno intermedial. Su aproximación a los procesos receptivos desde la perspectiva intermedial dirige su discurso e interés hacia la experiencia del sujeto receptor. La perspectiva de Müller es interesante en esta investigación, ya que pretende analizar el rol del espectador dentro de un evento intermedial.

6.3. TRANSMEDIALIDAD

¿De qué hablamos cuando utilizamos el término de transmedialidad? Si volvemos a la interpretación de Chiel Kattenbelt encontramos que el fenómeno transmedial sucede cuando un medio se transforma en otro bajo la idea de transferencia, de trasladar, de convertirse en otro objeto. Para Kattenbelt, los tres términos (multimedia, intermedia, transmedia) son parte de un mismo sistema de clasificación, se ubican en un mismo nivel categórico para facilitar el análisis de los fenómenos artísticos o comunicativos. Una obra puede ser considerada intermedial, multimedia o transmedial al mismo tiempo, puesto que no son conceptos excluyentes (Kattenbelt, 2008).

Existe una transmedialidad que se produce a nivel de contenido y otra a nivel formal, desde la perspectiva de Kattenbelt. Como exponente del primer caso podemos pensar en la adaptación cinematográfica de una novela, por ejemplo. Se toma la historia, el contenido del libro y se transforma en una película, un formato totalmente diverso, convirtiéndose en algo nuevo. De hecho, puede fácilmente suceder que si el espectador no conoce de antemano la existencia de la novela, considera como historia original aquella que se le ofrece en el film. Esta situación transmedial supone la potencial desaparición, tanto desde lo formal como desde el contenido, del vehículo, del medio primogénito del cual se ha tomado la idea o su forma. Esta perspectiva de invisibilidad de uno de los medios, activa un sistema de transparencia, puesto que, la referencia al medio anterior no es percibida por el espectador. En el caso del fenómeno intermedial, es implícito la presencia de más de un

medio. En este sentido, la transmedialidad y la intermedialidad parten desde lógicas diversas, pero como veremos en los siguientes ejemplos, complementarias.

Desde un nivel formal la transmedialidad consiste en situar parte de las estructuras, metodologías o estéticas, de otro medio. La trilogía (2001-2007) de la compañía neoyorkina Big Art Group²⁵, -*Self life, Flicker y House of no more*-, puede ser un buen ejemplo para entender este tipo de transmedialidad.

A través del teatro, una presencia actual, y valiéndose de todo un engranaje de cámaras en directo, “ruedan y montan” una película de género en cada una de las obras (película de terror, *roadmovie* y suspense). La estructura y la estética del trabajo escénico se genera bajo una visible influencia del lenguaje cinematográfico de cada uno de los géneros. Estos ejemplos pueden ser analizados como creaciones transmediales desde el punto de vista formal, pero también podrían ser tratados como actos de intermedialidad, en el sentido que detectamos el medio teatral y el medio digital. Como sostiene Kattenbelt, ambos conceptos pueden ser compatible y hallarse en un mismo evento artístico, como los ejemplos citados.

Alfonso De Toro (2007), desde un discurso más próximo a los estudios de semiótica y literatura, emplaza, desde una perspectiva epistemológica, el concepto de transmedialidad en un peldaño superior al de intermedialidad. Presenta el término de transmedialidad al costado de Transdisciplinaridad, Transtextualidad y Transculturalidad. Estos cuatro conceptos, según De Toro, son la base, antecesores de términos más concretos que se forman a través de prefijos como inter- y que muestran un perfil limitado a campos de estudio concretos. El prefijo trans- forma palabras que tienden a ampliar y no limitar, favoreciendo su aplicación dentro de discursos de diversos campos (estudios teatrales, culturales, históricos, sociológicos, filosóficos etc.) (Espinoza y Miranda. 2009:31).

Teniendo en cuenta el posicionamiento de De Toro, la transmedialidad es un espacio simbólico que se expande a diversos campos culturales y se alza a raíz de fenómenos como la globalización originada por la modernidad y postmodernidad. El concepto de transmedialidad que propone, surge desde una base filosófica que intenta dar respuesta al análisis e interpretaciones en torno a la sociedad e individuo moderno. Desde este lugar, la

²⁵ <http://bigartgroup.com/>

transmedialidad no es entendida como un intercambio de dos formas mediales distintas, sino que se trata más bien de una multiplicidad de posibilidades mediales.

Introduce el concepto de diálogo entre diferentes formas de expresión y representación, producido por fenómenos de hibridación, cruce y transversalidad. Estas formas pueden ser interpretadas desde una perspectiva que reduce el concepto de medio a su aspecto más técnico/material (video, cine, televisión, prensa) o como medios textuales-lingüísticos, teatrales, musicales o danza. De Toro, Asimismo, atribuye al prefijo *-trans* la capacidad y carácter nómada vinculado a los procesos mediales. La idea de nomadismo como acción de descentralización y concepto de pliegues que proviene del pensamiento de los filósofos Jean-François Lyotard y de Gilles Deleuze. En la transmedialidad se trata a menudo de la transgresión de un límite, de pliegues, capas y repliegues (Espinoza y Miranda. 2009:31-40).

A partir de esta idea de transmedialidad Alfonso de Toro define el teatro transmedial como el ejercicio escénico resultante de un proceso, diálogo o negociación de una multiplicidad de posibilidades mediales (medios de comunicación, comunicación gestual etc.). Marco Espinoza y Raúl Miranda, se acogen a este término en su libro *Mutaciones Escénicas* (2009), dejando de lado el término de intermedialidad.

Es difícil detectar cuáles son las diferencias entre teatro transmedial y teatro intermedial, tal y como se hace visible en el caso de Alfonso De Toro, donde su definición de teatro transmedial, se podría ajusta también al de teatro intermedial.

Basándonos en argumentos de De Toro y Kattenbelt, se observa que una de las diferencias principales entre performance transmedial o intermedial, reside en el nivel de precisión o concreción que cada uno de los conceptos contempla. Si nos detenemos en la práctica más teatral o escénica, esta diferencia se puede apreciar, por ejemplo, dentro de los parámetros dramaturgicos. Es posible pensar en una propuesta escénica donde no se haga uso de ningún dispositivo mediático (electrónico: video, audio amplificado) y calificarla de teatro transmedial. Esta construcción dramaturgica no depende del dispositivo electrónico, sino de un planteamiento que surge desde un pensamiento tecnológico que afecta directamente a todo el planteamiento escénico.

Parte del concepto de transmedialidad, como explica De Toro, se sitúa en la base del proyecto cultural y no muestra la necesidad hacer visible de manera explícita la utilización de dispositivos tecnológicos. En el caso de teatro intermedial, es complicado imaginarse esa misma propuesta sin la presencia de algún dispositivo tecnológico (video, interface digital...).

¿Cuáles son los motivos para inclinar la balanza hacia el término intermedia dentro de esta investigación? Una de las razones está enlazada con lo mencionado en el anterior párrafo: el carácter concreto que presenta el concepto intermedialidad. Motivo que se refuerza con la tendencia generalizada de utilizar la término intermedia en discursos relacionados con la práctica performativa intermedial. Asimismo, el concepto intermedia, plantea un especial interés en la figura del sujeto (espectador, usuario, *experienciador*) que tanto Dick Higgins, Jürgen Müller o Chiel Kattenbelt consideran un elemento crucial para el análisis intermedial.

7. CONCEPTO: PERFORMANCE

Abordar el término de performance, supone trasladar este intento de clarificar los términos al ámbito de las artes en vivo. A continuación, trataremos de exponer las razones que nos llevan a elegir el término *performance* frente al de *teatro*. No se trata de ofrecer un análisis profundo, sino entender el por qué el concepto de performance se adapta mejor a la noción de performance intermedial.

Al igual que ocurre con los conceptos de multimedialidad, transmedialidad e intermedialidad, las fronteras entre sí son confusas y dependen del marco discursivo donde se inscriban, del contexto idiomático y de la propia selección de cada autor. En la práctica artística actual, además, las características que tradicionalmente se asocian a lo teatral y a lo performativo, se mezclan y se confunden y, a menudo, carece de sentido querer distinguirlas.

Sin embargo, parece inevitable tener que recurrir a las connotaciones y la evolución histórica de cada uno de los dos concepto, para exponer la elección del concepto performance intermedial frente a teatro intermedial.

Franz Chamberlain (2005), profesor en Estudios Teatrales en la Universidad de Huddersfield y continuador del discurso de Richard Schechner²⁶, traslada esta disputa terminológica a un campo más académico focalizándose en las diferencias entre *Performance Studies* y *Theatre Studies* o al también denominado *Performing Arts Studies*. Reivindica los *Performance Studies* por su carácter más integrador, más completo, ya que coloca las artes en vivo en una categoría que responde más adecuadamente al contexto de las artes contemporáneas determinadas por la interdisciplinariedad. Añade que los Estudios Teatrales quedan tradicionalmente unidos al texto y la literatura, y se aproximan a las artes en vivo desde una mirada más restringida. Chamberlain opina que desde las universidades, sigue existiendo una confusión respecto a los contenidos centrales de cada uno de los campos de estudio.

²⁶ Richard Schechner precursor de los *Performance Studies* y de su instauración académica.

Y aunque reconoce que muchos conocimientos se entrecruzan, matiza que *Performance Studies* incluye y sitúa en el mismo nivel disciplinas como la música, la danza y el teatro (aquel que se relaciona con la palabra o literatura) pero también el deporte, el juego, la interacción digital etc.

José Antonio Sánchez²⁷, sostiene que es difícil hablar de teatro como una única forma de creación y sería más correcto hablar de teatros. No obstante, admite que el término teatro sigue asociado íntimamente a las ideas de representación, mimesis, artificio, que depende de un referente real o esa vida cotidiana que sucede fuera del espacio designado al acto teatral para crear su ficción. Estas ideas que afectan a la noción de teatro, a lo que comúnmente asociamos al teatro, se plasma de manera muy clara en una disposición espacial a la italiana, que determina la función cada sujeto participante (performer, espectador), donde cada uno asume el rol que desempeña dentro de esta estructura aparentemente cerrada, donde unos cuentan historias y los otros las reciben afectando a los modos de percepción y comunicación entre actor-obra-espectador (Bellisco, Cifuentes y Écija, 2011).

En cambio, el término performance evoca cierta huida o emancipación de las convenciones o reglas asociadas al acto de acudir al teatro, que tanto los artistas como los espectadores han incorporado como una herencia cultural naturalizada. Performance se vincula a un discurso de cambio social y artístico estimulado por la sociedad de segunda mitad del siglo XX. Performance niega y escapa de las convenciones del mundo del arte y aspira a una apertura a la experimentación y conceptualización de nuevos paradigmas artístico y sociales. Bajo la influencia de esta idea de liberación, el concepto de performance (desde su acepción más artística) quiere despojarse de todo el peso simbólico que parece acarrear el teatro (Schechner, 1988).

Mientras que una acción está por lo general vinculada a la esfera de lo cotidiano y carece de contenido comunicativo deliberado (comer, caminar, asearse), una actuación, tanto cotidiana como artística, sugiere intencionalidad, un hacer que dice algo. La actuación no es

²⁷ José Antonio Sánchez es profesor en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca y miembro del grupo de investigación ARTEA (www.arte-a.org). Es investigador, docente y autor de libros y textos relacionados con la práctica artística contemporánea en el ámbito escénico, cinematográfico y literario.

necesariamente “teatral” en el sentido de un sujeto que representa a otro, pero sí implica un querer ser visto y escuchado, por lo tanto, un proceso de comunicación. (Prieto Stambaugh. 2001: 10)

¿Qué diferencias existen entre *acción* y *actuación*? ¿Y entre *actuación* y *representación*? Para Antonio Prieto Stambaugh²⁸, es posible intuir que el concepto de actuación es más a fin a las connotaciones de teatralidad y acción a performatividad. Sin embargo, el propio autor observa como en la práctica artística (llámese teatro o performance) a menudo resulta complejo distinguir si un gesto o acción presentado por una actriz se produce con una intencionalidad prevista o estudiada. De hecho, incluso en las demostraciones más performativas de la década de los 60, se podrían hallar multitud de razones y argumentos que pudieran justificar las dos vertientes o perspectivas. ¿Aquello que el performer ha realizado está planificado o se trata de una acción casi involuntaria? A esta disyuntiva entre acción y actuación se le adhiere la cuestión de lo que significa *representación* y *presentación* asociado igualmente a las ideas que emanan de la teatralidad y la performatividad (Prieto Stambaugh, 2001).

Si bien la dualidad entre realidad-ficción y presentación-representación, es uno de los grandes ejes que dividen los significados de los dos términos, existe otro aspecto que no podemos pasar por alto. Mientras performance implica un sujeto, un actor, un performer que actúa o acciona; la teatralidad queda unida, de manera más evidente, a una estructura que se rige por unas reglas, convenciones construidas que dibujan un contexto. Performance pertenece al concepto de individualidad y teatro al de comunidad, y como tal, queda reglado por unas leyes y anima a un comportamiento que es asumido por los participantes en el proceso de comunicación. Lo construido es aquello que pertenece al mundo codificado, consensuado, fabricado y por ende, en cierta manera, a lo inventado o ficticio. El teatro, paradigma de la comunidad, está construido desde los límites marcados por las convenciones. El que la performance se relacione o haga referencia al sujeto, no implica que se desligue de la sociedad cultural, sino que plantea un acercamiento más básico, más independiente, más sencillo que propicia una aproximación al acto artístico desde una realidad más subjetiva, no absoluta, parcial, sugiriendo que la realidad no es objetiva ni homogénea, sino múltiple y variada.

²⁸ Antonio Prieto Stambaugh es investigador, centrado en los estudios de performance, teatro mexicano actual, estudios de género y estudios queer. Es profesor en la Universidad Veracruzana (México).

La idea de performatividad, refleja una mayor elasticidad para ser introducida dentro de discursos de diversa índole debido a su capacidad de aproximarse al conocimiento desde un espacio que trasciende lo textual. A través del paradigma de lo performativo, las *formas de hacer* pueden ser analizadas y facilitan el acceso a la esencia de las cosas (sujetos) no desde lo que son, sino desde lo que hacen. Se trata de un cambio de paradigma, una nueva manera de abordar el conocimiento que la teatralidad parece no incluir.

Analizar y observar los discursos y prácticas (ya sean artísticas o culturales) desde la teatralidad, nos impulsa a focalizar la atención en la representación, en las formas de ficción o en la convención reglada por una comunidad. Aquello que se describe como performativo, en cambio, denota cierta orientación hacia el sujeto, a una realidad más arbitraria y experiencial que funciona en unos márgenes que se aleja de lo absoluto. En la medida en que se establece desde el sujeto y no tanto desde el concepto de sociedad o comunidad, la idea de una realidad pactada se transforma en realidades subjetivas, relativas a la capacidad perceptiva del individuo.

Por tanto, optar por el término *performance* parece ser el término que mejor nos ayude a articular el objeto central de esta Tesis: la percepción del sujeto espectador. No obstante, dada la actual convergencia que existe entre ambos conceptos también utilizaremos el término de teatro, entendido desde una concepción que supera su propia carga histórica.

8. CONCLUSIÓN: PERFORMANCE INTERMEDIAL

El concepto de intermedialidad muestra una mayor predisposición para el análisis de las cuestiones asociadas a la percepción del sujeto y su experiencia como espectador. Es por ello que, en el contexto de esta Tesis, optamos por su utilización frente a términos similares citados durante este primer capítulo: transmedialidad y multimedialidad. Sin embargo, es importante no desestimar y olvidar que, debido principalmente a la complejidad del concepto de medio, se trata de términos mutables, dinámicos y mutuamente contaminados. Si bien la definición del concepto de medio genera opiniones discordantes y, a menudo, responde al marco académico, histórico o cultural de cada uno de los discursos; el marco conceptual tiende a complicarse cuando hablamos de una obra alberga más de un medio en su interior.

Con el fin de sintetizar las diferentes razones que motivan la utilización de intermedialidad dentro de esta investigación, comenzaremos señalando la cuestión de la autonomía de los medios. Tal y como queda expuesto en este capítulo, Dick Higgins descarta un tipo de análisis basado en la determinación de los límites de cada medio, debido al carácter dinámico que presenta la definición del medio, en concreto. No obstante, reconocer las fronteras entre los medios que forman un fenómeno intermedial puede ser de gran utilidad. Una relación inter/multi/transmedial es inviable si no aceptamos que está formada por varios medios, aunque en ocasiones no sepamos dibujar las fronteras entre ellos. Es decir, y citamos a Chiel Kattenbelt, *la separación está indisolublemente conectada a la intermedialidad, ya que sólo es concebible si dos o más elementos intrínsecamente fusionados (medios) también son separables entre sí.*²⁹

A esta idea de separación debemos añadirle la potencialidad de cambio o mutación asignado a las connotaciones del término de intermedialidad. Aunque concibamos la separación primogénita de los diversos medios, gracias al fenómeno intermedial, estos medios interrelacionados promueven un espacio de comunicación diferente, condición que el concepto de multimedialidad no genera forzosamente.

²⁹ “Separation is inextricably linked with intermediality, since the intermedia is only conceivable if two or more inherently fused elements (media) are also seen to be separable from each other”. (Kattenbelt. 2010: 188)

El prefijo inter-, que describe ese algo que *está en medio* de o *in-between*, hace referencia al fenómeno que surge entre, como mínimo, dos medios y que abre la posibilidad a la creación de algo nuevo, esencialmente si centramos nuestra mirada en la cuestión perceptiva. Las posibilidades que surgen en “ese lugar de *en medio*”, advierte Chiel Kattenbelt, revelan una predisposición a estar unidas a los conceptos de diversidad, discrepancia, hipermedialidad y no tanto a las ideas de unidad, armonía y transparencia (Kattenbelt, 2008).

Puesto que dos de los principales ejes de esta investigación son los medios digitales y la performance, la visión de Kattenbelt resulta interesante por la conexión que mantiene entre el concepto de intermedialidad y la lógica del lenguaje digital (hipertexto, tiempo real, simultaneidad de capas, relación con el usuario, comunicación telemática etc.)

El acercamiento al discurso de Kattenbelt determina el punto de partida o ángulo conceptual de esta investigación, e insinúa la orientación conceptual optada en relación a la noción de medio. En vista de ello, ¿cuáles son los medios que participan dentro de la relación intermedial en el contexto de esta investigación?

La performance intermedial se genera a partir de dos elementos (también podríamos decir, medios) que son la performance y los nuevos medios. La performance es entendida como un concepto que abarca todas las prácticas artísticas centradas en el cuerpo y el tiempo efímero. Performance, en el contexto de esta investigación, pretende operar desde su carácter más integrador, donde no se establecen reglas cerradas sobre lo que se esconde tras los conceptos de cuerpo y tiempo efímero. El teatro, la danza, el circo, la ópera o el arte performativo son las categorías más reconocidas, a pesar de que a través la noción de performance intermedial observaremos como otras categorías asociadas a las artes visuales y digitales serán concebidas desde la noción de performance, igualmente.

En lo que concierne al concepto de *nuevos medios*, también ha de ser entendido de manera flexible. ¿A qué nos referimos cuando hablamos de nuevos medios? Eugenia Siapera, profesora en el departamento de medios y comunicación de la Universidad de Leicester, sostiene que el adjetivo nuevo no conviene asociarlo a un tipo de tecnología en concreto. La ventaja, que aporta la condición de indeterminación de “lo nuevo”, facilita la actualización continua de lo que se establece como “nuevo medio” según la evolución

tecnológica de cada contexto. Siapera en su libro *Understanding new media* (2011) reconoce que el concepto de nuevos medios integra tanto los medios digitales como los medios online o medios telemáticos (principalmente internet). Jay David Bolter y Richard Grusin también utilizan el concepto de *new media* en su ensayo sobre la remediación. Bolter y Grusin consideran que los nuevos medios son aquellos capaces de *remediar* y los viejos o clásicos medios son los que *median*. Los videojuegos, la fotografía digital, el arte digital, la realidad virtual, la televisión y el Word Wide Web aparecen como formas mediales dentro de lo llamado nuevos medios.

José Luís Brea, teórico y crítico del arte, en la introducción del libro *La Era Postmedia* (2002) expone lo complejo que resulta intentar buscar las palabras que definan las formas artísticas que surgen del desarrollo de los medios digitales. Más aún, si esos nuevos términos han de adaptarse a diferentes idiomas (Brea. 2002: 19).

Muchas son las formas, prácticas o conceptos que abarcan ambas palabras: performance y nuevos medios. Como mostraremos en los siguientes capítulos, la convergencia entre ambos elementos generan un tipo de práctica y perspectiva artística que aquí consideramos como performance intermedial. Las características que, tanto lo performativo como lo digital comparten, originan la mezcla, hibridación y mutación de ambas.

En los siguientes tres capítulos centraremos el discurso en los puntos en común que ambas prácticas artísticas, -las mediales y las performativas-, comparten. Estos paralelismos se presentan en torno a tres ejes esenciales: el concepto de tiempo, proceso y presencia. Tras observar los nexos de unión y similitudes, concluiremos en el fenómeno convergente, es decir, en la performance intermedial que deriva de ambos medios: la performance y los nuevos medios.

Capítulo II

ARTES DEL TIEMPO

El teatro, la acción escénica, es el arte que se identifica con la temporalidad, con una duración que tiene un inicio y un final. Tanto el teatro más clásico, como el teatro postdramático, sin dejar de lado los experimentos más vanguardistas derivados del movimiento del arte performativo de los 60-70, determinan su esencia como actos artísticos dependientes de la noción de tiempo. Lo temporal ha sido y es un elemento clave en las diferentes tradiciones performativas y/o teatrales. Esta realidad, el carácter efímero del evento, ha determinado que el teatro sea por antonomasia el arte basado en el tiempo. Otras disciplinas tradicionales como la pintura o la escultura, si bien pueden interpretarse y analizarse desde la noción del tiempo, han quedado históricamente asociadas a una estética del objeto, de obra terminada y perenne, y no tanto a una cualidad o calidad temporal. En las artes interactivas, el net art, la instalación interactiva, la imagen en tiempo real y otras derivaciones de lo digital, no obstante, el factor temporal también resulta un elemento fundamental.

El propósito de este capítulo es justamente el de detectar y profundizar en ese elemento o característica que comparten las artes performáticas y las artes digitales: el tiempo.

La idea de “arte basado en el tiempo” se ha expandido a formatos y prácticas que quedan íntimamente ligadas a lo teatral y lo performativo. Tal y como sugiere Marcyrose Chvasta (2005), profesora en el departamento de comunicación de la universidad de Florida, es pertinente recordar que el teatro se define como arte basado en el tiempo, en gran medida, a partir de la aparición de los medios de comunicación tecnológicos. O dicho de otra manera, la característica temporal de las artes en vivo adquiere notoriedad en el momento en que la tecnología mediática comienza a ser capaz de retransmitir en tiempo-real los eventos (especialmente con la aparición de la imagen televisada).

Hasta entonces, no se tenía tanta constancia del factor temporal de las artes en vivo. Los primeros dispositivos de reproducción mecánica como la fotografía, la grabación sonora o el cine reproducen y almacenan, pero no tienen capacidad para la retransmisión en tiempo-real. Las primeras grabaciones sonoras realizadas con el invento del fonógrafo (Thomas Edison 1877), por ejemplo, descubren la posibilidad de guardar, de grabar, un sonido ya acontecido, como podría ser un concierto de música clásica. El cine contempla las mismas posibilidades capturando el cuerpo que actúa a través de la imagen en movimiento, el film a inicios del siglo XX (1895) de mano de los hermanos Lumière. Estos primeros inventos abren la posibilidad de capturar y guardar aquello a lo que se le atribuía un inicio y un final, una duración efímera. Esta primera capacidad, captura de sonido y del movimiento corporal a través de las primeras tecnologías analógicas, se establece en la base del debate ontológico entre las diferencias y similitudes entre tecnología y performance.

Pero como explica Lee Brown (2002), filósofo estadounidense que ha realizado extensas investigaciones en torno a las diferencias entre el acto en vivo y el grabado, la performance no ve peligrar su estatus de arte del tiempo hasta el punto en que la tecnología comienza a usurpar el hecho en vivo vinculado a la noción de tiempo-real. Con la televisión establecida como medio de comunicación de masas, el resto de artes y medios empiezan a estar determinados por los modos y lenguajes de ésta. Algunas prácticas cinematográficas y teatrales, por ejemplo, abandonan sus espacios habituales y comienzan a ser ideados desde una perspectiva televisiva (telefilms, adaptaciones teatrales, conciertos de música para la televisión, las ceremonias olímpicas etc.). Lee Brown, reconoce que esta situación se estabiliza de manera generalizada en la década de los 80, cuando la televisión se alza por encima del resto de medios. Es en este momento cuando el teatro empieza a reclamar el directo, en vivo, lo auténtico, desde una noción del cuerpo vivo. Además del fenómeno televisivo, también existen otros motivos por los que el teatro busca reafirmarse en la actuación en vivo, como pueden ser la nostalgia del ritual (Grotowsky, Brook...) y el redescubrimiento de Artaud a partir de la década de los sesenta.

A partir de finales de los 80 esta especie de rivalidad entre los medios tecnológicos y la performance empieza a estar presente en los discursos más teóricos. Se abre un debate en torno a la ontología de los medios de comunicación y la performance. Debate que se construye desde una lógica de contrarios: performance grabada-en vivo, real-virtual o

mediado-en vivo.³⁰ La noción de tiempo afecta directamente al resto de figuras claves en el cuestionamiento de la esencia o hecho performativo y teatral: lo vivo o vivacidad (*liveness*), el espacio, la presencia y ausencia.

Las ideas de dos de las referencias más relevantes, como son Peggy Phelan (1993) y Philip Auslander³¹ (1999), han determinado las dos líneas de pensamiento que se han establecido frente al debate ontológico. Dentro del planteamiento de Phelan, la imposibilidad de ser grabada y su cualidad efímera son dos de los ejes esenciales de la performance. Ambas ideas dependen de la idea de tiempo. La performance es efímera en tanto acto que transcurre en un duración determinada de tiempo. Durante el acto, la performance es visible, es presente, y en cuanto finaliza, lo único que queda es su propia ausencia. Esta ausencia, según Phelan, sólo puede mantener su presencia, en cierta manera, en la memoria del sujeto espectador, en el recuerdo de lo vivido durante el acto performativo. La performance que se guarda a través de un registro videográfico deja de ser lo que era, se convierte en otra cosa y deja de ser una performance.

Philip Auslander afronta estas cuestiones desde una perspectiva muy diferente a la de Phelan. Responde y critica la ontología de la performance de Phelan que se limita a la idea de copresencia en vivo y efímera entre los performers y público. Auslander, en cambio, utiliza el factor temporal para situar al mismo nivel ontológico lo que el denomina “performance mediatizada” y “performance en vivo”. Auslander recurre a constructos asociados a la cultura mediatiza para exponer que el hecho de ser o no ser mediatizado no es característica fundamental de lo performativo. En esta misma línea y apoyándose en el discurso sobre el simulacro de Jean Baudillard y el concepto de medium de Marshall McLuhan, niega que existan diferencias esenciales entre lo real y lo virtual. En la influyente obra de Philip Auslander *Liveness: Performance in mediatized culture* (1999) se defiende la idea de la performance en vivo (*live performance*) no como condición de proximidad y copresencia, sino relativa al tiempo simultáneo.

³⁰ El debate surge y se sigue principalmente desde discursos escritos en lengua inglesa. Añadimos el idioma original de los términos citados: *recorded-live, real-virtual, mediated-liveness*.

³¹ Peggy Phelan es profesora dentro del programa de Estudios de Performance de la Universidad de Nueva York y sus teorías sobre la performance y pensamiento feminista suponen todo un referente actualmente. Philip Auslander, asimismo, es profesor en la facultad de Literatura, Medios y Comunicación del Instituto de Tecnología de Georgia y conocido por sus teorías sobre la performance cultural, performance mediatizada y el teatro.

En este capítulo, observamos como el factor TIEMPO consigue poner en crisis uno de los pilares dentro del debate ontológico: la performance como único arte basado en el tiempo. Desde esta Tesis se pretende reorientar el debate hacia un posicionamiento que equipare la noción de *tiempo efímero* de las artes performativas con la noción de *tiempo-real* de las artes mediales.

1. TIEMPO-REAL Y TIEMPO EFÍMERO

Con el desarrollo de las tecnologías audiovisuales y las telecomunicaciones además de la capacidad ya mencionada de grabar sonido e imagen en movimiento, a principios del siglo XX³² aparece uno de los grandes avances: la competencia del tiempo-real. A partir de la segunda mitad del siglo XX, la televisión permite la emisión de imágenes en directo, de hechos que transcurren a cientos de kilómetros de distancia. Por otro lado, el video analógico, a diferencia del cine, comienza a despuntar en cuestiones de tamaño, portabilidad, capacidad de edición electrónica, etc. Todos estos factores propician un tipo de proceso de trabajo y producción más rápido y menos costoso. Paralelamente a la mejora de las herramientas que ambos medios (video y televisión) van alcanzando, la televisión va estableciéndose como medio de masas por antonomasia. La televisión y su capacidad de llevar a los hogares imágenes y sonidos en directo, le otorga cierta singularidad respecto al resto de los medios tradicionales (radio, prensa impresa...). La imagen es percibida como ventana hacia la realidad no cercana. Todo lo que aparece en la pantalla televisiva es asumido como verdad, realidad. Aunque el espectador actual mira la televisión de manera más crítica y condicionada por el conocimiento adquirido sobre los medios de comunicación, hace cincuenta años su capacidad de seducción y verosimilitud eran seguramente mayores.

Paralelamente a la televisión pública y comercial, empezaron las primeras prácticas más artísticas y experimentales, tanto desde una búsqueda de lo formal, como desde una visión crítica y alternativa a la televisión convencional. Aunque aún fueran tecnologías poco accesibles, muchos artistas pudieron aplicar la potencialidad de la televisión dentro de un contexto más artístico.

Como ejemplo dentro de estas primeras prácticas citamos el proyecto Allan Kaprow, *Hello* (1969).

Este proyecto pionero en lo que después sería llamado Arte telemático, consistía en crear una performance desde diferentes lugares de Boston (un hospital, una biblioteca, el

³² La fotografía, el teléfono o la radio son inventados durante el siglo XIX.

aeropuerto y el MIT –*Massachusetts Institute of Technology*-) y conectarlos mediante el sistema de producción televisivo de la plataforma gratuita WGBH-TV. Desde estos lugares, grupos de personas podían verse a si mismos y ver al resto a través de pantallas conectadas por medio de un sistema de telecomunicaciones. El propio título del proyecto se concibe como un simpático gesto que alude al modo en que las personas se saludan en un encuentro informal. El nombre de la acción nos lleva a pensar en la reacción de las personas participantes en la conexión telemática.

Y aunque no tenemos imágenes que nos revelen las reacciones exactas de estos participantes, es posible imaginarla a través de otro proyecto reciente que lleva el mismo título y que tuvo lugar en el 2011 entre Seúl y Melbourne. En este proyecto se preocuparon de documentar videográficamente todo el proceso y resultado del proyecto. Video que pueden consultarse a través de internet³³.



Rebecca Hilton y Soon-ho Park,
Hello, 2011.



³³ El link donde se puede ver el video es el siguiente: <https://www.youtube.com/watch?v=2nH-IjIc83E>

La coreógrafa australiana Rebecca Hilton y la surcoreana Soon-ho Park eligen de nuevo *Hello* como título para crear una coreografía entre los habitantes de las dos ciudades. A partir de una sencilla coreografía que dura aproximadamente un minuto, van creando una especie de cadena de transmisión de relevo durante una hora. Primero, una persona en Seúl realiza la coreografía mientras que a través de Skype³⁴ otra persona en Melbourne observa sus movimientos. El participante de Australia aprende y recuerda los movimientos para poder compartirlos de nuevo con otro participante de Seúl y así sucesivamente. Al cabo de una hora la coreografía, como ocurre en el juego infantil del “teléfono estropeado”, la coreografía termina siendo una mutación simpática de lo que empezó siendo.

Todo el proceso de transmisión coreográfica se hace público a través de grandes pantallas colocadas en el espacio exterior, con el fin de capturar la atención de los viandantes. Una hora antes de la danza telemática, el ambiente que se vive fuera del plató es retransmitido generando el primer encuentro visual entre las dos ciudades. La reacción de la gente, tal y como se observa en las imágenes que documentan todo el proceso, es la de saludar agitando la mano, observarse a si mismos saludando (toma de consciencia del dispositivo) y sonreír. Reacción similar que se puede presuponer ocurriría en el experimento de Kaprow.

La acción de retransmitir la imagen en tiempo-real puede ser percibida por el espectador como una analogía al acto performativo. Esta tensión, que se produce en el individuo observador, es ocasionado por dos supuestos que resultan esenciales a la hora de interpretar la conducta del espectador teatral. El primero, se refiere a la posibilidad que potencialmente existe para que ocurra algo inesperado. El segundo supuesto, en cambio, está relacionado con la responsabilidad que se deposita en la persona espectadora en cada momento. Este segundo argumento tiene especial importancia si la propuesta escénica o visual integra de manera activa la presencia del espectador, como ocurre en cualquiera de las versiones del proyecto *Hello*. El concepto de tiempo-real, favorecido por los nuevos medios, y el de tiempo efímero asociado al evento performativo, consiguen generar una sensación similar en ambas tipologías de espectadores.

³⁴ Skype es un programa/software comercial que permite una comunicación telemática del texto, sonido e imagen creado en el 2003.

La idea de tiempo-real (*real time*) se consolida con los medios digitales, o era de los *new media*. A veces, por cuestiones relacionadas con el marketing y a la euforia tecnológica, el concepto de tiempo-real es considerado una especie de efecto mágico con poderes para transformar totalmente cualquier aspecto de la sociedad, especialmente el arte. Los nuevos medios entre otras tantas particularidades expuestas en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* Lev Manovich publicado en el 2001, posibilitan la manipulación, la interacción y conexión entre acción y reacción de manera instantánea. Esta cualidad se visualiza en todas sus aplicaciones prácticas, incluyendo el contexto artístico y cultural.

El concepto de tiempo-real, desde el punto de vista del medio digital, hace referencia principalmente a la capacidad que los diferentes elementos mediales presentan para reaccionar e interaccionar entre sí de manera inmediata. En una sesión audiovisual en tiempo-real - *real-time video and sound performance* – , por ejemplo, esta interacción entre elementos es muy fácil de detectar. El espectador percibe la sincronía entre el sonido y la imagen proyectada. Los cambios que en cada momento el artista que, detrás del ordenador activa a través del software, son visible y audibles para el público de la sala. A través de un programa informático es posibles modificar muchos de los parámetros del banco de sonidos (música) e imágenes (video) que almacena el disco duro del ordenador: velocidad, el color, la cantidad de fuentes expuestas simultáneamente (capas de sonido/imagen) etc.

El delay

Todos estos fenómenos se sostienen tras la idea de tiempo-real, término que surge esencialmente con la aparición de los medios digitales. Sin embargo, no es tan “real” como parece a priori. Entre la acción y la reacción existe un intervalo de tiempo producido por las propias limitaciones de la tecnología. Aunque es cierto que ese instante resulta casi imperceptible a medida que la capacidad procesadora de los dispositivos va mejorando. La conexión que proporciona Internet es probablemente, la tecnología que más se ve afectada por este retraso o *delay*. Cuanto mayor sea el número de algoritmos que el ordenador tiene que procesar, más probabilidades existen para que el *delay* suceda.

Resulta muy interesante como este concepto del *delay* que proviene del medio digital ha sido integrado e inspirado muchos trabajos de carácter más escénico como, por ejemplo,

muchos de los proyectos de la compañía británica Station House Opera³⁵ conocida por sus originales propuestas teatrales intermediales. Julian Maynard, cofundador y director de la compañía, explica como este *delay* ha de ser integrado en la dramaturgia. Desde mediados de los 90, muchos de los trabajos de esta compañía basan su idea dramática justamente en la relación entre la imagen videográfica y acción escénica.

En la obra *Roadmetal, Sweetbread* (1998) por ejemplo, relatan la vida doméstica de una pareja, por medio de acciones físicas (presencia física de un actor y una actriz) y la proyección de un video en paralelo. Al inicio de la obra, muchas de las acciones son idénticas tanto en la proyección como en escena. Esta sincronía entre los dos medios provoca un efecto perceptivo que puede llevar al espectador al engaño. El público puede presentir que aquello que ve proyectado en la pantalla del fondo escénico, surge de un circuito cerrado de cámaras. Por tanto, tiene la falsa sensación de que la imagen retransmite en directo las acciones que realiza la pareja de actores sobre el escenario. Pero a medida que avanzan las escenas, los dos performers dejan ver al espectador una ligera descoordinación entre la acción física y la imagen. En algunos momentos la imagen se queda temporalmente por detrás de la acción escénica y en otros, se adelanta.



Station House Opera,
Roadmetal, Sweetbread, 1998.



³⁵ <http://www.stationhouseopera.com>

En *Roadmetal*, *Sweetbread* juegan con la idea de la imagen en tiempo-real utilizando irónicamente el tiempo efímero del formato escénico y la imagen grabada con anterioridad. El *delay*, y en este caso la idea del *delay*, aparece como un recurso o una figura de creación escénica. La perspectiva intermedial puede señalarse no sólo desde un análisis general que disecciona los límites de las disciplinas y de los medios, sino también en pequeñas revoluciones específicas. El engaño o juego que la interconexión entre la temporalidad mediada (video) y la temporalidad corporal (escénica) generan afecta directamente al sentido de la obra, en lo percibido por el público. Es un ejemplo sencillo desde el cual se puede apreciar como a nivel creativo la colaboración entre el medio digital y el teatral presenta nuevos recursos estéticos.



Station House Opera, *What's Wrong With The World?*, 2008.

En una obras más recientes de Station House Opera, *What's Wrong With The World?* (2008), crean una complicada historia que transcurre en tres tiempos y dos continentes simultáneamente. En esta propuesta, la dramaturgia se erige desde un verdadero *delay* entre las acciones escénicas y las acciones mediatizadas. Es un claro ejemplo de la compatibilidad que puede darse entre la categoría de tiempo efímero de la escena y el tiempo-real de los medios digitales.

Con la colaboración de la compañía brasileña Phila7³⁶ y ayudándose de un sistema se *streaming*³⁷ consiguen que una parte de las acciones escénicas transcurran en un teatro de

³⁶ <http://phila7.com.br/>

³⁷ *Streaming*: Sistema de conexión telemática que permite visualizar la imagen de video y el sonido en tiempo-real. Este tipo de tecnología funciona mediante un búfer de datos que va almacenando lo que se va descargando en la estación del usuario para luego mostrarle el material descargado directamente.

Rio de Janeiro y otras en un café-teatro de Londres. Los dos lugares y las tres temporalidades (la unión virtual de ambas retransmisiones visuales) se unen visualmente en una pantalla donde se proyectan las imágenes gracias al *streaming*. Esta pantalla, está colocada en la zona frontal, tanto en el espacio escénico de Londres como en el de Rio de Janeiro. El público londinense disfruta de la acción corporal de los actores británicos junto con la proyección mediada de los actores brasileños. Al igual que lo hace el público de Brasil pero en una lógica inversa. Cada público, percibe la obra en un tiempo diferente no sólo debido al retraso inevitable de las conexiones, sino por la diferencia horaria que existe entre los dos países.

Aunque la conexión telemática opere bajo la lógica del tiempo-real, el *delay* o retraso entre la acción escénica y la virtual, resulta inevitable. A diferencia de la anterior obra mencionada, en ésta, la complejidad del concepto del *delay* permite y da apertura a la posibilidad de que algo inesperado pueda ocurrir debido, esencialmente, a los habituales problemas que actualmente se originan en los procesos de conexión telemática (cortes no calculados, variación de velocidad en la transmisión de data).

Hallar una analogía del *delay* en las artes performativas no es evidente. Y es que la noción de tiempo-real en los nuevos medios y en la performance, son equiparables pero no iguales. Nick Kaye, profesor dentro del campo de los estudios performativos de la universidad de Exeter, con el fin de señalar la diferencia entre los dos “tiempos-reales” se detiene en el concepto de mediar para distinguir entre *performance en tiempo-real mediada* y *performance en tiempo-real en vivo*³⁸. Este matiz propuesto por Kaye puede ayudar a visualizar la característica que separa los dos medios. La *performance en tiempo-real mediada* se refiere a un acto basado en la tecnología digital, como podría ser la sesión en directo de un DJ o VJ. La *performance en tiempo-real en vivo*, en cambio, apela a la acción teatral que utiliza algún medio de captura y emisión de imagen, por ejemplo. No se debe pasar por alto, sin embargo, que los términos elegidos por Kaye, “mediado” y “en vivo”, son el centro de muchas discordias y multitud de definiciones (Kaye, 2007). La perspectiva de la performance intermedial no diferencia entre la primera y segunda forma de tiempo-real.

³⁸ Términos originales del inglés: *mediated real-time* y *live real-time*.

Performance implicates the real through the presence of living bodies. [...] Live performance plunges into visibility—in a maniacally charged present—and disappears into memory, into the realm of invisibility and the unconscious where it eludes regulation and control. (Phelan. 1993:148)³⁹

Para Peggy Phelan, el discurso que emana del concepto *performance mediada en tiempo-real*, seguramente resulta inverosímil. Phelan define la ontología de la performance como el acto que responde a una lógica contraria a la mediación. La performance, como acto en vivo, desaparece a cada instante, una presencia basada en la ausencia y por lo tanto, sólo puede ser almacenada a través del recuerdo. Queda excluida la grabación de la acción en video, que no es otra cosa que un medio para documentar u otra forma de anotación alternativa al cuaderno y al lápiz.

Aplicar las características descritas por Phelan en torno a la presencia en las diferentes prácticas performativas, resulta mucho más fácil que hacerlo en lo que se denomina *new media art*. Sin embargo, existen ejemplos dentro de lo considerado *new media art* que podrían albergar la lógica de Phelan. En otras obras, en cambio, resulta más complejo.

A continuación se proponen dos ejemplos mediales que podrían poner en duda la exclusividad intrínseca a las artes performáticas en cuestión de presencias y tiempo que expone Phelan.

Desmontando parcialmente la teoría de Peggy Phelan

El primer ejemplo se trata de la instalación interactiva *Rain Room* realizada por el estudio londinense Random International⁴⁰ y expuesta en el Centro de Arte Barbican de Londres entre 2012-2013. Se trata de una superficie, un rectángulo de 100 m², que lanza múltiples hilos de agua hacia arriba. Cámaras que detectan la presencia en 3D de los visitantes evitan que estos caños de agua se activen en los lugares donde caminan las personas visitantes. Se crea una especie de danza entre el agua y las personas que habitan ese espacio; con la presencia de los cuerpos que interactúan con el sistema interactivo. La

³⁹ PHELAN, Peggy *Unmarked the politics of performance*. Routledge, Londres y Nueva York. 1993.

⁴⁰ <http://random-international.com/>

interconexión entre el agua y el cuerpo crea una especie de coreografía acuática singular con cada intervención, con cada participante.

La cuestión expuesta por Phelan que hace referencia a la acción que desaparece a cada instante, parece posible encontrarla con relativa facilidad en la instalación *Rain Room*. La obra está diseñada para que los caños de agua reaccionen en tiempo-real a los movimientos de los espectadores. Cada instante es diferente al siguiente y desaparece en el propio transcurso de la acción compuesta por la interacción entre el agua y los diferentes sujetos. La tecnología digital que permite la interacción en tiempo-real, genera una situación temporal efímera como ocurre en la performance.



rAndom International, *Rain Room*, 2012.



¿Cómo podemos guardar o archivar ese cúmulo de momentos irrepetibles? ¿Existe la obra, la instalación sin la presencia del público? Podemos guardar o reproducir el código informático, el agua y la superficie (hardware), al igual que podemos recuperar el vestuario, el texto o el *atrezzo* de una obra escénica. Pero jamás podremos reproducir o archivar la experiencia performativa de cada evento, de cada instante en que la instalación interactúa con el espectador. Bajo esta lógica es factible atribuirle a la instalación las características ontológicas de la performance. Se trata de una performance intermedial que

difumina los géneros artísticos completamente para ofrecer al espectador una experiencia alternativa a la que tradicionalmente se establece en un Museo o en un Teatro. La experiencia en esta instalación depende de la vivencia temporal inmediata, del tiempo-real.

En *Rain Room*, la interacción entre cuerpo-máquina es instantánea y es lo que produce la experiencia del momento vivido. Imposible de ser capturada en otro formato que no sea el del recuerdo del espectador (experienciador).

Otras obras *new media*, donde probablemente la interacción entre cuerpo y máquina no sucede en tiempo-real, pueden localizarse dentro de una lógica basada en la posibilidad de reproducción y almacenaje.

Los diferentes trabajos creados por del dúo formado por los artistas franceses Maotik⁴¹ y Metametric se encuadra dentro de esta lógica. Es decir, en aquella basada en la posibilidad de reproducción y almacenaje.

En este caso, el acto sucede gracias a la interacción entre sonido e imagen que se activa a través de los ordenadores de los dos artistas. El sonido y la imagen interactúan de manera paralela y sincrónica por medio de un programa informático. La experiencia del público puede llegar a ser casi hipnótica en el caso que el público baile y siga el ritmo de las imágenes y sonido. El artista puede modificar el ritmo de la sesión a su gusto según el comportamiento del público si así lo desea. La interacción en tiempo-real, al contrario que en *Rain Room*, alude a la relación entre sonido e imagen que manipula el artista. El espectador se mantiene ajeno a la máquina, al dispositivo audiovisual. Es el artista quien media entre el público y el sistema. ¿La sesión audiovisual podría haber sido grabada con anterioridad? En este ejemplo en concreto, como la interacción en tiempo-real sucede entre el sonido y la imagen, la posibilidad de diseñar y grabar la sesión audiovisual con anterioridad al evento puede darse. En definitiva, este tipo de experiencias artísticas muestran más dificultades para poder integrar los principios ontológicos manifestados por

⁴¹ Mathieu Le Sourd (Maotik) es uno de los artistas digitales más interesantes del momento en cuestión de creación de espacios inmersivos interactivos a gran escala. Sus últimos trabajos como *Drome* o *Durations* están siendo mostrados en espacios de todo el mundo el festival Mutek (www.mutek.org), uno los festivales en artes digitales más importantes. Durante 2003-2004 estudió el Master en Artes Digitales de la Pompeu Fabra donde comenzó su andadura en el mundo de la investigación artística digital. (www.maotik.com)

Peggy Phelan; puesto que, aunque la posibilidad sea remota cabe pensar en una lógica de grabación y reproducción.

Rain Room, por el contrario, encaja perfectamente en la lógica de la performance, dado que la interacción entre los espectadores y el dispositivo tecnológico sucede en tiempo-real y un tiempo-efímero. En el caso de la sesión audiovisual, la interacción que sucede en un tiempo-real se reduce al sonido y la imagen. Y aunque obviamente existe una interacción entre el audiovisual y el público, la obra no depende tanto de ello como en el primer ejemplo.

Estos dos casos de estudio, nos conducen a reflexionar sobre el nivel de intermedialidad. Cuanto mayor sea la interactividad entre sujeto y máquina mayor es el encuentro y más se acerca a las condiciones performativas que explica Peggy Phelan. Ambas obras, *Rain Room* y la sesión audiovisual, son fenómenos culturales que suceden en circunstancias que podrían encajar dentro del concepto performance intermedial. El tiempo-real repercute en lo performativo de diferente manera en cada uno de estos ejemplos. *Rain Room* depende, desde la perspectiva tecnológica, de la presencia física de la persona o grupo de personas visitantes. Además, desde una perspectiva conceptual, para que la obra tenga sentido es imprescindible la experiencia subjetiva del visitante. Experiencia que se construye a nivel multisensorial: movimiento corporal, sonido, imagen del agua, humedad... es una experiencia que introduce al espectador dentro literalmente de la instalación. La actuación de las personas visitantes, su experiencia, es irrepetible, y desaparece a cada instante tal y como Phelan plantea.

2. TIEMPO LINEAL VERSUS TIEMPO SINCRÓNICO

Es pertinente destacar como las teorías de Marshall McLuhan, que se idearon mirando hacia un contexto medial analógico, predijeron los cambios que se han originado en la era digital. El concepto macluhaniano *aldea global* describe un mundo intercomunicado capaz de relacionar lugares o países lejanos de manera inmediata y las transformaciones que este hecho ocasiona a nivel cultural y social. Las teorías de McLuhan son operativas en la actual cultura digital como teorías premonitorias de lo que sucede actualmente. La dimensión que otorgaba a los medios como el teléfono, la radio, la televisión, el cine o la fotografía (también a los medios de transporte entre otros), puede desplazarse hoy en día hacia los medios digitales.

La inmediatez de la que habla McLuhan, marca la diferencia entre la *era de la imprenta* y la *era electrónica*, donde la comunicación es más rápida y más cercana. Genera la posibilidad de una comunicación directa entre espacios alejados. Robin C. Whittaker, profesor en el departamento de lengua inglesa y literatura de la Universidad de St. Thomas en Toronto, detecta una analogía similar entre el teatro moderno y postmoderno donde las convenciones fundamentales asignadas al teatro como son la progresión y linealidad se transforman en simultaneidad y multiplicidad (Whittaker. 2007:5).

Las artes en vivo y el arte de los nuevos medios además de compartir una aproximación pareja hacia el tiempo-real, también presentan ciertas similitudes respecto a la estructuración temporal del acto artístico. Las teorías de Whittaker pueden resultar oportunas para seguir indagando en las similitudes entre las artes teatrales, concretamente las postmodernas, y el arte medial desde la noción de tiempo. Esta nueva estructuración tiene que ver con la linealidad temporal que afecta al orden de los contenidos.

Los medios digitales, continuadores de los medios electrónicos, amplían las posibilidades de una temporalidad ligada con la espacialidad. Un medio, como puede ser internet, permite la multiplicidad de espacios en una misma temporalidad. El *aquí y ahora* se disuelve en *múltiples aquís y un ahora*.

“The experience of time, the new temporality, is one of many simultaneous experiences and memories capable of being stored and accessed in random order, just as a computer deploys RAM, or random access memory, as the essence of data cognition. It is this change in processing structures – random instead of linear; simultaneous instead of sequential – that thus reorders time in digital media and changes our perception of past, present, and future.” (Bay-Cheng et al. 2010:85)

En esta cita, Sarah Bay-Cheng, profesora en la Universidad de Buffalo en la Facultad de Arte y Ciencia, describe las características de una nueva temporalidad que funciona como la memoria RAM de un ordenador, capaz de ejecutar diversas acciones de manera simultánea, y que modifica la percepción que tenemos del tiempo pasado, presente y futuro. La historia de las artes en vivo también ha ido reescribiéndose desde la transformación de la noción de temporalidad. Desde un acercamiento más filosófico, el teatro clásico se escribe a través de una historia lineal, donde los sucesos ocurren generalmente en un orden temporal de pasado, presente y futuro. Cada escena se concibe desde una unidad espacio temporal y éstas se ordenan desde una lógica cronológica. Las teorías modernas y, especialmente postmodernas, generan una creación escénica basada en las constelaciones, la simultaneidad y en la idea de rizoma formulada por Gilles Deleuze.

En el teatro postdramático, categoría que comparte puntos comunes con el arte postmoderno, la linealidad temporal clásica es a menudo deconstruida. La difusión y transformación de la línea del tiempo origina, según Patrice Pavis, una *avalancha de discursos* en la creación teatral, donde las acciones se despliegan de manera simultánea y sincrónica (Pavis. 1986:1-22). Esta particularidad, que afecta al modo en que se concibe la noción de tiempo y los modelos narrativos de igual manera, se puede observar en la mayoría de proyectos teatrales posmodernos.

La capacidad multifunción y la *avalancha de discursos* que reconocemos en el funcionamiento del medio digital, pueden detectarse en un contexto escénico postmoderno en forma de una multiplicidad de acciones o discursos presentados de manera simultánea y a través de un tratamiento temporal que abandona la linealidad cronológica.

Las artes escénicas contemporáneas, a diferencia de una teatralidad más clásica, y el *new media art* se acercan desde estrategias muy similares a lo que hemos decidido llamar *Artes*

del Tiempo. Ambos espacios artísticos rompen o reconfiguran un concepto de tiempo con una base más clásica (linealidad, unidad narrativa, unidad espacio-temporal). Esta nueva temporalidad que aparece en el arte a menudo se convierte en el tema principal de muchas obras contemporáneas. La performance *4'33'* que en 1952 realizó el músico vanguardista John Cage es un claro ejemplo de lo que significa un replanteamiento del concepto tiempo. Se trata de una pieza musical sin sonido en el que sólo está marcada su duración: cuatro minutos y treinta y tres segundos.



The Need Company, *The lobster shop*, 2006.

Duración del tiempo

La duración es una característica del tiempo y, es justamente, lo que determina el factor efímero de las artes en vivo y el tiempo-real de las artes digitales. La duración es el lapso de tiempo que existe entre el inicio y el final de la acción o evento artístico. La performance, como explica Phelan, es efímera porque continuamente desaparece y, por lo tanto, se conforma de un cúmulo de estos efímeros instantes que se recogen en un evento más tangible (aunque efímero también) que tiene una duración concreta, sea de un minuto o dos horas. Sin embargo, el concepto de duración, tanto en las piezas más performativas como en las mediales, puede ser interpretado desde la noción del *tiempo continuo* (González Martín. 2008:46).

El concepto de tiempo continuo amplía la noción del “ahora” de las artes performativas porque no lo limita a su carácter efímero. Es un tipo de tiempo que rompe con la lógica de la temporalidad cíclica o la lineal. Es una concepción del tiempo que se ubica más cerca de la noción de atemporalidad. Ese prefijo a-, en vez de negar, sitúa la temporalidad en otra

parte, en un contexto fuera de la temporalidad habitualmente relacionada con la temporalidad efímera de la performance. Esta idea niega parte de las teorías sobre la ontología de la performance de Peggy Phelan y su idea de cómo la performance sólo existe en el presente. Pero si pensamos en un sentido diferente, de una manera que se sugiere a partir del concepto de obra abierta de Umberto Eco, podríamos aplicar la idea del tiempo continuo en algunas instalaciones y performances. Incluso si el espectador-usuario no interactúa en un tiempo simultáneo con el actor o sistema interactivo, podemos entender, que más allá de una noción única y fija del tiempo y espacio, el encuentro o evento puede estar teniendo lugar.

En un primer acercamiento, esta idea del tiempo continuo se ajusta mejor a las obras digitales, como son la instalación o el net art. El componente que deriva del concepto de obra abierta incita a pensar en una obra cuya duración puede llegar a ser infinita. Sin embargo, este aspecto temporal también, puede ser adaptado a un evento de carácter más performativo como en los dos ejemplos que a continuación exponemos: *Organ²/ASLSP (As SLOW as Possible)*⁴² (1985) de John Cage y *The artist is present* (2010) de Marina Abramovic.

La obra de Cage se trata de una partitura escrita para el órgano de la iglesia de la localidad alemana de Halberstadt. Esta composición se programó para que comenzara a sonar en el año 2001 y terminara en el año 2645, 639 años después. En cierto sentido y aunque ambos conceptos temporales sean compatibles, el concepto del tiempo continuo se impone frente a la noción efímera de la performance. La obra de Marina Abramovic proyecta unas ideas similares pero lo hace por medio de una presencia corporal más importante.

En *The artist is present* (2010) realizada para el Museo Moma de Nueva York, Abramovic permanece inmóvil durante 716 horas y media sentada frente a una mesa, donde los espectadores son invitados por turno a sentarse enfrente, a compartir la presencia de la artista. La noción de tiempo continuo produce que la performance adquiera una duración temporal basada en la planificación temporal de la exposición museística.

⁴² <https://es.wikipedia.org/wiki/ORGAN%C2%B2/ASLSP>



Marina Abramovic, *The artist is present*, 2010.

Estos dos ejemplos más performativos, mantienen el carácter efímero de la performance pero también integran una temporalidad que resulta más habitual en las artes digitales y que se recogen desde el concepto del tiempo continuo.

3. TIEMPO COMO ELEMENTO PERCEPTIVO

La práctica artística, en muchas ocasiones, sirve para replantear continuamente los límites conceptuales de lo que define la noción de tiempo, tal y como se refleja en los ejemplos que han ido surgiendo en este capítulo. ¿Qué es el tiempo? ¿Cómo se construye? ¿De qué depende? Todas estas cuestiones filosóficas conducen a revisar la concepción de tiempo. Las artes en vivo y, probablemente en mayor medida las artes mediales, han compartido esta búsqueda relativa a la cuestión de la percepción temporal. La cuestión de percepción temporal resulta especialmente relevante en los estudios que analizan la intermedialidad en la performance debido a que sitúan la figura del espectador en el centro del debate.

Según la antigua terminología griega existen tres tipos de tiempos que representan tres dioses diferentes: Kronos, Aión y Kairós. A través de estas tres figuras podemos aproximarnos a la comprensión del concepto de tiempo desde una perspectiva amplia, sin la necesidad de hacer distinción alguna entre disciplinas. La primera temporalidad, Kronos es quizás, el tipo de tiempo que menos repara en la capacidad perceptiva de la persona-sujeto. Hace referencia a una temporalidad que se mide de manera objetiva, que existe más allá del sujeto, que funciona desde una lógica diferente a la concepción temporal que depende del sujeto y su experiencia. Kronos puede ser la hora que marca el reloj. Es un tiempo lineal, que transcurre siempre con la misma cadencia. El tic-tac eterno que transcurre a cada instante, un tiempo que pasa y que podemos medir.

Aión, por otro lado, es el tiempo eterno, una concepción más trascendental de los ciclos temporales que responde a una creencia de que todo se repite, el futuro es el pasado, como una serpiente que se muerde la cola. Kairós, en cambio, dios hijo de Kronos, es la concepción temporal que quizás más se alinea con un tiempo que depende de la percepción del sujeto. Es un tiempo cambiante, que no se mide según las manillas del reloj. Kairós hace referencia a un lapso indeterminado en que sucede algo importante. Su duración no puede medirse excepto a través de la percepción del sujeto. El tipo de tiempo que ofrece Kairós puede interpretarse de muchas maneras, cargado de simbolismo y muy apreciado desde una perspectiva dramática. El tiempo performativo depende probablemente más

de Kairós que de Kronos; el escénico de Kronos. La performance apela directamente al espectador y por tanto su percepción temporal resulta clave. Lo escénico entendido como un planteamiento o escenificación preconcebida por el artista (dramaturgo, director) está altamente unido con la obra, con el objeto. Y es por este motivo que queda más ligado al concepto de Kronos que al de Kairós (Núñez, 2007).

El filósofo y profesor en la Universidad de Leeds, Robin Le Poidevin, explica que lo que se percibe, se percibe como presente, como acto que sucede en paralelo a la presencia del sujeto (Le Poidevin. 2011:5). Esta idea de tiempo propuesta por Le Poidevin entra dentro de los parámetros de Kairós. El tiempo entendido desde la teoría de la percepción, es un elemento determinado por el sujeto, pues sin sujeto no habría tiempo. Le Poidevin cita estudios de Ernst Pöppel, conocido por sus investigaciones en neuropsicología de la visión y la percepción temporal, para explicar los cinco elementos básicos que conforman la experiencia temporal: la duración, la no simultaneidad, el orden, pasado y presente y el paso del tiempo. Estos cinco elementos se pueden visualizar de manera más directa si lo hacemos desde la premisa de Le Poidevin, la cual sitúa la experiencia como algo que es percibido por el sujeto desde el presente, tiempo que transcurre en el ahora del sujeto.

Estas ideas propuestas por Le Poidevin y Pöppel pueden ayudarnos a entender cómo se genera o se construye la experiencia temporal del sujeto dentro de un contexto performativo, tecnológico o intermedial. Veamos como una obra que puede ser considerada desde los parámetros de performance intermedial integra los cinco elementos que conforman la experiencia temporal según Le Poidevin.

Si observamos como caso de estudio la obra *Super Night Shot* (2003) del colectivo anglo-alemán Gob Squad⁴³ es fácil reconocer las cuestiones propuestas por Pöppel.

La obra *Super Night Shot* comienza con los cuatro performers recorriendo la ciudad una hora antes de que el público entre en el teatro. En esa hora previa cada actor deambula por la ciudad siguiendo una serie de ideas o acciones previas y cargando una cámara de video. Durante esa hora anterior a la llegada del público, se pasean por las calles interactuando

⁴³ Este colectivo anglo-alemán se formó en 1994 y trabajan desde la intermedialidad entre el teatro, los medios y la vida real. Es una de las compañías más interesantes de Europa que trabajan desde una práctica performativa intermedial. (<http://www.gobsquad.com/>)

con diversas personas locales a través de una serie de acciones y juegos previamente diseñados. Al cabo de esa hora de estar vagando por la ciudad, grabando todo con una cámara de video y un micrófono, los cuatro performers entran al teatro junto con el público asistente. Un técnico audiovisual de la compañía recoge las cuatro fuentes de video y prepara para proyectar las cuatro películas de manera sincrónica. Una pantalla panorámica muestra las cuatro fuentes de video y un técnico de sonido (el único que realiza alguna acción en el tiempo escénico) se dedica a activar el audio de una de las cámaras en cada momento, para evitar una acumulación de las cuatro líneas de audio y facilitar su escucha.



Gob Squad, *Super Night Shot*, 2003.



Expuestos los elementos principales de la obra proseguimos el análisis intentando aplicar los elementos descritos por Pöppel. El primero de los elementos, la duración, hace referencia a la sensación que cada espectador crea mientras está viendo la obra. En este sentido la obra “se le ha podido hacer larga” o “corta”. Esta duración es un parámetro que sólo se percibe dentro del concepto de tiempo presente respecto al sujeto. Esta noción de presente puede resultar un poco confusa; puesto que como presente es difícil que pueda tener una duración. Desde la perspectiva de la percepción subjetiva este presente se refiere al instante de cada momento.

El instante, el momento presente, fue denominado por primera vez como *specious present* por el psicólogo Edmund R. Clay aunque fue William James (1842-1910), profesor de filosofía en Harvard y conocido como uno de los fundadores de la psicología moderna, quien supo aplicarlo más profundamente dentro de cuestiones relativas a la percepción. Este “presente engañoso” es el corto periodo de tiempo que se concibe como presente, como el momento instantáneo que percibe cada sujeto. ¿Cuánto tiempo dura este *specious present*? Este concepto es el tiempo que una persona percibe como presente, o como específica Le Poidevin, es aquello que podemos sostener durante un breve periodo en la memoria, que puede durar desde unos pocos segundos hasta no más de un minuto. Resulta un concepto difícil de concretar de manera general, pero que ofrece una interesante aplicación en el campo de las artes en vivo.

El *specious present* podría ser tratado como una analogía a la idea de muerte escénica de Herbert Blau o de ausencia/desaparición de la ontología de la performance de Peggy Phelan. Una obra performativa, sea danza, ópera o teatro, se compone de un cúmulo de experiencias temporales definidas como *specious present*. El número de unidades referentes a esta percepción temporal depende de cada sujeto y de cómo cada sujeto mantiene su experiencia del presente, o breves memorias sostenidas, según su propia personalidad. De aquí podría deducirse que frente a una misma obra cada espectador es probable que genere su propia experiencia del presente.

Esta noción, *specious present*, permite acercarnos al conocimiento de la experiencia del espectador frente a un acto performático de manera general. Es un concepto que puede resultar muy operativo dentro de esta Tesis, concretamente en el capítulo VI que trata los modelos de percepción-recepción. A través de este concepto también es posible clarificar los tres elementos restantes propuestos en la teoría de Pöppel. Esta noción también quedará ligada al concepto de paréntesis temporal o *time bracket* que en los siguientes capítulos introduciremos a través de la voz de la autora Erika Fischer-Lichte.

Volvemos de nuevo a fijar la atención en la obra de Gob Squad y los tres elementos restantes y descritos por Pöppel que conforman la experiencia temporal: la no simultaneidad, el orden, pasado y presente y el paso del tiempo.

El espectador es consciente de que los cuatro performers que están presentes en la sala, son las personas que han estado, durante la hora previa a la presentación, grabando diferentes acciones en las calles de su ciudad, cerca del teatro. El espectador construye su propio orden cronológico y crea su propia visión de lo que ya ha pasado, lo que está sucediendo y lo que podrá suceder después.

El público es consciente del paso del tiempo, del orden de las acciones. Todas las características expuestas por Le Poidevin están presentes en esta obra, de hecho parte de la dramaturgia se origina fundamentalmente desde estas particularidades de la noción de tiempo. Esta obra aprovecha la capacidad del medio audiovisual para capturar el pasado y lo presenta a través de la acción presente dentro del teatro.

4. CONCLUSIÓN: TIEMPO COMO ELEMENTO COMÚN

Si bien es cierto que la noción de tiempo es uno de los elementos más difíciles de capturar y concretar en una o varias definiciones, resulta probablemente el punto común más importante que comparten los medios digitales y el teatro/performance. La temporalidad, que sitúa ambos medios en un espacio paralelo, muestra como hemos observado durante este capítulo, muchas características similares. A pesar de que estas propiedades (tiempo efímero, tiempo sincrónico) sostienen el planteamiento base - el hecho de plantear un análisis de los lugares comunes entre lo digital y lo performativo- no deja de ser consecuencia de una hipótesis primera: la importancia del hecho temporal. Dicho en otras palabras, el solo hecho de que tanto las artes en vivo como el medio digital, a diferencia de otras artes (pintura, literatura...) sitúen la importancia de lo temporal en una primera línea, va más allá del tratamiento que dan a lo temporal. Las artes en vivo y los *new media art* son artes donde la importancia del elemento temporal condiciona la obra o práctica artística. Ambas adquieren la cualidad de *Artes del Tiempo*.

Este espacio común que se detecta desde un acercamiento a la condición temporal alcanza una visibilidad mayor cuando nos detenemos en la relación que existe entre el tiempo y la percepción del sujeto. Aproximarnos al conocimiento del funcionamiento de lo temporal desde el punto de vista de la capacidad perceptiva supone reforzar la igualdad entre las artes en vivo y los nuevos medios. Al fin y al cabo, desde la perspectiva perceptiva la noción de tiempo deja de depender del *medio* en sí para quedar subordinada a la experiencia de cada sujeto.

Capítulo III

ARTES DEL PROCESO

A la hora de enfrentarnos al análisis de las similitudes que existen entre las artes en vivo y los *new media*, la cuestión temporal es el primer punto en aparecer. El tratamiento temporal de ambos ámbitos puede ser ubicado en un mismo lugar, como hemos podido observar en el anterior capítulo. Pero más allá de esta similitud, aparece un segundo bloque de paralelismos expuestos en el capítulo presente: *Artes del Proceso*. Como ocurre en el anterior capítulo, en este segundo, también aparece un concepto central alrededor del cual se vertebran otros conceptos relacionados.

La noción de *proceso* que da título a este apartado, a diferencia de la de *tiempo*, no se muestra como concepto principal, sino que aparece conectado con otros de igual o similar importancia, como por ejemplo, los conceptos de autoría o *objetualización* del arte. Y aunque como título de este apartado se ha elegido dirigir el foco hacia la idea de *proceso*, podría haberse optado igualmente por títulos como *Artes sin autor*, *Artes de la interacción* o *Artes sin objeto*. Sin embargo, elegimos destacar la cualidad procesual por encima del resto al tratarse, quizás, del punto de partida primogénito y desde el que surgen los lugares comunes entre lo digital y lo performativo. En este capítulo, la búsqueda de estos espacios compartidos serán trazados a partir de las ideas que rodean a la autoría, el aura de la obra o la noción de interacción.

Este apartado, por tanto, tiene como intención exponer las similitudes que entre las artes en vivo y los *new media* existen en relación al proceso. A continuación se presentan una serie de argumentos que han sido ordenados en dos grandes bloques: *Del objeto al proceso* y *Del autor único a la creación colectiva*.

1. DEL OBJETO AL PROCESO

1.1. CRISIS DEL OBJETO ARTÍSTICO

El *new media art* y las artes en vivo colocan inevitablemente el concepto de objeto artístico en un lugar crítico. Ambos medios se alejan de la obra como objeto cerrado e inalterable. En el caso de los nuevo medios, virtual por naturaleza, esta negación del objeto se aprecia de manera más notoria si la tipología de obra se clasifica dentro de las prácticas interactivas, como pueden ser las instalaciones o las obras conceptualizadas para la red o *net art*.

El sistema interactivo, esqueleto del proyecto, siempre es potencial, no existe de forma autónoma y está subordinado a la interacción con el usuario/espectador. Su valor objetual desaparece, puesto que se trata de un sistema vacío, “en espera”, que sólo existe durante el tiempo en que el sujeto se interrelaciona con él. El arte interactivo está íntimamente vinculado a una estética del proceso, desmaterialización del arte y, de alguna manera, es afín a prácticas conceptuales y efímeras como el *performance art*. Como comenta la teórica y comisaria Claudia Giannetti, el *new media art* reacciona contra una teoría estética centrada en el objeto artístico, y se muestra a favor de la reflexión en torno al proceso, al sistema digital y al propio contexto (Giannetti, 2002).

Chris Salter, profesor e investigador en Nuevos Medios, Tecnología y Semiótica en la Universidad Concordia de Montreal, precisa que si bien es cierto que el *new media art* y el arte performativo cuestionan la objetualización del arte, cada medio lo hace desde un punto de partida diferente (Salter, 2010). En el caso de los nuevos medios, el concepto de *reproducibilidad* es la noción de fondo que sacude el paradigma objetual del arte. Walter Benjamin, a través de su obra referencial *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), es uno de los primeros en percatarse de este fenómeno y que supone una revolución a nivel técnico y filosófico. Aunque la obra de arte ha sido siempre susceptible de ser reproducida o copiada, con la aparición de los medios audiovisuales, esta potencialidad se intensifica exponencialmente. Diversas técnicas de grabado, moldes de esculturas o la imprenta capaz de reproducir textos escritos, son el

inicio de un fenómeno que se consolida con los medios de reproducción mecánica, como las primeras grabaciones sonoras, fotografía y, más tarde, con el cine.

En el capítulo anterior, *Artes del Tiempo*, se habla del objeto, desde su faceta y capacidad para preservar o archivar la huella de un acontecimiento que ha tenido lugar con anterioridad. En relación a las *Artes del Proceso*, no obstante, nos detendremos en el aspecto que afecta al objeto, que según su posibilidad para ser reproducido, puede multiplicarse en infinitos objetos iguales.

Así, si pensamos en el caso del retrato fotográfico, por ejemplo, es posible interpretarlo desde la idea de traza, de testigo de algo pasado. Según teorías de Roland Barthes, la fotografía es testigo de un tiempo pasado, fantasma de lo vivido, prueba de que alguien estuvo allí. Desde una perspectiva que se detiene en la esencia material u objetual de la fotografía, observamos como ese fantasma puede reproducirse, copiarse, para multiplicar la traza, la huella (Barthes, 1980).

Si una fotografía puede ser reproducida infinitas veces a través del negativo, la fotografía en sí, como objeto, deja de tener el valor que el arte pictórico, por el contrario, sigue manteniendo. Si ya no existe un único ejemplar su coste simbólico parece precipitarse irrefutablemente. Si además, esa fotografía tiene un formato digital y no analógico, cada reproducción es idéntica a la anterior, su calidad no desciende, lo digital genera clones y no reproducciones. En la fotografía tradicional es fácil que en el proceso de positivado se generen copias un tanto diferentes, ya que se trata de un proceso más manual.

La imagen digital no distingue entre original y copia, ya sea bien la obtenida por medio de un dispositivo de conversión analógica-digital (escáner y cámaras de video o foto) como la que directamente se crea mediante programas informáticos (dibujo hecho con el ratón, imagen 3D). No existe distinción entre el negativo y el positivo de la imagen. Este factor supera incluso las expectativas en relación a la desacralización de la obra de arte de las teorías de Benjamin. La obra deja de existir como objeto sólido, original, inalterable, para convertirse en una suma de datos digitales que pueden presentarse como una interfaz gráfica. Se convierte en data informática que puede *transcodificarse* en una fotografía.

Lev Manovich (2005) lleva el ejemplo de la fotografía aún más lejos. En su explicación alrededor de la teoría del software, no se detiene en la capacidad de reproducibilidad de la fotografía digital. Según la teoría del software de Manovich, el valor no reside en la fotografía en sí, sino en el dispositivo o programa informático capaz de gestionar la interfaz gráfica, es decir la fotografía. Lo primogénito es el software, no el resultado gráfico que se consigue.

En el caso de las artes performáticas, según Chris Salter la crisis objetual de la obra de arte queda ligada a su correlación con la figura simbólica del cuerpo: cuerpo presente del performer, ausencia del cuerpo, cuerpo del espectador etc. Sin entrar en detalles sobre las posibilidades de la forma final o la presencia de ese cuerpo, podemos afirmar que las artes en vivo se establecen en una lógica que podría ser denominada *Artes del cuerpo*, sin olvidar que también se trata de *Artes del Tiempo*. Como resultado y en cuanto que cuerpo, no es posible comprarlo, registrarlo, retenerlo o coleccionarlo. La obra de arte en el caso de las prácticas performativas no es un objeto, es un acontecimiento, un evento que tiene lugar en un lapso de duración determinada.

“La pieza, por lo tanto, nunca es igual a sí misma, no existe una versión correcta; no consiste en una representación repetible cada tarde, sino en un diálogo cada vez diferente dentro de una estructura más o menos flexible.”
(Pérez Royo. 2010: 152)⁴⁴

Las artes en vivo, en la medida que pueden describirse como evento, como acción que sucede a cada instante, es una pieza procesual que se produce mientras se expone, mientras se comparte. Y la pieza únicamente existe durante ese encuentro. De hecho, la ópera, el teatro, la danza o la performance, quedan incompletos sin la presencia del espectador, pues es él a fin de cuentas quien se sitúa en el último escalafón de la obra. Lo mismo ocurre con el arte interactivo. Sólo sucede en el rango temporal en que el dispositivo y el sujeto interactúan. Sin la presencia del sujeto (espectador, usuario) que acciona (activa o pasivamente) el acto, éste deja de acontecer.

⁴⁴ **PÉREZ ROYO, Victoria** “El giro performativo de la imagen”, en *SIGNA 19*. Revista de la Asociación española de semiótica, UNED, 2010, pp. 143-158.

Esta presencia del sujeto, como parte fundamental de la obra, está conectado con otros discursos en torno a la recepción y percepción del acto artístico que irán surgiendo en el último capítulo de esta Tesis. En este punto resulta interesante detenernos en la idea de que el *proceso* es un fenómeno consustancial a las artes interactivas como a las artes performativas.

Si continuamos indagando en las particularidades asociadas a la dimensión procesual, observamos que afectan directamente en las narrativas de cualquiera de los dos campos, las artes performativas y las artes digitales. En este sentido, es posible sugerir que sin el suceso, sin el evento, las obras permanecen abiertas, a la espera de ser terminadas cada vez que uno o varios sujetos entran en acción con el dispositivo (digital o performativo). Las artes en vivo y las interactivas son procesuales en la medida que ambas son potencialmente mutables. No son obras terminadas, cerradas, están a la espera de que alguien interactúe con ellas a través de la mirada, la acción u otro mecanismo.

1.2. CRISIS DEL AURA ARTÍSTICO

“¿Qué es el aura? La aparición irrepetible de una lejanía por cercana que ésta pueda hallarse. (...) La fotografía participa en el fenómeno de la "decadencia del aura" de modo decisivo.”⁴⁵

Si la parte objetual (material) de la obra desaparece, si es además potencialmente reproducible o por el contrario se trata de un cuerpo que no puede ser archivado o guardado, los parámetros que tradicionalmente sirven para valorar la obra artística se desplazan. La crisis del objeto nos conduce directamente a otra de las ideas fundamentales de la teoría de Walter Benjamin: la desacralización del aura. El valor “aurático” del arte escapa, en cierto modo, a la esencia de las artes en vivo y las artes digitales. Concepto como originalidad, objeto sagrado e irrepetible no pueden inscribirse en la lógica de ninguna de las dos disciplinas. Si la obra puede reproducirse, en el caso de las artes mediales, o si bien la obra deja de ser un objeto tangible como en el teatro, el interés de la obra como objeto se desplaza hacia otro lugar.

⁴⁵ Texto sacado del fragmento de video producido para la exposición Walter Benjamin. *Constelaciones*. 2010 Circulo de Bellas Artes de Madrid. 20'59"

Esta traslación de lo divino a lo profano y terrenal, conlleva inevitablemente un cambio del paradigma artístico, tanto de la obra como de la figura del autor. Este cambio afecta directamente a las leyes y normas que rigen los derechos de autor y el copyright.

*"Para los dadaístas, la utilidad mercantil de sus obras de arte pesaba mucho menos que su inutilidad en cuanto objetos de inmersión contemplativa. Lo que consiguieron fue una destrucción sin miramientos del aura propia de sus creaciones."*⁴⁶

El evento performático, ya sea más dancístico o teatral, bien se presente dentro de un teatro o en otro espacio no tradicional, no puede ser registrado en su totalidad. Escapa de la lógica del copyright porque se compone de múltiples y variados elementos (texto, luz, cuerpo, sonido etc.) que se relacionan entre sí. A partir del momento en que la significación del evento en vivo deja de situarse únicamente en el texto y se desplaza hacia la puesta en escena, su regulación y concreción en cuestión de autoría comienza a dificultarse notablemente. ¿Cómo es posible registrar el gesto de un actor? ¿o un movimiento o tono de voz? ¿Cómo registrar aquello que no puede reducirse a una descripción escrita? Y lo más significativo: ¿Cómo registras la relación dialógica que surge entre todos los elementos que componen el evento? El valor artístico de una performance reside en el cúmulo de todos los elementos que se presentan durante una duración temporal concreta en frente de un público, la mayor parte de las veces.

Pheggy Phelan y su teoría sobre la ontología del performance, determinan como el acto performativo no puede guardarse, archivarse, porque escapa a la lógica objetual del arte. Un acto que depende de un cuerpo, más aún cuando ese cuerpo puede pertenece al del espectador o al performer, no puede cuantificarse, ni almacenarse, como si se tratara de una obra pictórica, por ejemplo.

En el arte *new media*, y más concretamente si pensamos en las instalaciones interactivas que podemos encontrar dentro de un museo, ocurre algo similar en relación a la lógica del copyright. La instalación se compone de un programa informático (software) y una serie de

⁴⁶ Texto sacado del fragmento de video producido para la exposición Walter Benjamin. *Constelaciones*. 2010 Circulo de Bellas Artes de Madrid. 25'54"

elementos materiales y electrónicos que provienen de una fabricación industrial (hardware: cables, dispositivos de plástico o metal, dispositivos audiovisuales etc.). El código, el software, es esencial para la pieza. Es ahí donde se determina el tipo de acción o interacción que se va a generar entre el sujeto o sujetos y la obra. Y por la naturaleza mecánica del hardware y el software, la instalación interactiva presenta la posibilidad de ser reproducidas, repetida, puesto que se trata de piezas procesuales y potenciales. La instalación sólo es un dispositivo, un sistema, hasta que interacciona con el sujeto y es en esa comunicación entre sujeto y máquina donde encontramos su relevancia. La interacción es esencial y es aquello que convierte el dispositivo en experiencia artística.

La persona o colectivo creador del dispositivo interactivo puede registrar el programa o software pero no podrá registrar las acciones que potencialmente ocurren en el momento en que el dispositivo interactúa con los sujetos. Opera desde un razonamiento semejante al de las artes en vivo.

Todas estas reflexiones en torno al proceso y al objeto artístico pueden encontrarse en los siguientes dos ejemplos que hemos elegido para este apartado: *Piezas distinguidas* de La Ribot⁴⁷ y *Shadow monsters* de Philip Worthington⁴⁸.

La serie de performances que desde 1993 y bajo el título de *Piezas distinguidas* realiza la creadora María Ribot, resulta un ejemplo muy oportuno para el análisis de la objetualización del cuerpo. Estas *Piezas distinguidas* están compuesta por más de un centenar de piezas que duran entre 30 segundos y 7 minutos. Las performances están llenas de sentido del humor e ironía y suelen ser presentadas principalmente en galerías de arte y museos. Se trata de acciones que se valen esencialmente del cuerpo desnudo de la propia Ribot y de algunos objetos cotidianos (silla, zapatos, peluca etc.).

Resulta oportuno mencionar este trabajo por la particular característica de distribución y tratamiento de la serie de performances. Cada una de las piezas pertenece a un propietario

⁴⁷ María La Ribot es una de las coreógrafas y/o performance españolas con mayor relevancia internacional. Reside en Ginebra y presenta sus piezas en espacios de arte contemporáneo de todo el mundo como el Centro Pompidou de París, la Tate Gallery de Londres, el MACBA de Barcelona etc. (<http://www.laribot.com>)

⁴⁸ Philip Worthington diseñador y artista digital de Nueva York. Presenta su instalación *Shadow monsters* como proyecto final del grado en diseño interactivo del Royal College of Art de Londres.

y cada vez que se representa aparece mencionado en el folleto de mano o documentación similar el nombre de éste. En este caso, el propietario de cualquiera de las piezas desempeña y representa la misma figura que el coleccionista de arte. A través de este juego simbólico, La Ribot expone la imposibilidad que las artes performáticas presentan a la hora de ser tratadas desde una perspectiva basada en la compra-venta. Un acto performativo requiere de un cuerpo, materia viva, inseparable del espacio y el tiempo que ocupa de manera ontológica. Por lo tanto, es complicado que se rija por dinámicas asociadas al mercado del arte.



La Ribot, *Chair*, *Pieza distinguida n° 29*, 2000.



La Ribot, *Another Bloody Mary*, *Pieza distinguida n° 27*, 2000.

El segundo caso se trata de la instalación interactiva Philip Worthington *Shadow monsters* (2004). La instalación se compone de una computadora, una cámara, dos proyectores, una caja de luz y el código original. Todos elementos consiguen generar un divertido juego interactivo similar a las tradicionales marionetas de sombras en cuanto un sujeto o más entran en el terreno de juego. Gracias al software que reconoce la presencia y forma física de los espectadores, las sombras de los participantes se ven intervenidas digitalmente a través de la animación y el sonido. La interacción es generada por los movimientos corporales de las personas participantes donde no existe una interfaz física que obstaculice en acercamiento y la participación.



Philip Worthington, *Shadow Monsters*, 2004.



Mientras que La Ribot explicita la cuestión objetual desde la irónica venta de cada una de sus performance, Philip Worthington, consigue desacralizar el objeto como obra material a través de la imagen interactiva. Esta huida del objeto existe de manera explícita en la obra de La Ribot y de manera implícita en la instalación.

El arte digital es en esencia susceptible de ser clonado por su producción mecánica (hardware) o virtual (software) y porque se aleja de la destreza del artista que utiliza por ejemplo el pincel y el lienzo. Y aunque el mercado cultural insista en reglar la posibilidad de copia, ésta posibilidad persiste en la propia naturaleza del medio digital para poder ser reproducido y retransmitido sin pérdida alguna de calidad. Que el software o código que se encuentra en la programación de *Shadow Monsters* no sea público, no significa que no sea susceptible de serlo y, por lo tanto, pueda ser reproducido fácilmente en otro espacio, con otro dispositivo audiovisual.

Las leyes del copyright pueden intentar regular los productos digitales pero, tal y como se refleja en la filosofía del “código abierto”, el copyright está predestinado a mutar y

adaptarse al nuevo contexto digital. Lo digital, el código número que lo conforma, está justamente creado para ser transmitido, replicado y clonado cuantas veces se desee. Pueden existir leyes que intenten detenerlo pero parece difícil ir contra la idiosincrasia del medio. En consecuencia, tanto *Shadow Monsters* como *Piezas distinguidas* demuestran que tanto las artes en vivo como las digitales se resisten a la tiranía del copyright y la sacralización del objeto como algo único, material e irrepetible.

1.3. EL ACONTECIMIENTO Y LA GENERACIÓN DE EXPERIENCIAS

El medio digital ha provocado importantes cambios en la industria cultural y en el contexto del arte. El valor del objeto va desapareciendo para situarse en un lugar diferente. La generación de experiencias se convierte en la idea primordial de esa revalorización del arte.

Actualmente por ejemplo, parte de la industria discográfica y cinematográfica, especialmente la que está bajo el control de grandes estudios o corporaciones, parece estar muy preocupada por el descenso en la venta de disco o entradas de cine de los últimos diez años. La industria señala a un único culpable: la piratería favorecida por la capacidad de copia de lo digital y la facilidad de distribución a través de internet. Es relativamente sencillo descargar o ver online cualquier contenido audiovisual de la red.

Iniciativas como la del proyecto Filmin⁴⁹, portal web que funciona como una especie de videoclub virtual, han transformado lo que la industria define como debilidad en oportunidad. Otra de las soluciones que la industria audiovisual está probando se trata de novedosas fórmulas que intentan reforzar la idea de encuentro como “verdadera” experiencia. Es el caso del cine en tres dimensiones que ha vivido una gran evolución en los últimos años, especialmente, tras el film *Avatar* (2009), del director James Cameron. La experiencia inmersiva que ofrece la imagen en 3D en gran escala obliga al espectador a acudir a las salas de cine. No obstante, en paralelo a esta recuperación de la sala de cine, es posible percatarse que marcas como Sony o Panasonic están fabricando televisiones que ofrecen la imagen en 3D para llevar la experiencia dentro de los hogares. El abanico

⁴⁹ www.filmin.es

comercial se expande así al negocio de los monitores de televisión. Todos estos casos demuestran cómo en las últimas dos décadas el medio digital no ha parado de ser un elemento fundamental en la transformación de la industria cultural y artística.

La desacralización de la obra producida por su reproducibilidad o la accesibilidad a los contenidos culturales que internet estimula, ha originado que existan diversos caminos para llegar a un mismo lugar: la importancia del evento y del encuentro. Más allá de los casos citados anteriormente, existen actualmente iniciativas populares dentro del Estado Español que, en cierta manera, intentan recuperar el valor del encuentro social y la experiencia cinematográfica compartida. Se trata de la recuperación de auditorios o salas de cine que estaban condenadas a desaparecer. Son proyectos de diferente índole, pero todos tienen como fin distribuir un cine más independiente, fomentar la cultura del encuentro y diálogo y crear un proyecto económicamente sostenible. El Cine Ciutat⁵⁰ de Palma de Mallorca (2013), los Cines Zoco⁵¹ de Majadahonda (2013) o Cines Girona de Barcelona⁵² (2010) son algunos de los exponentes más cercanos donde los propios espectadores son los dueños de las salas y deciden la programación.

Aunque este tipo de iniciativas no son novedosas, ya que los cines comunitarios y populares existen desde los años 30, es interesante observar cómo la convergencia digital retoma estas ideas como alternativa cultural con el fin de vincular el audiovisual al evento social compartido.

El campo del arte no es una excepción y también ha sabido reforzar esta noción de encuentro. En este sentido los nuevos medios como potencial del arte interactivo y las artes en vivo, son los medios culturales/artísticos que mejor acogen la potencialidad de generar contextos de encuentro basados en la experiencia del sujeto participante.

Si pensamos en las artes en vivo y, más concretamente en las artes escénicas, es relativamente sencillo imaginar como se dibuja ese encuentro. En la mayoría de las situaciones el espectador forma parte de un público. Y aunque la noción de experiencia se

⁵⁰ <http://cineciutat.org/>

⁵¹ <http://cineszocomajadahonda.org/>

⁵² <http://www.cinemesgirona.cat/>

asigna a la condición de sujeto, único individuo, el espectador también es parte de un grupo, el público, una comunidad temporal.

*“Mientras otras artes producen obras, el teatro produce acontecimientos. Al hacer uso del concepto de acontecimiento me refiero a una constelación determinada, surgida por azar, como es el caso de la confrontación de un grupo de actores con un número determinado de espectadores que, proviniendo de diversos contextos culturales, sociales, biográficos, situacionales, acuden, acompañados o solos, a un determinado lugar a una hora determinada, con una expectativa, estado anímico y humor determinados.”*⁵³

El acontecimiento al que la profesora Erika Fischer-Lichte hace referencia sucede en las artes en vivo. En las artes mediales, no resulta tan obvio reconocer el tipo de acontecimiento del que habla Fisher-Lichte. No todas las experiencias artísticas vinculadas con el *new media art* encajan totalmente dentro de la idea del encuentro. Si entendemos que en un encuentro hay como mínimo dos sujetos, el medio digital no siempre responde desde un razonamiento igual al de las artes en vivo. La generación de experiencias subjetivas se convierte, a menudo, en un objetivo mucho más accesible que el hecho del encuentro; ya que el arte medial no involucra obligatoriamente la relación entre más de una persona. Y aunque dentro de los siguientes apartados nos detendremos más concretamente en este tema, proponemos intentar aproximarnos a la idea de *encuentro y experiencia* a través de dos ejemplos.⁵⁴

El primer ejemplo puede ser explicado desde la noción de encuentro citado en el párrafo anterior; encuentro como práctica dónde más de un sujeto participa (activa o no tan activamente). Se trata de la instalación *Telematic dreaming* (1992) de Paul Sermon, diseñada para estimular la conexión entre dos personas de manera telemática. Por medio una comunicación telemática y la técnica del croma, los dos espacio quedan unidos en el mundo virtual que se observa en un tercer espacio virtual; una pantalla.

⁵³ Parte del texto surgido a partir de la ponencia “La Ciencia Teatral en la Actualidad. El Giro Performativo en las Ciencias de la Cultura” de Erika Fischer-Lichte en 2010 en la Universidad Libre de Berlín. Texto traducido por Anja Lutter Adrián Camacho.

⁵⁴ **FSICHER-LICHTE, Erika** "Culture as Performance. Theatre history as cultural history". En *História do teatro e novas tecnologias*. Centro de Estudos de Teatro. http://ww3.fl.ul.pt/centros_invst/teatro/pagina/Publicacoes/Actas/erika_def.pdf

En el caso de que en uno de los extremos, en una de las salas, no haya ninguna persona, la instalación dejaría de tener sentido. Son dos el número de personas que se necesitan mínimamente para que el acto comunicativo tenga lugar. El acontecimiento, como encuentro comunitario, necesita de más de un individuo, la experiencia, en cambio, se desarrolla dentro de los parámetros del sujeto. Es el individuo quien vive su propia experiencia.

En este sentido *Telematic dreaming* comparte la idea de acontecimiento expuesta por Fischer-Lichte en relación a la performance. No obstante, si aplicamos esta teoría a una obra presentada en un CD-ROM, la relevancia del encuentro parece trasladarse hacia otro lugar relacionado con la generación de experiencias. El CD-ROM no necesita de dos usuarios, dos sujetos. Su valor reside principalmente en la capacidad que el usuario tiene para elegir los contenidos que quiere recibir en cada momento. La acción de seleccionar y navegar la puede realizar un único sujeto. No necesita del encuentro o acontecimiento compartido.

En cambio, la Web 2.0, que se basa en la interacción o colaboración entre los internautas, se acerca más a la instalación de Paul Sermon que a la estructura del CD-ROM. Esta tendencia demuestra que el camino evolutivo del medio digital avanza hacia espacios que fomenten la creación colectiva y compartida.

En definitiva, se sugiere que tanto en lo que acontece a las artes en vivo como al *new media art*, existe cierta predisposición al encuentro más que hacia el objeto. Lo objetual es sustituido por el fenómeno del encuentro y la creación de experiencias. La generación de experiencias, a través del evento compartido, son fenómenos que están muy relacionados con conceptos como el de tiempo-real, prácticas procesuales y la presencia del sujeto. Todos estos ítems, a su vez, suelen ser detectados dentro de las prácticas artísticas mediales y en las performáticas.

Una vez más, la superación del objeto como obra de arte conduce a la necesidad de repensar el arte en los términos propuestos por Walter Benjamin. Sus ideas siguen siendo actuales y explican la base conceptual del desplazamiento del objeto hacia el encuentro y la experiencia.

No obstante, el hecho de trasladar el valor del acto artístico hacia el evento también podría interpretarse desde cierto misticismo mágico o “aurático”. Es decir, si el valor está subordinado por el acto que sucede, que tiene un inicio y un final, la exclusividad de ese suceso puede ser interpretado bajo una lógica similar al valor del aura en el arte.

2. DEL AUTOR ÚNICO A LA CREACIÓN COMPARTIDA

2.1. AUTORÍA EN LAS ARTES EN VIVO CONTEMPORÁNEAS Y LAS ARTES DIGITALES

La figura de un único autor y omnisciente, comenta la dramaturga belga Marianne Van Kerkhoven (2009), ha ido perdiendo su carácter “aurático” del mismo modo en que la obra de arte lo viene haciendo desde la aparición de los medios de reproducción mecánica. Esta trasposición de la noción de autoría se aprecia de forma más acentuada a partir de la década de los setenta. El cambio de paradigma que propone el pensamiento postmoderno promueve un espacio de múltiples subjetividades, un lugar donde desaparece el discurso central y hegemónico. Esta tendencia inevitablemente afecta al campo de los creadores, pero también plantea cierta emancipación respecto al espectador como agente meramente observador. La creación, la obra, ya no sólo depende de la visión del autor. El espectador ha de construir igualmente el significado a través de los fragmentos o elementos que la obra le ofrece.

En 1968 Roland Barthes publicó un artículo bajo el título *La muerte del autor* donde se reflexiona sobre la transformación del modelo de autoría tradicional dentro de la literatura. Las ideas de Barthes pueden aplicarse a la actual realidad artística de las artes en vivo contemporáneas y el *new media art*.

Barthes narra como el origen del concepto de autoría se sitúa en la época moderna, donde el escritor era percibido como autor y dueño del significado de ese texto literario. En contraposición a esta idea preestablecida sobre la figura del autor, Barthes pone en duda la noción de originalidad en relación al texto literario. No concibe tal autenticidad o originalidad en la medida que todo texto se debe a una herencia cultural, una historia de citas provenientes de multitud de focos culturales. Un escrito es una reconstrucción, una reescritura de anteriores textos, saberes, y es por ello que alude a la metáfora de la muerte del autor. Si tal y como Barthes insinúa el concepto de originalidad de la obra desaparece, la figura de un *único autor* reacciona de la misma manera. En consecuencia, según Barthes, la interpretación del espectador se descubre como elemento esencial para

comprender el concepto de autoría textual. El espectador es declarado autor final de la obra literaria.

“...la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, pero este destino ya no puede seguir siendo personal...”⁵⁵

Las artes en vivo y el arte digital superan con creces la crisis que tanto Barthes como Benjamin proyectan alrededor de las ideas de autoría, originalidad y autenticidad. Las dos disciplinas artísticas comparten una misma dirección respecto a la cuestión de la autoría. El lector, según Barthes, reescribe y reconstruye el texto literario al igual que el espectador de teatro o usuario de algún dispositivo tecnológico lo hace dentro de su marco medial.

Marco Espinoza y Raúl Miranda autores chilenos del libro *Mutaciones Escénicas* utilizan *reapropiación* o *postproducción* como dos términos paralelos al de reescritura. El término de postproducción puede ser entendido como un concepto similar al *ready made* de Marchel Duchamp (1887-1968). Nicolas Bourriaud (2009) también introduce el término de postproducción para plantear el fenómeno que viene sucediendo desde los noventa por parte de artistas que reutilizan, reexponen, reinterpretan y reproducen obras que otros artistas realizaron antes. Espinoza y Miranda utilizan el concepto de postproducción para describir las obras escénicas intermediales aunque también puede servirnos para explicar la muerte del autor desde las artes en vivo y el arte medial.

"La postproducción es una forma de trabajo colectiva que pretende desarrollarse como un fenómeno de representación sin fin, debido a la esencia propia del concepto. La aglomeración caótica de información existente en los medios artísticos, prolifera y se renueva constantemente, provocando de esta manera un flujo de información que no se detiene."⁵⁶

La noción de postproducción es similar a la idea de Barthes, de cómo el texto pertenece a un contexto cultural, una herencia anterior donde todo se acumula y se reutiliza

⁵⁵ **BARTHES, Roland** “La muerte de un autor”. *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, Barcelona. 1987 [1968], pp. 68.

⁵⁶ **ESPINOZA, Marco y MIRANDA, Raúl** *Mutaciones Escénicas; mediamorfosis, transmedialidad y postproducción en el teatro chileno contemporáneo*. RIL Editores, Santiago de Chile. 2009: 52.

constantemente. Aplicar el concepto de posproducción dentro de las prácticas mediales resulta aún más evidente. De hecho, este término se utiliza habitualmente entre los profesionales del video y la fotografía digital. Muchas de las obras videográficas se fundamentan justamente en esta idea reutilizar y reeditar imágenes que fueron realizadas previamente, creadas para un proyecto videográfico diferente.

La cuestión de reapropiación se percibe tras el concepto de postproducción, así como en la idea de reescritura del legado cultural anterior. La perspectiva moderna del autor, como sujeto único, experto y máximo conocedor, deja de ser la única dentro de los modelos de autoría. La figura de ese autor único muta hacia un concepto más cercano a lo colaborativo y compartido; una especie de co-autoría que abandona la figura del artista como el ser elegido para la creación, un visionario, un ente especial.

Este giro en concepto de autoría que se acerca a lo colaborativo, se vislumbra en las artes en vivo y en las artes digitales de manera más patente y tangible. Si bien, en cada uno de estos medios se manifiesta desde una mirada diferente, en ambos casos se muestra cierta inclinación hacia un concepto de autoría compartida, más que hacia un tipo de autoría moderna a la que Barthes hace referencia. Según Valeria Cotaimich⁵⁷ artista y docente argentina, este tipo de autoría compartida, la cualidad colaborativa, puede ser detectada en dos momentos o niveles de la creación: en un nivel previo, en el momento del proceso de creación y preproducción y en el momento en que la pieza artística es compartida y expuesta públicamente (Cotaimich, 2008).

2.1.1. Principio colaborativo durante el proceso de creación

Tomamos dos ejemplos tangibles –uno teatral y otro medial- con el fin de profundizar en la autoría colaborativa en este primer nivel; es decir, en la fase del proceso de creación: una obra de teatro postdramática y una fotografía digital.

⁵⁷ Valeria Cotaimich es creadora (forma parte de la compañía "Malparidas") y coordina el "Espacio de Arte/s Performance/s y Subjetividad/es" de la. Fac. de Psicología de la Universidad Nac. de Córdoba (U.N.C.)-Argentina, donde se desarrolla como docente-investigadora.

Comenzamos deteniéndonos en la fotografía digital. La imagen digital, dentro de un sistema informático (ordenador, una cámara) también es data, un código de números que se esconden detrás de la imagen gráfica que nosotros percibimos a través de la mirada. Ese código es una suma de otros que han sido previamente escritos, reescritos, manipulados o reutilizados. Esta idea es semejante a los argumentos de Barthes sobre la literatura y sobre cómo esa escritura no le pertenecen al autor sino a la cultura de manera amplia. El código digital – especialmente el que se genera bajo una lógica de código abierto – se va creando de manera colectiva, con las aportaciones paralelas y consecutivas de múltiples programadores informáticos.

“Accepting the centrality of software puts in question another fundamental concept of aesthetic and media theory – that of the ‘properties of a medium’. What does it mean to refer to a ‘digital medium’ as having ‘properties’? For example, is it meaningful to talk about unique properties of digital photographs, or electronic texts, or web sites, or digital maps?”

(Manovich. 2012:4)

Lev Manovich lleva la cuestión de la autoría no solamente en el hecho de crear el código de manera colectiva, sino en la aplicación y utilización del software. ¿Quién es el propietario de esa fotografía digital que ha sido creada a través de un editor gráfico como *Photoshop* o *Gimp*?⁵⁸ ¿Las personas que han desarrollado el programa informático o el fotógrafo que ha realizado la fotografía? Manovich duda de la naturaleza del medio digital en concepto de medio⁵⁹. Sugiere que realmente lo que existe es un software y aquello que denominamos medio, no es más que la visualización de los contenidos, como en este caso, la fotografía digital o interfaz gráfica. En conclusión, lo colaborativo en el medio digital (sea *medio* o sea *software*) es una cualidad que se ajusta mejor que la de autoría única en lo que se refiere al medio digital.

Si buscamos una analogía entre el software que sirve como editor gráfico y la puesta en escena, como paradigma de las artes en vivo, es posible pensar en el proceso de creación

⁵⁸ El primer software citado, *Photoshop*, está registrado por la empresa privada Adobe y responde a lógicas de mercado. El segundo, *Gimp*, es su versión de código abierto creado por multitudes de usuarios/expertos.

⁵⁹ *“There is no such thing as ‘digital media’. There is only software – as applied to media (or ‘content’.)”* (Manovich. 2012:6)

que se establece a la hora de crear una obra escénica. Esta perspectiva es mucho más evidente si la obra que elegimos concuerda con los parámetros descritos por Hans-Thies Lehmann⁶⁰ del teatro postdramático: obra creada desde un proceso desarrollado en base al espacio, el tiempo y la composición, no determinada previamente por el texto dramático.

En los casos donde es imprescindible trabajar sobre un espacio físico, con todos los elementos de la obra y todas las personas que forman parte del elenco artístico (actores, directores, técnicos, músicos etc.) la colaboración es ineludible. El trabajo escénico debe llevarse a cabo en grupo, y aunque muchas veces la autoría se adjudica al director de escena o/y dramaturgo, existe cierta tendencia a firmar la puesta en escena desde todas las personas que han participado, desde lo colectivo.

2.1.2. Principio colaborativo en el proceso de recepción

Si bien los procesos colaborativos ocurren durante la primera fase de la producción artística, adquiere una relevancia mayor durante el momento de presentación o encuentro en lo que se refiere a las artes en vivo y al *new media art*. A propósito de uno de los ítems más centrales de esta Tesis, la percepción del espectador, resulta más pertinente enfocarnos en esta fase que en la expuesta anteriormente.

Como se sostiene al inicio de este capítulo y a diferencia del arte cinematográfico, la pintura o la literatura, las artes en vivo y las digitales no responden a una concepción cerrada de la obra. La amplia idea de proceso comunicativo reside en la base conceptual de las dos disciplinas artísticas. El encuentro y el diálogo entre los elementos y sujetos participantes del evento, son indispensables para que el evento artístico acontezca. Y es durante ese acto comunicativo (entre sujetos, entre sujetos y máquinas) cuando la obra se cierra temporalmente, mientras dura el encuentro artístico.

Esta concepción de obra no cerrada, en proceso, es quizás una de las cualidades que más une los dos medios. Las artes performáticas y los *new media* en la misma medida que los consideramos *Artes del Proceso* también podríamos estudiarlos desde una noción de *Artes*

⁶⁰ Nos referimos a las teorías que Hans-Thies Lehmann expone en su libro "El teatro postdramático" publicado en su versión original en alemán en 1999.

del Encuentro. Esta idea del encuentro y proceso comunicativo aumenta su importancia cuando el contexto discursivo se centra en la noción de performance intermedial. De alguna forma, cuanto mayor sea la convergencia y la cooperación entre las artes en vivo y las digitales, más pronunciado será el encuentro.

La idea de encuentro que comparten ambas artes, las digitales y las performáticas, no se puede desligar de la presencia del sujeto. Para que el encuentro suceda, la figura de dos sujetos es indispensable. Si bien, las formas y identidades (virtual, físico) y funciones (emisor-receptor, activo-pasivo) que adoptan esos sujetos pueden ser muy variables.

De manera general, en el teatro contemporáneo, la figura del receptor transita desde una noción más tradicional: como podría ser la del espectador que mira la obra sentado desde su butaca, hasta el inter-actor que sustituye a uno de los actores, como ocurre en la técnica del Teatro Foro. Estos dos extremos han de ser entendidos como una hoja de ruta de referencia y no como algo concluyente o estático. La figura equivalente al espectador en las artes mediales es la del internauta (cibespacio) o usuario (instalación interactiva). Como ocurre en las artes en vivo, el usuario es un elemento primordial como colaborador para la creación de la obra. En este caso también se puede categorizar el tipo de usuario en relación a su rol como colaborador en la activación/creación de la obra, del encuentro.

Ambos modelos artísticos producen encuentros que provocan un tipo de autoría con cierta inclinación hacia lo colaborativo. Esa colaboración entre sujetos intrínseca a la creación, ocurre de manera general desde la puesta en escena y la interfaz electrónica, paradigmas de las artes en vivo y las artes digitales.

2.1.3. El interfaz y la puesta en escena

Los elementos que forman parte de una puesta en escena, ya sea más teatral, dancística u operística, han sido utilizados para estudiar el funcionamiento de la interfaz tecnológica. El libro de Brenda Laurel, *Computer as Theatre* (1991), es probablemente uno de los más interesantes y pionero en tratar esta relación. Laurel se focaliza en la dramatización de los modelos narrativos de los sistemas computacionales interactivos. Su posicionamiento parte, no obstante, desde una perspectiva teatral aristotélica, basada en la

representación naturalista, mimética y dependiente de una dramaturgia fundamentada en el texto como eje central de la construcción teatral. Deja de lado una creación escénica más contemporánea, como el teatro postdramático o el arte de acción (performance art).

Brenda Laurel establece una especie de genealogía y emplaza la puesta en escena tradicional como antecedente de la interfaz. Valeria Cotaimich, citada anteriormente, plantea un acercamiento inverso al de Laurel. Propone transferir la lógica de la interfaz a la puesta en escena. ¿Pero qué cualidades comunes presentan la interfaz y la puesta en escena?

Claudia Giannetti sostiene que explicar lo que es una interfaz es tan complicado como intentar concretar el concepto de medio. Ambos conceptos admiten una formalización muy variable y desde el punto de vista funcional, los dos sirven en cierto sentido para unir dos puntos/agentes. Otra de las características que comparten los conceptos de *interfaz* y *medio* es el hecho de que los dos requieren un cierto conocimiento del contexto por parte de los agentes.

Volviendo a la interfaz electrónica, Giannetti (2004) enumera tres factores esenciales que facilitan la comprensión del término: el tiempo, el contexto y la traducción. El componente temporal está relacionado con la noción de tiempo-real y con la búsqueda de un diseño que reduzca el lapso entre acción y reacción de la interfaz. La idea que trasciende del concepto de contexto, alude al tipo de conexión o comunicación que se establece entre la obra y el usuario, entre la persona y la máquina. La tercera y última cualidad citada por Giannetti, determina el proceso de traducción que se instaura entre los lenguajes que componen la interfaz (imagen gráfica, datos numéricos, voz o cualquiera de los lenguajes que entre en juego). La interfaz es una especie de puente, de traductor que trabaja desde la inmediatez. Es un conductor y trasmisor de información entre los sistemas conectados.

La interfaz que comunica al sujeto con el dispositivo tecnológico y viceversa (*Human Computer Interaction*) cuanto más orgánica e intuitiva sea, mayor será el nivel de interacción. Para lograr este objetivo, conocer el contexto y reducir el tiempo de reacción es crucial. En este sentido, conseguir una interfaz equivalente a la puesta en escena se convierte o puede ser un buen camino a seguir. Son estas razones las que conducen a

Brenda Laurel a utilizar el teatro aristotélico como modelo para estudiar y analizar la interfaz digital.

Los tres elementos sugeridos por Giannetti en relación a los condicionantes de la interfaz, también pueden encontrar conceptos paralelos dentro de la puesta en escena. La puesta en escena que refleja el trabajo colectivo de la compañía de teatro sólo sucede en el momento en que es compartida con el público de la sala. Como la interfaz, la puesta en escena se mantiene en una especie de *espacio y tiempo en espera* hasta que se presenta frente al espectador. El *aquí y ahora* es esencial en ambos dispositivos; el teatral y el digital. Como el concepto de medio, el evento teatral y el medial carecen de una forma cerrada, limitada o estática. Por este motivo, entre otros, la performance que acontece a través de la puesta en escena no existe en un papel, en un video o cualquier otro formato reproducible o grabable. Sólo es mientras ocurre, mientras el público observa lo que otras personas, performer, están haciendo en ese momento.

El contexto, segundo elemento citado por Giannetti, en el caso de la puesta en escena responde a la convención cultural del teatro. El espectador, el público, conoce su condición y reconoce que aquello que va a presenciar es un acto preparado y consensuado.

La tercera y última característica relativa al concepto de traducción, de transmisión de información entre los sistemas conectados, también puede interpretarse dentro del teatro. Si bien la interfaz informática conecta la persona con la máquina (*human-computer*), la puesta en escena ha de conectar la obra con el espectador. En este caso la traducción se realiza entre personas, entre la acción de los actores y actrices, los elementos que conforman la escena y el público. La experiencia perceptiva del espectador frente a la puesta en escena depende del proceso de traducción, es decir, de si aquello que está siendo percibido, el espectador sabe leerlo, interpretarlo, conectarlo con conocimientos previos, sentirlo etc. La compañía de teatro, el grupo de personas creadoras, deben tener en cuenta cómo será entendido/traducido aquello que a través de la puesta en escena van a presentar. Y aunque en el proceso de traducción existen muchas variables que no pueden ser predeterminadas, el creador escénico está en cierta forma obligado a reflexionar en torno a ello.

Las tres cualidades relativas a la interfaz propuestas por Giannetti pueden así ser adaptadas dentro del concepto de puesta en escena. Desde esta lógica que vincula la interfaz y la puesta en escena, el punto primordial reside en el concepto de interacción.

2.1.4. Interactividad, Participación y Colaboración

“The viewer completes the work of art” (Dixon. 2007:559)

“Interactivity is a style of concrete conversation with the media. It is the way you dance with the computer... the visual is not important. What is important is the rhythm of interaction... that feeling is not easy. (...) It is a new art form....We don't entirely know what interactivity is yet.” (Dixon. 2007:561)

En todas las prácticas artísticas existe, de alguna forma y desde una mirada general, una interacción entre el sujeto y la obra de arte, interacción entendida como una confrontación entre espectador y el agente observado. Pero tal vez aquellas prácticas artísticas que se vinculan a una cuestión de *evento* o *acontecimiento* permiten un nivel de interacción mayor entre el sujeto y la obra. El teatro o las artes digitales interactivas ofrecen un espacio de interacción que estimula la posibilidad de modificar la obra.

Si bien muchas de las prácticas mediales que se adhieren al concepto de interactivo, como la web 2.0, videojuegos⁶¹ o instalación interactiva, son concebidos desde una intencionalidad que busca de manera intrínseca la interacción con el sujeto, el teatro es interactivo por definición. Daniel Homan y Sidney Homan⁶² explican en un artículo donde se compara la relación entre el teatro y los videojuegos, que aunque el público permanezca sentado en su butaca, su respuesta hacia la producción pueden cambiar el sentido del “guión” preestablecido. Esa respuesta puede ser entendida como algo intrínseco al teatro

⁶¹ Hablamos de un tipo de videojuegos más artísticos, alejados de los clásicos más comerciales y bélicos. Nos referimos a videojuegos que se acercan a la idea de una película o una novela interactiva donde el usuario va construyendo una trama de manera interactiva. El videojuego *Heavy Rain* de David Cage puede ser un buen ejemplo.

⁶² Sidney Homan profesor en la Universidad de Florida escribe un artículo en colaboración con su hijo, Daniel Homan. **HOMAN, Daniel y HOMAN, Sidney** “The interactive Theatre of Video Games: The gamer as palywright, director and actor”. *Comparative Drama*, volumen 48, 2014, pp. 169-186.

donde un espectador, por ejemplo, puede interrumpir el espectáculo tosiendo o incluso insultando a algún actor.

Aunque es cierto que muchas obras parten desde un deseo e intención más implícito de provocar la participación del público para que la obra funcione. Pensemos en muchos trabajos del creador catalán Roger Bernat⁶³, su teatro juega mucho con las convenciones de los *new media* donde la presencia directa y la participación activa son imprescindibles para la obra y es esa participación justamente el elemento fundamental de la propuesta dramática. Este tipo de teatro más activo, es denominado teatro interactivo o participativo. Terminología que ya se usaba mucho en la década de los setenta para definir el trabajo de grupos como el Living Theatre.

El adjetivo interactivo suele quedar asociado a los medios digitales, no en vano el concepto de *new media* suele ser sustituido en muchos casos por *medio interactivo*, tal y como nos recuerda Eugenia Siapera, citada en el primer capítulo (Siapera, 2011). Detrás del concepto de lo interactivo residen muchas y matizadas definiciones que se utilizan de manera generalizada y masiva. Hecho que no ayuda a esclarecer lo que realmente calificamos por interactivo.

Según Andy Lippman, director asociado del MIT Media Lab⁶⁴ “(...) *Se trata de una actividad recíproca y simultánea por parte de ambos participantes, que por lo general trabajan hacia una misma meta...*”⁶⁵. Dicho de otra manera, la interacción es una especie de diálogo entre dos agentes (máquinas o personas) que entienden un mismo código. Simon Penny, artista y docente en el campo del arte medial interactivo, enfatiza, en cambio, en la capacidad de respuesta en tiempo real. Otra voz experta del arte y nuevos medios, la profesora de la Universidad de California, Margaret Morse, ubica el concepto de giro performativo en el eje central de la interacción (Dixon. 2007:560-571). El giro performativo, según Erika Fischer-Lichte, sitúa la figura del usuario/espectador en un lugar

⁶³ <http://rogerbernat.info/>

⁶⁴ <http://www.media.mit.edu/>

⁶⁵ “*It is a mutual and simultaneous activity on the part of both participants, usually working towards some goal...*” (Dixon. 2007:560)

privilegiado cuya experiencia estética se traslada de lo semiótico a lo performativo, a la acción y experiencia subjetiva (Fischer-Lichte, 2011).

Se deduce según las precedentes citas, que la interactividad responde al conjunto de tres ideas elementales: la unión o conexión entre dos partes/agentes; la comunicación en tiempo-real o inmediata; el sujeto/individuo tiene cierto control en la construcción del sentido. Estos tres argumentos pueden reinterpretarse desde parámetros asociados a la práctica escénica o performática y a los nuevos medios.

La interacción entre obra y espectador, según Claudia Giannetti, se inscribe dentro de parámetros más conocidos, más clásicos y tradicionales (Giannetti, 2000). Es decir, que hace referencia a la interacción que se produce entre espectador y actor. Pero cuando la interfaz tecnológica entra en juego, creando un espacio de relación entre individuo y máquina, otro tipo de posibilidades parecen abrirse. Este último tipo de interacción es el que Giannetti categoriza como *arte interactivo*, mientras que el primero lo considera *arte participativo*. Lo interactivo hace referencia a la interconexión entre el individuo y el ordenador, *human-computer interaction*. El arte participativo, en cambio, no depende del dispositivo tecnológico para conseguir la comunicación entre los dos entes. Producido por un espacio convergente entre lo digital y lo escénico, es posible actualmente detectar ambas categorías dentro de la práctica performativa y teatral aunque exista cierta inclinación a asociar el *arte participativo* a las prácticas teatrales y el *arte interactivo* a las prácticas más tecnológicas.

Lo que se deduce que se trata de categorías que no responden a definiciones cerradas y con frecuencia tienden a regirse por la imprecisión. Por otro lado, parece inevitable determinar junto a los conceptos de arte interactivo y arte participativo, el concepto de arte colaborativo. Los límites y diferencias entre estos tres conceptos nuevamente siguen sin estar totalmente definidos. María Bella, comisaria del Intermediae (Matadero de Madrid), resume y aclara los principios que los diferencian apelando a las ideas de Maria Lind, una de las comisarias más relevantes dentro del panorama del arte contemporáneo europeo, que ha desarrollado el concepto de *giro colaborativo* (Noguero, 2010).

Las *prácticas interactivas*, según Bella, son aquellas que permiten una o más reacciones del público, pudiendo llegar a afectar la apariencia de la obra, aunque sin llegar a modificar

su estructura base. La *práctica participativa* se detiene en precisar y separar las dos figuras de emisor y receptor o artista y espectador. Pese a esta distinción de roles transfiere parte de la responsabilidad en el desarrollo de la obra al espectador. Por último, la *práctica colaborativa* precisa Bella, resulta entre los tres conceptos el que mejor contempla la noción de autoría. En lo colaborativo la autoría surge por parte de un grupo de personas, una red, que fórmula y desarrolla el proyecto de manera conjunta desde el inicio. Este concepto, como también se explica en el apartado anterior sobre lo colectivo en la fase de preproducción, es el que niega la figura del autor único con más contundencia.

La clasificación propuesta por María Bella, no se define desde una perspectiva tecnológica, ni pretende ser concluyente, sino que ofrece un punto de partida para el análisis en torno a una práctica artística contemporánea que genera nuevos modelos de autoría y participación. Los tres conceptos no son excluyentes y es habitual vincular dos prácticas (colaborativa + participativa) en un mismo proyecto. Rescatar las directrices expuestas por María Lind puede ser útil para orientar las diferencias entre los tres conceptos dentro de nuestro contexto conceptual de la performance intermedial.

Las connotaciones que derivan de la teoría de Lind, conciben la práctica interactiva y la participativa en términos de resultado, evento, encuentro; es decir, dentro de ese momento donde los sujetos usuario/receptor/espectador/inter-actor se interrelacionan. Lo interactivo, a diferencia de lo participativo, hace referencia a un dispositivo, una estructura relativamente estática que ofrece equis número de posibilidades actuando en el contenido de la obra. La participativa se focaliza en la relación entre sujeto-emisor y sujeto-receptor. O dicho de otra forma, lo interactivo hace referencia a las opciones que el propio dispositivo o sistema ofrece para ser modificado y lo participativo, en cambio, reconoce la presencia del encuentro entre personas, emisor/productor y receptor/espectador, en su planteamiento base.

Lo colaborativo, por el contrario, se emplaza en un rango categórico un tanto diferente debido a que dirige su atención fundamentalmente hacia el concepto de autoría compartida. Una co-autoría que se vislumbra no únicamente en el momento en que se muestra o se exhibe o se actúa, sino también desde el momento en que comienza el proceso creación.

Lo colaborativo se ubica en un lugar más comprensible que los otros dos términos. La confusión se genera especialmente entre los conceptos de participación e interacción. Aunque Giannetti opte por separar las acciones interactivas y participativas, no existe un consenso universal respecto en esta cuestión. Continúa habiendo cierta confusión y son muchas las diversas premisas que se toman en consideración para separar y distinguir las dos formas de interacción. Este razonamiento confirma una vez más las similitudes que pueden detectarse en las entre las artes en vivo y las artes digitales.

2.1.5. Categorías y niveles de interacción tecnológica

Después de exponer los principios generales que desde las artes visuales se dibujan en torno a la relación entre lo interactivo, participativo y colaborativo, resulta interesante intentar profundizar en los niveles de comunicación/interacción que se producen en las artes en vivo y los *new media art* para observar los puntos que comparten. Como sugiere Valeria Cotaimich (2008), retomamos la comparativa entre lo tecnológico y teatral, tomando como punto de partida los modelos digitales.

Dentro de las prácticas artísticas mediales, se pueden apreciar dos líneas en lo que concierne a los niveles de interacción que se producen entre el sistema interactivo y el usuario: *prácticas reactivas* y *prácticas dialógicas*. Estos dos conceptos elegidos podrían ser sustituidos por prácticas participativas (reactivas) y prácticas interactivas (dialógicas). Sin embargo, optar por la primera clasificación favorece una mayor concreción. Cada una de estas categorías determina un grado de interacción diferente. Esta clasificación ayuda a estructurar la discusión en torno a lo que consiste lo interactivo y a enfocarse en las particularidades de cada práctica dentro del extenso y diverso campo de la práctica artística. La apertura del sistema, la posibilidad en un tiempo inmediato y el nivel de retorno en cuestión de comunicación, son algunas de las características que separan los conceptos *reactivo* y *dialógico*. Dentro de esta clasificación, las prácticas dialógicas se consideran las que mayor de interactividad ofrecen.

Estas categorías y la terminología que las representa aportan unos criterios de valoración y aproximación para el análisis de los niveles de interacción. Y aunque podrían haber sido otros los parámetros elegidos, partiremos de esta distinción entre lo reactivo y dialógico

para acercarnos desde los medios tecnológicos a las artes en vivo desde las similitudes que presentan las dos disciplinas desde esta perspectiva.

2.2. PRÁCTICAS REACTIVAS / PARTICIPATIVAS

Según Claudia Giannetti el principio reactivo expone que *“la existencia de la obra depende del cumplimiento de la acción, y ambas están subordinadas a la actuación del observador. El espectador como observador externo no sólo es transformado así en “performer”, sino también en partícipe interno mediante su inserción en el contexto potencial de la obra.”* (Giannetti. 1997:9). Giannetti marca una diferencia entre reactivo e interactivo, desde la misma lógica que separa participativo e interactivo como se menciona anteriormente.

El CD-ROM (siglas del inglés *Compact Disc - Read Only Memory*), plataforma que se hizo popular en los noventa y que actualmente su servicio parece haber sido reemplazado por el dispositivo web, es un buen ejemplo de lo que significa reactivo. El funcionamiento del CD-ROM basado en el hipertexto (como en cierta manera lo hace el sistema web), se construye como un sistema cerrado de memoria cuyos contenidos no pueden ser modificados. El usuario navega a través de la interfaz, el ratón y la interfaz gráfica, por los diferentes contenidos que residen dentro de la memoria del disco. Ejerce un control sobre el orden y el ritmo de navegación pero no establece un verdadero diálogo con la obra. La capacidad de selección no implica necesariamente que el usuario pueda cambiar o modificar dicha obra. Los contenidos son los que son y el sujeto tan sólo puede decidir el orden de la lectura/visualización/escucha, dependiendo de la naturaleza del medio en concreto.

Claudia Giannetti critica el exceso de interactividad que se le ha adjudicado tanto al CD-ROM como a otros medios basados en el hipertexto (Giannetti, 2004). Cree que por cuestión de marketing se han confundido ciertas nociones sobre lo que realmente es ser interactivo. Las ventajas de poder realizar una lectura personal pulsando un link tras otro, supone un gran cambio en la actitud del lector/usuario y en el estilo de lecturas. Sin embargo, este gran avance no significa que necesariamente tenga que ser considerado como una práctica interactiva.

Este cambio favorecido por los sistemas inspirados en el hipertexto, se manifiesta en dos cuestiones relativas al funcionamiento tradicional que afecta la relación que se genera entre texto y lector, entre contenido y lector. Por un lado, el contenido deja de ser lineal, se aleja de una única dirección o recorrido que discurre desde un inicio hasta un final. Este hecho influye en los modos tradicionales en que se estructura la narrativa y el conocimiento, sea cual sea su naturaleza medial (texto, imagen). Esta característica debe ser tomada en cuenta por parte del grupo de personas que diseñan la estructura del CD-ROM. Frente a una narrativa lineal, información sucesiva, aparece la narrativa fragmentada favorecida por la lectura hipertextual. El sentido ya no se genera a través de una lectura predecible, única y desde una lógica secuencial.

Este tipo de estructura, más parecida a una lógica rizomática que al esquema de narrativo clásico, repercute también en la persona lectora. Si el usuario selecciona el orden por el que transita por los diferentes contenidos, significa que no sólo tiene que procesar los textos o imágenes, sino que también tiene la responsabilidad de elegir el orden de su navegación. El usuario debe asumir más responsabilidad porque está obligado a mantener una actitud más activa.

Este modelo reactivo, expuesto a través del ejemplo del CD-ROM, puede ser identificado también dentro del campo de las artes en vivo. Lo reactivo, que aplicado a las artes escénicas, se traduce en un dispositivo comunicativo donde el autor/artista ofrece unos contenidos al espectador que éste recibe y reordena según unos parámetros concretos y determinados. En el caso del CD-ROM, ese espacio comunicativo es más concreto debido a que la interfaz se reduce al ratón y la pantalla gráfica. El elemento análogo más adecuado en el caso de las artes performáticas sería la puesta en escena. Esta interfaz resulta más compleja e intangible, hecho que dificulta el análisis certero respecto a lo que entendemos como reactivo o participativo. Al fin y al cabo, el teatro es por definición participativo, como ha quedado patente en la visión de S. Homan y D. Homan antes citada.

Esta aparente complicación es evidente en los dos ejemplos, puestas en escena, que hemos elegido para explicar el fenómeno de la práctica participativa o reactiva desde el punto de

vista de las artes escénicas: *Esparcid mis cenizas en Eurodisney* (2006) de Rodrigo García⁶⁶ y *Whose are those eyes* (2013) de Macarena Recuerda Shepherd⁶⁷.

La obra escénica *Esparcid mis cenizas en Eurodisney* se estructura en su totalidad de manera fragmentada y mostrando contenidos simultáneamente y en paralelo. Es decir, que en muchos momentos el público puede percibir dos acciones que suceden de forma simultánea, pero que aparente pertenecen a unidades de sentido diferentes. La dramaturgia no obedece a una narrativa clásica y lineal, sino que entraría dentro de una lógica postdramatúrgica.



Rodrigo García, *Esparcid mis cenizas en Eurodisney*, 2006.



Sin la necesidad de entrar en el contenido conceptual de la obra, elegimos uno de los momentos escénicos donde tres acciones, que supuestamente no comparten unidad conceptual, suceden de manera paralela dentro de un mismo espacio escénico. A la izquierda del escenario aparece un coche, un todoterreno; al lado, una familia tradicional (madre, padre, abuela, hijos y perro); en la zona central del escenario una pareja (hombre y mujer) semidesnuda tumbada en el suelo y comiendo una chocolatina mientras miran al

⁶⁶ Rodrigo García (Buenos Aires, 1959) es uno de los dramaturgos más relevantes de habla española. Co-fundador de la Cía. La Camicería ha dirigido y escrito para escenarios de todo el mundo, especialmente en Francia. <http://www.rodrigogarcia.es/>

⁶⁷ Macarena Recuerda Shepherd es el nombre del proyecto en solitario de la dramaturga y performer Lidia Zoilo (Málaga, 1971), también miembro del Colectivo 96° y antes de la Cía. Amaranto. <http://www.macarenarecuerdashpherd.com/>

público; a la derecha del escenario un hombre está literalmente bañándose en una especie de bañera-caja de madera llena de barro. Mientras el público percibe estas tres escenas a través de la mirada, escucha una canción del cantautor argentino Atahualpa Yupanqui.

Las acciones o unidades de sentido están espacialmente separadas y el espectador está obligado a elegir donde enfocar su mirada. A cada instante elige cual de los fragmentos opta por mirar primero y cuando tiempo se detiene en cada uno de ellos. El espectador debe diseñar su propia ruta de mirada, su participación reside en su capacidad de selección, ya que difícilmente puede percibir todos los fragmentos en su totalidad simultáneamente.

Plantear esta ejemplo como práctica reactiva puede suscitar ciertas dudas. El espectador, de alguna manera, está obligado continuamente a elegir frente a la multitud de elementos que le ofrece la puesta en escena. Pero a diferencia de una puesta en escena más tradicional, donde la mirada suele estar dirigida hacia la acción o relato principal, se invita al espectador a construir su propio relato en cada momento teniendo que optar incesantemente entre las acciones paralelas. Esta fragmentación de sub-escenas que operan en paralelo, obliga al espectador a construir su propio recorrido visual y mental de manera muy similar al proceso comunicativo que permite los sistemas basados en el hipertexto (web, CD-ROM).

La segunda obra elegida atesora de un modo más natural el adjetivo de participativo. Se trata de la obra *Whose are those eyes* (2013) de Macarena Recuerda Shepherd, un *site specific* que se estrenó en la Fira de Tàrrega en el 2013. La propuesta dramática se inspira en el juego de mesa sobre el reto de descubrir quien es el asesino, el *Cluedo*. En la pieza creada por Lidia Zoilo, dramaturga que se esconde tras el seudónimo de Macarena Recuerda Shepherd, cada persona del público adopta un rol o personaje secreto dentro de la historia que se construye en torno al asesinato y la búsqueda del asesino.



Macarena Recuerda Shepherd, *Whose are those eyes*, 2013.



El número de participantes/espectadores es limitado en cada representación (no más de 40 personas). Con la ayuda de 8 actores/actrices de la localidad donde se presenta, el público se desplaza dentro y fuera del teatro reuniendo las pistas suficientes para culpar a alguno de los personajes. Todo el público se reúne en la escena final donde se crea una discusión en torno a la búsqueda del culpable asesino.

La interacción entre obra y público se construye desde el juego y la diversión, exactamente como en el juego de mesa, pero desde una convención teatral. El público se desplaza, corre y utiliza la palabra durante la obra. Su participación es corporalmente activa.

Sin embargo, sería un error pensar que el tipo de participación que esta obra ofrece al público sea más activa que en la obra de Rodrigo García. Aunque en el caso de la primera obra los espectadores permanecen sentados en sus butacas, la propuesta de Macarena Recuerda Shepherd está mucho más limitada y guiada. Las opciones de elección y lectura están más acotadas por las características del propio juego del *Cluedo*. El público actúa, interviene, participa, pero siempre dentro de un sistema cerrado, como el del CD-ROM, donde no existe la posibilidad de salirte del juego. Si a algún espectador se le ocurre no seguir las pautas del mismo, se quedaría fuera del juego. A duras penas puede proponer

otra lógica, otro juego u otro contenido. Los contenidos están desde el punto de vista del espectador mucho más cerrados que en la obra de Rodrigo García.

La categoría *participativa* del teatro aparece actualmente en muchos de los casos donde se requiere el desplazamiento o el movimiento físico del público, cuando abandonan su posición física y salen de las butacas. Desde el análisis de las obras de carácter performático, el movimiento, la activación del cuerpo parece ser lo que se asocia al concepto de lo participativo. La idea de selección y lectura personalizada, característica de la interacción reactiva de un CD-ROM u otro sistema basado en el hipertexto, es relegada a un segundo plano. En las artes escénicas la participación del público se interpreta como un desplazamiento, como una huida del espacio tradicional atribuido al espectador que atiende desde la aparente pasividad de su butaca lo que otros le ofrecen.

Este tipo de argumentación puede originar ciertas dudas a la hora de asociar el concepto de participativo con una puesta en escena similar a la de Rodrigo García. La mirada selectiva, en este sentido, puede ser menos participativa que una interacción donde el público ha de desplazarse o salir de su ubicación tradicional. Y aunque el significado de participativo haya quedado unido a un tipo de acción más corporal (*embodiment*), no significa de manera consecutiva que su interacción como diálogo sea mayor. Sobre todo, no significa que a mayor implicación corporal en la participación, mayor será la activación o emancipación del espectador respecto a la obra. Los conceptos de *corporización* y emancipación serán tratados en más profundidad en los siguientes capítulos.

2.3. PRÁCTICAS INTERACTIVAS / DIALÓGICAS

“I argued that interaction should consist of bidirectional communication, and can have no predetermined outcome if the interactors are genuinely engaged in the Exchange of information and experience.” (Popat. 2006:3)

Los dispositivos que impulsan el diálogo de ida y vuelta entre dos agentes, son los que más claramente entran dentro de la categoría de prácticas interactivas. El sistema basado en el hipertexto tiene únicamente una sola dirección, de tal manera que quedaría fuera de esta condición. Como ejemplo paradigmático desde una lógica de práctica interactiva,

habitualmente se menciona el universo creativo del artista Paul Sermon, antes citado. Tanto Steve Dixon (2007:587) como Claudia Giannetti (2004) lo nombran para explicar lo que significa una interacción de ida y vuelta, capaz de modificar el contenido de la obra.

Sermon, artista y docente en la Universidad de Brighton de Comunicación Visual, ha creado varios proyectos utilizando las herramientas telemáticas para crear encuentros basados en la presencia real/física y presencia virtual. En *Telematic dreaming* (1992), uno de sus trabajos más conocidos, dos personas (o más) comparten un espacio común de manera virtual. Pese a que cada una de estas personas se ubica en un espacio físico diferente, gracias a la telepresencia coinciden en un espacio virtual, que en este caso es la cama. En el proyecto *Telematic vision* (1993) la base conceptual y técnica es muy similar pero en vez de la cama es un sofá. Aprovechando la superposición que la técnica del croma facilita, es capaz de unir en un mismo sofá o una misma cama dos presencia en tiempo real, la del sujeto real y la del sujeto virtual. La interacción entre lo virtual y lo físico reside en la base de ambos trabajos.



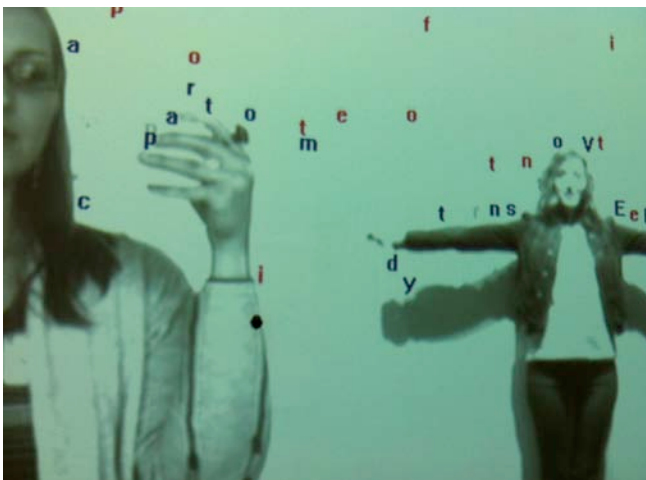
Paul Sermon, *Telematic dreaming*, 1992.

A diferencia de lo reactivo, el dispositivo de Sermon no está concebido en términos de un número de respuestas concreto. El dispositivo interactivo ofrece un espacio más elástico, más libre y no tan dirigido. La interfaz deja de ser algo tan concreto y determinante como es el ratón, para convertirse en algo más liminal, más intuitivo, que se construye a través de la mirada en relación a la imagen proyectada y el movimiento libre del cuerpo. La interfaz es el usuario en sí mismo, el sujeto se convierte en espectador y actor, en usuario y contenido. Si el contenido de la obra es la propia relación que los usuarios establecen entre sí a través de la interfaz (la cama), las posibilidades de respuesta y diálogo suceden de manera abierta, sin un número de respuestas determinadas.

La conversación, como máximo exponente de lo interactivo, ocurre de manera más evidente cuantos más sujetos participen dentro del dispositivo. Steve Dixon explica la riqueza de la presencia de múltiples participantes desde la perspectiva de los videojuegos. En ambos casos y más tratándose de los videojuegos actuales, las posibilidades de respuesta del juego son muy complejas y casi infinitas. Pero sólo en los videojuegos donde más de un usuario participa, se considera que se está dando una situación de verdadera interacción, de conversación. Cuando más de un sujeto entra en acción con el dispositivo, lo que ocurra después es impredecible, las posibilidades de conducta que se abren son múltiples, casi indeterminables.

“Las obras interactivas –para que sean consideradas como tal– implican un intercambio real de información entre los sistemas, como el humano y el digital, es decir, la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa.”
(Giannetti. 2004:3)

En el caso de la instalación *Text Rain* (1999) de la artista Camille Utterback⁶⁸, conocida por su trabajo en temas de interacción entendido como juego entre lo escultórico y lo corporal, por ejemplo, es relativamente sencillo detectar este diálogo al que hacemos referencia. Esta pieza está diseñada para que opere en una doble casuística: con un usuario *interactor* o con varios (2-4 como máximo).



Camille Utterback, *Text Rain*, 1999.

⁶⁸ Su trabajo se construye desde una reflexión en torno a la presencia corpórea y el dispositivo escultórico interactivo. Sus obras interactivas (desde 1999 hasta la actualidad) han sido expuestas en los espacios artísticos de todo el mundo, especialmente en EEUU, su país de origen. <http://camilleutterback.com/>

En el caso en que únicamente interactúe una persona, la relación o juego que se produce es la del sujeto que juega con la figura de su cuerpo respecto a una serie de letras virtuales que surgen en la pantalla virtual. El diálogo tiene lugar cuando la persona se relaciona con esas letras virtuales y la reacción visual que éstas adquieren respecto a la silueta del cuerpo. El diálogo, la conversación o la interacción, tiene dos direcciones, dos extremos que se comunican: la persona interactuante y la máquina (imagen virtual). La segunda lógica, ocurre cuando más de un sujeto entran en relación con la pieza de manera simultánea. En estos casos, el diálogo o la interacción se amplía, se enriquece en cuestión de los niveles de comunicación o relacionales que pueden generarse. Al primer tipo de interacción descrito anteriormente, se le suman dos nuevas interacciones: la interacción entre sujeto 1, sujeto 2 y máquina; y la interacción entre sujeto 2 y máquina.

El tipo de dispositivos diseñados por Sermon o Utterback, en cierta medida, no tienen contenido alguno hasta que entran en contacto con los usuarios. La obra carece de sentido sin la acción interactiva entre sujeto y dispositivo digital. La interacción es el concepto principal en este tipo de instalaciones donde el punto de partida es el de indagar los modelos relacionales, tanto entre la tecnología y el sujeto, como entre los diferentes individuos que se comunican a través de una mediación tecnológica.

Estas dos obras, por su nivel de intermedialidad entre tecnología y cuerpo y su potencialidad para crear encuentros entre individuos, se ajustan al concepto de performance intermedial superando así la categoría de *instalación* que se vincula al *new media art*. Las categorías, las disciplinas, las áreas culturales tienden a ir desapareciendo en la medida en que los niveles de intermedialidad aumentan. En el caso de las instalaciones o performances o, lo que resulta más oportuno, en las performances intermediales de Sermon o Utterback, es posible plantear una doble perspectiva a la hora de enfrentarnos a su interpretación: desde la performance o desde los nuevos medios. Es por este motivo que el concepto de performance intermedial resulta interesante por su capacidad de integrar ambas perspectivas.

Desde la lógica teatral, existe un tipo de teatralidad que se ajusta mejor al concepto de interactividad, entendido éste desde una perspectiva tecnológica. El ejemplo más evidente podría ser el de Teatro Foro, técnica creada por Augusto Boal y desarrollado en un

contexto más político y social. Como ocurre en las instalaciones de Paul Sermon o Camille Utterback, la presencia y activación del cuerpo del espectador es primordial para el propio sentido de la obra. En el Teatro Foro, se invita a los espectadores a participar en la obra sustituyendo a alguno de los personajes representados. El espectador entra en escena y actúa proponiendo su visión de la escena a través de la acción y actuación y no desde el rol de observador. El espectador literalmente cambia el contenido de la obra y ejerce su propio criterio a un nivel narrativo.

La teatralidad concebida por Boal rechaza el teatro aristotélico donde el espectador delega pasivamente su visión en la capacidad representativa del actor. La técnica fundada por Boal niega la *poética opresiva* del teatro tradicional y se muestra a favor de sustituir la acción dramática por la acción real. El teatro de Boal, cargado de valores y aproximaciones sociales y políticas, supone un enorme cambio en el rol del espectador, quien deja de serlo para convertirse en un *espec-actor*. Incluso las ideas vanguardista de Bertold Brecht sobre la potencialidad reflexiva del espectador gracias al efecto de distanciamiento emocional, no están planteadas para activar la acción directa, corporal, del espectador. Boal establece un espectador más interactivo, más responsable y más necesario para la realización de la obra. Sin el diálogo entre la presencia del espectador y la acción escénica el Teatro Foro de Boal no sucede (Dixon 2007:562).

2.4. PRÁCTICAS COLABORATIVAS

“(.) interactive collaboration comes about when the interactor becomes a major autor or coautor of the artwork, experience, performance or narrative.”

(Dixon. 2007:595)

La lógica colaborativa es un concepto que aparece a menudo en el modo de operar de los nuevos medios. Se trata quizás del espacio de creación donde menos barreras existen entre autor y espectador. Supone romper con el rol de estas dos figuras desde un estado inicial del proceso creativo, puesto que el punto de partida es vincular a todos los sujetos participantes en la co-autoría de la obra. Las nuevas plataformas mediáticas, especialmente las que se sustentan en la utilización de internet, facilitan esta concepción de autoría.

Nestor García Canclini⁶⁹, antropólogo y crítico cultural argentino, cita el ejemplo de la Wikipedia como el ejemplo más representativo de lo que se denomina práctica colaborativa. Canclini sostiene que es *un sitio de acceso libre en Internet cuyas entradas pueden ser escritas y modificadas por quien lo desee. Se multiplican las voces y se flexibiliza el orden sin devoción hacia los expertos o hacia una cultura dominante* (García Canclini, 2007). La autoría vinculada a muchos de los proyectos en red, se define desde una noción más igualitaria y horizontal. Deja atrás el concepto de *autor moderno* a la que antes hacíamos referencia por medio de la perspectiva de Roland Barthes.

Este tipo de ejemplos plantean una aproximación al concepto temporal que quiebra, en cierta forma, la idea de evento o tiempo efímero y se alinea mejor con la idea de tiempo continuo expuesta en el anterior capítulo. La Wikipedia, como otras construcciones colaborativas, se alargan en un tiempo indeterminado, ya que siempre están abiertas al posible cambio y se nutren de intervenciones de usuarios/autores sin un final aparente.

Sita Popat, profesora en la Universidad de Leeds, reflexiona desde un contexto vinculado a la danza y las redes y plantea este tipo de temporalidad *post-evento*, que permanece en una estructura siempre latente, como un tipo de interacción *reflexiva* y que ha de tomarse en cuenta en los proyectos intermediales, como puede ser el caso de la danza telemática. La performance, generalmente queda asociada a una inmediatez comunicativa, al acto en vivo y temporalmente finita; a una interactividad *reactiva*. Popat reflexiona en torno a los cambios que la integración de un dispositivo como internet pueden aportar en la danza y plantea las diferencias entre la *interactividad reactiva* y la *interactividad reflexiva*.

La performance queda tradicionalmente asociada al primer tipo y los nuevos medios, al segundo. ¿Es lo reactivo más esencial en la performance que lo que puede ser la interacción reflexiva? Sita Popat entiende que ambas interactividades han de convivir necesariamente en la actual cultura digital. Internet, ofrece una comunicación no-sincrónica que soporta una comunicación reflexiva, que se sitúa en un concepto de proceso continuo. Popat defiende la tesis de que las artes en vivo pueden igualmente llegar a entenderse desde esta lógica; puesto que, en ambos casos lo que se promueve es un cambio

⁶⁹ <http://nestorgarciacanclini.net/>

de perspectiva que dirige el foco de interés del producto o obra final al proceso (Popat. 2006:5-8).

De alguna manera, este hilo argumental que Sita Popat manifiesta alrededor de la interactividad, se sitúa en un contexto vinculado a la performance intermedial. Si nos fijamos en la práctica teatral más pura, podemos observar cómo los principios colaborativos adscritos a los nuevos medios, también operan en la creación teatral. El teatro tiende a un tipo de forma de trabajo grupal y en cierta manera colaborativa. Detrás de la mayoría de las manifestaciones artísticas del campo de las artes en vivo existen varios oficios que han trabajado en colaboración: performers, directores de escena, equipo técnico, música, dramaturgia etc. Todos los artistas que forman parte del equipo, colaboran en la creación. Sin embargo, esta autoría colectiva se produce principalmente durante el proceso de creación y no en la presentación pública del evento. Es un tipo de colaboración más tradicional que la que un proyecto como el de la Wikipedia impulsa; puesto que, no se le ofrece al espectador un espacio tan activo en lo que se refiere a la posible modificación y aportación en cuestión de contenido o narrativa.

Capítulo IV

ARTES DE PRESENCIA

“I began with two questions: How has the ontology of performance (liveness) which exist before and after mediatization been altered within the space of technology? And how do we understand the processes of performance which converge with mediated technologies of representation?” (Causey. 2006:126)

En la búsqueda de esos lugares comunes entre las artes en vivo y los *new media art*, en este capítulo trataremos el tercer y último bloque conceptual que se desarrolla en torno a la idea de PRESENCIA. Al igual que en los dos capítulos precedente, *-Artes del Tiempo y Artes del Proceso-*, otros fenómenos, cuestiones o problemáticas aparecen para complementar la noción de presencia. En el caso *Artes de Presencia* distinguimos dos ramificaciones que afloran desde el concepto de presencia. Una de las líneas se construye en torno al controvertido e ineludible debate sobre la ontología de los medios y la performance. La otra, en cambio, dirige su interés hacia los fenómenos relacionados con la noción de remediar (*remediation*) introducido por Jay Bolter y Richard Grusin que ha sido expuesto en el primer capítulo de esta Tesis.

Este capítulo, *Artes de Presencia*, tiene como fin detectar los puntos comunes entre los nuevos medios y la performance yendo directamente a las cuestiones más determinantes desde el punto de vista de ambas ontologías. En esta búsqueda de lo común, nos enfrentamos, de alguna manera, a ruptura con la mecánica establecida en el debate ontológico de la performance que se basa en la contraposición entre los medios tecnológicos y la performance/teatro. En este IV capítulo, tal y como lo hemos hecho en los dos precedentes, intentaremos de nuevo reformular el debate desde una lógica que acerque las dos disciplinas.

1. REVISIÓN DEL DEBATE ONTOLÓGICO

El debate en torno a la ontología de la performance adquiere una mayor relevancia en la era digital, debido a las características propias del medio digital. Entre sus características destacamos la capacidad que el medio digital muestra para adoptar muchas de las propiedades que tradicionalmente se han asociado a las artes en vivo (tiempo-real, interacción/participación). Desde que a finales de los años 60 Richard Schechner y Victor Turner desarrollaran un campo de estudio dedicado a la performance, los *Performance Studies*, la cuestión ontológica siempre ha quedado asociada a un análisis comparativo en relación a la tecnología de los medios. Conceptos claves del análisis ontológico, como pueden ser el sentido de la vida, la presencia o realidad, han ido definiéndose a través de una perspectiva sostenida desde una lógica de opuestos entre performance y tecnología.

Actualmente, y tal y como se menciona en diferentes ocasiones durante esta Tesis, en el debate ontológico se vislumbran dos líneas principales. Las teorías de Peggy Phelan, por un lado, y las de Philip Auslander por otro, son los dos exponentes más representativos de cada una de las dos líneas.

Las ideas de Auslander resultan más eficaces en el contexto de esta Tesis, y en concreto en este apartado dirigido a señalar las semejanzas existentes entre lo performativo y lo digital. Pero para entender la posición de Auslander es necesario indagar primero en las ideas atribuidas a Phelan, extraídas principalmente de su libro *Unmarked: The Politics of Performance* (1993). Parte de sus ideas como la necesidad de copresencia espacial de performers y público en un tiempo efímero, han sido expuestas en este trabajo, en el capítulo de *Artes del Tiempo*. Phelan mantiene la autenticidad y excepcionalidad de la performance respecto otros modos de representación enmarcados dentro de la cultura contemporánea. Las cualidades relacionadas con su carácter efímero e irreproducible son, según Phelan, los puntos fundamentales del acto en vivo (*liveness*) que únicamente la performance es capaz de presentar.

El concepto *liveness* se ubica en el epicentro de la naturaleza de las artes en vivo en el pensamiento de Phelan. *Liveness* que podría traducirse al castellano como “en vivo” o

“viveza”, en el caso de Phelan es concebido como una característica unida a la presencia real-biológica-carnal del cuerpo. O dicho de otra forma, sin la presencia del cuerpo-sujeto no es posible que la performance acontezca.

Como se explica en el capítulo de *Artes del Tiempo*, Phelan concibe el concepto de ser-vida en contraposición con la noción de ser-mediado (o mediado por un dispositivo tecnológico). Distingue entre la vida que trasmite un cuerpo dentro de las artes en vivo (performance, teatro, danza, ópera) y el resto de presencias mediadas por una imagen electrónica. Phelan sostiene que el primer cuerpo, el vivo, se presenta sin ningún tipo de contaminación tecnológica, no hay mediación, sino inmediatez. Frente a esta dicotomía entre cuerpo-vivo y cuerpo-mediado, Philip Auslander manifiesta una postura que aboga por una complementariedad, coexistencia y similitud. Incluso, podríamos sostener que muestra una postura aún más radical, puesto que desde un nivel ontológico no concibe que exista diferencia alguna entre los medios tecnológicos y la performance.

En la línea defendida por Peggy Phelan, la presencia corporal y el hecho efímero e irreproducible del evento, son cuestiones intrínsecas de la performance. Para Philip Auslander, lo corporal no forma parte de la esencia ontológica de la performance. La sincronía temporal o el “ahora” del tiempo performativo si es, en cambio, parte imprescindible del acto performativo. Estas dos posturas resumen las dos tendencias que se repiten en torno al debate ontológico de la performance y a las que volvemos inevitablemente y frecuentemente en esta Tesis.

1.1. DEPENDENCIA: MEDIATIZADO Y EN VIVO

Según Auslander, lo mediatizado empezó como parásito de las artes en vivo. El factor que define la performance como *en vivo*, aparece según Auslander, en el momento en que la tecnología hace posible la captura y mediación de la imagen y el sonido. En un principio, la tecnología sólo permitía la grabación y reproducción de la imagen o audio, la retransmisión en directo no era posible. Pero con la llegada primero de la radio, en la primera década del siglo XX y la televisión, a mediados del XX, las primeras retransmisiones en directo comienzan a establecerse. Es en este momento cuando surge la diferenciación entre lo que es *en vivo* y lo que es mediado/mediatizado. Esta

interdependencia entre *en vivo* y mediado/mediatizado marca, de alguna forma, la relación que se establece entre los dos medios o disciplinas.

Los primeros programas de televisión, lo que actualmente se denomina como drama televisivo, fueron ofrecidos al público primero bajo el nombre de “teatro para ver desde casa”. Lo mediado se manifiesta, así, de manera subordinada a lo *vivo*. Eventualmente, a medida que los medios de comunicación audiovisuales se van estableciendo en los hogares de la sociedad occidental, las tornas empiezan a cambiar. Los medios usurpan el espacio al acto o evento en vivo –especialmente a un nivel cuantitativo-. Consecuentemente, ya no se trata de adaptar el medio televisivo o la radio a la obra escénica, sino del proceso inverso: las obras de teatro se adaptan al lenguaje audiovisual. Esta tendencia se consolida en la década de los 80 cuando definitivamente la televisión se presenta como el medio cultural hegemónico (Brown, 2002).

Auslander refuerza esta lógica que produce esta situación entre lo mediado y *lo en vivo* de dependencia mutua, y sugiere que el antiguo teatro griego no puede ser considerado un acto en vivo debido a que en aquella época no existía ninguna opción que permitiera la grabación. En otras palabras, el sentido que opera en la lógica de los dos conceptos demuestra la dependencia mutua.

Los argumento de Philip Auslander avalan el punto de partida de esta Tesis, que no busca confrontar los dos medios, sino que intenta detectar los puntos comunes. Para Auslander la cuestión de la “vivacidad” o *liveness* no se ubica en la base ontológica de las artes en vivo. Esta perspectiva en torno a la ontología de la performance, Auslander la une a la creencia o suposición que prevalece comúnmente, tanto en la cultura popular como en la teoría sobre performance. Se refiere a cómo al evento *en vivo* se le atribuye un mayor grado de realidad que al evento mediatizado (mediados por la tecnología), que queda relegado un nivel secundario, a un estadio de mayor artificialidad (Auslander. 1999:131).

Dentro del objetivo de señalar las dinámicas similares y paralelismo que existen entre lo medial y lo performativo, las teorías de Auslander favorecen una mirada menos convencional en relación a lo qué es y no es performance. Auslander va más allá del supuesto que vincula la vida con lo real y lo mediado, con la reproducción artificial de lo real. La cuestión a descubrir e investigar reside probablemente en el nivel de “vida” o en la

necesidad de replantear una nueva concepción del concepto de “vivo”, “vida” o “en vivo” (*liveness*).

1.2. REDEFINIR EL CONCEPTO DE VIDA

“Of a performance, heard or watched at the time of its occurrence, as distinguished from one recorded on film, tape, etc.”⁷⁰

Auslander recurre a la definición del diccionario británico para demostrar cómo desde una perspectiva histórica, la categoría de “vida” (*life*) no parecía tener la necesidad de ser definida antes de la aparición de los medios. Sin la irrupción de la tecnología capaz de reproducir tecnológicamente parte de la realidad, carece de sentido calificar la cuestión de vida. La definición del diccionario británico dice que el *en vivo* hace referencia a una *actuación, que se oye o se ve mientras acontece y que se distingue de aquella que ha sido grabada previamente*⁷¹. Según Auslander esta definición ha quedado obsoleta, ya que sólo toma en cuenta aquella tecnología capaz de grabar sonido e imagen y, deja de lado, la retransmisión/emisión en directo y la tecnología interactiva. A través de dos sencillos ejemplos (radio y robot chateador o chatterbot) Auslander argumenta la necesidad de buscar una redefinición del concepto de *vida* (Auslander. 1999:43-63).

La radio

En una emisión radiofónica puede llegar a ser imposible comprobar con seguridad si aquello que se escucha está siendo en vivo o si por el contrario ha sido grabado con antelación. La radio, ausente de imagen, genera incertidumbre respecto a confirmar que la voz que se escucha ha sido grabada previamente o está siendo retransmitida en directo. El ejemplo del dispositivo radiofónico desmantela parcialmente la definición que se formula en el diccionario británico sobre el concepto de vida; ya que no toma en consideración los dispositivos tecnológicos capaces de conectar espacios alejados de manera sincrónica. La

⁷⁰ Definición del término “*live*” por el Oxford English Dictionary, 2ª edición.

⁷¹ Traducción realizada de la definición de *liveness* o “vivacidad” que toma en consideración Philip Auslander.

definición del diccionario, contrapone la definición de vida con la de grabación. Deja de lado aquellas tecnologías posteriores, que permiten la emisión en directo desde lugares diferentes (telégrafo, teléfono y dispositivos telemáticos). Con los medios telemáticos (especialmente los no visuales), el espectador o oyente, en este caso, no puede saber con certeza si aquello que percibe está sucediendo en ese mismo instante. Y por lo tanto, la definición del diccionario respecto al concepto de vida obliga a ser actualizado.

El actual contexto tecnológico complica el desarrollo de una lógica de certezas donde quede claro lo que es en directo, lo que es grabado, lo que constituye un cuerpo orgánico o no. Esta realidad traslada la pregunta hacia la experiencia perceptiva y plantea preguntas tales como ¿Esto que estoy percibiendo es real para mí? ¿Cómo estoy percibiendo este momento? ¿Qué sensación de inmediatez percibo? Las primeras preguntas que la retransmisión en directo de la radio plantea, aparecen también a través del *chatbot*.

El chatbot

Auslander plantea cuestiones más controvertidas a través de la figura del robot. Este robot, el *chatbot* o *bot* conversacional es un agente programado para mantener una conversación, a través del lenguaje y sin imagen alguna, con una persona a través de una interfaz digital. La persona que chatee con el robot, si éste está bien programado, podrá llegar a perder la noción de estar conversando con una máquina. Llegará a dudar de si su interlocutor es un ser humano o, por el contrario, se trata de un agente programado como ocurre, por ejemplo, en la reciente película de Spike Jonze *Her* (2013). El hilo argumental de la película toma como punto de partida el funcionamiento de un *chatbot* y narra la relación entre un hombre (Joaquin Phoenix) y un robot sin cuerpo, capaz de establecer una relación amorosa con un humano (Blau, 2002).

Este robot conversacional, sin cuerpo visible, desmonta el concepto de vida entendido como un ente unido al cuerpo físico, que tanto Phelan como el propio diccionario británico defienden. La teoría performativa y la teatral que defiende Peggy Phelan, como hemos citado al inicio del capítulo, invoca a la materialidad del cuerpo del performer para describir el concepto de vida en términos de existencia.

La idea de vida y cuerpo que se le atribuye al *chatterbot* difiere de la del actor, ser humano, existente y corporal. Este robot sin cuerpo, se aleja de una cuestión fundamental introducida por el académico Herbert Blau y apoyada por Phelan sobre la capacidad del performer de morir y desangrarse en escena. Blau considera que el cuerpo del actor, cuya presencia va desvaneciéndose (en un sentido metafórico) frente al espectador, está vivo, en un sentido físico y orgánico. A diferencia del actor cinematográfico, que no presente este tipo de vida puede, sin embargo, transmitir muchísima más vida que el actor físico (Blau, 1991).

Phegy Phelan además de evocar la metáfora de la mortalidad, incluye el concepto de materialidad como eje principal para entender la noción de cuerpo (Phelan. 1993:3). Blau o Phelan utilizan la idea de la muerte del actor observando las diferencias entre el cuerpo cinematográfico y el performativo. Pero el paradigma que el *chatterbot* aporta un nivel más complejo, debido a que ni tan siquiera se compone de la idea propia de la imagen corporal. El *chatterbot*, como la radio, operan sin la imagen, y por supuesto, sin el cuerpo. Si llevamos la idea del *chatterbot* a una situación más radical, es posible llegar a imaginar un ente vivo (inteligencia artificial, por ejemplo) que no provenga de una persona humana.

Herbert Blau, plantea dos tipos de vida el “*being alive*” y “*being lively*”. Conceptos interesantes pero difíciles de ser traducidos literalmente a la lengua castellana. El primero apunta al hecho de “estar vivo”, característica intrínseca de los seres vivos. La segunda, en cambio, aunque podría traducirse también como “estar vivo”, se refiere más concretamente a “animado”, “vivo”, en un sentido no tan biológico, una característica aplicable a los seres vivos como a los objetos. Según Blau, una de las grandes diferencias entre estas dos formas de vida reside en la noción de imprevisibilidad atribuida a la versión de vida más orgánica o humana. El *chatterbot* nunca podrá reaccionar desde un comportamiento que no haya sido pre-programado. A pesar de que este matiz puede llegar a ser fundamental a la hora de redefinir el concepto de vida, sigue dejando las opciones abiertas a la dificultad de comprobar si aquello que está al otro lado de una comunicación telemática es una persona o una máquina (Blau, 2002).

En conclusión, los dos casos expuestos por Auslander, la emisión radiofónica y el robot conversacional, revelan que la definición de vida es variable dependiendo desde que perspectiva se observe (perspectiva ontológica, temporal, existencial, fenomenológica,

perceptiva). Desde el debate ontológico, Auslander pone en evidencia la necesidad de desmontar dos de las premisas que se vinculan comúnmente a la vida: vida vinculada al cuerpo físico y vida relacionada con la copresencia espacial. Por otro lado, se impone el aspecto temporal que apela a la sincronía o tiempo-real como punto imprescindible de una definición más amplia del concepto de vida, que incluye tanto lo biológico como lo tecnológico.

Los argumentos de Philip Auslander permiten adaptar la ontología de la performance a la situación actual de convergencia digital. El concepto de vida ha variado y se ha focalizado en su aspecto temporal, simultaneidad y/o tiempo-real, que se puede aplicar tanto en las artes en vivo como en las mediales. Y a pesar de que las teorías de Auslander ha levantado muchas críticas, permite adaptar los nuevos fenómenos surgidos en un contexto digital e integrarlos desde una perspectiva intermedial más amplia.

1.3. MEDIADO, MEDIATIZADO, REPRESENTACIÓN

Dentro del marco de las artes en vivo, al igual que la definición del concepto de *vida*, el de *mediado* y *mediatizado* también se han visto afectados por la tecnología. Se supone que las artes escénicas, como exponente de las artes en vivo, operan sin ningún tipo de mediación. Es un evento en vivo, en directo, “aquí y ahora” e inmediato. Una video proyección, en cambio, funciona bajo una lógica de la mediación, un velo tecnológico se interpone entre el contenido que aparece en la proyección (un actor) y el espectador. En consecuencia, aquello que es *en vivo* parece más real, que aquello que es mediado. Idea con la que, como se ha mencionado anteriormente, Auslander estaría en desacuerdo. Pero el concepto de mediación, como ocurre con el de vida, también conlleva cierta complejidad y requiere ser matizado.

“Mediatized is not the same as mediated, because all forms of communication are mediated by signs, but not mediatized by technology.”⁷²

⁷² CHAPPLE, Freda y KATTENBELT, Chiel *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi, Amsterdam. 2006, pp. 23.

Como punto inicial, conviene recordar las diferencias entre los términos *mediado* y *mediatizado*. A pesar de que en el capítulo dedicado a la terminología se señalan las principales diferencias, en este apartado nos referiremos de manera más concreta, acotando sus diferencias desde el punto de vista de la performance. En general, el acto de mediar abarca todo un compendio de fenómenos que se asocian a la cuestión representacional, al código y a toda transmisión cultural. Mediatizar, en cambio, es una forma de mediar más específica y alude a los casos donde la tecnología está presente.

En este sentido y apuntando hacia lo concreto, el teatro, como disciplina, puede ser considerado como un medio. Es decir, en el momento en que algo es presentado desde un escenario, donde el público y los artistas ocupan su lugar, el contenido que se expone pasa por la mediación de la situación, del contexto cultural. En general, los contenidos que se presentan en formato escénico están mediados en términos de representación. Por lo tanto, podemos expresar que en las artes en vivo existe por definición un acto mediado, sin que necesariamente tengan que estar mediatizadas por algún dispositivo tecnológico.

Auslander utiliza el término de mediatizado (*mediatized/mediatised*), que no mediado, (*mediated*) para hablar de un objeto cultural particular, como producto de los medios de comunicación o de la tecnología de los medios de comunicación. Según Auslander, la *performance mediatizada* (*mediatised performance*) define la actuación que se reproduce a través de cualquier dispositivo de reproducción mediática, como por ejemplo, la televisión. Baudrillard de quien Auslander adopta el término de mediatizado, no obstante, desarrolla una serie de argumentos más sólidos respecto al significado de lo mediatizado. Según Baudrillard, mediatización no es simplemente el producto de los medios de comunicación, sino que es la presentación de todos los discursos bajo el dominio de un código único a través de los medios de comunicación; es reproducción, representación, repetición, etc. (Auslander. 1999:5-6).

El acercamiento propuesto por Auslander, sus matices, resultan más oportunos en el marco de esta Tesis. De tal forma que hablamos del fenómeno de mediatización en los casos en que el cuerpo en vivo se presenta a través, y por medio, de un dispositivo mediático (pantalla, monitor, etc.). A fin de cuentas, todo cuerpo que se muestra dentro del ámbito de las artes en vivo, siempre estará mediado, no existe el cuerpo teatral que evite mediación alguna. Los argumentos de Auslander defienden que tanto el cuerpo teatral mediado y en

vivo, como el cuerpo mediatizado por una pantalla, pueden reflejar niveles similares de vida. Es decir, las diferencias entre ambos cuerpos no queda determinado por el nivel de vida que se le atribuye a cada uno de ellos.

Al introducir y aplicar las teorías de Auslander, observamos que la diferencia entre lo tecnológico y lo carnal no reside en el nivel de realidad, inmediatez o vida que se presenta. La diferencia, más bien, se establece en los modos en que el sujeto perciba esos objetos o cuerpos. El sujeto-espectador-receptor tiene la capacidad de separar y distinguir si aquello que percibe está siendo presentado con o sin velo tecnológico. Y por tanto, el nivel de realidad no depende forzosamente del nivel tecnológico y de las presencias físicas.

La noción de vida que deriva de las ideas de Auslander, puede llegar a ser más comprensible si introducimos en el debate la noción de presencia. Esta presencia dirige su foco de interés hacia las cuestiones relacionadas con la percepción, y relega el debate ontológico a un segundo grado.

2. PRESENCIA

Esta investigación pretende desbloquear parte del debate sobre la ontología de la performance y los medios. Para lograr este fin, es preciso abandonar, en cierto sentido, los conceptos de mediatizado y en vivo y aproximarnos al universo perceptivo del sujeto. Como mencionamos en el anterior párrafo, es pertinente recurrir al concepto de presencia, que a pesar de seguir íntimamente unido a los otros dos conceptos, facilita una nueva perspectiva.

La presencia es una figura que queda asociada a la noción de sujeto. Se trata, una vez más, de un concepto extenso, multi-semántico y, por tanto, necesita de un marco que ayude a precisarlo. El grupo de investigación que depende de la Universidad de Exeter, *International Society for Presence Research* (2000), lleva los últimos años investigando los diversos sentidos que se le atribuyen a la noción de presencia. Descubren 12 definiciones diferentes del término *presence* (presencia). Esto explicaría la relativa complejidad que supone realizar una definición cerrada del término.

A continuación, resumimos algunos de los puntos más relevantes obtenidos a través de las doce definiciones diferentes que proponen⁷³:

1. ... *estado psicológico o de percepción subjetiva donde una parte o la total experiencia individual es generada a través de un sistema tecnológico.* [experiencia: observación de la interacción entre una persona y su universo] [percepción: el resultado de percibir, se define como una interpretación de la experiencia]
2. ... *la presencia se sitúa en dos niveles: una correspondiente a la percepción del mundo de la naturaleza física y la otra al terreno tecnológico, mediatizado.*
3. ... *la presencia es una propiedad de uno o varios individuos a través del tiempo. No es una propiedad de la tecnología o del acto mediático aunque a veces efectos tecnológicos (3D) consigan un efecto similar a la presencia.*

⁷³ Definiciones obtenidas desde la web del proyecto y traducidas al castellano: <http://ispr.info/>

4. ... *La percepción de la presencia se magnifica cuando el individuo no es consciente o no percibe la experiencia como algo mediatizado.*

5. ... *Tiene que ver con el instante, la presencia es algo continuado.*

6. ... *la sensación de presencia se produce cuando una parte o la totalidad de la percepción humana deja de reconocer con precisión el papel de la tecnología (realidad virtual)*

De la diversa información que se sustrae de estas definiciones, podemos deducir que la *presencia* es percibida desde una mirada subjetiva. La percepción, a su vez, implica la interpretación de la experiencia. Así, para que la presencia sea percibida tiene que haber un sujeto, un individuo (una persona). Esta persona genera, a través de sus sentidos, una experiencia perceptiva respecto a algo. Ese algo, puede o no presentarse de manera mediatiza (a través de un sistema tecnológico) o de forma directa (mundo de la naturaleza física). El individuo que percibe la presencia puede o no ser consciente de que la experiencia la está viviendo a través de un velo mediático. En los momentos que deja de ser consciente de la mediación su percepción de presencia se intensifica. De tal modo que puede dejar de distinguir los límites entre el mundo natural físico y el virtual. En definitiva, la lógica que deriva del concepto de presencia, no marca forzosamente una distinción entre cuerpo en vivo y cuerpo mediatizado.

2.1. RECONFIGURAR EL CONCEPTO DE PRESENCIA REAL Y PRESENCIA VIRTUAL

La presencia implica una aproximación subjetiva de la realidad, ya sea ésta mediatizada por una capa tecnológica o no. Steve Dixon sostiene que existen tres tipos de presencias generales. La primera forma de presencia, se define desde los estudios culturales y se detiene en el aspecto formal, material y en la noción de autenticidad. La segunda forma que se desarrolla desde la perspectiva de las artes en vivo, en cambio, se fija en la presencia del cuerpo del actor, un tipo de presencia física y actual. Desde la ciberteoría, por último, aparece la necesidad de incluir las investigaciones realizadas en torno a lo telemático, lo virtual y la deslocalización. Esta última perspectiva incluye las ideas de Philip Auslander expuestas a través de la metáfora del *chaterbot* (Dixon,

2007:131). Cada perspectiva propone un tipo de acercamiento a la noción de presencia que podrían ser complementarias.

Desde una perspectiva material y formal, que no perceptiva, los niveles de presencia se clasifican principalmente entre dos extremos. En un extremo se sitúa la *presencia virtual* y en el otro la *presencia física*. Esta división, comenta Dixon, responde al pensamiento cartesiano que domina la actual cultura occidental. En las teorías culturales y cibernéticas contemporáneas, el cuerpo ha sido conceptualizado como un objeto separado de la mente. La división entre cuerpo-presencia real y ausencia-presencia virtual se resiste a desaparecer dentro de este contexto y afecta a las clasificaciones y descripciones relativas a los niveles de presencia. En consecuencia, la presencia virtual queda ligada a los medios tecnológicos y la presencia física o orgánica al área de las artes en vivo.

Con el objetivo de detectar los puntos en común que presentan ambas presencias, volvemos a introducir el pensamiento de Auslander y su resistencia a separar la presencia virtual de la real. En este sentido y con la intención de demostrar la complejidad que existe detrás del binomio, dos son los filósofos que habitualmente son citados: Pierre Lévy y Jean Braudillard. Pierre Lévy, filósofo experto en el ciberespacio y la comunicación digital, muestra un espíritu crítico frente a la concepción común de lo que se supone es considerado un objeto o ente virtual. En *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, Lévy, reflexiona sobre la falsa creencia que vincula lo *virtual* a la ausencia de existencia, mientras que la *realidad* queda asociada a una materialización orgánica o a una presencia tangible. Lévy, inconforme con estas connotaciones, busca determinar con mayor precisión los complicados matices que derivan de la noción de "realidad" (Chavasta. 2005:165).

Al igual que los filósofos Derrida, Deleuze y Guattari, Lévy desafía la percepción de la realidad fundada en la lógica binaria. Lévy sostiene que, lo virtual no debería estar estrictamente definido desde los parámetros de lo falso, ilusorio o imaginario. Lo virtual no es en absoluto lo contrario de lo real. Lévy continúa definiendo lo virtual en relación con la forma física/material. Critica, como desde un imaginario común, se asume que la realidad o lo real está unido a la inmediatez de la presencia física. Esta "presencia física inmediata" o "presencia tangible", es lo que a menudo erróneamente es interpretada como "realidad" (Lévy, 1998).

Jean Braudillard desde una perspectiva más filosófica y social, va un paso más lejos y sostiene que no existe diferencia alguna entre lo real y lo virtual. Según Braudillard, la cultura contemporánea ha asimilado los medios de tal manera, que ya no es posible diferenciar o separar lo real de lo virtual. Lo virtual y lo real convergen hasta el punto de pensar que lo virtual puede sustituir lo real. Ya no existen realidades, existen simulaciones. La posibilidad de trasmisión en tiempo-real de imágenes y sonidos a través del espacio, origina un tipo de recepción inmediata, en tiempo presente. Estos modelos de recepción producidos por los medios telemáticos intervienen en la manera que tenemos de percibir el mundo. El discurso sobre lo real se ha transformado en una forma de diálogo con la imagen representada. Esa representación, constituida por la presencia de la imagen virtual ya no entra en conflicto con la falta de proximidad física entre ésta y el sujeto receptor (Dixon. 2007:127).

2.2. SOBRE LO REAL Y LO VIRTUAL

Las teorías de Pierre Lévy y Jean Braudillard resultan útiles para romper con la inercia dualista que separa los medios de las artes en vivo, la presencia real de la presencia virtual o lo mediado de *lo en vivo*.

Al optar por un pensamiento que no se construye a través del juego de contrarios, hemos de apoyarnos en dos argumentos que han ido apareciendo durante todo este capítulo.

El primer argumento propone alejarse del supuesto que tradicionalmente vincula las artes en vivo con la noción de presencia real. Las artes performativas tienden a mostrarse como el máximo exponente de lo real, apoyándose en las características físicas y tangibles atribuidas al cuerpo del performer. En definitiva, lo físico, lo corpóreo, aquello que se compone de materia es concebido con un mayor nivel de realidad que una imagen virtual. En este sentido, como tradicionalmente las artes en vivo se asocian a esa presencia física e inmediata, se deduce que éstas representan un mayor nivel de realidad (verdad) que los fenómenos mediatizados. Sin embargo, los argumentos de Lévy, Braudillard y concretamente Auslander, nos demuestran que esta lógica puede ser rebatida. La inmediatez y el nivel de realidad no depende intrínsecamente de su cualidad física o corpórea, sino de la capacidad de transmitir y comunicar en un tiempo-real, un tiempo

presente y efímero. Esta argumentación está directamente conectada con el discurso desarrollado en el capítulo de *Artes del Tiempo*.

La segunda línea de argumentos que defienden la similitud entre lo virtual y lo real es, en cierta manera, una consecuencia de la primera y tiene que ver con una de las conclusiones que Steve Dixon propone a propósito del debate ontológico de la performance. Dixon sostiene que el análisis está dirigido hacia una dirección errónea y en vez de plantear la relación entre las artes en vivo y los nuevos medios desde términos ontológicos, habría que reorientarlo hacia un análisis en torno a lo fenomenológico y perceptivo.

En esta nueva perspectiva, donde se rompe con los esquemas habituales del debate ontológico, la figura del sujeto y su capacidad perceptiva son los ejes principales para interpretar la noción de presencia. La acción de percibir, de dibujar un sujeto consciente de estar percibiendo durante un lapso de tiempo efímero, provoca que el concepto de simultaneidad temporal adquiera de nuevo relevancia.

No obstante, y a pesar de que la cuestión perceptiva sea el concepto clave de este giro, no debemos obviar la importancia del tipo de medio (imagen grabada, telemática, cuerpo...) que se utiliza en el evento; puesto que este factor afecta de manera directa a la forma en que la experiencia será percibida. Este hecho no significa que el tipo de medio utilizado interfiera en las cuestiones de autenticidad, realidad o vivacidad del objeto/sujeto. La cualidad del medio influye y dibuja cómo será el proceso de comunicación entre aquello que es percibido y la experiencia del sujeto/espectador, pero no el nivel de inmediatez. Y aunque desde una perspectiva ontológica su carácter de simultaneidad es la que define la esencia de las artes en vivo, no debemos dejar de observar y analizar cómo la cualidad de cada medio afecta la percepción a través de parámetros relacionados con niveles de presencia (real, virtual) que permanecen variables y no determinados por el medio. La presencia virtual y real son dos conceptos que varían y fluyen en relación a la experiencia perceptiva de cada sujeto y no a la materialidad o cualidades de cada medio (Dixon. 2007:127).

Dixon plantea que para entender la relación que se genera entre la experiencia perceptiva y el tipo de medio, es preferible aproximarnos desde la perspectiva de la fenomenología y semiología.

Desde el punto de vista de la semiótica, puede no existir gran diferencia entre la imagen fotográfica, la novela, el lienzo, siempre y cuando aquello que aparece a través de las palabras, el dibujo o la imagen signifique lo mismo. En cada medio podemos estar haciendo referencia a una misma idea. Pero a nivel fenomenológico la experiencia vivida será inevitablemente diferente. Aunque el contenido o sentido sea el mismo, por ejemplo una niña jugando con un perro, no es lo mismo percibirla en un dibujo, en un cuerpo físico de una actriz sobre el escenario, en una película o escrito en una novela (Dixon. 2007:132).

La semiótica está unida a la representación donde los niveles de presencia pueden ser diferenciados. Es decir, desde una perspectiva semiótica la niña que juega con un perro en el escenario de un teatro transmite más vida que la pintura de la misma niña dibujado en un lienzo. Pero el nivel de presencia ha de analizarse desde unos parámetros relativos a los modelos perceptivos que funcionan desde otra lógica a la del sistema semiótico. Según estas premisas, la presencia, en realidad, no está tan relacionada con el espacio o presencia carnal, sino con el modo en que el sujeto/espectador lo percibe.

3. REMEDIATION

Al proximarnos al debate sobre la ontología de la performance, hemos podido corroborar que las diferencias entre la performance y los medios no discurre en términos ontológicos. La característica temporal que ambos medios comparten se superpone al resto de aspectos esenciales. El nivel de presencias, más o menos reales o virtuales, depende de la experiencia perceptiva, no reside en la materialidad del medio.

Unido a la idea de presencia, surge a continuación el fenómeno de remediar o remediatar. En el primer capítulo es uno de los conceptos que se citan y se explican de forma general, aunque en este caso lo orientaremos y lo aplicaremos desde las artes en vivo y las artes digitales. *Remediation* o remediación es un concepto introducido por los expertos en comunicación y nuevos medios Jay David Bolter y Richard Grusin (2000) y es por tanto, un término que surge en el marco de los estudios sobre medios de comunicación.

Según criterios de Bolter y Grusin, existen caminos diversos para que la remediación acontezca. Estos pueden transitar desde la digitalización de los viejos medios de comunicación (foto, pintura, texto impreso) hasta la absorción total de éstos en los nuevos medios (digital). En este proceso, puede suceder que el viejo medio que es remediado mejore hasta el punto que no pueda ser reconocido y distinguido del nuevo medio. Frente a la diversidad de posibilidades que pueden darse a través de un proceso de remediación, Bolter y Grusin exponen los conceptos claves que derivan de este fenómeno. Se trata de la noción de inmediatez, hipermedialidad y transparencia. Estos tres conceptos son especialmente significativos en esta Tesis que defiende un cambio de perspectiva que aboga por un análisis más fenomenológico que ontológico (Chapple y Kattenbelt. 2006:14).

La idea de inmediatez está conectado al concepto de transparencia. La transparencia provoca que el espectador/sujeto se olvide o no perciba la presencia del medio y en consecuencia, el espectador tiene la sensación de acceder directamente al objeto o al contenido presentado. La inmediatez, es un concepto similar al de transparencia, puesto que de alguna manera, el espectador deja de ser consciente del medio porque éste, por así

decirlo, ha borrado sus huellas. La hipermedialidad opera desde una lógica inversa y pretende recordarle al espectador la presencia del medio de manera intencionada. La inmediatez y la hipermeditez, a menudo, operan simultáneamente con el fin de producir en el espectador una experiencia auténtica e intensa.

Inmediatez, hipermedialidad y transparencia son tres figuras que afectan el universo perceptivo del espectador. Ejemplifican las maneras en que el medio puede determinar la experiencia y podría aplicarse tanto en contextos teatrales como mediáticos. A través de las teorías de Bolter y Grusin observaremos cómo las artes en vivo y los nuevos medios pueden igualmente encontrar puntos en común desde el punto de vista del concepto de remediación.

3.1. MODELOS PARA LA REMEDIACIÓN

La remediación, como hemos mencionado anteriormente, es un fenómeno que se enmarca generalmente dentro del ámbito mediático. El ordenador, como paradigma de lo digital, tiene la capacidad de admitir otros medios como el texto, la imagen, el sonido o el video. Los viejos medios se remedian, se transforman y se digitalizan a través del ordenador. Bolter y Grusin recuperan el concepto de medio de Marshall McLuhan y lo adaptan al medio digital, creando un paralelismo entre el fenómeno de remediación y mediación. De ahí, Bolter y Grusin defienden que “el medio es aquello que remediatiza/remedia”⁷⁴. En el caso de Bolter y Grusin, el concepto de medio no queda asociado al código, lenguaje o modelo de representación, sino que lo limitan a los medios de comunicación, como pueden ser, el texto impreso, la fotografía analógica y digital, el ordenador, la página web, el cine, la radio, etc. Esta idea de mediación, entendida como remediación, es más obvia actualmente con los medios digitales porque según estos dos autores, el fenómeno *remediador* es una característica intrínseca de los medios digitales. Los medios digitales, ya sea desde la noción de transparencia o inmediatez como desde una lógica de la hipermedialidad, siempre remedian.

⁷⁴ “A medium is that remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real.” (Bolter y Grusin. 2000:65)

Bolter y Grusin describen cuatro modos en los que un medio puede remediar otro medio (Bolter y Grusin. 2000: 45). El primero sucede cuando el medio digital desea recuperar un medio más antiguo de manera transparente. El deseo de transparencia es lo esencial, pero su éxito nunca es total o el fenómeno remediador desaparecería. La pintura en lienzo y su versión o reproducción digital, por ejemplo, aparece dentro esta primera modalidad. Si trasladamos esta idea a las artes en vivo, un ejemplo en esta línea sería la reconstrucción virtual en 3D del teatro shakesperiano que realiza la profesora Joanne Tompkins a través de AusStage⁷⁵, un ambicioso proyecto universitario en Australia.

Cuando el medio digital persigue mejorar el medio antiguo y original, es cuando el segundo modelo remediador tiene lugar. La enciclopedia digital (on-line o off-line), representa un caso relativo a este modelo de remediación. A pesar de mantener la estructura de la vieja enciclopedia, la amplía y mejora, a través de más fotografías o material audiovisual que en su versión impresa no puede desplegar. En las artes en vivo, esta tipología podría traducirse en una puesta en escena, que a pesar de utilizar un texto escrito 80 años antes, por ejemplo, introduce la utilización del video como elemento fundamental de la dramaturgia.

La tercera se parece mucho a la segunda pero es una remediación más abrupta, como por ejemplo la remasterización en formato DVD de una película en formato film. Esta tercera remediación hace referencia esencialmente al proceso de digitalización que todos los medios antiguos pueden experimentar. El caso del teatro telemático responde con claridad a la idea de digitalización que se desprende de este tercer modo. El espectador percibe la obra que está aconteciendo a través de su pantalla de ordenador.

El cuarto modelo se refiere al proceso de absorción que realiza el medio digital del medio antiguo. La discontinuidad entre un medio y otro desaparece aunque no totalmente, ya que si no existe huella o presencia de otro medio no podríamos estar hablando de remediación. La adaptación de una película a un videojuego, podría ser el caso. Este proceso también puede dibujarse en un proceso escénico, por ejemplo, cuando se adapta una película al lenguaje escénico.

⁷⁵ *AusStage* es una iniciativa impulsada por *Australasian Drama Studies Association* (ADSA) en 1999. Vinculada a las universidades Australianas presenta una base de datos centrada en la investigación y creación escénica en Australia. www.ausstage.edu.au

Estos cuatro modelos muestran las posibilidades que los medios encuentran para relacionarse desde una perspectiva *remediadora*. No obstante, en estas categorías no es posible detectar el nivel de presencia que cada medio adquiere en el momento que entra en un proceso de *remediación*. Descubrir el nivel de presencia se convierte, sin embargo, en el punto fundamental para intentar entender las formas en que el espectador se relaciona y percibe el acto o evento artístico.

3.2. PERCEPCIÓN DE LA REALIDAD: HIPERMEDIALIDAD Y TRANSPARENCIA

La hipermedialidad y la transparencia son conceptos que están íntimamente unidos con el análisis de las diferentes presencias que acontecen. Lo hipermedial y la transparencia, tal y como explican Bolter y Grusin (2000:53), aparecen como manifestaciones contrarias de un mismo deseo: el deseo de sobrepasar los límites de la representación para llegar a lo real. Como ya hemos mencionado anteriormente, no es posible hablar de una única realidad, sino de realidades que están subordinadas a la percepción de cada sujeto. Bolter y Grusin asimismo, entienden el concepto de realidad en este sentido, en términos de la experiencia del espectador y no desde un sentido metafísico.

La lógica remediatizadora atribuida a los medios digitales es mucho más evidente cuando el espectador percibe los límites de cada medio o detecta la interfaz. Desde esta lógica, es posible sugerir, que el fenómeno remediador, opera con más claridad desde una lógica del hipermedio y no de la inmediatez transparente. No quita, no obstante, que ambas mediaciones, inmediatez y hipermedialidad, acojan en su seno el mismo deseo, el deseo de transparencia. Chiel Kattenbelt aclara que irónicamente ambos procesos mediales son inseparables e interdependientes, con el objetivo de ofrecer la experiencia más completa posible al espectador (Bay-Cheng et al. 2010:36).

3.2.1. Inmediatez-transparentencia

El efecto de inmediatez transparente, explican Bolter y Grusin, puede operar en dos direcciones principales (2000:23). En la primera, el dispositivo busca generar una experiencia perceptiva transparente a través del efecto inmersivo. La segunda, en cambio, pone en relieve el deseo de hacer desaparecer cualquier interfaz. Ambos deseos se interrelacionan, no son excluyentes. Las características de unidad y armonía que derivan de una perspectiva artística clásica, suelen ir atribuidas a la noción de inmediatez transparente y es por eso que quizás, este fenómeno ha sido atribuido normalmente a los medios más tradicionales (texto impreso, cine, televisión).

La búsqueda del efecto inmersivo o la desaparición del medio, puede interpretarse en diversas prácticas mediales y artísticas. El ejemplo más utilizado es el de la experiencia cinematográfica de un tipo de cine más institucionalizado. Bien sea por la oscuridad de la sala, como por la narrativa lineal y la representación naturalista de los actores y actrices, el espectador consigue olvidarse de su propia presencia en el “aquí y ahora” de la sala de cine para introducirse mentalmente en el espacio-tiempo cinematográfico. La experiencia medial transparente sucede desde el punto de vista espectador, aunque como ocurre con el cine, existen medios que tienen más tendencia a generar experiencias de mediación transparentes. La ausencia de interfaz, del medio tecnológico, también queda asociada al efecto de inmediatez. Kattenbelt sostiene que la inmediatez está normalmente vinculada a la idea de copresencia entre espectador y actor; al hecho de compartir una intimidad inmediata y cercana (Bay-Cheng et al. 2010:27).

Cuanto más transparente sea el medio, es decir cuanto menos consciencia perceptible tengamos del dispositivo técnico, más rodeados nos sentiremos del mundo que ese medio representa. Janet Murray⁷⁶, directora de la Escuela de Literatura, Comunicación y Cultura del Instituto Tecnológico de Georgia, añade que cuando perdemos la consciencia de la presencia del medio, la única cosa que percibimos es la propia historia, la narración (Chapple y Kattenbelt. 2006:34). Si el arte digital pudiera llegar a este tipo de expresividad, tal y como lo hacen los medios tradicionales, podría significar perder la total consciencia del acto de estar recibiendo información. Perder ese "cómo" provocaría que

⁷⁶ Janet Murray es la autora del conocido libre *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, editado en 1998.

creyéramos a ciencia cierta en aquello que nos están contando, sin detenernos de quién, de cuándo o porqué nos lo están contando. La capacidad crítica puede desaparecer en el momento que dejamos de percibir el medio. Es por eso que la práctica artística más contemporánea y crítica, intenta utilizar mecanismos que desvelen la transparencia del proceso medial, especialmente, en las prácticas artísticas donde la interacción/participación con el espectador resulta tan fundamental. Es decir, en las artes interactivas y las artes performáticas.

La inmediatez transparente, no depende en su totalidad del tipo de medio utilizado, existen también otros factores. A veces no depende del propio medio, sino del tratamiento o enfoque que se le da y afecta al proceso de comunicación entre el objeto y el espectador. Si mencionamos de nuevo el medio cinematográfico, a pesar de que es un medio que tiende a la transparencia, puede ser también dispuesto de manera hipermedial. Depende del contexto de la estética, del lenguaje utilizado y, principalmente, del compromiso que el espectador decida adoptar frente a evento.

La narrativa clásica cinematográfica, esconde todos los aspectos técnicos del medio cinematográfico, con el propósito de ofrecer una óptima accesibilidad y transparencia respecto al mundo de ficción representado en el film. Nada puede aparentemente perturbar el proceso de inmersión que la ilusión filmica produce. Incluso en los casos donde se introducen imágenes de ciencia-ficción o de fantasía, todo lo que sucede en la pantalla parece plausible. Somos capaces de distanciarnos de nuestra propia realidad cotidiana y adentrarnos en la ficción visual, excepto en las ocasiones que el espectador decida mantener una distancia emocional respecto a lo que percibe para no sucumbir ante la gran pantalla (Chapple y Kattenbelt. 2006:35-36).

A pesar de que el efecto de transparencia es una característica asociada normalmente a los medios más tradicionales y a una estética más clásica, algunos dispositivos digitales también favorecen esa sensación. Según Bolter y Grusin (2000:30), el efecto inmersivo del cine puede ser ampliado cuando el dispositivo medial interacciona en tiempo-real con el usuario/espectador. Recurren el ejemplo más evidente, la realidad virtual. La imagen interactiva capaz de reaccionar al movimiento de un usuario a cada momento, produce una sensación de inmediatez en el sujeto. El hecho de que la imagen varíe y se transformen en tiempo-real en relación al movimiento del sujeto, le genera una sensación de realidad más

intensa que la imagen cinematográfica. Bolter y Grusin advierten, no obstante, que el efecto de transparencia ha de ser interpretado desde cierta relatividad. Es decir, sin llevarlo a un lugar abstracto e hiperrealista donde el espectador pierde toda noción de realidad o referencia, olvidando el marco de la acción ficticia que impulsa la realidad virtual.

3.2.2. Hipermedialidad

Según Bolter y Grusin la hipermedialidad podría ser concebida como el fenómeno contrario al de transparencia e inmediatez.

“If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on the world, but rather a windowed itself- with windows that open to other representations or other media.” (Bolter y Grusin. 2000:33)

La hipermedialidad permite al sujeto cómo se ha construido aquello que percibe. El mecanismo desde el que el medio opera aparece al descubierto. Este proceso, el hacer evidente el funcionamiento medial y/o de representación, también ha sido comparado con el concepto de distanciamiento atribuido a Bertolt Brecht. Brecht pretendía favorecer una mirada crítica frente a la realidad escénica y para eso veía necesario un distanciamiento, una ruptura con la identificación entre personaje y espectador para evitar el efecto de inmersión ficticia. Para ello partía entre otros efectos, de una dramaturgia que fragmentaba el discurso. La hipermedialidad también logra o pretende el efecto brechtiano. Lo hace desde una práctica tecnológica que privilegia la fragmentación, la indeterminación y la heterogeneidad del contenido (Féral y Lyon, 1982).

La hipermedialidad, en todas sus variadas formas, supone un equilibrio entre la tensión que se crea entre el espacio mediado y el espacio “real”. Sam Lehman-Wilzig, profesor experto en temas comunicación y nuevos medios dentro del contexto de la sociedad israelita, explica cómo esta tensión distingue entre el *mirar* y *mirar a través de* que separa la inmediatez transparente de la hipermedialidad. Este matiz del verbo mirar, refleja una

estructura que puede resultar de gran utilidad a la hora de analizar trabajos de creación concretos. Sin embargo y a pesar de ello, desde una perspectiva más filosófica, Bolter y Grusin, al igual que lo hacen Jean Braudillard y Pierre Lévy, sostienen que no es posible introducir únicamente la metáfora sobre los dos tipos de mirada. En la sociedad actual, donde la realidad se conforma a través de los medios tecnológicos, toda realidad es vivida desde cierta transparencia y dificulta la distinción entre lo real y el simulacro. Asimismo, el nivel de transparencia o hipermedialidad, depende en un alto grado de la propia experiencia del sujeto, de la capacidad que tenga de mantener cierta distancia crítica para reconocer el dispositivo mediático que le rodea (Bolter y Grusin. 2000:42).

Unido a la noción de experiencia cada sujeto vive frente al medio, la tendencia de la hipermedialidad, es la de proporcionar una capa de lectura adicional. Tal y como sugiere Janet Murray, el proceso medial transparente expone al espectador directamente con el contenido, con la historia. La hipermedialidad rompe con esa conexión directa y sitúa en ese lugar intermediario la materialidad de la interfaz, una capa que el espectador debe leer y procesar antes de llegar al contenido, o a la historia. La hipermedialidad, de este modo, favorece un espacio más oportuno para la reflexión sobre el funcionamiento medial y el proceso comunicativo al que los sujetos se exponen. En las situaciones donde el dispositivo favorece el fenómeno de transparencia, si desaparece el contenido o historia, no queda lugar para nada. Por este motivo, la hipermedialidad demanda de un tipo de sujeto más activo, puesto que su función le obligará enfrentarse al velo mediático antes de acceder al contenido.

Escena como hipermedio

El medio digital, internet como su mayor exponente, es en comparación con el resto de medios de comunicación el que mejor se adapta a la definición de hipermedio. A través de la pantalla del ordenador y las aplicaciones que nos facilita la conexión a internet, podemos leer un libro, escuchar música, leer el periódico, ver un película, hablar con un amigo que se encuentra a cientos de kilómetros, escuchar la radio... Se trata de acciones que podemos realizar de manera simultánea gracias al carácter de multiplicidad del hipermedio.

En la búsqueda y comprobación de puntos comunes entre las artes en vivo y los nuevos medios, también es posible observar el espacio escénico desde una lógica hipermedial.

La escena, como espacio tradicionalmente asignado al lugar del drama, de la actuación y de la presentación de un evento, es esencialmente un espacio que acoge diversos medios, elementos o lenguajes. Con la mejora cuantitativa y cualitativa de los medios tecnológicos, la capacidad hipermedial que ofrece la escena se amplifica con la introducción en escena de los mismos. Pero si bien el teatro siempre ha sido un espacio donde se integran diferentes materialidades, lenguajes y medios, empieza a ser planteado desde una perspectiva de hipermedio con la utilización normalizada de los medios digitales en los espacios artísticos. El teatro, junto con los medios digitales, es probablemente, el medio que mejor acoge el fenómeno mediador.

El teatro y el cine clásico, ejemplos de prácticas que continúan un tipo de estética más tradicional, suelen mostrar cierta tendencia hacia la transparencia, a hacer desaparecer el medio, con el fin de que el espectador olvide el “aquí y ahora” del contexto artístico, y hacerle que se sumerja en el mundo de ficción. Este efecto, que aleja al espectador de su consciencia y presencia dentro del espacio de comunicación, se consigue, entre otras maneras, a través de la elección estética-narrativa de la obra. Una narrativa lineal, dirigida y focaliza, y donde el espectador es capaz de identificar fácilmente la historia y el rol de cada personaje, facilitan notablemente la mediación transparente. Como en la mayoría de las películas y obras de teatro que se presentan en los teatros y cines más convencionales, el drama sucede de manera lineal, las acciones van sucediendo siguiendo una lógica secuencial cuya única línea argumental facilita el entendimiento e inmersión en la historia que se proyecta.

Este tipo de teatro con una narrativa más tradicional, pretende esconder su carácter hipermedial, al contrario de lo que podría suceder con un tipo de teatro postmoderno, que suele romper con la cuarta pared e impulsa la conciencia espacio-temporal actual del público. Para entender este giro del teatro, de la transparencia a la hipermedialidad, aparece el concepto de rizoma de Gilles Deleuze y Félix Guattari. El rizoma es una de las figuras que mejor explica el giro, que a finales del siglo XIX, experimenta el teatro: el paso del teatro basado en el drama, a un teatro moderno y postmoderno (Chapple y Kattenbelt. 2006: 19).



El Pont Flotant, *Yo me mayor quiero ser*
Fermín Jiménez, 2013.

La estructura rizomática se construye a través elementos que aparentemente, en la superficie, no pueden relacionarse desde una comprensión que parte de una lógica lineal. Los materiales mantienen sus elementos constituyentes y mediante la conexión entre los elementos únicamente, comienza a tener cierto sentido y aparece el contenido. El concepto de rizoma es especialmente útil para el análisis de la performance intermedial, en los casos en que la escena opera desde una lógica hipermedial, donde todos los diferentes elementos han de ser conectados y organizados desde la percepción del espectador.

Dentro de esta categoría, citamos el trabajo de la compañía teatral valenciana El Pont Flotant⁷⁷, en concreto, la obra *Yo de mayor quiero ser* Fermín Jiménez (2013). Su planteamiento postdramático de la escena, presenta algunos fenómenos citados en las teorías de Bolter y Grusin como por ejemplo, la remediación, inmediatez y, especialmente, la hipermedialidad.

Bajo la idea de enseñarnos la filosofía de vida que un amigo de ellos, el artista plástico Fermín Jiménez, los dos actores van contando al público una serie de pensamientos inconexos a través de la palabra, el diálogo con el público, el montaje de la escenografía de la obra, la música, una llamada telefónica o el video. La intención de romper con un tipo de actuación y puesta en escena clásica es evidente: ruptura de cuarta pared, no representación mimética, simultaneidad de elementos, meta-teatro, diálogo con el público, etc. Como resultado, el público es continuamente consciente de su presencia en ese lugar, el teatro, en ese instante, esa misma tarde. La narrativa no es lineal, saltan de una idea a otra sin un orden narrativo concreto. Todas las acciones y conversaciones que representan

⁷⁷ www.elpontflotant.es

los dos actores ocurren sin perder en ningún instante la consciencia espacio-temporal de esa realidad inmediata.

Con el fin de reforzar esa temporalidad no ficticia (no ilusoria, en sentido clásico) en un momento de la obra deciden llamar por teléfono al mismo Fermín Jiménez, con la excusa de preguntarle lo él que está haciendo en ese mismo instante.

Durante toda la obra van jugando con la delicada tensión entre la transparencia y la hipermedialidad. La transparencia no se la enfocan desde su sentido más evidente, es decir, intentando minimizar la presencia del medio. En este caso, el efecto de inmediatez lo consiguen desde la generación de un espacio de intimidad y una cercanía entre los actores y el público, como explican los autores del libro *Mapping Intermediality in Performance* (2010:27).

Por otro lado, no dejan de lado el tratamiento de la escena como espacio remediador hipermedial. Los contenidos, la acumulación de acciones aparentemente heterogéneas, la reiteración respecto a la consciencia de estar dentro de un dispositivo teatral, la proyección final del video o la llamada por teléfono, permiten al espectador ser consciente del contexto cultural, del medio teatral. El hecho de que una de las líneas argumentales ubique a los dos actores en el constante proceso de estar montado la escenografía del teatro, amplifica el efecto hipermedial de la obra. El público es consciente del proceso y del producto de manera paralela (Bolter y Grusin. 2000:54). Invitan al espectador a jugar entre el *mirar* y *mirar a través de* mencionado con anterioridad. Esta obra muestra cómo, efectivamente, la parte de los trabajos escénicos posdramáticos, muestran cierta inclinación hacia la idea del fenómeno hipermedial enfatizando el concepto de escena como lugar remediador.

Chantal Pontbriand, comisaria experta en performance y artes visuales, explica desde el concepto de presencia, la tensión que en obras como la de *El Pont Flotant* se experimenta. Según Pontbriand, existen niveles diferentes de representación. Lo que se ha señalado como fenómeno transparente, puede ser comparable a cierta dinámica de la representación clásica, concretamente con la noción de *presencia clásica* que menciona Pontbriand. En la presencia clásica, la representación y el espacio-tiempo están en relación con el objeto/acción representado. La *presencia posmoderna*, en cambio, se coloca en un lugar

diferente que tiene como intención hacer participe al espectador del “aquí y ahora” del evento. Esta presencia, según Pontbriand, está vinculada al arte de acción de los 60, al teatro postdramático, a un teatro menos convencional, no-representacional. La presencia clásica queda, así, asociada a un teatro más clásico, mientras que la presencia postmoderna, se adapta mejor a una noción posdramática del teatro.

4. CONCLUSIÓN: PRESENCIA DEL ESPECTADOR

Las artes en vivo contemporáneas –especialmente el teatro posdramático- y los nuevos medios, entienden de manera similar el concepto de presencia. Esta visión que equipara las dos vertientes a partir de la noción de presencia, reorienta el debate ontológico hacia un lugar común entre los nuevos medios y la performance.

Esta visión aprovecha parcialmente las ideas que Philip Auslander propone alrededor del concepto vida y sus limitaciones frente a una sociedad mediatizada, capaz de comunicar e interconectar espacio alejados en una temporalidad sincrónica. Superar el debate significa reorientarlo hacia la figura del espectador/receptor desde una perspectiva intermedial, un lugar que permite nuevos campos de investigación y experimentación.

Todos los indicios e ideas expuestas durante este el capítulo parecen concluir en la figura del espectador, pues es éste quien decide en cierto sentido la cualidad de la presencia que percibe. El tipo de presencia, el tipo de experiencia, recae en el espectador, tanto si se trata de un producto medial como performativo. Obviamente, este planteamiento o punto de partida no exime de responsabilidad al objeto/evento/proceso en sí. Conocer el objeto o evento artístico, permite entender el funcionamiento del espectador; ya que la mejor forma de acercarse al conocimiento del evento se establece, precisamente, desde una lógica dialógico entre todos los elementos: la materialidad de los medios, el tipo de mediación, el lugar que ocupa el espectador, etc. Toda señal, agente o elemento que conforma la experiencia artística, el encuentro performativo, afecta la recepción del evento y éste afecta los mismos elementos que lo componen, favoreciendo una perspectiva dialógica que permita la investigación en torno a los modos de percepción y recepción del evento.

Capítulo V

PERFORMANCE INTERMEDIAL: MUTACIONES DEL TEATRO

Los tres capítulos precedentes – *Artes del Tiempo*, *Artes del Proceso* y *Artes de Presencia*- confluyen en este cuarto capítulo que pretende mostrar cuales son las cuestiones, características y consecuencias que derivan del concepto de performance intermedial. Este capítulo funciona a modo de conclusión y muestra el tipo de fenómenos que pueden aparecer dentro del tipo de prácticas artístico-culturales que consideramos como performance intermedial. Se trata de conocer la serie de aportaciones y cambios que derivan de la práctica performativa intermedial, que a menudo varían entre lo escénico/físico (vida, cuerpo) y lo medial (mediatización, virtual).

En los último tres capítulos se han ido desplegando diversos conceptos que han servido para enfrentarnos al análisis comparativo entre lo digital y las artes en vivo. Un análisis determinado en señalar los puntos de unión entre los dos medios y no tanto, aquellos que los separan. El hecho de hacer visible las semejanzas en vez de las divergencias es una decisión que desvela el lugar desde el cual nos enfrentamos al debate ontológico entre los medios tecnológicos y la performance. Es un intento de llevar el debate más allá de lo establecido esencialmente entre las teorías de Peggy Phelan y Philip Auslander. Las páginas dedicadas a determinar los puntos comunes, han revelado ciertos paralelismos en las cuestiones más relevantes entre lo performativo y lo tecnológico. Los conceptos que aparecen en estos anteriores en capítulos como, tiempo-real, obra procesual, capacidad *remediadora* o la visión crítica sobre la dicotomía entre lo virtual y lo real, serán conceptos útiles para aproximarnos al concepto de performance intermedial.

1. HIBRIDACIÓN

La performance intermedial no es una disciplina ni un género artístico. La performance intermedial puede situarse dentro de un teatro experimental, dentro de la vanguardia del arte sonoro, o de la instalación interactiva o teatro virtual (todo sucede en un ordenador) o podría incluso detectarse en un ámbito de la comunicación (chat, comunicación telemática) más allá del campo artístico, tal y como se sugiere en capítulos anteriores. La performance intermedial ofrece una perspectiva, forma de mirar u observar ciertas prácticas artísticas que, a veces, pueden reconocerse bajo la etiqueta de lo teatral o performativo y, otras veces, del *new media art*. Y aunque es un concepto compuesto desde un ámbito teatral y performativo, invitamos a su implementación desde otros campos de estudio, principalmente, desde los estudios de comunicación y nuevos medios. Este intercambio y trasvase de conceptos y fenómenos de un campo a otro se produce principalmente por un fenómeno de hibridación.

El concepto de hibridación es determinante a la hora de aproximarnos a la comprensión y análisis del fenómeno de la performance intermedial. Desde este lugar híbrido, es desde donde las figuras tradicionalmente ligadas al teatro, se transforman, se expanden y mutan hacia una práctica medial. En otras palabras, allí donde el medio vivo del teatro y el medio digital se cruzan y se mezclan, es donde comienza la mutación de la misma definición de teatro. Un teatro basado en la copresencia espacial y temporal del cuerpo del performer y espectador se va a ver transformado. Es un tipo de práctica teatral o performativa que muta hacia un concepto más complejo, la performance intermedial, y origina que prácticas denominadas como danza telemática, instalación o audiovisual en vivo (VJ y DJ) puedan ser susceptibles a ser tratadas desde una misma óptica, la perspectiva de la performance intermedial.

La performance intermedial, como práctica híbrida, responde a la propia situación del arte contemporáneo. La *adisciplinaridad* y la hibridación son características fundamentales del contexto artístico contemporáneo, capaz de generar sistemas inclusivos donde todo concepto, forma, ámbito o tecnología tiene cabida. Los límites son difíciles de apreciar, dónde empieza y dónde acaba un medio, una disciplina o un espacio, provocando, así, la crisis ontológica del arte, y en concreto de las artes en vivo. Jacques Rancière explica esta

idea, de cómo los límites se desvanecen, no sólo a nivel formal/material en relación a las disciplinas, sino como cambio que sucede en un nivel más profundo (Rancière. 2010:77). Los campos segmentados del conocimiento se diluyen y ya no es posible crear diferencias entre la comunicación, la performance artística, el saber etc. Y aunque con el fin de delimitar el objeto de estudio en esta investigación dirigimos la mirada al ámbito de las prácticas artísticas, continúa existiendo en la base de esta investigación la idea de una hibridación más profunda, que va mucho más lejos que la mera diferenciación entre disciplinas artísticas.

Andy Lavender, profesor en la Universidad de Surrey y miembro destacado del grupo *Intermediality in Performance and Theatre (IFTR/FIRT)*, sostiene que la evolución del teatro intermedial conlleva un giro del *teatro como teatro* a un *teatro como producción cultural*. Argumenta esta idea sacando a colación el trabajo de Erwin Piscator y su diseño de pantallas dentro del escenario a mediados del siglo XX. Este teatro, revolucionario en su planteamiento documental y su formalización intermedial, surge en una época que según Lavender el teatro sigue siendo teatro, como el cine sigue siendo cine, desde un nivel semiótico y estético. Pero en las nuevas prácticas teatrales que se generan a través de dramaturgias fundamentadas en la interrelación entre la tecnología digital y la actuación en vivo, la noción de teatro ha de ser entendida desde un contexto más amplio. Este nuevo contexto que Lavender concibe como práctica cultural, puede dar lugar a entender el teatro como una práctica discursiva, alejándola de la determinación formal y limitada (Lavender, 2012).

El concepto de hibridación, entendido desde una perspectiva de la performance intermedial, apela esencialmente a la desaparición de las disciplinas artísticas y mediales. Los límites conceptuales entre los estudios culturales y artísticos se reconfiguran y están en constante movimiento. Esta hibridación afecta y determina muchos aspectos como, por ejemplo, la organización y disposición de las instituciones culturales. De tal modo que podemos encontrar un evento teatral o performativo dentro de un museo, una discoteca, un cine, una pequeña sala, un parque, una calle y por supuesto una pantalla de un ordenador. Pero la hibridación también afecta el aspecto formal o material de los medios. Dicho de otra manera, ofrece la posibilidad de imaginar un tipo de sujeto que ya no esté delimitado por su cuerpo carnal y se expanda a través de extensiones tecnológicas. Los materiales,

como las disciplinas, se hibridaban para nublar la nitidez de los límites conceptuales y formales.

La hibridación, escriben Marco Espinoza y Raúl Miranda, autores de *Mutaciones Escénicas*, es el *movimiento que realiza la puesta en escena, para dejarse contagiar con cualquier elemento diferente al teatro en estado puro* (Espinoza y Miranda. 2009:44). Bajo la licencia de "cualquier elemento" ellos incluyen un rango amplio y variado de contextos y categorías que transitan desde lo que son las culturas, las formas, géneros, expresiones, tecnologías mediales etc. Sostienen la necesidad de desentrañar el por qué y para qué de estas apropiaciones. A través de procesos de hibridación que tienen lugar en diferentes grados, las artes en vivo y los nuevos medios están siendo continuamente redefinidos.

La intermedialidad en la performance implica un cruce, mezcla e hibridación que pone en una situación de crisis la práctica teatral contemporánea. Cuestiones relacionadas con el cuerpo y el sujeto (vida, presencia, performer-espectador), la obra (obra procesual, la concepción de la performatividad, autoría) o la noción de espacio-tiempo simultáneo (deslocalización, simultaneidad de espacios, percepción temporal) se plantean desde otro tipo de parámetros.

2. MUTACIONES

Cuando las tecnologías intervienen modificando la esencia de la propuesta artística teatral, un proceso de hibridación comienza. Y por tanto, se activa la posibilidad de que ocurra un proceso de mutación en el arte del teatro. Es decir, los tres elementos principales atribuidos a la performance, como son el tiempo, el espacio y el cuerpo, pueden ser reconfigurados. Así, la performance intermedial, que se crea debido a diferentes procesos de hibridación entre el medio tecnológico y el cuerpo, puede desencadenar diversos fenómenos de transformación. Esta mutación es entendida como transformación y cambio de esos elementos que tradicionalmente se vinculan a las artes en vivo, como son el tiempo efímero, el espacio único y la presencia carnal de los sujetos. El espacio y el cuerpo son, probablemente, los dos elementos que más varían tras el proceso de hibridación. La noción de tiempo, como temporalidad efímera y tiempo real, por el contrario, es el elemento que menos se ve afectado por este proceso.

Para detectar y exponer los aspectos sustanciales de la performance intermedial, la idea de mutación resulta un paradigma recurrente a seguir. Hablamos de una mutación en torno a los parámetros de un teatro entendido, entre otros supuestos, desde su vinculación a la copresencia entre performer-espectador y que se ve trastocado en el momento en que las tecnologías digitales entran en juego. Utilizamos la palabra mutación desde una concepción similar al ámbito de la ciencia; es decir, la mutación ocurre cuando alguno de los genes de un ser es alterado por el contexto y, en respuesta, produce algo nuevo que le asegura la supervivencia al adaptarse a la nueva situación. No siempre que la tecnología y el teatro convergen ha de acontecer un fenómeno de mutación. Sólo en los casos que esa relación se establece desde parámetros intermediales, es decir, cuando la conexión entre los dos medios es un pilar fundamental en la base creativa de la propuesta artística, es cuando la mutación puede llegar a acontecer.

En la introducción del libro *Bastard or Playmate?* (Vanderbeeken, Stalpaert, Depestel y Debackere, 2012) Se invita a pensar en clave de mutación cuando alguno de los elementos que resulta aparentemente esencial, desaparece. Desde la perspectiva intermedial, es habitual que el fenómeno de desaparición pueda llegar a desarrollarse: cuerpo ausente,

espacio físico no existente, etc. Por lo tanto, este paralelismo entre el concepto de mutación y el de ausencia puede favorecer el conocimiento y análisis de la performance intermedial.

Desde la perspectiva de la performance intermedial, podemos reconocer diferentes grados de mutaciones en relación a la *esencialidad* del elemento que desaparece. Ciertas mutaciones parecen ser más radicales, si aquello que desaparece es el cuerpo del performer, como ocurre en algunos trabajos del Roger Bernat⁷⁸ o en cualquier instalación interactiva presentada en un contexto museístico. Otras en cambio, el hecho de utilizar la idea de mutación podría ser rebatido, dado que su grado de ausencia es menor o aquello que afecta no concierne a alguna de las cuestiones principales de lo performativo, como lo corporal y la simultaneidad espacial y temporal. En este sentido podemos imaginar una mutación relacionada con la estructura de la obra. Pongamos el caso de la compañía neoyorquina The Builders Association⁷⁹ que no opta por estructurar sus trabajos desde una narrativa lineal, sino que plantea su dramaturgia a través de múltiples capas sincrónicas generadas a través del medio digital.

En este capítulo, utilizaremos el concepto de mutación como base para guiar y ordenar las diversas características y particularidades que presentan la multitud de trabajos, dentro de lo que se podría considerar performance intermedial. Así, situamos las mutaciones relativas a las cuestiones espaciales y corporales como mutaciones de primer nivel y las relacionadas con cuestiones de obra y estructura narrativa, de segundo nivel. No pretendemos crear categorías y organizarlas en relación al tipo de tecnología utilizada, ni el nivel de intersección entre disciplinas y medios. Se trata más bien, de observar los fenómenos más comunes de la performance intermedial desde la idea de mutación para después, acercarnos al estudio y reflexión en torno a los modos de percepción-recepción-participación del espectador en la performance intermedial.

El tipo de mutaciones, que a continuación serán expuestos, no responden a una categorización estanca y consolidada. La intención es la de utilizar la sugerente idea de la mutación como una herramienta elástica y representativa que ayude al conocimiento de los

⁷⁸ Muchas de las obras dirigidas por el creador catalán Roger Bernat convierten al espectador en actor. En este sentido, en muchas ocasiones esta línea de trabajo incita a pensar en la desaparición de la figura del actor.

⁷⁹ Compañía neoyorquina dirigida por Marianne Weems fundada en 1994. Conocida internacionalmente por sus puestas en escenas intermediales que han sido presentados y reconocidos en todo el mundo. www.thebuildersassociation.org

fenómenos que ocurren en la variedad de prácticas dispares que podemos comprender desde la noción de performance intermedial. Todas las mutaciones que se producen en la intermedialidad performativa, están entrelazadas entre sí, operan como una cadena de acontecimientos. Dicho de otra manera, si bien elegimos una performance telemática para exponer y entender la noción de mutación del espacio, no significa que no se produzca una mutación en relación a la presencia corporal o estructura de la obra. Una mutación desemboca en una cadena de transformaciones que acaba afectando a la experiencia perceptiva del espectador.

Con el fin de dirigir el análisis de la performance intermedial hacia la experiencia del espectador, los ejemplos prácticos que en este capítulo se exponen han sido elegidos tomando como eje justamente este factor relacionado con la figura del espectador.

3. MUTACIÓN 1: ESPACIO

El espacio que describe Peter Brook en *El Espacio vacío* (1968), sitúa al observador y al actor en una relación espacial coincidente, copresentes en un mismo espacio. Este *espacio vacío* lleva transformándose incluso antes de que el propio Brook escribiera sobre él.

En las primeras décadas del siglo XX, con la invención del cinematógrafo, hubo varias piezas teatrales, óperas y cabarets que en ciudades europeas como París o Berlín, hacían uso de la proyección cinematográfica con la intención de aumentar el efecto mágico, utilizándolo esencialmente como fondo escenográfico virtual. Pero el espacio virtual no se consolida como variable escénica hasta la aparición de tecnologías más sofisticadas como es el medio digital. Esta tecnología estimula nuevas espacialidades, lejos de la única concepción que tradicionalmente se le ha asignado a las artes en vivo.

*“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 experimentation in the coming years.”*⁸⁰

Si bien en capítulos anteriores hemos podido comprobar que las diferencias entre lo virtual y lo real, desde la perspectiva de la experiencia perceptiva, no están forzosamente separadas por una frontera infranqueable, desde una perspectiva formal no sucede lo mismo. Si analizamos casos prácticos concretos y observamos las características materiales y presenciales, podemos, sin embargo, reconocer que entre un cuerpo o espacio virtual - imagen de video en dos dimensiones-, y el cuerpo carnal de un performer, existen diferencias palpables.

Cuando el espacio virtual y el espacio físico convergen en un espacio conjunto –ya sea, un proyecto o pieza artística- un nuevo espacio híbrido se construye. Esta cooperación o relación de dos espacialidades materialmente diferentes puede desarrollarse de muchas maneras, según dónde y cómo se interrelacionen, para conseguir resultados muy diversos.

⁸⁰ Bay-Cheng et al. *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam University Press, Amsterdam. 2010, pp. 91.

La concepción espacial fundada en la copresencia entre performer y espectador, es junto con la noción de vida y cuerpo, sin lugar a dudas, el elemento asociado a la performance más susceptible al proceso de mutación. Desde el punto de vista del espacio, la evolución tecnológica permite mayormente, por un lado, recorrer distancias cada vez mayores en un menor intervalo de tiempo y, por otro, construir un contexto virtual e imaginario (Giannetti, 1998). La multiplicidad espacial sincrónica favorecida por la tecnología telemática (conexiones en red) y la posibilidad de producir espacios virtuales a través de los medios digitales, han abandonado un tipo de espacialidad escénica homogénea.

Un nuevo tipo de espacio aparece, la escena intermedial que se origina cuando la escena actual y la escena virtual son integrados en una misma obra (Bay-Cheng et al. 2010:94). Entendemos la primera escena, escena actual, como el espacio convencional del acto performativo, espacio físico concreto y tangible. Es el espacio concebido desde el *aquí y ahora*, donde normalmente el espectador y el performer tienen un contacto directo, sin que ninguna mediación tecnológica tenga lugar. Es el *espacio vacío* de Brook que hemos mencionado anteriormente.

El espacio por excelencia de la escena virtual, en cambio, es la pantalla del ordenador, la imagen, que carente de presencia física, permite otro tipo de espacialidad; un tipo de realidad que se construye debido al proceso de mediación tecnológica. El espacio virtual permite que el proceso comunicativo no tenga que estar subordinado a una copresencia entre los agentes participantes (performers y espectadores). No se reduce al *aquí y ahora* convencional, sino que plantea la posibilidad de un *aquí* y multiplicidad de *allí*s en una correlación temporal.

Gabriella Giannachi, profesora en nuevos medios y performance en la Universidad de Exeter, explica como existen algunos medios o disciplinas que tienden a la generación y activación de espacio virtuales (cine, video, ordenador) y por lo tanto, se les atribuye una capacidad de deslocalización. Otras disciplinas, en cambio, generalmente más clásicas (incluye teatro) tratan sobre la localización⁸¹. Sostiene que el teatro, por ejemplo, suele

⁸¹ “Media like cinema, video and, later, computer are about dislocation, while classical art is about location. Theater takes place in time and space on a stage; a sculpture is bound in space, as is architecture. But from the telegraph in the

presentarse en un espacio y un tiempo escénico, como ocurre con la escultura o la arquitectura, que dependen de un único espacio. Sin embargo, desde la invención del telégrafo, en 1840, ha sido posible separar el mensaje del mensajero y dejar que los sucesivos inventos tecnológicos propicien una espacialización nueva, basada en la deslocalización (Giannachi. 2004:11).

La escena intermedial surge entre *-in-between-* la escena actual y escena virtual, un lugar determinado por la complejidad y multiplicidad en el que se puede plasmar y reflejarse. La escena intermedial podría ser descrita como una plataforma adaptable donde lo real, lo imaginado y lo virtual llegan a reconfigurarse mutuamente y crear relevadoras tensiones (Bay-Cheng et al. 2010:94).

Salir de la escena

A nivel internacional existen dos importantes grupos de trabajo e investigación focalizados en las posibilidades de cooperación entre el teatro-performance y tecnología: “*Intermediality in Theatre and Performance*”⁸² del *International Federation for Theatre Research* (IFTR/IFTR) y “*Performance and New Technology*”⁸³ de *Theatre & Performance Research Association* (TaPRA). Respecto al primer grupo inscrito en IFTR, es interesante observar la evolución que respecto al concepto de espacio han realizado. Este grupo publicó su primer libro, *Intermediality in Theatre and Performance*⁸⁴, en el año 2006 y un segundo libro bajo el título de *Mapping Intermediality in Theatre and performance*⁸⁵ en el año 2010. La distancia entre una publicación y la siguiente se diferencia en la expansión o amplitud que se produce en el tipo de prácticas analizadas respecto a la utilización del espacio en las artes en vivo.

1840s onwards it became possible to separate message from Messenger [...] The new aesthetics is about dislocation; the message goes from one locus to another.” (Giannachi. 2004:11).

⁸² <http://www.firt-iftr.org/working-groups>

⁸³ <http://www.tapra.org>

⁸⁴ CHAPPLE, Freda y KATTENBELT, Chiel *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi, Amsterdam. 2006.

⁸⁵ Bay-Cheng et al. *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam University Press, Amsterdam. 2010.

En la primera publicación, la aproximación a la noción de intermedialidad, se reduce principalmente al escenario teatral, la escena como espacio para la práctica intermedial. En la segunda publicación, en cambio, el análisis de la práctica intermedial se expande hacia una concepción espacial mucho más abierta. El punto de partida se desplaza hacia un tipo de interpretación de la noción de performance intermedial que no se establece únicamente dentro espacio del teatro, sino que se vislumbra en espacios vinculados a las artes visuales, nuevos medios, procesos de comunicación, arquitectura, etc.

La performance intermedial sale del escenario, sin abandonarlo, pero incorporando una aproximación espacial más compleja, la copresencia entre espectador y actor se ve diluida en una práctica performática más experimental. Es precisamente desde esta complejidad espacial desde donde partimos para entender y aproximarnos a la noción de mutación en relación al espacio y las artes en vivo.

Christopher Balme, profesor de estudios teatrales en la Universidad de Munich, entiende esta reconceptualización espacial como un cambio lógico y que está íntimamente unida a la *intermedialización* generalizada de la sociedad occidental. Estamos rodeados de dispositivos tecnológicos continuamente y es a través de ellos que construimos la mayor parte de nuestras relaciones con el exterior y el resto de sujetos. Así bien, es lógico según Balme que en el contexto intermedial escénico la evolución se desarrolle de manera similar. Es decir, pasamos de concebir la escena como espacio único a una escena fuera de si misma (Balme, 2008).

Performance intermedial espacio *remediador* y espacio distribuido

El espacio, en concreto en el teatro, adquiere multitudes de formas, pero a todas ellas se les atribuye la supuesta unidad espacial que sitúa al público y a los actores en una misma localización (copresencia física). Esta definición no se aplica únicamente a las formas más tradicionales del teatro, sino que también, se puede encontrar en el teatro posdramático, un tipo de teatro sin duda más contemporáneo que rompe con muchas de las premisas vinculadas tradicionalmente a las artes escénicas. Hans-Thies Lehman continúa definiendo el evento teatral como “*segmento de tiempo en el que uno vive con los actores y*

el resto de público en un mismo espacio donde todos respiran y donde el acto teatral y el acto de ver/mirar ocurre”⁸⁶.

El espacio virtual propone, no obstante, la necesidad de redefinir esa unidad espacial suscrita convencionalmente al teatro. Incluimos dentro de la idea de espacio virtual, por un lado, todo aquello que no transcurre en una temporalidad y espacialidad actual o física; y por otro, aquello que ha sido creado desde la tecnología audiovisual y telemática. La aportación quizás más interesante en torno al espacio virtual se asociada a la idea propuesta por Gabriella Giannachi en torno a la deslocalización (Giannachi. 2004:11).

Este fenómeno que sucede cuando esa realidad producida –virtual- transcurre, se genera y se visualiza bajo el principio de tiempo-real (telemática, cámara en directo, VJ y la edición en directo de la imagen, conexiones de lugares alejados). Si bien la capacidad de trabajar en tiempo-real que ofrece la tecnología es el punto más relevante, no debemos dejar de lado las posibilidades espaciales que el video pregrabado puede ofrecer. En el momento en que esa imagen pregrabada interacciona con el dispositivo teatral de temporalidad efímera, puede llegar a adquirir una nueva función, se convierte en elemento y parte de la acción que la sostiene, la escénica, aunque su temporalidad no pueda considerarse “real”.

Gracias a la irrupción de la tecnología digital en las artes performativas, es posible distinguir dos tendencias principales en cuestión de mutación espacial. La primera de las líneas tiende a concebir el espacio del evento intermedial como un espacio aglutinador, lugar donde se acogen diferentes medios y éstos se ven alterados por el nuevo contexto intermedial. Esta línea queda asociada al carácter *remediador* que la escena adquiere al integrar en su interior, en su espacio, otros medios (ya sean tecnológicos o no). La segunda línea, sin embargo, adquiere otro tipo de connotaciones espaciales. Hace referencia a un espacio fluido, expandido en múltiples espacios; una mutación generada por las redes y las telecomunicaciones y que podríamos denominarla como *espacio distribuido*.

⁸⁶ “time segment in one’s life that is spent together by actors and the audience in that space in which they both breath and in which the theatre acting and the act of viewing occurs” (Lehman. 2006:12).

3.1. ESPACIO *REMEDIADOR*

La *escena remediadora*, sigue siendo actualmente el lugar más reconocible para el desarrollo de la mayoría de la práctica que puede considerarse desde la práctica intermedial performativa. El escenario, se convierte en un espacio aglutinador de la escena virtual y escena actual, citadas anteriormente. Esta perspectiva plantea un espacio central donde el encuentro entre los sujetos participantes (espectadores y performers generalmente) se focaliza en un lugar principal y los demás espacios acuden a este a través de proyecciones audiovisuales, conexiones telemáticas, etc. Dentro de esta categoría podríamos incluir cualquier trabajo cuya dramaturgia o sistema dependa de la interacción entre la presencia física del sujeto y la presencia virtual de la imagen o máquina (robot). Incluimos en esta categoría espacial un sin fin de prácticas intermediales que transcurren dentro de la escena. Una escena entendida bajo la lógica del hipermedio que admite todo tipo de medios/dispositivos y que se enfrenta directamente a la presencia co-espacial del espectador, del público.

Para adentrarnos en este tipo de espacio *remediador* introduciremos dos ejemplos: *The Andersen Project* (2005) del creador canadiense Robert Lepage y *Ex Machina* y *Mnemopark* (2005) de los alemanes Rimini Protokoll. Ambas propuestas se presentan en espacios o salas interiores, dentro de una distribución que separa el lugar del público-observador y actores-actuales. Aunque cada una de las obras parte de un planteamiento dramático muy diferente, los dos espacios escénicos *remedian* varios medios a través de la puesta en escena.

Jay David Bolter y Richard Grusin conciben el fenómeno de *remediar* como una característica del medio digital, puesto que entienden que lo digital, como nuevo medio, tiene la capacidad de *remediar* medios más antiguos (fotografía, texto impreso, cine, video y audio analógico) (Bolter y Grusin. 2000:45). En el caso de la escena, funciona desde una lógica inversa al tratarse del medio más antiguo (teatro) el encargado de *remediar* un medio más nuevo (video).



Robert Lepage, *The Andersen Project*, 2005.

The Andersen Project es un trabajo escénico representado por un único actor que asume diferentes personajes, con un dispositivo escenográfico minucioso donde la imagen proyectada en escala casi realista que mantiene proporciones de lo real, se integra de manera casi perfecta con la presencia del actor. El argumento se construye mediante tres líneas argumentales que operan en paralelo: la imaginaria estancia en París del escritor Hans Christian Andersen; dos fábulas de Andersen (*La Dríada* y *La Sombra*); y la historia en tiempo presente de un escritor de Quebec que acude a París para escribir una ópera basada en los cuentos de Andersen.

Mnemopark también construye su dramaturgia a través de varias vías o hipótesis argumentales que se reflejan en los diferentes espacios que existen dentro del escenario. En el centro una gran instalación, una maqueta de ferrocarriles se alza ocupando la gran parte del espacio central. Los ferrocarriles recorren el paisaje en miniatura (árboles, pueblos, montañas, personas) portando pequeñas cámaras, cuyas imágenes se proyectan en una pantalla situada al fondo del escenario. En uno de los extremos del espacio escénico, un pequeño plató preparado para la grabación de video con un croma está dispuesto para ser utilizado durante la performance. Como ya es habitual en Rimini Protokoll los actores no son profesionales, son las personas reales protagonistas del contexto que escenifican. En este caso, se trata de cuatro personas mayores aficionadas y amantes de las maquetas de ferrocarriles y, una joven artista que se crió en una de esas granjas suizas que se observan

desde las cámaras de los trenes, en la maqueta. Se mezclan las historias personales de los protagonistas, la visión crítica de la perspectiva romántica del paisaje rural suizo, los datos sobre el consumo alimenticio e incluso el cine de Bollywood.



Rimini Protokoll,
Mnemopark, 2005.

En los dos ejemplos expuestos es posible detectar y analizar el espacio intermedial desde una perspectiva de *escena remediadora*. Mientras la obra de Lepage integra el teatro (presencia actual), el cine-video, teatro de objetos y las sombras chinas, en *Mnemopark* reparamos también en la cámara en directo y la televisión (croma y archivo).

En ambas obras nos detendremos en una escena, un fragmento, ideado desde la lógica del hipermedio. Pero mientras que en el caso de *The Andersen Project* todos los medios están diseñados dentro de una misma lógica espacio-temporal, en *Mnemopark* cada medio responde a una espacio y un tiempo deferente. La remediación practicada en cada uno de estos ejemplos produce un resultado diferente. En la primera, los medios están organizados desde una búsqueda que los haga fusionar y en el segundo ejemplo, los medios se mantienen formalmente separados.

En la obra dirigida por Lepage, el espacio escénico que se consigue es homogéneo. Lo que significa que cada escena se construye en un único plano espacio-temporal, un espacio coherente en su totalidad y los medios que la integran se relacionan con total fluidez y coherencia en relación al concepto central de la escena.

En una de las escenas, el actor, que en esa escena interpreta al director de la Ópera de París, pasea por las escaleras de la entrada hablando por teléfono. El espacio virtual de la

Ópera está representado a través de una proyección de video (ver fotografía) que se modifica en un ficticio plano panorámico en correlación a los pasos del personaje. La imagen no es técnicamente interactiva, aunque lo parezca, dado el alto nivel de sincronía entre el actor y la imagen.

Esta puesta en escena aspira a crear un diálogo armónico y fluido entre los diferentes medios, intentando no desvelar del todo la lógica escénica hipermedial, para que el espectador no pueda advertir los límites formales entre cada uno de los medios.

Tal es el resultado que consigue en cada escena y en las transiciones entre éstas, que unido a la oscuridad de la sala, parece desaparecer la frontera que separa el lugar de los espectadores y la escena. La cooperación entre todos los medios concluye de manera homogénea y sincrónica y, en consecuencia, un extraño efecto perceptivo parece surgir. Ahí donde se ubica la puesta en escena, ahora se percibe una proyección de cine. La sincronía entre el espacio virtual y actual produce un efecto cinético que, de alguna manera, convierte el Teatro en un sala de Cine. Esta situación cinética podría ser interpretada como una especie de *doble remediación*. O dicho de otra forma, el cine remedia un teatro y éste a su vez remedia otros medios. La primera remediación sucede dentro de los parámetros de la noción de escena como hipermedio (el público es consciente del proceso mediador, conscientes de estar frente a un evento teatral). La segunda, en cambio, tiene lugar de manera más transparente, la puesta en escena tiende a desaparecer para convertirse en un evento cinematográfico.

En *Mnemopark* sucede el efecto contrario. La puesta en escena se diseña claramente con un objetivo *remediador* que intensifica la idea de escena como hipermedio. Como la estructura de una página web que despliega imágenes, videos, audios o textos de manera independiente y heterogénea, en *Mnemopark* los límites formales de cada medio quedan al descubierto. El público es consciente de cada mecanismo escénico, no sólo por la diversidad de los elementos que aparecen en escena, sino porque además se muestra el mecanismo de cada uno de ellos (ej. límites físicos de la pantalla). Es un espacio heterogéneo, lleno de diferentes sub-espacios formalmente autónomos que se organizan a través de múltiples acciones que tienen lugar de manera simultánea. Como ocurre en el teatro postmoderno, el espacio diacrónico se ve relegado en pro de un espacio sincrónico entre la realidad escénica y la realidad del propio evento performativo. El público y los

actores están así sumidos en una misma temporalidad, conscientes del acto artístico que presencian.

En una de las escenas que aparece hacia la mitad de la obra, por ejemplo, el público ve como todos los actores están alrededor de la maqueta excepto uno de los abuelos que acude al lugar del pequeño plató con croma. Uno de los trenes empieza a recorrer la maqueta mostrando en la pantalla ubicada al fondo del escenario el recorrido desde la perspectiva del tren, a través la pequeña cámara que lleva incorporada. En el momento en que el dispositivo de proyección en tiempo-real ya está funcionando correctamente, la imagen producida gracias al croma del plato se superpone. El resultado visual que se proyecta en la pantalla del fondo refleja al abuelo –percibimos su presencia física en el plató con el croma- incrustado sobre el recorrido del tren como si se tratara del conductor del vehículo. A todo este dispositivo visual hay que añadirle el diálogo hablado entre el abuelo-maquinista y la joven actriz que transcurre simultáneamente a la proyección.

El espacio virtual -la única imagen proyectada ocupando todo el fondo de la escena en el caso de Lepage- se convierte en *Mnemopark* en diversas fuentes de imágenes. La imagen en Lepage opera desde una función escenográfica con el fin de evocar un efecto inmersivo que fusione la figura (cuerpo físico) con el fondo (video proyectado a gran escala). Este tipo de fusión o sincronía de transparencia entre fondo y figura, es uno de los efectos más habitualmente persigue la escenografía virtual.

Las investigaciones de Mark Reaney⁸⁷, uno de los pioneros en aplicar la investigación en torno a la Realidad Virtual dentro de la escena, representa un claro ejemplo de ese deseo de integrar de manera interactiva las acciones de los actores presenciales con la escenografía virtual (Dixon. 2007:384-393). El espacio virtual de Reaney se presenta a través de una imagen tridimensional e interactiva capaz de reaccionar en tiempo-real a los movimientos de los performers. La inmersión entre fondo y figura es mucho mayor que en la obra de Lepage debido al sistema interactivo y la proyección de la imagen en 3D (el espectador lleva unas gafas para su visualización). Como en el trabajo de Lepage, uno de los objetivos es el de integrar el espacio virtual y el físico de manera homogénea y fluida.

⁸⁷ Mark Reaney es profesor en el Departamento de Teatro de la Universidad de Kansas. Como investigador y escenógrafo destacan los diferentes proyectos que desde 1998 viene desarrollando en torno a la exploración de la Realidad Virtual como herramienta escenográfica. <https://theatre.ku.edu/mark-reaney>

En el caso del trabajo de Rimini Protokoll, la imagen proyectada responde a un espacio virtual pero no cumple la función de escenografía. Las diferentes imágenes que aparecen proyectadas dialogan con el resto de elementos desde una concepción autónoma del medio, no desde una relación de figura y fondo, sino más bien, como un cúmulo de elementos que se presentan en un mismo nivel. La función del espectador es la de crear conexiones entre los elementos (texto oral, instalación, diferentes videos, acción de cada performer, etc.) que construyen el sentido de la propia obra.

Mnemopark y *The Andersen Project* son dos posibles ejemplos que pueden enmarcarse dentro de lo que hemos denominado *escena remediadora*, ya que utilizan la escena entendida como un marco capaz de integrar diversos medios, crear relaciones entre ellos y así, conseguir nuevos modos y contenidos que ofrecer al espectador. En el siguiente capítulo que trata sobre la percepción y participación profundizaremos más en los efectos que este tipo de espacios puede generar desde el punto de vista de la experiencia receptiva del espectador.

3.2 ESPACIO 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.”*⁸⁸

La performance intermedial que acontece en varios espacios simultáneamente y que incluso brinda la posibilidad de abandonar el escenario como espacio principal, es aquella cuyo tratamiento espacial puede atribuirse a lo que hemos denominado *espacio distribuido*. La idea común y habitual asociada al teatro, como ese lugar que se determina por una copresencia del espectador y performer en un mismo espacio, desaparece. Las creaciones vinculadas a este espacio distribuido son, generalmente, los trabajos más experimentales e híbridos en lo que respecta a géneros y disciplinas artísticas.

⁸⁸ SIAPERA, Eugenia *Understanding new media*. SAGE Publications, Londres. 2011, pp. 15.

La tecnología que hace posible la conexión sincrónica entre lugares que están alejados es imprescindible para entender este tipo de espacio. La noción de tiempo y espacio comienzan a perder su sólida entidad para dejar paso a un tipo de temporalidad capaz de reunir espacios alejados. La hegemonía del espacio escénico cohesionado, parece diluirse a favor de una espacialidad más ubicua y fluida, distribuida. No sólo se trata de salir de la escena, sino que el cambio va mucho más allá de la concepción de escena como unidad. Se trata de una práctica performativa fragmentada y cuyas fracciones están repartidas por una multitud de espacios.

La capacidad telemática, para establecer un diálogo audiovisual en directo entre espacios alejados, se convierte en el punto de partida para este tipo de creaciones. Si bien es cierto que los primeros experimentos en torno a lo telemático se localizan en la década de los 60, con la digitalización de las redes y, en especial, con el acceso que muchos países tienen a internet, este tipo de experiencias se han expandido de manera exponencial los últimos 15 años. La expresión de *el mundo entero es un gran escenario* parece no ser únicamente una especulación, ya que en cierta medida se ha convertido en una realidad. Esta realidad, que permite la experimentación alrededor de la ejecución de acciones simultáneas en espacio diferentes, es quizás uno de los cambios, mutaciones, que más han afectado a la ontología de la performance y, por ende, al teatro.

Muchas de las prácticas que utilizan esta capacidad telemática pueden ser interpretadas como procesos comunicativos más que como proyectos artísticos y performativos. Uno de los primeros trabajos que mejor refleja esta idea es el proyecto web *Jennicam*⁸⁹ realizado por Jennifer Ringley que permaneció online ocho años, de 1996 a 2003. Ringley, en aquel entonces una estudiante universitaria, compartió a través de la cámara web de su casa todas sus intimidades y reflexiones diarias a través de internet. En este ejercicio que comenzó sin ningún tipo de planificación y reflexión aparente, se nos muestra una de las capacidades más interesantes que ofrece internet: la conexión de imagen y audio de diferentes espacio en un tiempo sincrónico. Aunque no se plantee aún desde una lógica de diálogo de ida y vuelta supone un primer cambio en las posibilidades telemáticas. Además de abrir todo un debate acerca del exhibicionismo, el voyerismo y los límites entre lo público y privado, también plantea nuevos espacios de exploración para la práctica artística.

⁸⁹ La web original del proyecto ya no está en funcionamiento pero se puede encontrar su archivo en la siguiente dirección: http://web.archive.org/web/*/http://www.jennicam.org/

Desde la noción de performance intermedial el profesor Barry Smith, del Instituto de Humanidades de Tecnología Avanzada y el Instituto de Información⁹⁰ de la Universidad de Glasgow, reflexiona sobre este fenómeno y abre la posibilidad de considerarla como la improvisación más larga de la historia o también como un site-specific o instalación basada en el tiempo. Este tipo de proyectos plantean las primeras preguntas en torno al tipo de diálogo y encuentro que pueden producirse entre emisor y receptor. ¿Qué interés puede haber en mirar la imagen de una cámara cuando la mayor parte del tiempo no ocurría nada delante de ella? ¿Qué posibilidad de feedback o diálogo se generaba entre la expuesta y la persona voyeur? ¿Dónde empieza el proceso de comunicación o termina la experiencia artística? (Smith, 2005).

Este tipo de proyectos pioneros resuenan en lo que se denomina actualmente arte telemático, que comienza a consolidarse como concepto a inicios de la década de los 90 gracias principalmente a los proyectos del investigador y artista británico Paul Sermon, entre otros, y su serie de obras telemáticas⁹¹. Las tecnologías de las redes y de la realidad virtual ofrecen a los artistas nuevos lugares para la investigación; otras dimensiones de ubicuidad como puede ser la telepresencia.

Lisa Naugle, profesora en el departamento de danza de la Universidad de California Irvine llama al término de telepresencia *coreografía distribuida*⁹², mientras que otro de los nombres más visibles en temas de comunicación telemática el profesor Johannes Birringer, lo etiqueta como *performance en red*⁹³. En definitiva, y más allá de las connotaciones de cada uno de los tres términos, todos ellos hacen referencia a un tipo de conceptualización espacial que permite la comunicación sincrónica entre dos o más personas que se localizan en lugares alejados y, que sin embargo, pueden verse y escucharse. Esta relación puede ser unidireccional, bidireccional o multidireccional y consiste normalmente en un ordenador,

⁹⁰ *Humanities Advanced Technology & Information Institute (HATII)*: www.gla.ac.uk/subjects/informationstudies

⁹¹ Nos referimos a los trabajos realizados bajo la base de conexión telemática (conexión ISDN) como *Telematic Dreaming* (1992), *Telematic Vision* (1993), *The Telematic Séance* (1993) o *Telematic Encounter* (1996). www.paulsermon.org

⁹² Término en idioma original: *Distributed Choreography*.

⁹³ Término en idioma original: *Network Performance*.

monitor, video cámara, dispositivo de proyección de imagen, micrófono y salida de sonido (Brooks, 2010).

Los dispositivos telemáticos que permiten transmitir imagen y sonido en tiempo-real y las conexiones que permiten localizar a personas o agentes en movimiento como los geolocalizadores (GPS) ofrecen una diversidad de enfoques en la práctica propiciando un alto grado de experimentación. La escena se vislumbra, concretamente, como un sistema abierto para el desarrollo de la performance expandida, ubicua, no linear. En este *espacio distribuido* el espacio virtual y el espacio actual se implementan y se relacionan de manera más compleja que en la *escena remediadora* debido a la fragmentación y dispersión de los núcleos. La unidad que ofrece a nivel de encuentro y proceso de comunicación, queda distribuida y multiplicada al no ser necesario un contacto directo (actual) entre emisor y receptor, entre emisor y emisor.

3.2.1. Espacio Telemático

Existen mucha variedad de proyectos que pueden clasificarse dentro de una concepción de espacio distribuido, como ya hemos podido observar en el caso de la *escena remediadora*. El caso paradigmático, que en los ensayos sobre la telemática siempre aparece, es el trabajo del ya citado artista Paul Sermon. En el capítulo de *Artes del Proceso*, por ejemplo, se señala la capacidad de diálogo telemático que se genera en las obras de Sermon como *Telematic dreaming* (1992) o *Telematic vision* (1993). En ambos ejemplos, el espacio virtual y el físico se confunden y se relacionan en un continuo diálogo de ida y vuelta. Igualmente, se pueden detectar tres sub-espacio interdependientes en el que dos de ellos podrían ser considerados espacios intermediales y el tercero puro espacio virtual.

Si reparamos en concreto en el proyecto *Telematic dreaming*, observamos que existen dos espacio actuales –dos habitaciones separadas- desde donde la persona participante que entra en una de estas habitaciones, se tumba en la cama e interactúa con el participante de la otra habitación de manera telemática. Estas dos habitaciones se enmarcan dentro de la idea de *espacios intermediales*, ya que se produce un diálogo entre lo virtual y lo físico a

través del sistema telemático. El tercer espacio se trata de la proyección virtual, la imagen, que muestra el resultado virtual de ese diálogo entre las dos personas.

En los proyectos de Sermon todos los fragmentos o nodos se posicionan en una misma línea jerárquica. No existe un espacio central muy definido, y el diálogo entre los agentes participantes está diseñado para que se relacionen de manera horizontal, igualitaria y consensuada.

Otros proyectos basados en la idea de espacio distribuido, sin embargo, no se estructuran desde una lógica donde todos los sub-espacios se relacionen en términos de igualdad jerárquica. El artista iraní aunque afincado en Nueva York Wafaa Bilal⁹⁴ conocido internacionalmente por sus proyectos telemáticos y críticos en torno a temas de política internacional, realizó en el 2007 una performance de título *Domestic Tension* en una galería de la ciudad de Chicago.



Wafaa Bilal,
Domestic Tension,
2007.

Bilal, encerrado en una instalación/habitación de la galería, invita a los internautas a dispararle bolas de pintura amarilla durante los días que dura su exposición.

Los internautas activan el robot que dispara bombas amarillas a través de una interfaz web. El artista y el propio espacio, la galería, reaccionan a los cambios propuestos por los internautas participantes. Además de este diálogo, el artista y los anónimos internautas pueden chatear entre sí.

⁹⁴ <http://wafaabilal.com/domestic-tension/>

Esta instalación tiene una la estructura espacial similar a la del proyecto *Jennicam*, a pesar de que éste se sitúa claramente dentro de la institución artística. En *Domestic Tension* detectamos un espacio principal -la galería- e infinitos espacios secundarios -los ordenadores (monitores) de los internautas-. En este contexto espacial distribuido, la figura del artista es mucho más vulnerable que la del resto de participantes. Los internautas no sólo pueden atacar, sino que además pueden hacerlo de forma anónima al tratarse de agentes ausentes a nivel de imagen. La habitación y la presencia del artista pueden ser seguidas durante todo el tiempo que dura la instalación y, aunque dramáticamente se trate del espacio principal, es sin duda el espacio más vulnerable.

Otro tipo de proyectos que se conciben bajo la idea de espacio distribuido son aquellos que buscan interconectar espacios escénicos de diferentes lugares del mundo. En la misma línea de la obra citada en el capítulo *Artes del Tiempo*, *What's wrong with the World?* de la compañía Station House Opera, encontramos la pieza *EVD58* (2013) dirigida por el colectivo residente en Barcelona, Kònic thtr.



Kònic thtr, *EVD58*,
2013.



Se trata de un evento de danza telemática realizado simultáneamente en Barcelona (Kònic thtr⁹⁵), México (Translab⁹⁶) y Brasil (Poéticas Tecnológicas⁹⁷). Este proyecto experimental que conecta los tres espacios a través de internet, está pensado para un público presencial (en los tres espacios escénicos) y para un público remoto (vía *streaming*). Es un mismo evento que concurre en cuatro espacios o nodos diferentes e interdependientes de manera sincrónica (con el único *delay* o demora técnica de internet). De similar estructura al rizoma, desde el punto de vista del espacio, desaparece la unidad homogénea a favor de nodos que forman parte de un todo, pero mantienen cierta independencia. Cada uno de los espacio ofrece parcialmente la obra y es únicamente el espectador remoto quien podrá percibir, en cierto sentido, todos los espacios que lo componen la pieza a través de su pantalla del ordenador.

Este espectador remoto experimenta la performance desde la mediación tecnológica y no desde la idea de la copresencia física y directa con los performers y el resto del público. El espectador que acude a la sala, digamos en Barcelona, podrá experimentar por un lado, la presencia física de la bailarina de Barcelona y por otro, la presencia virtual del resto de los performers localizados en México y Brasil.

Para la producción y creación de este tipo de trabajos obliga a los artistas a pensar la pieza teniendo en cuenta el *delay* de las conexiones. Al contrario de lo que ocurre en la *What's Wrong With The World?*, el proyecto *EVD58* tiene un principio dramático más abstracto, hecho que facilita la adaptabilidad e improvisación en relación a las tensiones técnicas que derivan de los posibles fallos de la comunicación telemática. Los proyectos como éste, de una naturaleza más abstracta, acogen los condicionantes técnicos como parte fundamental de la proposición dramática, integrándolos dentro de una noción de obra abierta y efímera. En el caso de la Station House Opera, el punto de partida es diferente, el error técnico es percibido como fallo, a pesar de no estar sujeto a connotaciones negativas ya que se aprovecha y se evidencia para integrar el “error” como figura dramática.

⁹⁵ <http://koniclab.info/>

⁹⁶ <http://translab.cenart.tv/>

⁹⁷ <http://www.poeticatecnologica.ufba.br/>

3.2.2. Geolocalizadores

Más allá de las posibilidades telemáticas que internet puede ofrecer, la noción de espacio distribuido también puede detectarse en proyectos relacionados con la geolocalización como lugar de interacción y diálogo performativo. En esta línea de proyectos citamos dos conocidas obras: *Sound Mapping*⁹⁸ (1998) creado por los australianos Ian Mott y Marc Raszewski en 1998, artista sonoro y arquitecto respectivamente y *Rider Spoke* (2007) de los británicos Blast Theory.

El primer ejemplo elegido, se trata de un evento sonoro, interactivo y *site specific* que tuvo lugar en la bahía de Sullivan en Tasmania en 1998 y que fue ganador en la categoría de Arte Interactivo en el conocido festival austriaco de arte electrónico, *Ars Electronica*⁹⁹ (1998). Cuatro dispositivos sonoros y móviles, en forma de maleta de viaje, son repartidos a 4 personas del público para que puedan interactuar entre sí creando una conversación a cuatro bandas en todo el espacio abierto de la bahía. La relación espacial entre las cuatro maletas (si se alejan o se acercan) modifican la banda sonora creada. Se trata de uno de los primeros trabajos donde se utiliza el geolocalizador GPS capaz de mandar datos sobre la posición de cada sujeto-maleta. De hecho, el sistema está construido con la versión más precisa del GPS, el DGPS, para poder captar distancias más cortas y trabajar con más precisión.



Ian Mott y Marc Raszewski,
Sound Mapping, 1998.

El proyecto *Rider Spoke* (2007) de los británicos Blast Theory¹⁰⁰, conocidos por los proyectos interdisciplinarios que transitan entre el arte interactivo, los videojuegos y las

⁹⁸ <http://www.reverberant.com/sm/>

⁹⁹ <http://www.aec.at/>

¹⁰⁰ <http://www.blasttheory.co.uk/>

artes escénicas, también se basa en la localización y posición de los participantes. En *Rider Spoke*, no obstante, el concepto de multi-espacio y la interacción del espacio físico y virtual se lleva a un nivel más sofisticado y complejo.

En este proyecto se invitan a 15-20 participantes a recorrer la ciudad en bicicleta durante una hora dispuestos de un dispositivo móvil (tableta interactiva) que está conectado a un auricular y un micrófono. Al inicio del paseo, una voz les da la bienvenida para animarles a que callejen libremente, que descubran los lugares escondidos, que se detengan con la bicicleta y que respondan algunas preguntas sobre sus experiencias y memorias personales y la relación que se establece con su entorno. *¿Cuándo es la última vez que has dado la mano a un extraño en la calle? ¿Cuál es la última fiesta en que te sentiste sólo?*



Blast Theory, *Rider Spoke*, 2007.

A la par de esta acción intimista, los participantes pueden, en cada momento, interactuar a partir de dos posibilidades que el sistema permite. La primera de ellas tiene que ver con la posibilidad de escuchar historias que anteriores ciclistas han grabado y para ello tendrán que buscar los lugares concretos que inspiraron cada grabación. La segunda opción, les relaciona a la pantalla táctil del dispositivo que pueden pulsar para que aparezca una interfaz gráfica que les muestre la localización de otros ciclistas y, así, poder compartir con ellos algunas de las reflexiones. El resultado de la experiencia ofrece al participante una visión de la ciudad diferente, inspirada en su propio viaje interior y personal. Pero el hecho de que cada ciclista pueda grabar sus propias historias y reflexiones hace que ese rasgo de intimidad que tiene el medio/sistema adquiera un carácter más solemne. Una sensación de acto trascendente anima a pensar que, en cierta forma, están compartiendo sus historias personales con desconocidos protegidos por el anonimato que el sistema prevé.

En este como en otros proyecto similares¹⁰¹ de la compañía, la cuestión espacial se constituye de muchas capas que se entrecruzan de manera asimétrica entre sí. Estas capas espaciales tienden a no mostrar sus límites formales de manera evidente, al contrario que ocurre en la *Mnemopark* donde cada pantalla o proyección responde a un tipo de espacio simbólico o contenido concreto. En *Rider Spoke* la realidad virtual y la realidad actual se entremezclan de manera mucho más interdependiente. El espacio virtual, establecido dentro de la tableta gráfica a través de la aplicación creada expresamente para el proyecto, produce la sensación de viaje personal, de vivencia inmediata. El espacio no medial, la presencia del participante en la ciudad sobre su bicicleta, se convierte en un acto consciente, presente, efímero e irreplicable gracias a la interacción con el espacio virtual.

La conexión entre la performance y la tecnología digital presenta una gran variedad de posibilidades en cuestión de experimentación sobre la noción de espacio. De todas las performance intermediales citadas durante este apartado se desprende la idea de espacio como un agente co-escritor. El tratamiento espacial intermedial, bien sea desde la fluidez entre el espacio virtual y actual como desde una concepción heterogénea, se plantea como uno de los elementos que más pueden afectar la propuesta artística y la experiencia del espectador.

¹⁰¹ Proyectos como *I'd hide you* (2012) o *Can you see me now* (2001) basan su dramaturgia en la geolocalización, el espacio real y el espacio virtual.

4. MUTACIÓN 2: CUERPO

“The concept of the body dominates large more complicates large áreas of contemporary cultural, literary, feminist, and cyber criticism, but often in a higly questionable form, since disassembling postmodern impulses have placed the body outside of itself.” (Dixon. 2007:212)

En la multiplicidad de prácticas que pueden ser tratadas desde la noción de performance intermedial, la cuestión de la presencia corporal, el cuerpo material y físico, queda asociada al espectador y al performer, principalmente. Estas prácticas que operan desde tecnologías que permiten la creación del doble virtual hasta la experimentación en torno a la biónica y cibernética, reconfiguran la noción de cuerpo en todos los ámbitos culturales contemporáneos, y en concreto en las artes en vivo. Ralf Remshardt¹⁰² sintetiza todas estas cuestiones que surgen alrededor del concepto de cuerpo y tecnología en la necesidad de buscar nuevas respuestas a la pregunta de ¿quién performa o actúa? ¿qué es ser un humano? (Bay-Cheng et al. 2010:137)

Las teorías planteadas por N. Katherine Hayles¹⁰³ en torno al concepto post-humano permiten la comprensión del tipo de mutaciones que han determinado un nuevo sujeto corporal desde el paradigma de la performance intermedial. El cuerpo-sujeto, según las teorías posthumanistas, deja de ser concebido desde unos términos únicamente biológicos, puesto que ya no es posible distinguir entre el organismo biológico y el circuito tecnológico en el que está inmerso (Hayles. 1999:35).

El posthumanismo desmantela el dualismo binario establecido en la cultura occidental como cuerpo/mente, cultura/natura, local/global y así, sucesivamente. Ideas que surgen en

¹⁰² Ralf Remshardt es profesor en el Departamento de Teatro y Danza de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Florida y miembro activo del grupo de trabajo "Intermediality in theatre and performance" de la Federación Internacional de Investigación Teatral (IFTR/FIRT).

¹⁰³ N. Katherine Hayles (1943, EEUU) es una de las figuras más relevantes en la investigación en torno al cuerpo y la era digital. Ha desarrollado principalmente escritos alrededor del concepto del posthumanismo y su libro escrito en 1999 *How to Became posthuman* supone todo un referente en este tema.

paralelo al manifiesto ciborg creado por Donna Haraway¹⁰⁴ que sostiene que el ser humano postmoderno es ontológicamente un ciborg, es decir, un híbrido entre un organismo biológico y tecnológico. La metáfora del ciborg rompe con el discurso binario del amplio concepto de la performance: presencia/ausencia; ficción/realidad; performer/espectador; en vivo/mediado (Bay-Cheng et al. 2010:136).

La cuestión corporal, como ocurre con la de espacio, es uno de los elementos fundamentales para llegar a entender el fenómeno de mutación que acontece en la performance intermedial. Es un cuerpo que deja de ser únicamente percibido desde su condición material y física para expandirse a un heterogéneo conjunto de corporalidades que desemboca en la transformación o mutación de la tradición conceptual occidental del cuerpo.

El cambio no sólo afecta al tipo de cuerpos participantes en la performance, también afecta al nivel de relevancia de la figura del cuerpo como parte esencial de la ontología de la performance. La performance intermedial deja de sostenerse en el pilar fundamental de la presencia del cuerpo. El evento performativo traslada su centro de una cuestión antropocéntrica hacia un nuevo lugar donde el sujeto ya no es necesariamente el agente central y pasa a compartir ese protagonismo con otro agente tecnológico. La imagen digital (pregrabada o en directo), los sistemas telemáticos, la robótica o el doble virtual por citar algunos dispositivos, reconfiguran la relación sujeto-cuerpo, del performer como del espectador, y permiten la posibilidad de interactuar con un cuerpo clónico virtual, un cuerpo ausente o un cuerpo mediado en un contexto intermedial que favorece multitudes de maneras de expandir la noción de cuerpo-sujeto-identidad (Giannetti. 2000:6).

Desde el punto de vista de la mutación del cuerpo existen una gran variedad prácticas intermediales. Con el fin de aproximarnos al análisis y conocimientos de los posibles variantes hemos determinado cuatro líneas principales, comenzando por una presencia corporal más física y terminando con la ausencia del cuerpo: cuerpo doble, cuerpo expandido, cuerpo telemático y ausencia de cuerpo. Estas cuatro líneas no pretenden ser

¹⁰⁴ Donna Haraway (1944, EEUU) conocida por haber escrito entre otros el ensayo *Un manifiesto ciborg: ciencia, tecnología, y feminismo socialista a finales del siglo XX* en 1985. Un ciborg según Haraway tiene cuatro partes: Organismo cibernético; Híbrido de máquina y organismo; Criatura de realidad social vivida; Criatura de ficción.

incuestionables, sino todo lo contrario, ya que a menudo una obra podría atribuírsele más de una.

4.1. CUERPO DOBLE

El tipo de cuerpo que incluimos en esta primera clasificación hace alusión a la idea de doble presencia, o presencia intermedial donde el cuerpo virtual y el actual se relacionan en relativa igualdad desde el punto de vista estructural o dramático. En general, se trata de una especie de simbiosis que tiene lugar entre el cuerpo actual y su doble digital. Ese doble virtual se presenta frecuentemente a través de una imagen proyectada que dialoga con su referente físico. Según Steve Dixon, existen dos tendencias principales en la utilización del efecto del doble virtual. Por un lado, tenemos un doble virtual que opera desde una lógica de espejo; y por otro lado, el que funciona desde una intención de representar un alter-ego (Dixon. 2007: 246-253).



Chris Milk, *The Treachery of Sanctuary*, 2012.

La lógica del espejo puede entenderse como una replica idéntica del cuerpo actual y por tanto, la sincronía entre el cuerpo actual y virtual resulta importante. Este recurso puede tener significados muy dispares según las proporciones y la relación que la imagen virtual mantiene con su cuerpo de referencia: si muestra sólo un fragmento del cuerpo, si se proyecta en grandes dimensiones o en un pequeño monitor de televisión, si el doble aparece modificado digitalmente, etc. A menudo y sobre todo en formatos cercanos a la instalación interactiva, el juego entre los dos cuerpos es el punto de partida y llegada del planteamiento creativo o dramaturgia. Si tomamos como caso de estudio la instalación

interactiva *The Treachery of Sanctuary*¹⁰⁵ (2012) del artista Chris Milk observamos que la creación se sostiene esencialmente en la interacción que se genera entre el espectador y su doble.

En este caso, el doble es una especie de sombra negra, silueta del participante, que se va convirtiendo en una especie de sujeto con alas, un pájaro capaz de volar. La persona que interactúa con su propia sombra busca las transformaciones y reacciones de su doble virtual. La interacción entre el cuerpo físico y su doble virtual se consigue gracias a un dispositivo de captura de imagen y un software que procesa ese diálogo en tiempo-real.

Otro ejemplo que puede incluirse dentro de un funcionamiento que se apoya en el juego entre el referente y su doble virtual es la obra *Roadmetal, Sweetbread* (1998) de la compañía Station House Opera, ya citada anteriormente. La instalación interactiva de Milk y esta obra de carácter más escénico, comparten un mismo planteamiento estructural y dramático, aunque en el caso de la obra escénica no haga uso de una tecnología que interactúa en tiempo-real, ya que utiliza un video pregrabado.

La segunda lógica que Dixon propone es la que vincula el doble cuerpo digital a la idea de alter ego. A diferencia del juego del espejo, esta utilización no plantea un replica idéntica o paralela, sino que se trata de una ampliación o multiplicación de diferentes personalidades o esencias. Dicho con otras palabras, el cuerpo actual denota un tipo de posicionamiento o línea conceptual y el cuerpo virtual otra. La obra escénica *El caso del espectador* (2004) de la creadora madrileña María Jerez¹⁰⁶ refleja perfectamente esta línea planteada por Dixon. En este primer trabajo de María Jerez en solitario, el cuerpo virtual convive con su cuerpo de manera paralela, a pesar de que cada una de estas presencias mantiene una línea narrativa diferente.

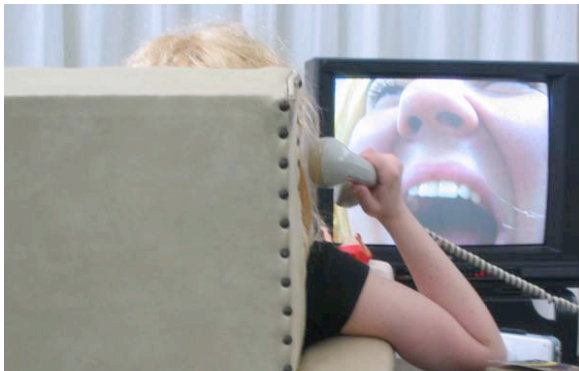
¹⁰⁵ *The Treachery of Sanctuary* es una instalación en gran escala realizada por el artista estadounidense Chris Milk. Milk es un artista que intercala la realización de videoclips (Arcade Fire, U2, Chemical Brothers) con trabajos más instalativos. Sus instalaciones han sido expuestas en Centros de Arte como Barbican Centre y Tate Gallery de Londres y el MoMA de Nueva York. <http://milk.co>

¹⁰⁶ Su trabajo artístico oscila entre el cine, la coreografía, el teatro y las artes visuales, a menudo desde una lógica de intermedialidad en la escena. Ha colaborado en proyectos de artistas como Juan Dominguez, Cuqui Jerez, Jérôme Bel o Gary Stevens entre otros. <http://mariajerez.tumblr.com/>

La presencia de la actriz, cuerpo actual, presenta la historia de una mujer que está sola en el salón de su casa. Todas las acciones llevadas a cabo por la mujer son sencillas y se limitan al acto de ver la televisión, preparar un cóctel, leer un libro o caminar por el salón. Mientras esta misteriosa mujer realiza esta serie de acciones manipula simultánea y discretamente unas pequeñas cámaras y un micrófono generando una imagen virtual, cuya línea narrativa es totalmente diferente a la establecida por el cuerpo físico. Jerez aprovecha los puntos ciegos de la escena para ir creando esos dos mundos o realidades.



María Jerez, *El caso del espectador*, 2004.



En una de las escenas, podemos contemplar como la mujer (cuerpo actual) prepara un cóctel con jugo de tomate detrás de una barra americana. La barra americana separa los dos espacios; el que queda visible para el espectador y el que queda escondido. De tal forma que el espectador puede percibir como la mujer prepara la bebida, pero desconoce que está pasando en la parte inferior de su cuerpo, los pies concretamente. Una cámara recoge la acción secreta/invisible para después ir proyectándola de manera paralela en un monitor de televisión, al que el público sí tiene acceso. Una gota de sangre (jugo de tomate) que cae sobre el suelo y un sencillo movimiento de pies, muestra el asesinato de una mujer a través del monitor. En paralelo a la acción televisada, el espectador observa como la mujer prepara un cóctel con jugo de tomate.

La fragmentación de la escena y la posibilidad de controlar aquello que puede ver o no el espectador, permite mostrar dos líneas narrativas simultáneamente. Mientras el espectador observa las acciones de la mujer, va siguiendo a través del monitor de televisión la historia sobre un asesinato.

En una línea similar, podemos citar la trilogía¹⁰⁷ de la compañía neoyorkina Big Art Group en torno a la creación filmica en tiempo-real. Como ocurre en la obra de María Jerez, la presencia del cuerpo actual lleva una línea narrativa diferente a la virtual.



Big Art Group,
House of no more,
2005.



En las tres obras de Big Art Group se sigue un mismo esquema: grabar una película dentro del espacio escénico. La presencia física de los performers nos muestran los pormenores de lo que ocurre en los rodajes (relación entre los actores, los trucos técnicos, el *making of* etc.). En paralelo y de manera sincrónica el público puede ver el resultado de la película en las pantallas gracias a la imagen proyectada. El proceso que implica el rodaje de una película y el montaje final se presentan simultáneamente. Tanto en la propuesta de María Jerez como en la Big Art Group, los movimientos y posiciones de los performers que

¹⁰⁷ *Shelf Live* (2001), *Flicker* (2004) y *House of no more* (2005) son las tres piezas que comparten el punto de partida de filmar una película en escena.

actúan dentro del espacio escénico están calculados con precisión para que la construcción de cada plano funciones en cada momento.

En el caso de Big Art Group la composición fragmentada, la edición y los efectos digitales son mucho más ricos y complejos que en *El caso del espectador*. En la última obra de la serie de Big Art Group, *House of no more*, el escenario se ha construido como si se tratara de un enorme plató de televisión (croma) y consigue una edición visual muy efectiva y cinematográfica.

A las dos figuras expuestas por Steve Dixon, doble virtual como espejo y alter ego, podríamos añadir un tercer factor que afecta a la unidad del concepto de cuerpo como organismo físico. Se trata de un doble virtual que opera como sustituto. Nos referimos esencialmente a la figura del avatar, cuerpos virtuales gráficos que sustituyen o expanden la identidad de un sujeto carnal en un espacio virtual (cibespacio, por ejemplo).

En esta ocasión nos acercamos a la obra *Can you see me now?* (2001) de la compañía Blast Theory -citada con anterioridad en este capítulo- que propone al participante entrar en la web del proyecto para crear un avatar que se desplaza por un mapa virtual de la ciudad al mismo tiempo que otros participantes hacen lo mismo en la calle real. Estos participantes reales deambulan por la ciudad cargados de un dispositivo móvil que les permite ver gráficamente donde están los cuerpos virtuales (avatars) y el resto de participantes físicos. Los corredores actuales han de perseguir a los avatares y en el momento que los encuentran han de tomar una foto de la esquina, lugar concreto de la ciudad, donde los han encontrado. En estas fotos no aparece ningún cuerpo, sólo una imagen que muestra un rincón de la ciudad (pared, acera...).

La interacción entre el cuerpo virtual (avatar) y el cuerpo físico (otros participantes) es muy diferente a los anteriores ejemplos. Ya no se trata de interactuar con tu propio doble virtual dentro de un marco concreto como es la escena, sino que la interacción sucede entre el doble de un desconocido y la presencia física de otro participante. *Can you see me now?* y el anterior trabajo ya citado, *Rider Spoke*, comparten una estructura parecida a la de los videojuegos colectivos donde la relación entre el espacio virtual y real se origina a su vez a través de la interacción entre el sujeto carnal con el doble virtual o avatar.



Blast Theory, *Can you see me now?*, 2001.



4.2. CUERPO EXPANDIDO

La idea de Marsall McLuhan del *medio como extensión del individuo* podría adaptarse perfectamente al concepto de cuerpo expandido. Los trabajos del artista australiano Sterlac¹⁰⁸ o el catalán Marcel·lí Antúnez Roca¹⁰⁹ inspirados en la idea del ciborg de Donna Haraway, presentan este tipo de acercamiento.

“It is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. This definition presented the cyborg not only as a hybrid of organic, biological and non-organic forms, but as a creature able to bridge the gap between the real and representation, between social reality and fiction.” (Giannachi. 2004:46)

¹⁰⁸ <http://stelarc.org/>

¹⁰⁹ <http://marceliantunez.com/>

El ciborg teatro, explica Gabriella Giannachi es un tipo de resultado originado gracias a la relación entre la tecnología y el teatro donde la máquina y el humano cohabitan de manera que la tecnología opera transformando o aumentando, literalmente, la forma del cuerpo humano (2004:43). Si pensamos en el acto de transformación del cuerpo, aparecen las performance de la artista Orlan¹¹⁰ y la serie de operaciones de cirugía estética que en la década de los 90 convirtieron su propio cuerpo (rostro) en la materia artística configurando su aspecto formal hacia un ente monstruoso. La segunda opción, extensión o aumento del cuerpo, queda vinculada más a la idea de prótesis que podemos observar en los trabajos de Marcel·lí Antúnez Roca y sus exoesqueletos que sirven, principalmente, para ampliar las capacidades de su cuerpo natural.

Marcel·lí, quien fuera miembro fundador de la compañía La Fura del Baus, lleva construyendo un universo artístico único y difícilmente clasificable desde el inicio de la década de los 90. Tanto sus instalaciones¹¹¹ como las performance¹¹² reflejan un imaginario grotesco lleno de seres monstruosos (entre humano, máquina y animal), erotismo e irónica violencia. Un universo, que generalmente, se presenta al público a través de sistemas de interacción que activan los elementos narrativos, en el caso de la performance, y los elementos sensoriales en el caso de las instalaciones.

Desde que emprendiera su camino en solitario, el imaginario de Marcel·lí, el tipo de dibujos y la temática, ha ido conservando en mayor o menor medida una misma estética. Sin embargo, es posible apreciar cierta evolución en el planteamiento dramático de las obras y la relación entre el dispositivo tecnológico y el cuerpo. Si tomamos en consideración por una parte *Epizoo* (1994) como obra emblemática de sus inicios y otra más actual, como podría ser *Pseudo* (2012), podemos observar estas variaciones a las que nos estamos refiriendo.

En ambas obras la participación del público no queda limitada únicamente al acto de mirar. En *Epizoo*, un robot en forma de exoesqueleto cubre y activa diferentes partes del cuerpo

¹¹⁰ <http://www.orlan.eu/>

¹¹¹ Algunas de las instalaciones: *Joan, L'home de carn* (1992), *Alfabeto* (1999), *Humanmachine* (2001), *Dmd Europa* (2007).

¹¹² Algunas de las performances: *Epizoo* (1994), *Afasia* (1998), *Pol* (2002), *Protomembrana* (2006), *Hipermembrana* (2007), *Pseudo* (2012).

de Marcel·lí; las nalgas, la nariz, los pectorales, la boca y las orejas. El sistema está conectado a un ordenador que a través de una interfaz gráfica da accesibilidad al espectador a activar parte del exoesqueleto pudiendo mover las partes del cuerpo del artista. Al fondo del espacio escénico, una proyección visual de los dibujos y diferentes sonidos también se activan de manera interactiva y sincrónica a las acciones que los espectadores desarrollan por medio de la interfaz gráfica. El rol del público es activar el robot *torturador* cuantas veces desee y las partes que más prefiera, evidenciando el lado más perturbador del ser humano.



Marcel·lí Ántúnez Roca,
Epizoo, 1994.

La estructura de la obra se centra esencialmente en esta relación entre torturado (Marcel·lí) y torturador (espectador), donde la presencia de la tecnología (exoesqueleto robótico) sirve como herramienta para crear la interacción entre obra y espectador. El exoesqueleto opera como un ente cargado de violencia, en vez de liberar y aumentar la capacidad del cuerpo. El cuerpo que presenta el artista está sometido a la tecnología y la tecnología está controlada por el espectador.

En la obra realizada casi una década después, *Pseudo*, la máquina adquiere un rol muy diferente en relación al cuerpo. El robot o exoesqueleto aumenta la capacidad operativa del cuerpo, como organismo biológico. Marcel·lí utiliza el exoesqueleto para controlar cada dispositivo técnico –imagen en directo, animaciones por capas, sonidos, sensores colocados en el suelo- y narrativo de la obra –número de escenas-. Marcel·lí controla la máquina a través de sus movimientos y ofrece como resultado una extraña coreografía que ha de ejecutar para hacer funcionar el exoesqueleto que lleva puesto.

En esta obra la presencia de Marcel·lí funciona como un maestro de ceremonias y narrador que dirige todos los dispositivos (tecnológicos y humanos) a través del exoesqueleto: las acciones del público, la descripción y animación interactiva de los personajes animados que aparecen proyectados, las imágenes que se graban en directo, los dispositivos de realidad aumentada, etc. Todos estos dispositivos escénicos, se despliegan dentro del espacio escénico gracias a la colaboración de las personas del público y el sistema interactivo que se ha diseñado para cada escena. A diferencia de *Epizoo*, en esta obra la estructura narrativa no se fundamenta solamente en la propia interacción tecnológica, ésta queda subordinada al planteamiento narrativo de la obra. Marcel·lí se apoya en el exoesqueleto para contar una historia lineal y reconocible que se compone por múltiples capas simultáneas: la interacción con el público, el sonido y las animaciones visuales, el relato oral de Marcel·lí, la interacción entre diferentes dispositivos y el espectador (cámara en directo, realidad aumentada).



Marcel·lí Ántúnez Roca,
Pseudo, 2012.



Marcel·lí maneja su extensión tecnológica con total fluidez y, como si se tratara de un “hombre orquesta”, coordina cada elemento de la obra. Su prótesis tecnológica aumenta las capacidades del cuerpo biológico, al contrario que ocurre en *Epizoo*.

Y aunque el teatro ciborg es quizás el ejemplo que mejor expresa lo que hemos denominado cuerpo expandido, otro tipo de tecnologías y tratamientos artísticos también pueden entenderse desde esta aproximación del cuerpo. Nos referimos por ejemplo, a los

trabajos de la compañía belga Crew¹¹³ dirigida por el artista Eric Joris que realizan proyectos situados entre la instalación tecnológica y el teatro inmersivo. Uno de los trabajos que más ha sido expuesto se trata de *Terra Nova* (2011), que se inspira en el viaje al Polo Sur de los primeros exploradores (1911) donde Robert Scott muere de hipotermia pero Roald Amundsen consigue volver. El público compuesto por 55 personas entra en el espacio escénico y a 11 de estas personas los técnicos-manipuladores les colocan los cascos de realidad virtual (*Head-mounted Display*). La prótesis tecnológica que se le coloca al cuerpo del espectador no aumenta la capacidad del cuerpo biológico, como ocurre en la obra de *Pseudo*, de Marcel·lí. Se trata más bien de transportar ese cuerpo actual a otra dimensión, expandirlo en un realidad virtual donde el sistema perceptivo-biológico reaccionan desde ese universo.



Crew Project, *Terra Nova*, 2011.



La sensación de inmersión, que se produce por medio de la imagen (video omnidireccional) y el sonido, se amplifica con el movimiento del cuerpo que es coordinado por ayudantes técnicos de la performance. Para cada participante-espectador que se coloca las gafas existe una persona, un técnico de la compañía, que tiene el rol de reconstruir desde un nivel kinésico el mundo virtual. Para ello, esta persona manipula el cuerpo, le guía en el desplazamiento o le coloca objetos que ha de tocar. El cuerpo del espectador se ve sumido en una realidad paralela generada por el dispositivo tecnológico y escénico inmersivo. La imagen, el sonido y los movimientos del cuerpo generan un efecto

¹¹³ <http://www.crewonline.org/>

envolvente en el espectador produciendo una autoconsciencia perceptiva que sitúa su cuerpo en una realidad diferente, en un mundo virtual. El contraste entre el contexto virtual y la conciencia del cuerpo biológico entrando en ese nuevo universo, puede aportar una comprensión de la percepción corporal muy diferente a la habitual, supone una ampliación del cuerpo biológico a través de un cuerpo virtual que se percibe desde los sentidos como real.

4.3. CUERPO TELEMÁTICO

El *cuerpo telemático*, aunque en cierta medida puede también ser incluido dentro de la categoría que hemos designado *dobles cuerpos*, subraya el proceso comunicativo entre cuerpos que se encuentran alejados, que no comparten un mismo espacio físico. Las redes telemáticas introducen la presencia de un sujeto virtual, sin cuerpo físico, durante el tiempo que dura el evento. La presencia del cuerpo telemático se percibe, la mayoría de las veces, a través de la imagen y el audio; no obstante también pueden considerarse otro tipo de respuestas o acciones como es el caso de la instalación de Wafaa Bilal, *Domestic Tension* anteriormente mencionada. Aquí, los espectadores-participantes muestran su presencia no a través de una imagen, un cuerpo virtual, sino por medio de la propia acción de lanzar bombas de pintura amarilla.

Como manifiesta Stephen Wilson¹¹⁴, la telepresencia es muy similar a la realidad virtual, ya que en los dos casos se persigue generar una sensación de presencia inmediata de cuerpos que se localizan en espacios remotos. En ambos casos –telepresencia y realidad virtual-, la interacción entre los agentes que participan en el evento, permite un diálogo de ida y vuelta en una temporalidad simultánea. Lo importante en el cuerpo telemático es el proceso de *descorporización (disembodiment)* que la tecnología genera dentro del acto performativo (Wilson. 2002:527).

Desde la perspectiva de los procesos de percepción, este cuerpo virtual a la vez que telemático, no está forzosamente construido desde una relación mimética entre la imagen y el cuerpo físico de referencia. En los casos en que el cuerpo telemático se trata de una

¹¹⁴ Steve Wilson es profesor de *Conceptual and Information Arts* en la Universidad del Estado de San Francisco.

imagen sintética, una acción o un sonido, estamos abriendo la posibilidad a las teorías Philip Auslander en torno al robot chateador¹¹⁵ (*chatterbot*) (Auslander. 1999:69). Este ente, *chatterbot*, que carece de presencia corporal determina un tipo de evento que no se sostiene sobre la necesaria copresencia entre los agentes participantes. En este caso, ya no sólo se trata de no poder percibir la presencia del sujeto a través de la vista (radio), también se plantea la posibilidad de que el sujeto que se encuentra al otro lado del proceso de comunicación carezca de una identidad humana y sea una inteligencia artificial y programada para responder a las posibles preguntas. Aunque actualmente no se haya desarrollado aún un robot “chateador” tan sofisticado capaz de dialogar en contextos no predecibles, nos ayuda a entender la posible emancipación que el cuerpo virtual puede ejercer sobre su referente físico.



David Espinosa, *Felicidad.es*, 2009.

El coreógrafo y creador escénico de Elche afincado en Barcelona, David Espinosa, realizó en el año 2009 *Felicidad.es*, un trabajo escénico basado en la idea de cuerpo telemático. Este proyecto presenta una puesta en escena muy sencilla que consta de un ordenador portátil (colocado encima de una mesita) con conexión a internet y un proyector. El público entra en el teatro, se sienta en su butaca y observa en la proyección el inicio de una conversación-chat (interfaz del programa Skype) que alguien fuera del teatro intenta comenzar. La persona, que se esconde tras esas palabras escritas en tiempo-real, es el propio artista, David Espinosa, que desde su casa y a través de Skype intenta entablar una conversación con algún voluntario del público.

¹¹⁵ El robot chateador carece de presencia física y forma y normalmente operan un entorno digital basado en el texto. Es un ente capaz de interactuar y participar en un proceso comunicativo en tiempo-real. El *chatterbot* más famoso es Eliza, un programa que interrogaba a tu interlocutor (humano) del modo en que un sicoterapeuta lo haría y que fue desarrollado por el MIT (Massachusetts Institute of Technology) en 1996.

La persona del público que suba al escenario y se coloque delante del ordenador, será la encargada de interactuar a través del teclado con el cuerpo virtual de Espinosa. Después de la sorpresa y los saludos, las cámaras se activan y la conversación entre el artista y el público se realiza a través de la imagen y el audio telemático.

Durante el tiempo de dura la obra, el artista ofrece varias escenas (una cena, una breve coreografía etc.) que junto a su compañera, la bailarina África Navarro, han preparado y que desarrollan dentro de su propia casa. La intención del artista es la de crear un espacio cercano con el público a través, precisamente, de una conexión telemática. Se trata de una conversación entre amigos que niega la espectacularidad asociada al teatro. Aquí no hay luces, ni una buena imagen, ni una buena calidad de sonido. Lo que si existen, son los problemas habituales de las conexiones telemáticas, tales como, cortes en la comunicación, necesidad de reiniciar el programa, etc.

A través de este trabajo escénico se evidencia una de las consecuencias que se originan a partir de una reconfiguración, mutación, del cuerpo como organismo biológico. El cuerpo telemático afecta a la noción de copresencia entre espectador y actor, pero además, también pone en crisis el concepto de vida del actor, ya que podría ser entendido desde la idea del *chatterbot* u otro ser de inteligencia artificial.



Gob Squad, *Room Service (Help Me Make It Through The Night)*, 2003.

Otro proyecto en el que podemos detectar un cuerpo que muta hacia un cuerpo telemático es el trabajo de Gob Squad, *Room Service (Help Me Make It Through The Night)* (2003). Esta obra tiene lugar en un hotel durante una larga noche. 4 performers, cada uno en una habitación del hotel, son observados por un público que está situado en otra gran habitación del hotel, donde observa a los cuatro personajes a través de monitores de televisión. Las acciones tragicómicas de cada uno de los cuatro personajes son capturas en

tiempo-real por una cámara de videovigilancia situada en cada una de las habitaciones. El público puede ver y escuchar lo que pasa en cada habitación pero los actores no establecen ningún contacto visual con el público. El teléfono de cada habitación es el único hilo de unión entre los cuatro actores y el público.

En una de las escenas, por ejemplo, una de las actrices que interpreta a una mujer emocionalmente inestable, llama por teléfono a una de las personas del público y le invita a ir a su habitación para que le acompañe a cantar una canción. Inmediatamente, en cuanto el voluntario deja la habitación designada al público, el resto del público experimenta el cambio del voluntario, de ser un cuerpo presente y físico a percibirlo desde la pantalla, fuera del marco de copresencia espacial. A diferencia de lo que ocurre en *Felicidad.es*, en este proyecto el salto de un espacio a otro es instantáneo, ya que aunque el diálogo ocurra a través de la pantalla y sobre todo el teléfono, todos los agentes están localizados en un mismo hotel. En ambas obras, sin embargo, la presencia de personas y personajes de manera telemática determinan la dramaturgia de la obra. Además son dos claros ejemplos del potencial performativo del cuerpo telemático para generar encuentros y experiencias sin necesidad de que se comparta un espacio común.

4.4. AUSENCIA DEL CUERPO

El ejemplo citado de la compañía belga Crew, *Terra Nova*, también podría clasificarse dentro de esta categoría relacionada con la ausencia del cuerpo. La ausencia del cuerpo apela a la figura de la presencia del performer en todas sus tipologías. Dicho de otra forma, la ausencia va aún más lejos del reflejo que surge del doble virtual, de la prótesis que expande el cuerpo y de la presencia telemática. La figura del performer directamente desaparece y delega el valor de la presencia directamente en el espectador, que se convierte automáticamente en interactor. Esta mutación no resulta tal, si queda atribuida a las instalaciones interactivas; puesto que, éstas no conciben el rol del actor y resulta natural pensar en la necesidad de la acción o interacción del espectador para que la obra tenga lugar.

En consecuencia, esta mutación puede ser reivindicada como tal, en los proyectos más performativos o teatrales. No tiene demasiada lógica utilizar el concepto de “mutación” si

estamos hablando en parámetros de instalación interactiva. Dentro de la performance intermedial, muchos de los dispositivos tecnológicos permiten que desaparezca la presencia del performer. En este apartado vamos a citar dos trabajos muy diferentes, pero ambos podrían ajustarse dentro de la categoría *ausencia de cuerpo*.

El primer ejemplo que exponemos, se trata de una obra del creador catalán Roger Bernat llamada *La consagración de la primavera* (2009). Es la segunda obra este creador después de *Domini Públic* (2008) y anterior a *Pendiente de Voto* (2012) o *RE-Presentación* (2013) entre otras, cuya idea dramática se basa en crear un dispositivo, una estructura, en la que se invita a los espectadores a participar en la obra en calidad de actor.

La consagración de la primera se inspira en la coreografía que Pina Bausch compuso en 1975 y la adaptó a los cuerpos de los espectadores anónimos que acuden a ver la obra. Antes de entrar en la sala-teatro, se le dan unos auriculares a cada miembro del público. Una vez dentro del espacio escénico (espacio vacío) se les invita a seguir las órdenes que dicta la voz que sale de los auriculares. Hay tres canales de audio diferentes que divergen y se entrecruzan. Los espectadores siguen pautas como por ejemplo “corre” o “levanta los brazos” para conseguir crear entre todos la coreografía.



Roger Bernat, *La consagración de la primavera*, 2009.

Los espectadores se convierten en bailarines y, si obedecen todas las directrices dictadas por la voz, conseguirán llevar a cabo la coreografía de Stravinsky. No debemos subestimar la posibilidad de “fracaso” que puede originarse si alguno de los espectadores o varios deciden no seguir las órdenes. Sus cuerpos, sus movimientos y desplazamientos remplazan los cuerpos reales de los bailarines en la ausencia de éstos. Gracias al sistema inalámbrico de los auriculares es sencillo convertir al espectador en actor. El audio es pregrabado pero funciona como el elemento mediador que activa la interacción entre todas las personas

participantes. La ausencia del cuerpo de los bailarines se asimila a través de los cuerpos de los espectadores, debido al dispositivo individual de escucha sonora. Es el medio quien permite el paso de espectador a performer.

La ausencia del cuerpo es percibida principalmente durante el inicio de la obra, cuando todas las personas que conforman el público entran en un espacio vacío, iluminado con una luz blanca y provistos de auriculares. Al introducirse en ese espacio, el espectador no se encuentra ni con la presencia de ningún performer, ni encuentra un lugar donde sentarse, puesto que entra directamente en el espacio escénico donde las acciones tienen lugar.

La obra del artista belga Kris Verdonck *ACTOR #1* (2010) puede ser igualmente analizada desde esta misma categoría a pesar de que su estructura y planteamiento sean totalmente diferentes al trabajo de Roger Bernat. Verdonck, formado en artes visuales, arquitectura y teatro realiza un trabajo artístico que transita entre lo visual, lo teatral, la instalación o la arquitectura. Su universo creativo, junto con el colectivo que dirige “A Two Dogs Company”¹¹⁶, es uno de los que mejor se adapta actualmente en Europa al concepto de performance intermedial. La ausencia del cuerpo, el tratamiento plástico del cuerpo y la duración de la performance, son tres de los aspectos con los que Verdonck habitualmente juega en sus proyectos. Así, utiliza el cuerpo estático de un performer dentro de una instalación¹¹⁷ o crea puestas en escena sin ninguna presencia física de ningún cuerpo, como en la pieza *ACTOR #1*.

ACTOR #1 consta de tres partes que se presentan en tres espacios separados y paralelos. Son tres escenas con una duración limitada y que tratan sobre la existencia y la presencia, a pesar de no utilizar ningún cuerpo real en ninguna de ellas. La primera parte, llamada MASS, se presenta como una atmósfera poética generada por medio de la utilización de una especie de humo real y una iluminación azulada. HUMINID es la segunda parte y consta de una criatura con forma de muñeco, donde se proyecta la imagen de un hombre y de la que se desprende la voz pregrabada de un actor. El actor no está físicamente presente

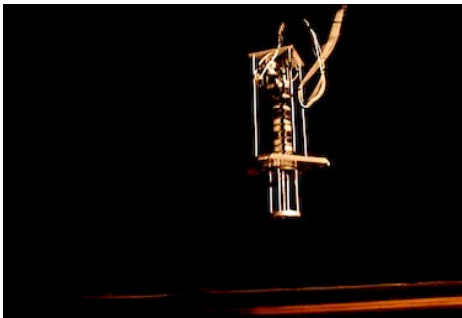
¹¹⁶ <http://www.atwodogscompany.org/>

¹¹⁷ Por ejemplo en la obra *Heart* (2004) una actriz se presenta en un espacio vacío frente a los espectadores. Su ritmo cardíaco está siendo medido y cada vez que supera los 500 pulsaciones un sistema mecánico tira de ella hacia atrás. La mujer es una especie de estatua pasiva y la acción sucede reiteradamente gracias únicamente al propio dispositivo tecnológico.

pero su forma y voz generan que a nivel perceptivo se abra la posibilidad de percibir su presencia. En la tercera parte, el espectador observa el juego de un robot de forma cilíndrica que da saltos, cae y vuelve a ponerse de pie. El título de esta última parte es DANCER#3, idea que asocia la figura del robótico a la presencia de un bailarín.



Kris Verdonck, *ACTOR #1*, 2010.



Los dispositivos mecanizados e informatizados inventados por Verdonck, consiguen crear un contexto teatral desde el punto de vista de la experiencia del espectador sin la presencia física de los cuerpos de los performers. Verdonck emplea estructuras y convenciones relacionadas con la tradición de las artes en vivo, como pueden ser la sensación de inmediatez, temporalidad finita y la recreación de la presencia de un sujeto escénico vivo (humo, muñeco, robot).

Esta última categoría, expuesta dentro de la serie de mutaciones vinculadas a la figura del cuerpo, es probablemente la más radical, puesto que queda determinada precisamente por la desaparición del cuerpo físico del actor, sustituido por la tecnología. Esta mutación confronta el teatro con la instalación.

5. MUTACIÓN 3: ESTRUCTURA DE LA OBRA

“We must abandon conceptual systems founded upon ideas of centre, margin, hierarchy, and linearity and replace them with those of multilinearity, nodes, links, and networks” (Landow. 1999:15)

Acercarnos a la intermedialidad en el teatro desde una perspectiva inspirada en la noción de mutación, conlleva asimilar que las dos áreas o figuras que más quedan afectadas son la de ESPACIO y CUERPO. Sin embargo, aunque quizás puede ser considerada como una mutación de segundo grado o, por el contrario, puede llegar a ser comprendida como una mera consecuencia de las dos mutaciones principales, resulta pertinente adentrarse en los cambios que parecen mostrarse a un nivel de estructura, narrativa o dramaturgia de las obras. En este apartado, hemos diferenciado tres grandes tendencias, si bien podrían ampliarse el listado a otras tantas más: *Escena como rizoma*, *Escena y efecto matrioska* y *Escena abierta y la autoría compartida*.

5.1. ESCENA COMO RIZOMA

La construcción, llámese narrativa, sistema o dramaturgia, de la performance intermedial se crea a menudo desde la idea de rizoma. Gilles Deleuze y Félix Guattari, utilizaban este concepto para explicar un modelo donde los elementos no siguen unas líneas jerárquicas, sino que más bien, operan como un todo. La característica principal del rizoma es que carece de un único centro. Todos los elementos están a un mismo nivel siendo potencialmente centrales. Muchas de las prácticas sensibles a ser consideradas como performances intermediales buscan una estructura rizomática, en donde los elementos funcionan como un todo y, que a pesar de su hibridación, se constituyen como unidad (Espinoza y Miranda. 2009:49).

Esta escena intermedial muestran ciertas semejanzas con las estructuras basadas en el hipertexto. Los argumentos expuestos por George Landow pueden reutilizarse y ser aplicados en las artes en vivo intermediales. Landow, en referencia a la aparición del hipertexto, sostiene que el sistema conceptual basado en *centro, margen, jerarquía y*

linealidad es sustituido por otras de multilinealidad, nodos, nexos y redes (Landow. 1999:15).

M. Espinoza y R. Miranda recogen los principios más relevantes que emanan del concepto de rizoma para aplicarlos dentro del contexto de las prácticas escénicas: conexión y heterogeneidad; multiplicidad; y ruptura asinificante (2009:49). Con el fin de observar estos cuatro principio propuestos por Espinoza y Miranda, citamos el trabajo *Hamlet-machine (Virus)* (2004) de la directora de escena la francesa Clyde Chabot, del colectivo La Communauté Inavouable¹¹⁸.

Se trata de un proyecto artístico basado en el texto del dramaturgo Heiner Müller y constituido en tres fases y niveles. La primera fase se formaliza en una instalación multimedia, la segunda en una página web (actualmente desactivada) y la tercera, en una acción teatral presentada en un espacio escénico tradicional. En la fase performativa, el público comparte espacio escénico con el grupo de artistas formado por 3 performers y 4 técnicos (responsable de video, músico, técnico informático y técnico de luces). El público es parte fundamental en la construcción de la obra. El espectador puede optar por interactuar a través de la mirada, por moverse por los diferentes micro-espacios, o interactuar con el ordenador activando textos, imágenes o música.



La Communauté Inavouable,
Hamlet-machine (Virus), 2004.

Todos los dispositivos artísticos, tales como los puntos donde se desarrollan las acciones físicas, las proyecciones, los ordenadores y el sonido, están repartidos por el espacio. El

¹¹⁸ La Communauté Inavouable es una compañía de teatro experimental fundada en 1992 y con sede en París dirigida por la directora de escena Clyde Chabot. Los espectáculos incluyen la relación entre el texto, los actores, el público, autor, técnicos y director de escena (*metteur en scène*). www.inavouable.net

público si quiere apreciar cada fragmento ha de moverse por los diferentes núcleos. Este modelo que aparenta inspirarse en la estructura rizomática evita el espacio central y activa simultáneamente más de un micro-espacio o nodo obedeciendo al principio de heterogeneidad, multiplicidad y conectividad del rizoma. El principio de ruptura asignificante, en esta obra apela a la posibilidad de interrumpir cualquier lugar o momento de la escena, sin que por ello necesariamente signifique su fin. En el caso de *Hamlet-machine (Virus)* esta irrupción puede suceder en cualquier momento; puesto que la obra deja la posibilidad al espectador para que modifique los textos proyectados, la música y el video durante el transcurso de la performance. En respuesta a estos cambios, los tres performers reaccionan y modifican las acciones, sin que por ello la obra deje de funcionar.

Plantear el concepto de rizoma, desde el punto de vista de las artes performáticas, no refleja directamente una propiedad única de la performance intermedial, ni tampoco que este hecho tenga que ser considerado como una mutación forzosamente. Y aunque el esquema rizomático subraye la vinculación, que el concepto de performance intermedial presenta hacia teorías del teatro postmoderno y posdramático¹¹⁹, la integración de los medios tecnológicos favorece una estructuración dramatúrgica inspirada en el rizoma que resulta imprescindible destacar como una característica importante de la performance intermedial.

Por otro lado, también puede resultar confuso tratar la idea de rizoma como estructura narrativa desde la idea de mutación. En el libro *Bastard or Playmate?*, citado al inicio de este capítulo, se sostiene que la mutación aparece cuando algo aparentemente esencial desaparece. Un tratamiento rizomático, en cambio, no estimula la desaparición de ninguno de los aspectos esenciales del evento –espacio, copresencia, performer-. La mutación, en este caso, hay que entenderla de manera menos radical y en relación a la construcción narrativa y al modelo de presentación pública. El cambio o transformación sucede en relación a una visión clásica de la narrativa que se caracteriza por generar estructuras lineales y con un único centro o foco simultáneamente. *Hamlet-machine (virus)*, se plantea como un sistema abierto, donde sucesivas acciones pueden ocurrir simultáneamente generando múltiples

¹¹⁹ Entendemos el concepto de teatro posdramático, desde la interpretación propuesta por Óscar Cornago: “Óscar Cornago explica que el término de teatro posdramático no define una dramaturgia o poética escénica sino que hace referencia al modo de trabajo y construcción en la creación escénica. Insiste en que la idea de teatro posdramático es compleja y múltiple y que su función es generar nuevos parámetros frente al análisis de las obras. Sin embargo, Cornago opina que hay cierto tipo de dramaturgias que parecen más adecuadas para adquirir un tratamiento posdramático. *Aquellas que ofrecen cierta resistencia a la representación naturalista, donde no se finge una situación de comunicación, sin diálogo realista, ni personajes y acciones claramente definidos.*” (Grupo ARTEA. 2006:222)

centros, donde la trama no se estructura desde una temporalidad marcada por un inicio, un desarrollo y un desenlace.

5.2. ESCENA Y EFECTO MATRIOSKA

Otro de los fenómenos habituales que podemos encontrar en la dramaturgia intermedial podría dibujarse a través de la metáfora de la muñeca *matrioska* propuesta por Robil C. Whittaker, profesor en el Departamento de Lengua y Literatura Inglesa en la Universidad de St. Thomas de Toronto. En un artículo¹²⁰ en el que compara la puesta en escena postmoderna y las teorías de Marshall McLuhan explica un cambio fundamental respecto a un tipo de narrativa más clásica. El efecto *matrioska* refleja de manera simbólica el funcionamiento de una escena intermedial, donde las capas y los medios se superponen continuamente. La *matrioska* se vincula a la idea de escena remediadora, anteriormente citada. Este efecto teatral hace referencia, principalmente, a la capa o concepto de realidad atribuido a cada medio presente en la puesta en escena o estructura. El efecto *matrioska* también puede ser asociado al teatro postmoderno, pero sin embargo, una vez más, el factor tecnológico en el teatro parece ampliar dicho efecto.

En esta ocasión, el ejemplo que puede ayudar a comprender este efecto, se trata de la pieza escénica *Katastrophe* (2011) de la Agrupación Señor Serrano¹²¹ de Barcelona. Bajo la idea de fábula, los tres actores/técnicos (ayudados de una cuarta persona con la imagen en directo) nos van contando y recreando diferentes catástrofes mundiales contrastando aquellas producidas por la propia naturaleza y aquellas que se ocasionan debido a la irrupción de las personas. La historia se compone por una sucesión de catástrofes, una línea narrativa muy sencilla, pero que su formalización resulta llena de matices, capas mediales, que aparecen y desaparecen como las de una *matrioska*.

Tres pantallas muestran lo que en pequeñas maquetas situadas en el espacio central, encima de tres mesas, van mostrando. Cada maqueta esta preparada para reconstruir alguna de las

¹²⁰ WHITTAKER, Robin C. "Postmodern Display: Staging the Mind of Marshall McLuhan". En *Theatre Research In Canada* Volumen 27 nº 1. Primavera 2006.

¹²¹ La Agrupación Señor Serrano es una compañía catalana fundada en el 2006 por Alex Serrano conocida por sus puestas en escenas intermediales. <http://www.srserrano.com/>

catástrofes que suceden en el mundo: volcanes, inundaciones, guerras etc. Utilizando elementos químicos, consiguen mostrar, por ejemplo, como un volcán arrasa con todo un pueblo presentado en la proporción de una maqueta plástica. El espectador puede seguir en todo momento el proceso que implica la reconstrucción de las catástrofes en las pequeñas maquetas y cómo esa acción se mediatiza a través de las cámaras en directo y su correspondiente proyección. Es decir, el público accede a todas las capas que forman y construyen en cada momento la puesta en escena.



Agrupación Señor Serrano, *Katastrophe*, 2011.

Las capas, teatrales y mediales, se mezclan y se superponen de diferentes maneras. Podemos distinguir varios estratos paralelos y simultáneos dentro del espacio escénico de *Katastrophe*:

- Actor-técnico: Los 4 performers (incluida la persona que controla el material visual interactivo) cumplen la función de técnicos cuando deben preparar minuciosamente las maquetas y la cámara que retrasmite en directo.
- Actor-personaje: Los actores se convierten en ositos de gominola representando el rol de las personas culpables de provocar muchas de las catástrofes naturales. En el proceso de conversión de técnicos a ositos de gominola, los actores se colocan una máscara en la cabeza, acción que alude directamente al efecto *matrioska*.
- Imagen en directo-realidad inmediata: Tres enormes pantallas retrasmiten la catástrofe en directo, el espectador no puede hacer otra cosa más que observar como el mundo ideal de casas y parques se desvanece delante de sus ojos. Recuerda a la retrasmisión en directo de conflictos armados u otros acontecimientos histórico-mediáticos como

la caída de las Torres Gemelas de Nueva York.

- Imagen interactiva y lúdica: La imagen retrasmiteda en tiempo-real se convierte instantes después en material visual para una especie de sesión de música y visuales en directo. Es inevitable conectar esta utilización de la imagen de forma rítmica, jugando con la velocidad y el número de *frames*, en conjunción con una música electrónica que anima al baile, al espacio de una sala de baile, una discoteca.

Todos estos estratos dramaturgicos operan la mayoría de las veces de manera simultánea y heterogénea.

5.3. ESCENA ABIERTA Y LA AUTORÍA COMPARTIDA

Uno de los aspectos que a nivel de estructuración de la obra más se ha visto afectado es, probablemente, la figura de la autoría. Conceptos que expondremos en este apartado hacen referencia al discurso expuesto en el capítulo de *Artes del Proceso* y a las ideas que posteriormente aparecerán en el capítulo VI.

La performance intermedial asume muchos los cambios que en relación a la figura del autor son atribuidos al medio digital: copias en alta calidad, creaciones interactivas y colaborativas, distribución ilimitada, etc. Esta reconfiguración de la autoría, se realiza tomando como referencia la concepción del autor moderno que describe Roland Barthes en su conocido artículo *Muerte del autor*.

"El autor es un personaje moderno, producido indudablemente por nuestra sociedad, en la medida en que ésta, al salir de la Edad Media y gracias al empuje inglés, el racionalismo francés y la fe personal de la Reforma, descubre el prestigio del individuo o, dicho de manera más noble, de la persona humana."¹²²

¹²² BARTHES, Roland "La muerte de un autor". *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, Barcelona. 1987 [1968], pp. 61-71.

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* de Walter Benjamin, pasando por *La muerte del autor* de Roland Barthes, *La obra abierta* de Umberto Eco o *Hipertexto 2.0 y 3.0* de George Landow escogen, desde sus posiciones particulares, abordar la cuestión de autoría partiendo de un mismo y conflictivo núcleo: la relación entre el sujeto y el contenido u objeto. En la base de las líneas de estos cuatro pensadores, reside la necesidad de transformar la idea de un autor que se percibe como agente omnisciente, endiosado, elegido; autor como único individuo. En contraposición, sitúan al lector, internauta y espectador como agente activo, co-autor de la obra (especialmente los tres últimos autores).

En el planteamiento de muchas de las obras intermediales reside la idea de otorgar una mayor autonomía al espectador para que sea parte del resultado del evento. La figura del espectador deja per se de ser pasiva, de asimilar la obra como si no pudiera afectarla en nada. Pero el cambio de perspectiva revisita al espectador desde otro lugar y reconoce la importancia del diálogo entre todos los elementos de la obra (actores, espectadores, objetos, medios etc.). Esta nueva mirada afecta, sin duda, a los modos de creación de la performance intermedial, que aprovecha los medios tecnológicos para hacer participe al espectador como parte fundamental de la propuesta artística.

Esta tarea creadora que adquiere el espectador, se refleja de diferentes maneras en la pieza, en el evento intermedial, aunque en todas ellas, se mantiene la importancia del espectador como coproductor-autor. Ese nuevo rol del espectador no es nuevo. Comenzó a labrarse durante las primeras vanguardias y se consolida con el arte conceptual de a partir de la década de los sesenta. Se trata de reconocer una labor de autoría en la propia mirada e interpretación del espectador como último eslabón de la creación. Este cambio sitúa el proceso de recepción en un lugar esencial dentro de la práctica y teoría del arte. Jacques Rancière apela a este tipo de mirada activa al referirse a la emancipación del espectador. Idea que se asocia a una comprensión de la mirada como hacedora, activa y no contemplativa. El proceso de autoría del espectador se encuadra en unos términos más intelectuales, de construcción de sentido a través de la mirada y la interpretación.

La performance intermedial, por su carácter de simultaneidad de capas (efecto *matrioska*), diversidad de medios y códigos, presenta cierta predisposición a plantear una mirada activa en tanto en cuanto tiene que seleccionar, montar o unir e interpretar. En esta dirección

podemos citar trabajos escénicos postmodernos como los trabajos de los que actualmente son considerados unos de los precursores de la intermedialidad en el teatro como los neoyorquinos The Wooster Group o The Builders Association, compañía fundada por Marianne Weems antigua miembro de la anterior compañía citada. Pero más allá de detectar el potencial que la performance intermedial tiene en relación a esa mirada co-creadora también permite otros espacios de investigación y creación que van más allá de esta perspectiva.

Escena Interactiva

En el extremo más radical podemos encontrar obras que dependen de una interfaz tecnológica interactiva donde la participación del espectador es consustancial a la obra. Sin la interacción entre sujeto e interfaz tecnológica, el sentido de la obra sería muy diferente. Dentro de esta categoría podemos mencionar proyectos denominados como *escena interactiva* o *instalación interactiva*; ambas formas se diseñan desde sistemas o estructuras abiertas y emplazan el espectador en un espacio de mayor participación y relevancia en el proceso creativo-productivo. Según el profesor de literatura comparada de la Universidad de Santiago de Compostela, Anxo Abuín “*En una pieza teatral interactiva, la posibilidad de modificar la forma en el momento en que se crea se pone a disposición de todos los participantes, ya sea el artista, ya sean los espectadores. Se trata de apropiarse y personalizar el mensaje recibido, implicando al participante en la constitución del proceso comunicativo artístico.*” (Abuín, 2008).

La descripción propuesta por Abuín puede perfectamente aplicarse a dos proyectos citados con anterioridad; *Hamlet-machine (Virus)* de Clyde Chabot y *The Treachery of Sanctuary* (2012) de Chris Milk.

Pero antes de adentrarnos en el análisis de estos dos casos, que nos facilite la comprensión del concepto de autoría expandida, resulta pertinente hacer un breve inciso en torno a la danza interactiva, una de las modalidades que más experimentación ha suscitado dentro del panorama de la escena interactiva desde los sesenta, como los trabajos de Merce Cunningham, por ejemplo.

La interacción sucede entre el cuerpo del bailarín y el dispositivo audiovisual¹²³ gracias a un sistema digital compuesto por algún sensor (sensores de captura de movimiento, sensores táctiles etc.) que permite el diálogo entre el audiovisual y el movimiento. La imagen y/o el sonido pueden ser modificados según unos parámetros programados para interpretar parte de los movimientos, presencia o cualquier otro tipo de factor que puede originar el cuerpo. Tal y como sugiere la investigadora y miembro del grupo de investigación en artes escénicas ARTEA¹²⁴ Victoria Pérez Royo, el bailarín dialoga con la imagen creando en cada performance una relación diferente. Se trata de un dispositivo interactivo, abierto, que en cada evento o performance genera un tipo de interacción diferente.

Pérez Royo añade que a pesar de que la escena interactiva se asocia habitualmente a una complejidad visual y coreográfica, este factor no queda vinculado a una interacción entre bailarín-espectador, sino más bien a una relación entre el dispositivo digital y el bailarín. Esta interacción abre todo un campo a la experimentación práctica alrededor de la capacidad del bailarín como agente creador, a la improvisación, a la complejidad visual y a la generación de nuevos contextos para la danza, pero no resulta tan interesante desde el punto de vista del espectador-creador (Pérez Royo, 2010).

En el arte interactivo, en un plano general, se generan dos paradigmas según Pérez Royo citando al autor Dieter Daniel, profesor en la Universidad de Zurich. Una de las líneas está representada por el compromiso social del trabajo del dramaturgo Bertolt Brecht y la otra por el formalismo estético de Alan Turing, uno de los pioneros en cuestiones relacionadas con la inteligencia artificial y el sistema digital binario. Estas dos tendencias explican las dos vías que existen en relación al tipo de interacción que actualmente podemos encontrar en la performance intermedial y cómo se relacionan éstas con las cuestiones de autoría y obertura de la obra.

La perspectiva de Brecht se basa en una comprensión social de la interacción como comunicación entre individuos, mientras que en el segundo caso parte de una

¹²³ La interacción sucede principalmente entre el *cuerpo* y el dispositivo audiovisual aunque no siempre. Uno de los ejemplos que se citan en la Tesis *Rain Room* de rRandom International la interacción ocurre entre el cuerpo y el agua y no con la imagen y el sonido.

¹²⁴ <http://arte-a.org/>

consideración puramente tecnológica de la interacción entre humano y máquina. La variedad de trabajos que pueden abordarse desde la perspectiva de la performance intermedial, transitan de un extremo al otro, mezclando ambos procedimientos y jugando con diferentes versiones de abertura en la pieza.

Las obras elegidas dentro de este apartado, *Hamlet-machine (Virus)* de Clyde Chabot y *The Treachery of Sanctuary* de Chris Milk, pueden concebirse desde los dos parámetros planteados arriba; el diálogo humano-humano (Brecht) y el diálogo máquina-humano (Turing). Ambas piezas conciben la figura del espectador como elemento fundamental en el proceso-producción-modificación de la obra. Se trata de obras, que Anxo Abuín califica, de *escena inteligente, abierta, imprevisible e inestable, multilineal* (Abuín, 2008).

Tanto la pieza escénica de Clyde Chabot como la instalación interactiva de Chris Milk, han sido planteadas como sistemas abiertos que dependen de la acción del espectador para que, de alguna forma, puedan “cerrarse” cada vez que suceden. Esta idea queda unida a la característica que hace única cada actuación, cada performance, que aunque esta cuestión está altamente conectada a la ontología de la performance, las obras abiertas no hacen más que aumentar esta circunstancia.

En ambos casos, el dispositivo invita al espectador a relacionarse con la obra a través de una interfaz tecnológica, pero la pieza de Chris Milk a nivel tecnológico resulta más compleja y sofisticada. Su interfaz basada en la figura del cuerpo del espectador es capaz de rastrear la posición y el movimiento de un máximo 3 personas. Éstas cuando están ubicadas frente a las tres alargadas y enormes pantallas blancas, el sistema reconoce sus siluetas y proyecta una sombra virtual en forma de una especie de pájaro extraño en frente de cada espectador-usuario. Las personas dialogan con su doble virtual moviendo los brazos y agitando sus virtuales alas hasta que, en un momento dado, ese doble virtual sale volando.

Hamlet-machine (Virus) no cuenta con una interacción tan intuitiva e inmediata y la presencia del medio es mucho más evidente. El espectador puede optar por escribir un texto a través de un teclado y un ordenador, o mover la cámara para proyectar la imagen que desee o también puede modificar la música a través de un ratón que le da acceso a un programa informático explícitamente creado para la obra, donde se le facilita el acceso a

las fuentes y las variaciones sonoras. Los textos escritos, las imágenes de video y el sonido reaccionan entre si cada vez que hay cambio, una interacción programada. Los performers a su vez, también reaccionan a los cambios y así se va generando un diálogo entre todos los elementos-objetos y los sujetos.

Estos dos ejemplos de performance intermediales, se han pensado y diseñado desde una noción de obra abierta e interactiva. Las dos prácticas ofrecen sistemas abiertos que sólo durante la participación directa del espectador tienen sentido de ser. Sita Popat, profesora en la Universidad de Leeds en Tecnología, Danza y Performance manifiesta que la idea de sistema podría ser comparado al folio en blanco dispuesto para que el espectador escriba o dibuje lo que más le apetece. Pero esa participación siempre quedará limitada al tipo de bolígrafo, de papel o color de pintura que le ofrezcas al participante. En la escena u obra interactiva, la combinación del software y hardware determinan los márgenes de la interacción entre obra y sujeto, y en consecuencia el nivel de autoría proporcionado al espectador/interactor. La investigación que se desarrolla en torno a los sistemas de interacción se dirige justamente a la búsqueda de ampliación de esos márgenes (Popat. 2006:94).

6. TIEMPO: NO-MUTACIÓN

El factor temporal de la performance, al contrario de lo que sucede con las nociones de espacio, cuerpo y estructura, es quizás el elemento que menos varía. Sería mucho más acertado hablar de la no-mutación del tiempo que de mutación; puesto que es el elemento que se mantiene unido la tradición de lo teatral/performativo con la performance intermedial. El aspecto efímero de la noción de tiempo sigue perdurando en las prácticas performativas intermediales.

Con el fin de mostrar esta teoría que defiende el hecho temporal como el único elemento que se mantiene ajeno a la posibilidad de mutar, proponemos aproximarnos a través de algunos argumentos inspirados en las teorías de Erika Fischer-Lichte, una de las voces más importantes actualmente dentro de los Estudios de Performance. Fischer-Lichte, sintetiza los cuatro puntos que resultan esenciales para la comprensión del concepto de performance. Estas cuatro líneas no sólo servirán para reafirmar la idea de la no-mutación del tiempo, sino que fortalecerán la gran relevancia que la cuestión temporal adquiere a la hora de intentar entender y analizar el concepto de performance intermedial.

En su artículo *Culture as Performance, theatre history as cultural history*¹²⁵ Fischer-Lichte explica como primer punto, una de las características claves del acto performativo: el cuerpo del performer y el espectador están co-presentes en un mismo espacio. Este asunto, es sin duda, el punto más crítico al discurso general de esta Tesis, que defiende el posicionamiento contrario: la copresencia espacio-temporal no es necesaria para que el evento performativo tenga lugar. El segundo principio propuesto por Fischer-Lichte se detiene en el aspecto de transitoriedad del evento. Esta idea puede asociarse directamente al carácter efímero de la performance, pero ella se refiere, más bien, a la transitoriedad

¹²⁵ Traducción del artículo *Culture as Performance, theatre history as cultural history*. Erika Fischer-Lichte. Página 2:

1. *A performance comes into being by the bodily co-presence of actors and spectators, by their encounter and interaction.*
2. *What happens in performances, is transitory and ephemeral. None the less, whatever appears in its course, comes into being hic et nunc and is experienced as present in a particularly intense way.*
3. *A performance does not transmit pre-given meanings. Rather, it is the performance which brings forth the meanings that come into being during its course.*
4. *Performances are characterized by their eventness. The specific mode of experience they allow for is a particular form of liminal experience.*

desde el punto de vista de la experiencia perceptiva subjetiva, de cómo el evento adquiere una entidad existente desde la experiencia del presente del espectador.

Según la interpretación del tercer punto, una performance no transmite significados preestablecidos. Más bien, estos significados surgen durante el transcurso de dicha performance. Lo que se sostiene en esta tercera proposición está muy unido a la idea de *obra abierta* expuesta en la parte anterior dedicada al análisis de las mutaciones dentro del concepto de estructura de la obra. De la misma manera que el carácter temporal efímero de la performance intermedial ha quedado reforzada a través del segundo argumento de Fischer-Lichte, la característica de *obra abierta* también se ve magnificada en una noción intermedial del teatro, que otorga un mayor protagonismo al espectador.

El cuarto y último argumento según el esquema de Fischer-Lichte se centra en la idea de evento liminal vinculado a la performance. El espectador es consciente de ser parte de un acto cultural que tiene lugar durante un tiempo determinado. Es su cualidad de "encuentro" lo que produce es que los agentes participantes experimenten conscientemente su propia presencia, tanto como elemento determinante como determinado por la performance.

6.1. TIEMPO Y ESPECTADOR

Si trasladamos los 4 argumentos planteados por Fischer-Lichte en torno a los elementos fundamentales que definen la performance y los aplicamos en el concepto de performance intermedial, observamos como la figura del tiempo es mucho más determinante que el resto de los elementos (espacio, cuerpo). Excepto el primer punto que queda asociado al tema de la copresencia espacial, el resto de los principios están condicionados a la definición de una temporalidad transitoria y basada en la percepción del *ahora*.

Llegados a este punto es interesante introducir el concepto de *performance del tiempo* (*performance of time*) de Alice Rayner, profesora en la Universidad de Stanford (California) y reconocida por sus ensayos en torno a la tecnología y la cultura (Giannachi. 2004:52). A partir de este concepto, Rayner plantea la necesidad de desplazar la ontología de la performance, de una cuestión espacial a una temporal. Se trata de un punto de vista

similar al de Philip Auslander, que aunque Rayner apela más concretamente a la tecnología telemática, ambos insisten con la idea de un concepto de performance expandido a través de las cuestiones, que en término temporales, ofrece la tecnología.

Excepto el primer punto expuesto por Fischer-Lichte, el resto no hacen más que reforzar el elemento temporal de la performance intermedial: el tiempo efímero o el instante experimentado; la formación de significados durante la performance; y el aspecto liminal del evento. Una temporalidad que va unida al tratamiento y reconfiguración de la figura del espectador. El espectador opera como centro de la experiencia y como agente que hace posible el diálogo entre lo que es percibido y su presencia como agente activo y consciente. La experiencia de una determinada temporalidad que se construye a través de un diálogo de ida y vuelta entre el espectador y los elementos que conforman la obra, es lo que crea la performance intermedial.

Todos los ejemplos, performance intermediales, que han ido surgiendo durante este capítulo en forma de mutaciones de los elementos asociados tradicionalmente a lo teatral, acogen en su base la idea de diálogo. Un evento basado en el diálogo durante un lapso de tiempo determinado y determinante. Diálogos que transforman el espectador en actor, que dejan que desaparezca el cuerpo físico, que producen la sensación de inmediatez a través de la tecnología y así sucesivamente. En los casos más radicales la mutación produce la desaparición de la presencia del performer; la idea de la presencia de un único espectador; convierten la pantalla del ordenador en el espacio principal del evento. Lo primordial es el evento, el espectador y el diálogo de ida y vuelta que permiten los nuevos medios y las artes en vivo.

La experiencia del sujeto constituye un aspecto inseparable de la performance, en general, y más concretamente de la performance intermedial como variante de la primera. La experiencia estética y el proceso de comunicación y percepción acontece únicamente durante el tiempo que dura la performance. Desde esta perspectiva podemos sostener la importancia de la experiencia del sujeto como parte esencial del evento, de la experiencia artística. Todos los parámetros y las posibilidades que se abren desde la performance intermedial, nos lleva a pararnos en esa figura del espectador como ese sujeto que a menudo forma parte de un colectivo, el público, y que se le sitúa en el rol de receptor aunque esa recepción se convierta en creación o mejor dicho en co-creación.

El siguiente capítulo de la Tesis se centra en analizar y proponer una perspectiva intermedial en relación a la recepción-percepción-participación del espectador. Abordaremos todas estas cuestiones partiendo de la base aquí propuesta sobre la importancia de la experiencia temporal del sujeto como eje central del evento intermedial.

Cuando el acto teatral depende de la relación establecida con los medios y viceversa el fenómeno intermedial acontece. Si sumamos a la convergencia entre performance y los medios, todas las características que comparten (tiempo, proceso, presencia) podemos defender que el concepto de performance intermedial confluye en la relevancia de la función del sujeto. Ese sujeto, ya sea calificado desde la noción de performer o desde la de espectador, se impone a la importancia del objeto. Esta realidad motiva el enfoque del planteamiento de esta Tesis, para orientar su análisis hacia los modelos de recepción y reflexionar en torno a la experiencia del sujeto como participante efímero del evento performativo intermedial.

La tecnología ha entrado en la escena y viceversa con el propósito de transformar el rol del espectador, especialmente hacia cierta emancipación inspirada en la tecnología interactiva. Pero estas primeras pretensiones, tal y como la investigadora Victoria Pérez Royo advierte, no siempre han cumplido con esa promesa emancipadora o activadora (Pérez Royo. 2010:10). No obstante, antes de entrar en profundidad en cuestiones relativas al concepto de emancipación y activación hemos de entender cuales son los factores que pueden afectar la experiencia del espectador/participante de una performance intermedial. ¿Cómo afecta el medio tecnológico en la experiencia estética? ¿Cómo podemos acercarnos al concepto de diálogo desde una perspectiva intermedial? ¿En cuestiones que afectan a los modelos de recepción-percepción, qué fenómenos pueden atribuirse al evento intermedial?

Capítulo VI

LA PERCEPCIÓN

EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL

Tras reflexionar en torno a la terminología (Capítulo I) que rodea el concepto de *performance intermedial* y analizar los fenómenos similares que presentan ambos medios (capítulos II-V), en este último capítulo nos adentraremos en la figura del espectador. Trataremos de cuestionar la figura del espectador desde una perspectiva intermedial, deteniéndonos en los factores o situaciones que se generan en el evento intermedial y analizando las especificidades que suceden en este contexto.

En el capítulo precedente, *Performance Intermedial: Mutaciones del Teatro*, por medio de la noción de mutación han surgido aquellos fenómenos que más influyen en el espectador a partir de la confluencia entre lo digital y lo teatral. Hasta ahora, hemos centrado el análisis en el objeto y cómo éste se ve afectado por las mutaciones espaciales, corporales y narrativas. El análisis del objeto aparece como un primer paso para llegar a las especificidades del sujeto frente al acontecimiento intermedial. Sin embargo, la performance intermedial, en su condición de acontecimiento o evento, es inseparable de otro agente fundamental: el sujeto. Más aún, cuando hacemos referencia a la performance intermedial, observamos como se favorece la no separación entre objeto/sujeto, producción/obra y espectador/receptor.

La intermedialidad en la performance impulsa un tipo de análisis, un punto de partida, que a menudo y en mayor o menor medida, no se construye desde una dicotomía que separa ambas cuestiones: obra y sujeto. La interrelación entre las dos figuras se percibe como un fenómeno paralelo, co-generadores del acto artístico hasta llegar al punto, en ocasiones, de no marcar límites entre la obra y el espectador.

Así, trataremos en las siguientes páginas de entender el rol del espectador desde el contexto de la performance intermedial. Y para ello, proponemos aproximarnos a los fenómenos intermediales desde la perspectiva del espectador. ¿Cómo es un espectador de la performance intermedial? ¿Cómo podemos analizarlo? ¿Cuáles son las condiciones intermediales ligadas a la percepción? ¿Cómo se comporta?

1. QUÉ ANALIZAMOS

1.1. ESPECIFICIDAD DEL ESPECTADOR INTERMEDIAL

Antes de embarcarnos en la tarea de ver qué es lo que ocurre con el espectador en relación a una variedad de prácticas que abarca el concepto de performance intermedial, quizás sea interesante comenzar con la pregunta de si este espectador es diferente a otros espectadores de cualquier otro evento artístico, especialmente dentro de un contexto teatral más convencional. ¿Es posible hablar de características específicas del espectador intermedial? ¿Se diferencia del espectador de teatro más convencional, de un teatro postdramático o una instalación?

En origen, en las condiciones de recepción más esenciales, probablemente no. A diferencia de otras artes como la pintura, literatura o el cine, las artes en vivo o muchas de las desviaciones del arte digital (instalación interactiva, net art...) se determinan por la condición de acontecimiento; encuentro en un tiempo compartido y efímero. Si nos centramos en el arte teatral, por ejemplo, nadie pondrá en duda que la participación del espectador, sea cual sea su implicación, es necesaria para que el encuentro acontezca. El teatro es por definición, sea cual sea su estilo o *modus operandi*, interactivo. La interacción con el espectador es imprescindible en lo performativo, y por ende, en la práctica performativa intermedial. Esta interacción puede variar, clasificarse en niveles, ser observada desde múltiples perspectivas, pero siempre apela a la presencia del espectador. Y el mero hecho de *estar-ahí*, por muy discreto, poco perceptible que sea, implica la participación del espectador. Sólo su presencia confirma que el teatro sea interactivo por definición.

Esta implicación del espectador, sus posibilidades de estar, de ser presencia, de ser incluso *interactuador* y creador, resulta aún más evidente en el teatro más contemporáneo, experimental y postdramático. Erika Fischer-Lichte, introduce un concepto interesante para explicar la necesaria presencia del sujeto: el bucle de retroalimentación poética (Fischer-Lichte, 2011). El encuentro teatral, según Fischer-Lichte, hace referencia al espacio de comunicación que se establece durante el acontecimiento entre espectadores y actores. Se

trata de un bucle, un fino hilo de comunicación necesario para que la realización escénica suceda. Esta interacción, o bucle de retroalimentación poética, define la realización escénica; es decir, el encuentro que durante un tiempo determinado comparten todos los sujetos presentes y que provoca la originalidad, la no reproducibilidad del evento, del acto teatral, en este caso.

Para Fischer-Lichte, la copresencia física de los actores y espectadores en un mismo espacio y tiempo, es característica imprescindible para que este bucle exista. La performance intermedial, sin embargo, pone en duda la necesidad de esta copresencia. Admite la posibilidad de la ausencia de la copresencia; es decir, los sujetos pueden no estar en un mismo espacio físico. Aunque mantiene el aspecto de la temporalidad efímera e irrepetible.

1.2. LA AUSENCIA DE COPRESENCIA

El concepto de bucle de retroalimentación poética resulta de total utilidad para aproximarnos a algunos de los pilares que marcan la diferencia entre la performance intermedial del resto de experiencias estéticas performativas. Tales como pueden ser, la tendencia de no separar el objeto del sujeto, la obra como acto comunicativo o el hecho temporal del encuentro, son algunas de las características del bucle descrito por Fischer-Lichte. Si bien es cierto que puede ayudarnos a entender lo que sucede con el rol del espectador, es necesario ampliar la noción propuesta por Fischer-Lichter. Como se aprecia en el anterior párrafo, la autora subraya el hecho de la copresencia física entre actores y espectadores. Sin embargo, desde el momento en que concebimos la performance intermedial como una práctica que favorece un proceso de mutación en relación al cuerpo y el espacio; esta copresencia puede no ser tan primordial como se piensa en un principio.

En este sentido, la hipótesis que determina esta Tesis plantea la posibilidad de que el bucle de retroalimentación se mantenga a pesar de la no copresencia física entre actores y espectadores. El concepto de presencia, corporalidad del individuo, se amplía a través de las tecnologías. No obstante, insistimos que la interacción, el bucle, sigue estando presente. Esta interacción o bucle, que difiere en algunos aspectos al propuesto por Fischer Lichte, es el fenómeno que esta Tesis intenta desengranar.

Fischer-Lichte ofrece su visión desde el punto de vista de la historia del teatro y analiza las diferentes estrategias que cada estilo o momento histórico ha plasmado respecto al bucle de retroalimentación entre el espectador y el actor. A finales del siglo XVIII, por ejemplo, se intenta minimizar la reacción o la posible influencia del público en la obra a través de diversas estrategias, como por ejemplo, la literaturización de la realización escénica. Aquello que ocurría en la escena estaba supeditado principalmente a un texto previo, todo estaba pautado, dejando un margen reducido a la interacción con el público. La cuarta pared que favorecía la realización escénica basada en el texto dramático, también se ve reforzada con la llegada de la iluminación de gas, donde al actor se le cerraban las posibilidades de visualizar al público presente. Este es el caso de las creaciones de Wagner y su concepto de *teatro total* donde la platea queda oscurecida, marcando una disposición espacial que separa claramente la platea del público y la escena (Fischer-Lichte. 2011:78).

En el XIX y hasta mediados del siglo XX, por el contrario, los movimientos de vanguardia y principalmente el arte performativo de a partir de la década de los 60, propone modelos que intentan organizar y dirigir esta retroalimentación. La relación entre obra, performer y público centran la mayoría de la práctica performativa de la época. Se idean estrategias que permitan, justamente, la interacción entre los sujetos (performer-espectador) que conforman la realización escénica. El propósito de ampliar el espacio para la interrelación y la creación colectiva sigue actualmente vigente y siendo uno de los motores esenciales en la creación teatral/performativa más contemporánea y experimental.

La diversidad de trabajos abarcables desde una concepción de performance intermedial tienden a revisar los parámetros que afectan a la interacción entre actor-espectador. El bucle entendido desde las ideas de Fischer-Lichte se presenta también en las prácticas intermediales. La posible diferencia entre ambas interacciones se refleja en la capacidad atribuida a los nuevos medios para alejarse de la obligada copresencia física. Esta diferencia entre la performance y la performance intermedial plantea la necesidad de analizar la figura del espectador. La práctica intermedial abre la posibilidad a que el espectador no comparta un mismo tiempo y espacio con el actor. O incluso invita al espectador a transformarse en actor frente a la ausencia de éste. De tal modo que, parece admisible afirmar que la performance intermedial establece ciertos parámetros específicos que afectan a la figura del espectador.

1.3. LA IMPORTANCIA DEL SUJETO EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL

Las artes en vivo, a diferencia de las demás artes, tradicionalmente se define a través de la presencia del espectador. Son habituales las frases como *sin espectadores no hay teatro*, debido a la característica efímera del acto performativo que únicamente parece existir en tanto en cuanto haya un espacio de comunicación entre sujetos. Esta característica que arrastra la tradición teatral, y que se refuerza desde el pensamiento de los estudios performativos, refleja la importancia, que por definición, tiene la figura del espectador en toda la tradición de las artes en vivo. Por otro lado, y desde las teorías de los estudios de comunicación y nuevos medios, también existe una similar hipótesis. En todo proceso comunicativo determinado por alguna herramienta de reproducción tecnológica, la percepción de los niveles mediados dependen de la percepción del sujeto espectador/usuario.

Por ende, parece confirmarse que tanto en el ámbito performativo como en la práctica digital, la relevancia del sujeto es fundamental. Existen dos argumentos claves que nos ayudarán a comprender los motivos desde los cuales consideramos situar el foco sobre el espectador y su figura dentro de la performance intermedial. El primer argumento queda ligado a los cambios atribuidos a la tecnología digital. El segundo, hace referencia al llamado giro performativo de las artes, concepto introducido por la propia Fischer-Lichte. Ambos factores no han de entenderse como fenómenos aislados, sino como consecuencia de un contexto cultural más extenso que desde principios del siglo XX, principalmente, sitúa los procesos de recepción, lectura y creación muy ligados a la figura del espectador.

José Luís Brea alude a autores que van desde Walter Benjamin, Marcel Duchamp hasta Jacques Rancière, para expresar que el acto de expectación es siempre un acto de creación en sí mismo, inseparable del proceso creativo. Sin el acto participativo, sea cual sea su naturaleza, no hay experiencia propiamente artística. Este supuesto, que podemos encontrar semejante a la idea de que el teatro es por definición participativo, es la que reside en los modos de operar de los medios digital a los que Brea ubica en la era postmedia (Brea. 2002:102).

Y aunque Brea parte de la suposición de que la recepción artística es un acto de

participación, distingue dos niveles dentro del marco de las tecnologías postmedia¹²⁶. El primer nivel hace referencia a la premisa, ya citada, de que toda experiencia artística implica un proceso de recepción participativa. El segundo nivel, en cambio, apela a una participación que tiene que ver con el diálogo y con la capacidad que ambos, productor-receptor, tienen de modificar el acto comunicativo. “*Una auténtica participación solo comienza cuando el interfaz abre una interacción sujeto-sujeto (digamos: sujeto-máquina-sujeto), cuando al otro lado de nuestra acción expresiva, significativa, encontramos todavía a un sujeto capaz de interpretación.*” (Brea. 2002:102).

Los medios digitales ofrecen esa participación que, en el marco de la red, se vincula a la noción 2.0 donde los usuarios interactúan y colaboran entre sí. En este escenario digital, la separación entre productor y receptor se difumina y otorga la posibilidad creativa a los sujetos que participan en el proceso generador. La capacidad del evento artístico de producir un “verdadero” diálogo es una de las cuestiones que más se repiten en este trabajo de Tesis y que están directamente asociadas a los conceptos de *escena abierta* o *autoría compartida* que aparecen principalmente en el capítulo anterior, en el apartado *Mutaciones 3: Estructura de la obra*.

Internet y otros dispositivos interactivos, que pueden detectarse en muchas instalaciones interactivas, facilitan y necesitan de ese diálogo. Un diálogo que puede ser producido en un tiempo inmediato, en tiempo-real, consecuencia de un tiempo compartido entre sujetos y que influencia en la concepción de la performance intermedial como proceso artístico.

El sujeto, productor o receptor indistintamente, en relación a los nuevos medios amplía sus formas, su propia naturaleza. La presencia del sujeto ya no queda reducida al clásico estar presente, estar frente a la obra, un aquí y ahora. Las posibilidades tecnológicas permiten que la experiencia artística transcurra más allá de que los participantes compartan un mismo lugar y tiempo. Dispositivos telemáticos, como puede ser cualquier aplicación ofrecida desde internet, abandonan la idea de la experiencia reducida al encuentro físico. “Estar en línea” amplía el rango de posibilidades presenciales en la práctica artística. Ya no se limita a entender la experiencia estética reducida a la presencia física. La importancia

¹²⁶ José Luís Brea contextualiza la tecnología postmedia en un contexto tecnológico que principalmente incluye por un lado las herramientas de telecomunicaciones (concretamente internet) y por otro, las tecnológicas de postproducción computarizadas. las telecomunicaciones (Brea. 2002:21).

del encuentro en un tiempo compartido se superpone al encuentro físico como única expresión. Brea expande este factor implícito en el panorama postmedia a un tipo funcionamiento social y artístico relegado a una economía del tiempo y no del lugar.

Una presencia deslocalizada, distribuida o telepresencia, términos que aparecen insistentemente en esta investigación, se convierten en ideas claves para entender el rol de sujeto dentro del panorama de la creación intermedial performativa. El giro atribuido a la multiplicidad de presencia, que transita del sujeto físico al sujeto virtual, refuerza y pone el foco sobre la propia figura del espectador, figura que sin duda es la que más se ve afectada en las nuevas formas intermediales. Este giro hacia una complejidad de la noción de presencia, inseparable de la performance intermedial, es una de las aportaciones más importantes al ámbito de la performance. No existe performance intermedial sin la contribución de los nuevos medios.

Pero no debemos olvidar que no todas las prácticas artísticas que se producen en la confluencia entre lo virtual y lo físico pueden ser considerados como generadores de experiencias intermediales. Ya que como explica Peter M. Boenisch, profesor en la Universidad de Kent¹²⁷, la intermedialidad, en cierta manera, no es otra cosa más que el efecto que depende esencialmente del universo perceptivo del observador. El fenómeno intermedial puede o no ser percibido por el sujeto, por tanto, se consolida la idea que relaciona intermedialidad con la figura del espectador (Chapple y Kattenbelt. 2006:113).

Los nuevos medios y su potencialidad para generar presencias virtuales es uno de los fenómenos que mejor explican los motivos de ubicar la figura del espectador en el epicentro de la performance intermedial.

Desde los inicios del siglo XX y sobre todo a partir de la segunda mitad cuando aparecen las prácticas performativas (Happenings, Actions, Environment y Body Art) y, en concreto a partir de los 70 con el Performance Art, la práctica cultural ha asumido el término de performatividad como un cambio de paradigma que afecta a la misma concepción del arte y su práctica. Esta performatividad rehúye a menudo de la fijación material o textual, y más bien, invita al espectador a interactuar en el proceso, en el evento que se va haciendo

¹²⁷ <https://www.kent.ac.uk/arts/staff-profiles/profiles/drama/boenisch.html>

desde la presencia y participación de los espectadores. La obra abandona la idea de producto para convertirse en un acontecimiento temporal en el que el espectador es parte esencial en la creación de sentido y/o generador de acciones. El giro performativo no concibe la práctica artística sin la presencia del sujeto espectador, su interacción física o conceptual resultan inherentes al acontecimiento.

Erika Fishcer-Lichte, una de las que más ha teorizado en torno al término de *giro performativo*, explica la relación que se establece entre el giro performativo y el bucle de retroalimentación poética. Las estrategias de escenificación cuanto más abiertas e impredecibles sean, mayor será la capacidad performativa del espectador y, el bucle relacional entre actor y espectador, mayor capacidad generativa/creativa tendrá. El giro performativo, amplía la percepción sobre la presencia de uno mismo, incrementa la consciencia del sujeto presente aquí y ahora. Esta consciencia depende del sujeto receptor, del espectador, sin cuya presencia la obra carece de sentido, carece de ser. Si parte del evento teatral recae sobre el espectador, éste deja de ser un mero receptor y por tanto, se complica la separación entre productor y receptor. Esta idea, que resulta tan importante en todo el arte y, en concreto, en las artes en vivo contemporáneas, es la consecuencia del llamado giro performativo en el arte.

La perspectiva de análisis implícita en la noción de giro performativo, obliga a redefinir la relación entre sujeto y objeto, entre espectador y actor, y finalmente, entre productor y receptor. La perspectiva performativa no distingue entre significante y significado. Todos estos elementos, su sentido, percepción o significado dependen de la percepción de cada sujeto participante. El giro performativo y su potencialidad autorreflexiva, coloca la percepción del espectador en un estado de conciencia que parte de su propio sujeto, de su propia corporalidad y subjetividad. Este fenómeno favorece una concepción de ser-cuerpo y no tanto de tener-cuerpo. La primera opción, se alinea mejor con la noción de individuo-sujeto y la segunda, en cambio, de individuo-objeto.

Esta argumentación ayuda a comprender la estructuración de un nuevo sujeto que no deja de serlo durante el acontecimiento artístico. El espectador, entendido como individuo-objeto, tiende a alejarse de sí mismo, mientras que el individuo-sujeto, percibe aquello que le rodea sin perder conciencia de su propia persona. De alguna manera y con el fin de entender el sujeto desde el concepto de giro performativo, si pensamos en un evento teatral

de carácter más clásico, tendemos a pensar que el espectador se aleja de sí mismo para adentrarse en la ficción que se representa. La tradición teatral aristotélica plantea unas estrategias representacionales basadas en la dicotomía de ficción y realidad. El giro performativo en el teatro, sin embargo, estimula un sujeto que no deja de ser consciente de que aquello que está viviendo se trata de un constructo cultural. El sujeto no pierde la consciencia de ser espectador, de estar presente en una representación y, es por tanto, es lícito apuntar como el giro performativo ha contribuido a una relajación entre las fronteras de lo que es arte y lo que no lo es (Fischer-Lichte. 2011:362).

Esta idea está muy unida al concepto de *cuero-fenomenológico* y *cuero-semiótico* donde más adelante nos adentraremos. Además de desdibujar las líneas que separan arte y vida, también ha sido una de las causas de la interdisciplinariedad en las artes. Las artes dejan de catalogarse según su forma y técnica, según su objetualización, ya que la perspectiva performativa centra su mirada en el acontecimiento y en los sujetos que lo forman. La performance intermedial asume totalmente la disolución de ambas fronteras, tanto entre las disciplinas artísticas como también entre lo que es arte y no lo es.

En definitiva, descubrimos como las cuestiones vinculadas al giro performativo y la interacción digital nos ofrecen una serie de argumentos que nos ayuda a entender la importancia de la figura del espectador en la performance intermedial.

1.4. ESPECTADOR MODELO

El espectador y su universo perceptivo se presenta como la figura central de la performance intermedial. Por tanto, aparece la necesidad de encontrar el modo o los canales que nos aproximen al conocimiento del sujeto. El análisis dirigido al objeto no puede ser la única vía, también han de centrarse las miradas y reflexiones en el rol del espectador. Tomar esta dirección nos obliga, como primer paso, a replantear la figura de sujeto, sujeto escondido de forma general bajo la idea del espectador dentro de la performance intermedial.

Enfrentarse al intento de analizar el sujeto-espectador puede resultar una tarea poco fértil. Cada espectador, que en el caso de las artes escénicas, acude al teatro puede percibir el

acontecimiento de manera diferente. Cada sujeto es concreto y empírico y, por tanto, diferente al resto. Son múltiples los factores que afectan su experiencia como espectador y es imposible predeterminar cómo es la experiencia receptiva de cada individuo.

Frente a esta imposibilidad básica y con el objetivo de acercarnos al espectador del encuentro intermedial, es preciso concretar el tipo de aproximación que realizaremos. Para abordar esta cuestión comenzaremos revisando la idea del lector modelo planteado por Umberto Eco en su libro *Lector in fabula*¹²⁸. Aunque el contexto de esta investigación no se centre en la figura del lector, puede resultar funcional apelar a él, para adentrarnos en el sujeto receptor o espectador dentro de las prácticas performativas intermediales.

Eco marca algunos puntos o premisas que le conducen a detenerse en la necesidad de dibujar, de alguna manera, un lector modelo, lector virtual o ideal que sirva como referente para construir una metodología que nos ayude a esclarecer los modelos y estéticas relativas a los procesos de recepción. Por un lado, apunta a la posible desconexión que probablemente existe entre el destinatario imaginado por el escritor y el lector real. Las competencias entre el primer sujeto y el segundo no coinciden necesariamente. Al igual que en el medio escrito, en las artes en vivo, el artista puede confabular en torno al posible espectador que acudirá a alguna de sus funciones y cómo podrá percibir el acto. Pero posiblemente ese espectador potencial no responda a las percepciones del o de los posibles sujetos que realmente presenciarán la obra creada. El creador o creadores pueden prever y acertar en muchas de las posibles lecturas o experiencias generadas, pero jamás podrán asumir las miles de variables que se darán durante el lapso temporal en que dure esa experiencia.

En este sentido, y volviendo al paradigma del escritor y del lector, el texto se concibe como algo no cerrado, abierto siempre al lector y a sus interpretaciones. Esta idea se puede extrapolar al campo de las artes en vivo de forma aún más afirmativa. Recordemos que la práctica performativa, en tanto que artes efímeras y dependientes del encuentro, depende de manera diferencial de la presencia del espectador y, por tanto, es por definición mucho más abiertas que cualquier otro modo de expresión. Si bien la complejidad de un texto se

¹²⁸ **ECO, Umberto** *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Traducción de Ricardo Pochtar. Lumen, Barcelona. 1981.

puede medir en función de los elementos que no se dicen, en las artes performativas es preciso sumarle el resto de elementos (corporales, espaciales, temporales, sonoros etc.), además de la propia retroalimentación que se genera cada vez y con cada sujeto.

El autor modelo, en el caso de la escritura, depende de determinadas decisiones tomadas durante la escritura, pero también involucra el universo que existe detrás del texto, incluso más allá del destinatario imaginario. Pero es necesario limitar, fijar un marco, o será inútil adentrarnos en el análisis del sujeto, de su funcionamiento dentro del acontecimiento. Con todo, la noción de interpretación, experiencia estética, supone siempre una dialéctica entre la estrategia del autor y la respuesta del lector modelo. En las artes basadas en el acontecimiento temporal, no objetuales, esta dialéctica es aún más necesaria, si cabe, que en la escritura, donde de alguna forma las palabras se materializan a través de la escritura, perduran. Los cuerpos o las acciones, por el contrario, no.

En ese afán por concretar la figura del espectador, del sujeto receptor de la performance intermedial, alguna de las ideas del lector modelo puede ser rescatada. Imaginar ese lector modelo capaz de percibir, interpretar, conocer, la riqueza en su plenitud, con todos sus matices, nos puede guiar en la tarea de desentramar la tipología de experiencias que éste puede acoger dentro de la coyuntura performativa intermedial. Esta idea de un lector/espectador ideal inspirada en las teorías de Eco, puede resultar oportuna recuperar para dibujar un sujeto ideal, frente a la incapacidad de analizar empíricamente la experiencia de cada sujeto participante.

Este estudio no proyecta realizar un estudio de campo, analizar a través de la observación, cuestionarios u otro tipo de metodología que nos acerque a comprobar de manera empírica lo que una serie de espectadores/sujetos experimentan en alguna performance intermedial en concreto. No obstante, los datos y aproximaciones que aquí se ofrecen podrían resultar de una gran utilidad en otros o posteriores estudios centrados en comprobar e investigar los comportamientos concretos en sujetos reales. Es más, uno de los objetivos de esta investigación es precisamente ese, el de poder ofrecer cierta mirada o algunas herramientas que podrían ser interesantes para que otros investigadores formulen modelos dirigidos a una investigación más empírica dentro del contexto de la performance intermedial.

Este sujeto ideal, inexistente, abstracto, servirá sin embargo, como modelo de conducta frente a las diferentes estrategias que, en capítulos anteriores, se han vinculado a la performance intermedial. Este concepto que llamaremos *espectador modelo*, donde el autor/creador/director de escena/performer presupone sus competencias, nos ayudará a observar qué es lo que sucede cuando la experiencia está mediatizada, cuando el espectador se convierte en interactor, cuando la escena deja de ser física o cuando el performer se presenta a través de un cuerpo virtual. En definitiva, trabajaremos desde ese espectador virtual capaz de percibir, interpretar o experimentar el acontecimiento artístico atendiendo cada una de las estrategias escénicas que ofrecen las diferentes performance intermediales que nombraremos.

De acuerdo con esta versión reinterpretada del *lector modelo* convertido en *espectador modelo*, resulta interesante recuperar otra de las ideas de Erika Fischer-Lichte. Se trata de la diferenciación que ella traza entre el concepto de *escenificación* y *realización escénica* y de cómo ambas repercuten en la experiencia estética, objeto central de este capítulo (Fischer-Lichte. 2011:373).

La realización escénica se define dentro de la lógica de acontecimiento. Y como tal, es única e irrepetible y su desarrollo y realización recae en el bucle de retroalimentación que se genera entre los sujetos participantes (actores y espectadores). Cada realización se diferencia de la siguiente, ya que depende de los factores que varían en cada acontecimiento, en cada evento. La escenificación, puesta en escena o *mise-en-scène*, en cambio, hace referencia a las estrategias estéticas que los creadores idean de manera deliberada y en un tiempo previo a la realización escénica. En suma, la realización escénica se compone a partir de la suma entre la escenificación y el bucle de retroalimentación poética a la que Fischer-Lichte hace referencia. (Fischer-Lichte. 2011:372).

“La escenificación puede, pues, describirse como el proceso en el que se desarrollan y ensayan paulatinamente las estrategias para decidir qué, cuándo, dónde y cómo algo debe venir a presencia ante los espectadores”
(Fischer-Lichte. 2011:371)

Aunque Fischer-Lichte ofrece un desarrollo histórico-teórico con mucha más profundidad y detalle respecto a la evolución de ambas ideas, la cuestión básica que las diferencia puede resultar interesante para entender el acercamiento al sujeto-espectador aquí propuesto. A partir de la idea de *espectador modelo*, es posible estudiar y observar la escenificación y, en consecuencia, detectar las posibles estrategias propuestas por el grupo creador. Esta aproximación a las estrategias escénicas, dirige nuestro objeto de estudio hacia las intenciones que el artista o artistas han podido generar, frente a la imposibilidad de analizar la realización escénica dado su carácter efímero e irreplicable. La experiencia estética que cada espectador tenga en cada realización escénica, en cada performance, no tiene por qué coincidir con las estrategias generadas por el artista.

Sin embargo, esta premisa de partida no debe ser una limitación en la tarea de intentar entender el funcionamiento de la experiencia estética del espectador en los acontecimientos intermediales. De hecho, apelar al *espectador modelo* amplía las posibilidades para conocer esa experiencia desde un ideal, donde podamos detectar y pararnos en experiencias hipotéticas, en aquellas reacciones que generalmente son difíciles de descubrir en una realidad empírica. En el hipotético caso de que hubiéramos optado por un estudio basado en la experiencia empírica de los sujetos participantes, es probable, que cualquiera de las metodologías elegidas diera un resultado igual de arbitrario e ideal que el inspirado en el *espectador modelo*. La observación, los cuestionarios previos o posteriores también ofrecen un conocimiento parcial y segmentado. La perspectiva teórica que aquí se expone, junto con una perspectiva más empírica, se complementan y posibilitan, cada una desde su campo, una aproximación diferente a la experiencia estética.

En cualquier caso, el reto que planteamos es precisamente el de analizar la experiencia estética del espectador a partir de las estrategias derivadas de la escenificación. Esta experiencia estética, sin embargo, sólo existe y tiene presencia durante la realización escénica, en un tiempo posterior a la construcción de la puesta en escena o escenificación. Y aunque parezca aparentemente un objetivo imposible por las características efímeras de la propia naturaleza del acontecimiento, este acercamiento favorece un camino para explorar todas las posibilidades de actuación/experimentación en lo que se refiere a la figura del espectador.

1.5. CONDICIONANTES INTERMEDIALES PRERRECEPTIVAS

Antes de continuar con el estudio de la experiencia estética a través del *espectador modelo* y las estrategias de escenificación, conviene no perder de vista los condicionantes previos que determinan el proceso de recepción. Nos referimos a aquellos condicionantes implícitos en la trayectoria vital del sujeto; es decir, los aspectos sociales, culturales o biográficos del espectador. Estos condicionantes resultan decisivos en cualquier experiencia estética, sea cual sea su campo artístico y dependen únicamente de las particularidades de cada espectador. En este apartado intentaremos señalar primero los condicionantes que se establecen de manera generalizada en cualquier evento performativo para después detenernos, más detenidamente, en aquellos que específicamente se vinculan a la práctica performativa intermedial.

Patrice Pavis, haciendo alusión al teatro de manera extensa, los denomina *condiciones pre-receptivas* que abarcan, justamente, los factores cognitivos, psicológicos, ideológicos, afectivos o intelectuales (Pavis. 2000:266). Anne Ubersfeld, teórica francesa referente en semiótica y teoría del teatro, explica como un director de teatro construye su puesta en escena en función de lo preconstruido ideológico y cultural de sus contemporáneos (Ubersfeld. 1997:306). El director idea la escenificación a partir de un espectador simbólico que únicamente se convierte en real durante la realización escénica. A ese espectador simbólico se le atribuye una serie de características (sociales, culturales, psicológicas) que el creador deberá tomar en consideración a la hora de imaginar el proceso de recepción real.

Sin ánimo de analizar en profundidad cada uno de estos condicionantes compartidos por todas las prácticas artísticas, planteamos detenernos en aquellos que desde una perspectiva intermedial pueden ser más relevantes. Y como tal, influenciarán la experiencia que el sujeto vivirá durante la realización escénica intermedial.

Si observamos esta serie de condicionantes y enfocamos hacia aquellos que tienen que ver con el hecho intermedial destacamos dos factores primordiales: la interdisciplinariedad de los espacios culturales y las competencias previas del espectador en relación a la cultura digital. Ambas circunstancias determinan el tipo de expectativas que el usuario fabrica

antes de acudir al evento y que, por lo tanto, afectarán la experiencia artística dentro de un evento intermedial.

En ese aspecto, recuperamos dos obras ya citadas en capítulos anteriores para mostrar la importancia de estas dos premisas o condiciones preliminares: *La consagración de la primavera* (2009) de Roger Bernat y *Rain Room* (2012) de Random Internacional. La obra de Roger Bernat se presentó en el Teatre Lliure de Barcelona en 2010 dentro del Radicals Lliure, festival dedicado a nuevas dramaturgias y prácticas más experimentales. La instalación *Rain Room* estuvo en el 2012 expuesta en las galerías del Barbican Centre, espacio multidisciplinar que acoge desde obras plásticas a artes en vivo. La vivencia perceptiva del espectador en ambas performance va a estar condicionada por las connotaciones atribuidas a cada uno de estos espacios culturales y, por el conocimiento previo que tenga el sujeto en relación a las prácticas contemporáneas y nuevos medios.

Recurrimos a la figura del *espectador modelo* e imaginado para tratar de esclarecer el contexto previo a la experiencia estética. Dibujamos para ambos ejemplos un sujeto relativamente novel en consumo de cultura contemporánea que ha acudido a ambos eventos tras la invitación de un amigo, éste con una experiencia más extensa como espectador.

En el caso de la obra que transcurre en el Teatro Lliure, *nuestro espectador* tenderá a pensar en un formato convencional escénico. Entrará en la sala de teatro, se sentará y desde esa posición observará las acciones realizadas por un grupo de artistas sobre el escenario. En el caso del Barbican Centre, en cambio, confiará en que su rol esté asociado con el andar libremente por las diferentes galerías del centro. En ambas experiencias puede intuir, en ambos casos, una acción u obra de carácter contemporáneo, por tanto, esperará encontrar nuevos códigos que le obliguen a cambiar algún comportamiento más convencional. En las dos casuísticas elegidas, nuestro punto de partida especula sobre una concepción de un espectador regido por un comportamiento convencional, clásico, que aunque está probablemente lleno de estereotipos, se caracteriza desde un marco de acción de espectador-observador.

Si fijamos el foco en lo relacionado con los comportamientos y roles del espectador adscritos a cada uno de los espacios, las expectativas de nuestro espectador pueden generar

diferentes niveles de sorpresa, extrañamiento, incomodidad y curiosidad. En el caso del Teatre Lliure, esos niveles mencionados pueden variar según el nivel de información previo que el espectador haya obtenido antes de acudir a la performance. Esa información puede haber sido mediada por la propia institución o por el interés personal del sujeto. El Teatro puede haber repartido un programa de mano donde desenmascara parcialmente la propuesta artística y deja entrever que el espectador se convierte en actor. También puede haber accedido a videos, texto o imágenes a través de internet y haber descubierto las intenciones de la obra. Ocurre lo mismo en el ejemplo de *Rain Room* expuesto en el Barbican Centre.

A modo de ejemplo, pongamos que *nuestro espectador* ha adquirido algo de información previa, ya sea a través del folleto de mano, internet o a través de su acompañante. Desde el comienzo, asume que aquello que va a experimentar posiblemente no se rija a partir de una lógica convencional en cuestión de representación y rol del espectador. Llegados a este punto, la experiencia que está a punto de vivir puede derivar en diferentes comportamientos según las competencias que tenga en relación a la utilización de dispositivos digitales. Estas competencias han sido adquiridas en experiencias anteriores y dependen, desde una mirada intermedial, de la relación que tanto en su cotidianidad pero, especialmente, como espectador o usuario haya tenido en prácticas artísticas y tecnológicas.

Don Ihde, filósofo americano experto en ciencia y tecnología, expone el caso de un padre y su hijo y sus diferentes comportamientos frente a un videojuego de carácter bélico. Al padre, que podría entrar dentro del concepto de inmigrante digital¹²⁹, le llevará algo más de tiempo que al hijo, nativo digital¹³⁰, controlar el dispositivo del videojuego (mando, joystick...). La experiencia con el juego, igualmente, será diferente. Ihde manifiesta que el niño es más consciente, separa la realidad de lo virtual, mientras que el adulto, que tiene menos cultura audiovisual, tiene más facilidad en sumergirse en la ficción visual. En consecuencia, el niño se divierte estrellando la nave espacial, en tanto que el padre,

¹²⁹ Se refiere a las personas que han nacido antes de la eclosión de la tecnología digital y por tanto, no han vivido una infancia próximos a la tecnología digital.

¹³⁰ Se refiere, en contrapunto, con el inmigrante digital, a las generaciones que han nacido rodeados de dispositivos digitales.

estresado en el mundo virtual, acabará estrellándose contra un muro aunque su intención sea la contraria (Ihde. 2004:31).

Este ejemplo, en cualquier caso, responde a una coyuntura muy concreta. Y por tanto, es posible imaginarla de manera inversa dando lugar a que fuera el niño quien tuviera más dificultades en distinguir la ficción de la realidad y el adulto pudiera, en cambio, separar perfectamente ambos límites. Sin embargo, plasma bastante bien las diferentes expectativas que se generan a partir de los diferentes grados de competencia tecnológica de cada sujeto.

Nuestro espectador, volviendo a las dos obras citadas, puede mostrar un nivel de seguridad muy diverso según la experiencia previa adquirida en relación a la tecnología digital. Si sus competencias tecnológicas son amplias se sentirá más seguro a la hora de interactuar con el sistema sonoro y auriculares – en el caso de *La consagración de la primavera*- o con la interacción acuática – *Rain Room*-, puesto que en cierta manera, está más habituado a un tipo de interacción suscrita a la tecnología digital. Su participación será más natural en la medida que su experiencia previa haya estado más relacionada con la interacción digital. Su transformación de *espectador convencional* a *espectador participativo* será mucho más fluida e innata.

2. DESDE DÓNDE ANALIZAR LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

2.1. APROXIMACIÓN INTERMEDIAL A LAS CONDICIONES DE RECEPCIÓN

Existen marcos teóricos diversos que podrían ser útiles para intentar analizar la experiencia del espectador en la performance intermedial. Las teorías en torno a la estética de la recepción del campo de la literatura (desde Mijaíl Bajtín pasando por Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser y Umberto Eco) se cruzan con las provenientes de los estudios teatrales, filosóficos y nuevos medios. Nombres como los de Patrice Pavis, Susan Bennett, Anne Ubersfeld, Erika Fischer-Lichte, Marco de Marinis entre otros muchos, son algunos que han dedicado parte de sus teorías al espectador teatral. Nicolas Bourriaud, Jacques Rancière o Claire Bishop, desde los estudios de estética, son otros nombres que destacan en los últimos años. El acercamiento a las condiciones de recepción se ha establecido en cada uno de los ámbitos de estudio, principalmente, desde la sociología, semiótica y fenomenología.

En esta Tesis proponemos añadir una nueva aproximación que llamaremos *aproximación desde la intermedialidad*. Esta nueva vía, sin embargo, no parece situarse en el mismo nivel que el resto. Esta perspectiva traspasa todas ellas. La perspectiva intermedial atraviesa la semiótica, fenomenológica y cultural de forma simultánea. Andy Lavender, Anna Firemore o Jennifer Parker-Starbuck son algunos de los teóricos que se aproximan al estudio sobre la recepción estética desde una mirada intermedial.

Esta transversalidad desde la que parte la perspectiva intermedial está muy unida a las características atribuidas al concepto intermedialidad que han ido apareciendo sucesivamente durante toda la investigación. Nos referimos a ese *estar en medio*, a una mirada que deriva de cierta adisciplinaridad, donde los límites entre estudios, disciplinas, campos no acaban de funcionar bajo la lógica intermedial. La perspectiva intermedial no distingue disciplinas, las atraviesa, las refunda, no pone límites formales. Esta perspectiva facilita la posibilidad de indagar alrededor la práctica performativa intermedial, del evento que depende de la presencia física y los medios digitales más concretamente.

Esta perspectiva intermedial ofrece información que complementa las teorías fenomenológicas y semióticas y puede resultar de gran utilidad para el análisis de la práctica performativa intermedial. Y por ende, aporta nuevas vías de conocimiento capaz de enriquecer las reflexiones principales en torno al espectador. Así mismo, creemos que para analizar la experiencia y el rol del espectador en la diversidad de prácticas intermediales, es necesario acompañar el estudio de una nueva perspectiva que trate más concretamente el hecho intermedial del acontecimiento.

2.2. COMPLEMENTARIEDAD: SEMIÓTICA Y FENOMENOLOGÍA

La perspectiva semiótica y la fenomenológica son los dos pilares más frecuentados en los estudios de recepción o/y experiencia estética. Las artes en vivo, desde su vertiente más convencional del arte teatral o en la práctica más experimentar interdisciplinar vinculada más a la performatividad, han asumido y aplicado ambas orientaciones, con el fin de entender los procesos de recepción y análisis de la experiencia del sujeto participante.

Aunque partamos desde la idea de que el significado (semiótica) y la experiencia (fenomenología) se superponen a la hora de querer analizar el proceso de percepción, suelen presentarse desde posiciones diferentes, incluso contrapuestas, que responde a la herencia de cómo cada uno de los contextos teóricos se ha desarrollado. Durante la década de los 70 y 80, comenta Bruce A. McConachie, profesor en la Universidad de Pittsburgh, semiólogos y fenomenólogos planteaban miradas contrarias sobre la naturaleza de la percepción del público (McConachie, 2007). ¿Acaso los espectadores interpretan los signos y consideran sus posibles significados mientras presencian una performance, o perciben esas imágenes de manera holística, sin separar sus partes en signos independientes? La complementariedad entre ambas posturas resulta adecuada como punto de partida inicial a la hora de entender la función del espectador/sujeto de la performance intermedial. La perspectiva intermedial atraviesa los conceptos que las dos líneas teóricas aportan a la hora de intentar entender el sujeto receptor.

Los eventos artísticos que se encuadran dentro de los parámetros de performance intermedial, han de ser analizados desde la contemporánea cultura performativa. La

separación entre significado y experiencia deja de ser relevante y, por tanto, resulta más apropiado entender la perspectiva semiótica unida a la fenomenológica. Esta unión es más evidente si la cuestión que pretendemos investigar está relacionada con el sujeto receptor o el rol del espectador desde una perspectiva intermedial.

Obra y Acontecimiento

En una instalación interactiva y en un teatro intermedial el peso del acontecimiento recae sobre el espectador/usuario. Tanto las estrategias de escenificación diseñadas por el creador como las posteriores realizaciones escénicas que puedan acontecer, dirigen su atención a las posibilidades de actuación y percepción que puedan generarse en el público, en el sujeto que participa. Es decir, el acto artístico que acontece a partir del evento efímero, favorece cierta relación de igualdad entre obra y espectador, provoca que ambos elementos sean interdependientes.

En el caso de la literatura, teatro clásico o la radio y televisión, por ejemplo, la distinción entre producción y recepción es más evidente. La teoría de Umberto Eco, anteriormente citada, entiende la recepción desde una complejidad que no se reduce a una relación entre signo y significado. Es decir, una relación que intenta integrar otros factores que afectan a las posibles interpretaciones de cada lector frente al texto. Incluso esta visión, que supone un cambio de paradigma en los estudios de la recepción literaria, no resulta suficiente para entender la figura del espectador de la performance intermedial. La recepción sigue estando determinada por la distinción entre quien produce y quien recibe. Lo mismo ocurre, asumiendo las claras diferencias, en el teatro clásico o la radio y la televisión. En el caso de una realización escénica construida a partir de parámetros clásicos, el espectador tiende a ver y oír aquello que los actores le ofrecen desde el escenario. La división entre productor/actor y receptor/público se refleja incluso en la disposición espacial y cada parte asume su rol desde su lugar, sin dejar espacio a un verdadero cambio de roles.

Esta barrera que se genera entre producción y recepción está también relacionada con la separación que existe entre la visión semiótica y la fenomenológica. La performance intermedial, como exponente de la práctica performativa más contemporánea e

influenciada por el pensamiento postmoderno y el teatro postdramático, proporciona un tipo de categorías que superan el binomio de producción-recepción.

Erica Fischer-Lichte atribuye al giro performativo, anteriormente mencionado, de las artes como uno de los paradigmas que más han influido en la disolución de barreras entre producción y recepción (Fischer-Lichte. 2011:365). Este cambio que afecta principalmente a las artes en vivo y, por ende, a la performance intermedial, ocasiona que la relación de producción-recepción deje de ser la única lógica operativa. El arte basado en el acontecimiento demanda otros conceptos que respondan más adecuadamente a lo que ocurre durante la performance. El concepto de obra artística queda asociada al objeto y, por consiguiente, se complementa mejor con los de producción y recepción. Si pensamos en una pieza escénica clásica, la obra es considerada a partir de un texto que después es encarnado por el grupo de actores. En este contexto, la producción se determina en el escenario y la recepción en el palco del público.

En cambio, en el caso de la performance intermedial, cuyo proceso estético se vislumbra de manera más enfática en el propio acontecimiento, se complementa de forma más idónea con los conceptos de *escenificación* y *experiencia estética*. Como sugiere Fischer-Lichte, el concepto de *obra, recepción y producción* no parecen encajar de la misma forma que lo hacen los conceptos de *acontecimiento, escenificación y experiencia estética*.

Este cambio de paradigma hacia la experiencia y el acontecimiento está íntimamente ligado a los discursos generados desde la Estética relacional, término concebido por el teórico y crítico de Nicolas Bourriaud. Estética que se vislumbra a partir de los 90 y que sostiene que “*el arte es la organización de presencia compartida entre objetos, imágenes y gente*”, pero también “*un laboratorio de formas vivas que cualquiera se puede apropiar*” (Fischer-Lichte. 2011:84). De acuerdo con esta definición, la actividad artística precisa de la participación del receptor, no ya para adquirir sentido, sino incluso para existir. La obra carece de esencia, no es un objeto, sino más bien una “duración”; es decir, el lapso temporal en que se produce el encuentro. Hace referencia a un arte contemporáneo que supera la idea de producción de objetos que se hacen para ser vistos. Lo relacional produce directamente relaciones con el mundo y, por lo tanto, formas activas de comunidad.

Lo relacional es próximo a lo performativo, y al mismo tiempo comporta una disolución de los límites entre las artes del tiempo (las artes en vivo) y las artes del espacio (las artes plásticas). “*Ya no se puede considerar la obra contemporánea como un espacio a recorrer. La obra se presenta ahora más bien como “una 'duración' que debe ser vivida, como una apertura a la discusión ilimitada.*” (Fischer-Lichte. 2011:14).

Este nuevo contexto terminológico y discursivo, que de alguna forma reniega de los conceptos de producción y recepción, valida la necesidad de conjugar las teorías derivadas tanto de la semiótica como de la fenomenología. La perspectiva semiótica tiende a utilizar la noción de *obra* y la fenomenológica la de *acontecimiento*. Del mismo modo que es más habitual detectar el término de *recepción* en las teorías de la recepción y el término de *percepción* en las teorías sobre experiencia estética. Y aunque la disposición conceptual ofrecida por Fischer-Lichte se adapte mejor al concepto de performance intermedial muchas de las aportaciones de la semiótica, y en concreto aquellas sobre teoría de la recepción, complementan muchos de los aspectos a los que la experiencia estética no consigue llegar.

La performance intermedial, fórmula que hibrida los nuevos medios y la performance, asume un marco conceptual interdisciplinar. Ha de tener en cuenta cuestiones relativas a la recepción provenientes de la semiótica, del campo de la comunicación como del teatro, como teorías más filosóficas que se enmarcan en la filosofía del arte.

Las aportaciones del profesor en la Facultad de Arte de la Universidad de la Provincia de Buenos Aires, Miguel Ángel Santagada¹³¹ resumen las dos líneas de estudios que resultan interesantes para el análisis de la figura del espectador en la performance intermedial. Aunque sus ideas se enmarcan dentro del teatro contemporáneo muestran cierta versatilidad para aplicarlas al objeto de estudio de esta Tesis. Los modelos semióticos como los de Roman Jakobson, Ferdinand de Saussure o Umberto Eco, explica Santagada, se detienen esencialmente en los procesos comunicativos y hacen referencia al código, canal, referente, emisor, receptor y mensaje. La filosofía del arte y su aproximación a la experiencia estética complementan las aportaciones derivadas de la semiología. Ambas

¹³¹ Miguel Ángel Santagada presentó en el 2004 la Tesis Doctoral bajo el título "La recepción teatral entre la experiencia estética y la acción ritual" presentada en la Facultad de Letras de la Universidad de Laval (Quebec).

perspectivas nos ayudarán a entender la experiencia perceptiva del espectador (Santagada, 2004).

Perspectiva semiótica

La estética de la recepción desarrollada a finales de la década de los 70 en el ámbito de la literatura pone el énfasis en la idea del lector como elemento principal para entender la obra literaria. Los autores alemanes Hans Robert Jauss o Wolfgang Iser, dos de sus principales exponentes, enfocan sus estudios en el modo en que el texto literario es recibido por el lector. Estas teorías, paralelas con la idea del *lector modelo* de Umberto Eco, sostienen que además de tomar en cuenta el texto, se deben observar las acciones involucradas al reaccionar ante él. Según Iser, la obra literaria posee dos niveles: el artístico que hace referencia al texto creado por el autor y el estético, donde el lector concretiza ese texto. La convergencia de ambos niveles es la que proporciona la existencia de la obra literaria (Iser, 1987).

El acto de lectura es una actividad de producción de sentido donde el lector selecciona, anticipa, formula y modifica sus expectativas en el transcurso de la lectura. El texto se presta a múltiples concretizaciones que recaen sobre la capacidad del lector de producir el sentido de ese texto indeterminado. Un texto cuanto más abierto o indeterminado sea, mayor es la participación del lector, cuya imaginación se destina a llenar los vacíos.

Muchas de estas ideas que toman como referencia el ámbito de la literatura pueden extrapolarse a la performance, y en concreto, aplicarse desde la perspectiva semiótica. Anne Ubersfeld se acerca a la recepción teatral esencialmente desde la semiología. Se centra en la relación entre signo y significado y, llevándolo al arte teatral, describe la figura del director teatral como aquel que realiza una proposición de sentido y el espectador, en cambio, como aquel quien concreta el sentido. La imposibilidad, que la creación escénica plantea frente al reto de aislar el signo, es una de las cuestiones principales de su discurso. Según Ubersfeld, la función del espectador es la de seleccionar y reconstruir el significado según su propia subjetividad. En el teatro clásico la reconstrucción del significado es más evidente y probablemente la gran parte del público coincida a la hora de dotar de sentido el contenido escénico (Ubersfeld. 1997:306-321). Susan Bennett, una de las teóricas más citadas en el campo de la recepción teatral, ratifica la complejidad que conlleva aislar en

signo en el teatro (Bennett. 1988:176). La lógica semiótica puede ser más funcional en un teatro de texto, heredero de una tradición clásica, pero para aquellas prácticas que se alejan del texto, como pueden ser las de carácter más performativo, no es suficiente.

La performance intermedial, en nuestro caso, ha de encontrar otras fuentes de conocimiento que midan la experiencia del espectador no sólo en término de significado, sino también en términos de experiencia.

Frente a una escena más postmoderna, marcada por la fragmentación espacio-temporal, la simultaneidad de elementos y narrativas, Ubersfeld introduce el término de isotopías. Alude al modo en que el espectador genera unidades de sentido o micro-sistemas coherentes consciente o inconscientemente con el fin de compensar el discontinuo de la escena postmoderna. Estas unidades de sentido podrían ser comparadas con las islas temporales que menciona Fischer-Lichte (2011:231). Se trata de una especie de paréntesis temporal (*time bracket*), núcleos de pequeñas experiencias que acontecen durante toda la performance y que afectan a la experiencia que el sujeto tenga respecto al evento global. La perspectiva de Ubersfeld se detiene en parámetros relacionados con lo semiótico mientras que la propuesta de Fischer-Lichte lo hace desde un punto de vista más fenomenológico, deteniéndose en un concepto de percepción que va más allá del significado.

En el teatro convencional el juego representacional suele mostrar la intención de introducir al espectador dentro de la ficción. La identificación con aquello que se ve y oye favorece que el espectador se aleje de su propia realidad como individuo y se sumerja en la ficción escénica. El público tiende a relacionarse desde una lógica semiótica con la obra y genera secuencias de significados a partir de los signos escénicos. El teatro postmoderno, más afín a la performance intermedial, construye sus estrategias escénicas desde una mirada crítica hacia los modelos de representación clásicos. No pretende invitar al espectador a sumergirse en la ficción, sino que lo que busca es que el espectador sea consciente de estar presenciando un acto artístico. El espectador, no se aleja de sí mismo y es consciente de su propia presencia dentro del propio acontecimiento.

Estas dos líneas de escenificación que plantean una distinción entre *percibir la representación* y *percibir la presencia*, muchas veces operan de manera paralela. Las

teorías que provienen de la semiología resultan más adecuadas para entender la representación y las derivadas de la fenomenología, en cambio, de la presentación. El modelo que apela a la representación se detiene en el significado que se le atribuye a la imagen. La percepción en términos de presentación, en cambio, se detiene en la presencia de la imagen, no intenta descifrar el significado que existe tras ella.

Andy Lavender detecta y propone dos modelos desde donde opera la experiencia perceptiva del sujeto: percepción-significación y percepción sensorial. Esta clasificación está relacionada con las fórmulas de percepción citadas en el anterior párrafo (Lavender. 2012:9). Fischer-Lichte une estos principales modos de percepción con la estética de lo performativo y los cambios que las artes en vivo han experimentado en relación al concepto de representación. Asocia los modos de percepción con dos tipos de corporalidades diferentes: el cuerpo fenomenológico y el cuerpo semiótico. El cuerpo fenomenológico del actor o espectador se muestra en sus diferentes estados psicológicos, afectivos, energéticos o motores y se afectan mutuamente (bucle de retroalimentación). El cuerpo semiótico, se manifiesta a través de estrategias de significación y representación y presenta los cuerpos como signos o figuras dramáticas. Ambas tipologías suelen aparecer simultáneamente (Fischer-Lichte. 2005:7). ¿Pero como se complementan ambos cuerpos durante el proceso perceptivo?

Según Fischer-Lichte, lo primero que percibe el sujeto son la presencia de los cuerpos, los espacios, las cosas, como fenómenos que están ahí. Acto seguido, estos elementos empiezan a adquirir, en cierta forma, significados que cada sujeto construye a partir asociar esas imágenes percibidas con sus propias ideas, memorias, emociones, pensamientos, etc. (Fischer-Lichte: 2005:9). Su teoría integra parte del pensamiento que Merleau-Ponty generó en torno a la fenomenología de la percepción. Merleau-Ponty distingue entre el acto de percibir y el acto de pensar. Percibir es tomar consciencia de algo y el pensar, queda vinculado al proceso cognitivo que se activa a partir de la consciencia del sujeto de ese algo externo.

Perspectiva fenomenológica

La perspectiva fenomenológica consigue aportar un campo de conocimiento que se puede ajustar mejor a la performance intermedial. Si bien asumimos que el significado está altamente unido a la experiencia, las teorías que surgen alrededor de la fenomenología contribuyen, en mayor medida, a desentramar la experiencia del sujeto frente a un acontecimiento creado a partir de la presencia corporal y los nuevos medios. Lo fenomenológico nos ofrece una mirada más constructiva a la hora de analizar los puntos fundamentales que determinan la experiencia generada en un contexto intermedial, como son el de corporización (*embodiment*), presencia, percepción multisensorial, percepción espacial y temporal.

En el capítulo anterior, se mencionan en forma de mutación, los elementos que experimentan una mayor transformación gracias a la hibridación entre el medio teatral y los nuevos medios. El tratamiento espacial, el temporal, el cuerpo y el concepto de presencia se renuevan a partir de las prácticas performativas intermediales. Para analizar lo que estos cambios suponen en el espectador, el acercamiento fenomenológico establece un mayor y más fructífero campo de ideas, que lo semiótico. Al fin y al cabo, la percepción de las diferentes presencias, espaciales y temporales, se ubican en ese primer nivel de percepción aludido en las teorías de Fischer-Lichte, Merleau-Ponty o Lavender. Un primer grado de percepción, que consecutivamente, afecta al segundo nivel vinculado al proceso de interpretación y significación. El sujeto genera su experiencia a partir de ese primer momento de percepción relacionado a cómo y desde dónde se sitúa respecto a lo espacial, lo temporal y a lo presencial. En vista de ello, resulta más provechoso acercarnos principalmente desde la perspectiva fenomenológica, si el fin es aproximarnos a la experiencia perceptiva del espectador intermedial.

2.3. PERCIBIR LA PRESENCIA

De acuerdo con Merleau-Ponty, percibir es tomar consciencia de uno mismo a través del cuerpo. Esta concepción en torno a la percepción se repite en el teatro postdramático y de manera más visible en la estética de lo performativo. La estética de lo performativo busca que el espectador sea consciente de su propia presencia de la misma

forma que percibe la presencia del resto de sujetos. La experiencia estética como culminación de la escenificación creada por el artista, no existe sin la presencia del sujeto participante o espectador. Esta experiencia pasa por el cuerpo del sujeto, el cuerpo como medio de percepción. Si bien la performance intermedial parte de este supuesto, presenta un contexto más complejo.

Una de las conclusiones que se interpretan en el capítulo *Artes de Presencia*, es la de que desde el punto de vista ontológico es difícil detectar cuáles son las diferencias entre la presencia física y la virtual. La presencia recae sobre el proceso perceptivo del sujeto y no sobre la propia materialidad de medio (corporal, tecnológico). Las diferentes presencias, sean virtuales o carnales, serán definidas desde el universo perceptivo de cada sujeto. Obviamente, este planteamiento o punto de partida no exime de responsabilidad al objeto/evento/proceso en sí. Conocer el objeto o evento artístico permite entender el funcionamiento del espectador.

La performance intermedial se construye a partir de la presencia carnal o física y presencia virtual. Desde el punto de vista de la presencia física, ésta parece sólo estar asegurada a través la propia presencia del sujeto perceptor. El resto de presencias, como la de los posibles actores o el resto de espectadores, puede aparecerse de manera virtual. Los niveles de presencia que el sujeto participante experimente, están ligados a los modos en que éste perciba la realidad o realidades que se le presentan. Del mismo modo, la relación que el espectador construya respecto a esas realidades afectará directamente su experiencia estética.

Las estrategias asociadas al teatro de tradición clásica y naturalista intentan generar experiencias del tipo emocionales en el espectador. Fabrican una única realidad ficticia e invita al espectador a entrar en ella y a identificarse con los personajes o la narración. La performance intermedial pone en juego diferentes presencias, para que el espectador decida como percibirlas. El teatro postdramático también recurre a la fragmentación, a la ruptura narrativa y la multiplicidad de espacios y tiempo. Sin embargo, la especificidad que se le atribuye a la performance intermedial es el hecho de utilizar la tecnología y la presencia del propio sujeto para crear un contexto perceptivo que invite al espectador a crear su propio orden de presencias, realidades y niveles de percepción diferentes.

Percibir diversas presencias; *Room Service* de Gob Squad

Nos detenemos en la obra *Room Service* del colectivo Gob Squad que realizó en el 2003 y que se menciona en el Capítulo V. Se trata de una obra *site-specific* ideada para ser representada dentro de un hotel. La performance se prologa durante toda una noche y los espectadores/participantes se reúnen en una habitación del hotel. Desde allí y a través de cuatro monitores de televisión observan las actuaciones de cuatro actores, cada uno desde una habitación diferente. Cada personaje representa un tipo de soledad diferente y por medio de una cámara que conecta con la habitación del público y una línea telefónica se van generando diferentes situaciones entre los espectadores y los actores. Los actores y los espectadores no están en un mismo espacio físico, excepto en las escenas donde alguno de los actores invita a entrar dentro de su habitación a algún espectador. Cuando esto ocurre el espectador entra en el espacio de los protagonistas, se convierte técnicamente en un actor al que el resto del público observa a través de las pantallas de televisión¹³².

Durante la realización escénica el espectador experimentará la confrontación continua de diferentes presencias paralelas.

El espectador comparte con otros espectadores un espacio no convencional, puesto que se trata de una habitación de hotel real. La sala está iluminada y el espectador se puede acomodar en una de las sillas, en los sillones o tumbarse en el suelo. La copresencia se evidencia en el mismo acto de compartir un mismo espacio y tiempo con el resto del público. Los actores son percibidos a través de cuatro monitores de televisión, altavoces y una línea telefónica. Los actores acceden al espacio donde reside el público a través del mismo procedimiento. La copresencia tanto entre público y actores, como entre los cuatro actores, es inexistente. Dentro del espacio del público se genera una especie de presencia colectiva, el bucle de retroalimentación que menciona Fischer-Lichte se genera entre los sujetos físicamente presentes, entre los miembros del público.

Al otro lado de las pantallas, las dos actrices y los dos actores llevan a cabo sus representaciones siguiendo un guión marcado, pero abierto a las posibles interacciones que puedan darse con el público. Presentan cuatro personajes solitarios, ridículos y divertidos

¹³² Se puede ver un extracto de la obra en www.youtube.com/watch?v=7imdGCFfecU

que realizan acciones, entre el monólogo y la conversación con los espectadores a través de la línea telefónica.



Gob Squad, *Room Service*, 2003.

El espectador percibe la presencia mediatizada de los cuatro intérpretes por medio de los monitores. En cada uno de los espacios, ambas figuras, los espectadores y los actores, pueden sentir cierta seguridad albergada por la propia distancia que marca el medio televisivo. Los espectadores toman consciencia de su lugar dentro del dispositivo propuesto y les resulta fácil separar las dos realidades paralelas que perciben. Esta percepción se puede ver trastocada cuando, por un lado, suena el teléfono en la sala del público y, por otro lado, en las ocasiones en que uno de los espectadores es requerido para ir a cantar a una de las habitaciones contiguas, junto con una de las actrices. Se observa con cierta claridad que la interacción entre espectador y actor sucede a través de una interfaz tecnológica y no desde la copresencia.

Desde el punto de vista de la experiencia perceptiva estas estrategias de escenificación pueden llegar a desdibujar la frontera entre la presencia virtual y real. El espectador, que se queda en la misma habitación y que observa cómo otro miembro del público aparece de repente en uno de los monitores cantando junto a la actriz, percibe un cambio que se manifestará en su propia experiencia como espectador. Las dos presencias que parecían funcionar de manera paralela, pero no convergentes, serán percibidas de manera fusionada. La actitud del espectador se verá transformada, se abre la posibilidad de que él mismo cambie de rol y forme parte de la realidad que ha sido percibida como virtual y lejana. Lo que se percibía como virtual a través del monitor, se convierte en real en cuanto “uno de los suyos” –otro espectador- acude a la otra habitación.

La consciencia de uno mismo, de su propia presencia dentro del acontecimiento se mantiene despierta a través de los saltos y confluencias que pueden darse durante el evento performativo. Lo que en un principio se percibían como dos presencias separadas, va variando en el transcurso del evento artístico. Lo ficcional, representado a través de las acciones mediadas de los actores, puede ser percibido como una realidad física desde el momento en que una de las personas del público “salta” dentro de la pantalla. Las dos presencias, que aparentemente se presentaban en dos esferas o realidades diversas, se entrecruzan gracias a la conexión telefónica y la conexión de video.

2.4. PERCEPCIÓN CORPORIZADA

Tal y como se aprecia en este ejemplo, las estrategias de escenificación intermediales afectan principalmente en ese primer momento perceptivo, más relacionado con lo presencial que con el significado. La acción perceptiva del sujeto se construye desde dos fases principales. La primera, la fenomenológica, se relaciona con la presencia del propio sujeto en relación a las presencias que le rodean. La segunda, aparece posteriormente y es la que queda vinculada con lo semiótico, con la generación de significados. Ambas fases aparecen en las ideas sugeridas por Fischer-Lichte, Merleau-Ponty y Andy Lavender, antes mencionadas. Marco de Marinis las separa en cinco niveles y expone que el acto receptivo o trabajo del espectador se construye en cinco etapas claves: la percepción, la interpretación (pragmática, semiótica), las reacciones emotivas y cognitivas, la evaluación y la memorización (Santagada. 2004:158).

El cambio de paradigma originado por la performance intermedial, y que afecta directamente al rol del espectador, se sitúa esencialmente en ese primer nivel perceptivo. Es el instante en que el espectador se enfrenta a la disposición espacial, temporal y las posibles presencias. Se trata de un estado perceptivo que obliga, en cierta manera, al espectador a resituarse a sí mismo dentro del contexto. El espectador no pierde la consciencia de su propia presencia en los momentos umbrales, como ocurre en el ejemplo anterior, cuando las interfaces mediales (teléfono y pantalla) interrelacionan la presencia virtual y física. Readapta todo su universo perceptivo a cada cambio de estrategia. Cada uno de estos paréntesis temporales (*time bracket*) origina los diferentes sentidos que el espectador decidirá crear en cada momento.

Esta tipología de experiencia estética, también se repite en otros eventos artísticos contemporáneos más o menos teatrales, más o menos mediáticos, pero es, sin duda, una de las aportaciones más importantes que la performance intermedial ofrece, desde el punto de vista de la experiencia del espectador. Se trata de una experiencia perceptiva que se genera a partir de la situación que se establece debido a los aspectos espaciales, temporales y presenciales atribuidos a cada paréntesis temporal de cada escenificación. De estos parámetros depende, en gran medida, lo que el espectador perciba y los significados y emociones que genere posteriormente.

En el caso de la obra citada al inicio del capítulo de Roger Bernat, *La consagración de la Primavera*, el grupo de personas que participan como público, se colocan unos auriculares por medio del cual escucharán una voz explicándoles qué es lo que tienen que hacer para completar la coreografía coral. La experiencia estética se materializa literalmente a través de sus cuerpos. Lo performativo emerge desde una corporización (*embodiment*) de la percepción. La performance intermedial, sostiene Maaike Bleeker, profesora en el departamento de medios y estudios culturales de la Universidad de Utrecht, tiende a concebir el concepto de percepción como un acto performativo, relacionado con el hacer uno mismo, más que con el que le hagan (Bay-Cheng et al. 2010:38). La percepción corporizada vinculada a la estética de lo performativo queda unida al primer nivel perceptivo que dependen de los parámetros espaciales, temporales y presenciales citados anteriormente.

En este sentido, y si volvemos a la performance de Roger Bernat, la experiencia estética del espectador se produce desde su propio cuerpo, su presencia es el eje central. La voz que cada espectador escucha en sus auriculares opera como única ancla desde la cual tendrán que situarse dentro del acontecimiento. La escenificación utiliza el dispositivo sonoro (creación sonora y auriculares) como estrategia intermedial. La experiencia del espectador, en esta práctica en concreto, depende de la relación que se produzca entre sujetos y dispositivo sonoro.

La lógica estética del teatro dramático basada en el texto y el significado, estimula la percepción de una realidad que existe como unidad perceptual independiente de la percepción que el sujeto tiene de ella. La separación entre el espacio donde transcurre la

obra y el espacio desde donde el público la observa asociado a un teatro más convencional, no favorece el mismo proceso de corporización que la performance. El teatro griego, el teatro isabelino o el teatro kabuki, algunos ejemplos de teatro tradicional, separan los dos espacios. De alguna manera, la performance desemboca en un tipo de percepción donde el sujeto es consciente de su propia presencia, mientras que en el teatro tradicional se refuerza una percepción asociada a la identificación con la ficción que observa. Dicho de otra forma, la primera persigue una percepción corporizada, la segunda en cambio, intenta descorporizar la experiencia a favor de la ilusión.

Este concepto de percepción corporizada asimila o deriva de algunas ideas que el filósofo Merleu-Ponty manifiesta respecto a la relación sujeto-objeto. Según él, vivimos en un mundo que es accesible únicamente mediante el cuerpo, el sujeto no entiende el mundo desde la observación, sino viviéndolo, estando en él. El mundo es vivido desde un todo, desde la conciencia y el cuerpo, sin separar ambos elementos. El mundo no es algo ajeno al sujeto, no es un objeto externo, sino que es parte de él. Una concepción de sujeto que rompe con la distinción clásica sujeto-objeto, alma-cuerpo, conciencia-cuerpo. El cuerpo opera como una totalidad, una conciencia encarnada que percibe el mundo desde un lugar y un tiempo dado, un mundo percibido desde la experiencia particular (Merleau-Ponty, 1985).

La percepción corporiza a la que apela la performance y, en concreto la performance intermedial, hace referencia al discurso de Merleu-Ponty. El factor intermedial, sin embargo, marca una diferencia clave respecto a una estética performativa relacionada con las teorías de Erica Fischer-Lichte o Peggy Phelan. Éstas asocian el proceso de corporización con una estética performativa que depende de la fisicalidad del cuerpo y la copresencia de los sujetos. El concepto de performance intermedial, a fin de cuentas, no se reduce únicamente a la concepción física del cuerpo. La performance intermedial, se sitúa dentro de los parámetros que se reflejan en el concepto de percepción corporizada, pero integra las posibilidades que la tecnología digital genera respecto a la presencia física. En la performance intermedial la conciencia que el espectador tiene sobre su propio cuerpo y el resto de presencias, admite una concepción no carnal, virtual, que marca la diferencia con el discurso general atribuido a la estética de lo performativo.

Como hemos podido apreciar en el apartado anterior, en el apartado *Mutaciones 2: Cuerpo*, la performance intermedial favorece un *cuerpo doble*, un *cuerpo expandido*, un *cuerpo telemático* o la *ausencia del cuerpo*¹³³. La copresencia se reformula continuamente a partir de las estrategias intermediales que permiten la convergencia de diferentes presencias. El bucle de retroalimentación que se genera a partir de la copresencia física entre actores y espectadores, o la percepción corporizada se transforman gracias a las estrategias intermediales. La convergencia de presencias virtuales y físicas, esencia de la escenificación intermedial, afectan la percepción corporizada de los sujetos que participan. El sujeto continúa siendo consciente de su propia presencia, la experiencia es corporizada, pero ésta queda afectada por las concepciones expandidas del cuerpo que posibilitan los medios tecnológicos.

2.5 PERCEPCIÓN MULTI-SENSORIAL

La idea de un sujeto que percibe el mundo desde un cuerpo integrado en el contexto, que no separa cuerpo y consciencia, queda ligada a otro de los conceptos claves del espectador intermedial: la percepción multisensorial. Es un cuerpo que opera como unidad, que experimenta desde un todo, sin separar los elementos. La performance intermedial busca generar un espectador capaz de integrarse en ese lugar y tiempo dado, a través de un cuerpo multisensorial, evitando la necesidad de diferenciar los sentidos, significados y emociones.

El modelo de percepción establecido a partir de la corporización y multisensorialidad perfila un espectador construido desde una lógica diferente a la convencional. Ya no se trata de ver y oír aquello que se presenta sobre el escenario. El espectador no es concebido desde la idea de espectador-observador. El nuevo discurso se alza a partir de otras ideas base y se aleja de una lógica que divide el objeto del sujeto, lo que es observado y quien lo observa. Este cambio de paradigma, rompe con la hegemonía “del mirar” que se le atribuye habitualmente al espectador. El cuerpo percibe desde todos sus sentidos paralelamente y la experiencia tiende a no depender solamente del mirar. Esta visión inspirada en los discursos fenomenológicos, permite entender el acto perceptivo desde una

¹³³ Estas categorías del concepto cuerpo aparecen descritas en el capítulo V de esta Tesis.

vertiente holística. La semiología, que en cierta forma necesita distinguir cada signo, resulta más adecuada para un tipo de percepción más segmentada, arraigada en el ver y oír, en cualquier caso, en la separación de los sentidos.

Don Ihde explica como las dimensiones perceptivas del cuerpo como totalidad o la multi-sensorialidad no aíslan cada sentido, sino que todos confluyen en un mismo proceso perceptivo (Don Ihde. 2004:60). Existe sin embargo, un prejuicio que coloca la vista por encima del resto de sentido como resultado intrínseco de la percepción. El ámbito de la práctica artística mantiene lo visual como el sentido más importante, aunque la percepción corporizada se proyecte hacia un tipo de percepción entendida como multi-sensorial.

Los medios tecnológicos utilizados en la práctica performativa intermedial, también suelen ser en su mayoría dispositivos visuales. Las proyecciones de video, las pantallas o las interfaces en general, apelan principalmente a la vista. No obstante, desde una concepción perceptiva corporizada, es posible entender este proceso desde una sinestesia que pone en relación todos los sentidos. Marshall McLuhan entiende el concepto de medio como extensión del sujeto, no tan sujeto a su formalización material, sino como algo dependiente de la propia percepción de la persona. Según McLuhan, el sentido de la vista no alcanza a desentramar la complejidad del acto perceptivo. La vista se focaliza en los elementos que distingue y selecciona dejando al margen la totalidad del contexto. Los elementos, las figuras, se separan de un contexto más global, de un fondo que muestra la necesidad de ser percibido desde una concepción más holística (Carrillo Canán, 2005).

Siguiendo con esta distinción entre figura y fondo, McLuhan introduce la separación entre *concepto* y *percepto*. El *concepto*, asociado a lo visual, distingue cada elemento, separa la figura del fondo. En *percepto* por otro lado, es el resultado de un *sensorium holístico* o “captación sensorial del todo” que supera el sentido de la vista y apela a un proceso percepción multi-sensorial (Carrillo Canán, 2005:4). La combinación entre la percepción corporizada y la percepción multi-sensorial, invita a analizar la experiencia del sujeto participante desde un marco más completo, que no se justifica sólo desde las teorías semióticas, sino también desde las fenomenológicas.

2.6 PERCEPCIÓN EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL: CORPORIZACIÓN Y MULTI-SENSORIALIDAD

La experiencia estética que se genera en las prácticas performativas intermediales queda marcada por los dos fenómenos descritos en los anteriores párrafos: la percepción corporizada y la percepción multi-sensorial. La convergencia entre la presencia física atribuida al cuerpo del sujeto y la presencia virtual proporcionada por el medio digital, genera un contexto específico para la experiencia estética que se manifiesta a través de una corporización expandida y la captación sensorial del todo.



Crew Project durante el proceso de creación de *Terra Nova*, 2011.



El trabajo del colectivo Crew Project¹³⁴ citado en el apartado *Mutaciones 2: Cuerpo* (Capítulo V), es un claro exponente de las especificaciones que hemos atribuido a la experiencia del espectador. Como queda de manifiesto en el trabajo *Terra Nova* (2011) descrito en la página anteriores, los proyectos de este colectivo dirigido por Eric Joris transitan entre la investigación tecnológica, la creación escénica y la instalación interactiva. Casi todos sus trabajos se basan en el desarrollo de cascos de realidad virtual (*Head-mounted Display*) que desembocan en trabajos escénicos o instalaciones. La esencia

¹³⁴ <http://www.crewonline.org/>

del trabajo de este colectivo se enmarca perfectamente en lo que significa performance intermedial.

En la performance *Terra Nova*, algunos espectadores son elegidos para participar en el evento a través de estos cascos de realidad virtual, mientras que el resto del público participa a través de las experiencias de éstos.

Si nos detenemos en los primeros espectadores, aquellos que portan el dispositivo tecnológico sobre sus cuerpos, observamos como ambas presencias, la física y la virtual, son percibidas en paralelo y desde una percepción multi-sensorial. Las imágenes que se proyectan en el dispositivo (gafas) de forma omnidireccional mezclan la imagen pregrabada con imagen real, favoreciendo una interacción entre la imagen virtual y el movimiento del espectador. La experiencia visual está mediada totalmente por la pantalla o interfaz. El efecto inmersivo, en lo que concierne a la mirada, es totalmente virtual. La presencia física queda fuera del alcance de los ojos. Los auriculares producen el mismo efecto a nivel sonoro. El tacto y lo kinético, no obstante, se convierten en los únicos canales que conectan con la realidad física. Ambas presencias son percibidas paralelamente y gracias a la interacción digital no se experimentan de manera fragmentada, sino dentro de un proceso de sinestesia. Las imágenes, los sonidos, el contacto con otros sujetos y el movimiento están interrelacionados.

La confluencia de ambas realidades percibidas desde una perspectiva holística producida por el dispositivo digital, ofrece un tipo de experiencia corporizada diferente a la copresencia tradicional. Cómo interpreta cada sujeto dicha experiencia variará según la experiencia vital de cada sujeto.

3. PERCEPCIÓN DEL ESPECTADOR EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL

Llegamos a la tercera parte del capítulo, cuyo objetivo es descubrir cómo opera la percepción del espectador en el contexto de la práctica performativa intermedial. En las páginas anteriores hemos destacado la importancia del sujeto; de cómo el espectador se convierte en el elemento central de la performance intermedial. De él depende, de su experiencia, el acontecimiento intermedial. En paralelo hemos expuesto lo complejo que resulta querer analizar la experiencia estética. Si cada sujeto genera su propia experiencia, es difícil estudiarla a partir de teorías generales. A pesar de ello, hemos abierto la posibilidad de acercarnos a ella a través de las estrategias de escenificación y especular en torno a la experiencia estética a partir de la idea de un *espectador modelo*. Las ideas procedentes de los estudios semióticos y fenomenológicos ofrecen aquí dos vías de conocimiento, que pueden albergar un abanico interesante a la hora de aproximarnos al espectador. A partir de éstas teorías, detectamos la importancia de la percepción corporizada y el concepto de percepción multi-sensorial, como dos condicionantes que marcan la experiencia estética de manera específica dentro del contexto de la performance intermedial.

La percepción corporizada y multi-sensorial se manifiestan como dos fenómenos a los que es necesario observar para entender la experiencia del espectador en la performance intermedial. Una experiencia estética, más unida a los efectos de las presencias que a los significados, que depende de la percepción que se genere entre el sujeto y el espacio, tiempo y presencias. En el caso de la performance intermedial, el efecto de la simultaneidad de presencias (virtual y física) es lo que determinará el modo en que el sujeto espectador perciba lo espacial, temporal y su propia presencia dentro del acontecimiento. En este apartado, trataremos de analizar las condiciones de recepción dirigiendo nuestra mirada a aquellas determinadas por el hecho intermedial.

La doble presencia, de lo virtual y lo físico, es la característica central y específica que marca la experiencia perceptiva desde la lógica intermedial. Si bien en el capítulo I se pone en duda la separación entre los diferentes medios desde el punto de vista de lo formal,

desde la noción de la experiencia estética, estas posibles fronteras son las que fundamentalmente definen los procesos perceptivos. Como manifiestan Freda Chappel y Chiel Kattenbelt, lo medial y lo perceptivo están altamente unidos y, por tanto, es importante analizar las prácticas performativas intermediales de acuerdo a su materialidad y medialidad porque, al fin y al cabo, afecta al cómo será percibido (Chappel y Kattenbelt. 2006:16).

Por consiguiente, y aunque desde una perspectiva de análisis del objeto/evento artístico tratar de separar las capas, distinguirlas por disciplinas y límites materiales, no resulte la mejor manera de entender el evento intermedial, si lo es para el análisis de los modelos perceptivos. En este sentido la noción de capas, de diferentes medialidades y materiales, puede aportar un tipo de información que nos aproxime al espectador. Estas capas, la capacidad que el espectador tenga para distinguirlas, cómo se sitúe dentro del contexto multi-presencial, influirá en el tipo de experiencia estética que produzca, esencialmente en un nivel perceptivo que atiende a su relación con el espacio, el tiempo y el resto de presencias.

James Buglewicz, profesor en la Universidad de East Los Angeles¹³⁵, presentó en el congreso FIRT/IFTR celebrado en 2014 en la Universidad de Warwick dentro del Grupo de Trabajo *Intermediality in theatre and performance* una serie de ideas¹³⁶ y esquemas que pueden servir para el análisis de la experiencia intermedial. Buglewicz dibuja la situación del público en la performance intermedial a partir de cuatro esquemas determinados por la relación espacial, temporal, narrativa y participativa.

En lo referente a la relación espacial distingue cuatro direcciones: relación personal, próxima, inmersiva y remota. En el esquema correspondiente al aspecto temporal, en cambio, dibuja unas líneas que apuntan hacia la distinción entre *en vivo*, el instante, lo inmediato y lo grabado. En lo relativo a lo narrativo, que concretamente hace referencia a cómo el público se involucra con la narración separa lo virtual (arte digital), lo teatral (artes escénicas) y los cinemático (cine). El esquema trazado respecto a lo participativo

¹³⁵ <http://www.elac.edu/>

¹³⁶ Hace referencia a la presentación que James Buglewicz realizó bajo el título *Stratifying Levels of Audience Experience in Multi-Platform Performance* durante una de las sesiones del congreso en la Universidad de Warwick.

distingue tres vértices: activo (eliges lo que percibes), participativo (el público se mueve o se desplaza) y lo pasivo (no hay opción de elegir lo que se percibe).

Aunque Buglewicz centra su interés en la colectividad del público y no en el espectador, su teoría podría ser aplicada parcialmente al objeto de nuestro análisis. Su esquema como las ideas expuestas en el quinto capítulo *Artes de Presencia* (lógicas de la transparencia e hipermediatez), entre otras, nos ayudarán a observar a través de tres casos de estudios cómo se perciben las diferentes capas y como estas capas condicionan los modelos de percepción en lo que se refiere al aspecto intermedial del acontecimiento artístico.

3.1 SUJETO *DENTRO, FUERA Y EN LA MITAD*

La noción de capas es la estrategia que más destaca en la práctica performativa intermedial. La disposición de éstas dentro de la propuesta artística, son el primer punto que el sujeto percibe. La intencionalidad de los extractos a los que se expone afectan a cómo éste percibe su propia presencia respecto a los parámetros espacio temporales. El modo en que estos parámetros afectan su proceso perceptivo, reverbera directamente en una serie de supuestos a los que el espectador se enfrenta de manera consciente e inconsciente y de forma fluida y corporizada.

¿Esto que estoy percibiendo es real? ¿Dónde me sitúo? ¿Es una ficción verdadera o una realidad de mentira? ¿Dónde está el actor? ¿Qué tengo que mirar, escuchar, sentir? Son algunos de los pensamientos a los que el espectador se enfrenta, sin que necesariamente afloren en forma de pregunta, sino desde una percepción más desnuda, más unida al efecto de la propia presencia que al lenguaje o significación. Pero que en el contexto de esta investigación, desde un estado más reflexivo, son representados a través de este tipo de preguntas/ejemplos.

La aproximación al espectador desde la perspectiva intermedial, supone confrontar esa percepción multi-sensorial y corporizada a un contexto construido por las diferentes capas dispuestas. La intermedialidad, expuesta a partir de capas, sean éstas identificables o no desde el punto de vista del receptor, sitúan al participante-espectador en tres posibles estados que condicionan la experiencia estética: *dentro, fuera y en la mitad*. Tras analizar

las características que ofrecen y comparten tanto los nuevos medios como el arte teatral, podríamos considerar la existencia de estas tres grandes líneas desde las cuales poder acercarnos al universo perceptivo del sujeto.

A continuación, analizaremos los tres principales estados a partir de ejemplos concretos con el fin de descubrir lo que significa el estar *dentro, fuera y ambas a la vez*.

3.2 SUJETO: *ESTAR FUERA*

El espectador es consciente de su propia presencia dentro del acontecimiento intermedial. Las estrategias de escenificación dispuestas por el artista, y en concreto las estrategias intermediales, sitúan al sujeto perceptor en un lugar donde, en cierta manera, no deja de ser consciente de que aquello que está viviendo es parte de una acción artística. Su experiencia, como espectador, la percibe como una continuación de su propio sujeto. Desde la estética más escénica, este estado coincide con las estrategias derivadas de un teatro postdramático. La simultaneidad de elementos permite jugar con niveles de realidad o ficción diversos continuamente, y los elementos mediatizados resultan totalmente eficaces para esta tarea.

Muchas obras postdramáticas introducen los nuevos medios en la escena para subrayar precisamente la distancia entre la obra y el sujeto. Este tipo de performance intermedial, también se reconoce como teatro intremedial o escena como hipermedio. La realización escénica depende de una puesta en escena donde los actores conviven con pantallas, proyecciones y/o micrófonos. Los dispositivos tecnológicos, operan como artefactos que adquieren nuevos sentidos al introducirlos en el espacio escénico. Así, por ejemplo, el monitor de televisión adquiere nuevos significados en el momento que se presenta en el contexto teatral, interactuando con los actores y con el contexto cultural teatral. En este sentido, los trabajos de las compañías neoyorquinas The Wooster Group, The Builder Associations o Big Art Group suponen claros ejemplos de trabajos escénicos intermediales.

El uso de la tecnología, en estos caso, ofrecen nuevas formas estéticas y también nuevos contenidos relacionados con la cultura mediatizada. Las estrategias escénicas trabajan desde el discontinuo, la fractura del espacio y tiempo, la heterogeneidad o la ruptura de la

unidad narrativa. El espectador percibe esta fragmentación como elementos que funcionan de manera paralela y heterogénea. Esta simultaneidad de medios a la que Hans-Thies Lehmann llama plétora, coloca a veces al espectador frente a la acumulación de tiempos y espacios paralelos, que en el teatro intermedial se presentan a través de diferentes medios tecnológicos y físicos (González Martín. 2008:68).

Las fronteras entre los diferentes medios que conforman la escena son perceptibles para el espectador. La materialidad de las diferentes capas no se diluye entre ellas, se mantiene la heterogeneidad estética. El espectador, es consciente de los mecanismos que forman parte de la escena y las diferentes realidades (materiales, temporales y espaciales) que cada capa le ofrece. Esta lógica se aleja de la intencionalidad de una escena clásica, tradicional, cuya pretensión es la de representar una ilusión escénica homogénea, que favorezca la identificación emocional del espectador con aquello que está percibiendo.

Josep M. Catalá, Catedrático de Comunicación Audiovisual en la Universidad Autónoma de Barcelona, introduce la idea de transparencia y opacidad respecto a la mirada que puede conducirnos a comprender el estado de *estar fuera* producido por este tipo de performance intermediales. La tradición realista de la cultura visual occidental arrastra consigo la concepción de una imagen construida a partir de la mimesis e identificación que permite unir lo real con lo representado. La imagen cuando más naturalista sea, mayor será su transparencia. Si aplicamos esta idea al teatro naturalista, observamos que la mimesis promueve que el espectador se introduzca en el mundo representado, en la única ilusión que se le presenta. La imagen opaca, por el contrario, marca cierta distancia entre la representación y lo real. Esa opacidad, según Catalá, también puede ser entendida como una imagen didáctica, puesto que nos enseña cómo se ha construido y en qué contexto se ubica. En estas circunstancias, la imagen opaca, provoca que el espectador sea capaz de tomar cierta actitud más reflexiva, para ser consciente de su propio ser presenciando un acto artístico (Català Domènech. 2002:4-5).

Este *estar fuera* queda ligado al concepto de hipermedialidad relacionado con el funcionamiento de los nuevos medios. La interfaz, el modo en que el sujeto se relaciona con la imagen o el contenido, es perceptible. El marco técnico, material, es evidente y opaco, y por tanto, apela a la autoconsciencia del sujeto espectador. La escena hipermedial, remedia los elementos/medios/códigos heterogéneos en un espacio simultáneo y

acumulativo. El espectador toma distancia, observa el mecanismo y es consciente del acto mediatizado.

EL CASO DEL ESPECTADOR de María Jerez

Con el fin de profundizar en lo que hemos denominado como *sujeto: estar fuera*, elegimos la obra escénica *El caso del espectador* (2004) de María Jerez, previamente mencionado en el capítulo V, en el apartado dedicado a la noción de *cuerpo doble* como mutación.



María Jerez, *El caso del espectador*, 2004.

La obra escénica *El caso del espectador* de María Jerez, se sirve de un dispositivo sencillo, *low-tech*, que consta de una cámara doméstica que se conecta directamente a un monitor de televisión, un micrófono y dos reproductores de CD. Esta televisión está integrada dentro de una escenografía que simula el salón de una casa, donde la propia Jerez interpreta el rol de una mujer realizando acciones cotidianas dentro del contexto representado (ver la televisión, leer un libro, preparar un coctel...).

En paralelo y simultáneamente, el espectador percibe otra línea narrativa a través del monitor. Las acciones que la actriz realiza sobre el escenario son capturadas por la cámara de video y retransmitidas en tiempo-real al monitor (televisión del salón representado). La actriz calcula cada uno de sus movimientos con la intención de ir creando en paralelo otra ficción audiovisual. Para ello, elige en cada momento donde posicionar la cámara y así generar encuadres de los que valerse para ir filmando la narrativa cinematográfica.

Jerez aprovecha los puntos ciegos de la escena, aquellos a los que no accede el espectador, para generar esos dos mundos o realidades paralelas. Así, como explicamos en la página 184 de esta Tesis, el espectador observa cómo la actriz prepara un cóctel Bloody Mary, mientras que en la televisión admira cómo esa acción física se transforma en una escena de la película. El Bloody Mary se transforma gracias a la mediación de la cámara en la escena de un crimen, las gotas de jugo de tomate se convierten en gotas de sangre en la ficción televisada.

En la obra de Jerez, los límites entre las diferentes medialidades que conforman la escena, son percibidas fácilmente y visualmente por el espectador. Podemos diferenciar dos capas principales en este sentido: el medio físico, presentado a través de las acciones de la actriz y el medio virtual, que ofrece el monitor de televisión como objeto central del dispositivo audiovisual de la propuesta.

El espectador es totalmente consciente de las estrategias de escenificación que se le presentan y le es fácil descifrar la relación que se establece entre los dos estratos. El juego relacional que se plantea en este ejemplo invita al espectador a formar parte de él teniendo que unir ambas líneas narrativas continuamente. Lo interesante de esta propuesta no reside en lo que cada una de las líneas narrativas refleja, sino en la experiencia perceptiva que se genera en la relación entre ambas. El espectador se siente protagonista del juego, puesto que es posible desentramar la performance únicamente desde su punto de vista. Este efecto perceptivo se consigue por medio de una estrategia escénica donde la separación entre las capas mediales está muy bien definida.

Por un lado, el espectador es consciente de la teatralización de las escenas físicas. El juego representacional tratado desde la parodia, sitúan al personaje dentro de un espacio y tiempo teatralmente clásico y como una entidad narrativa homogénea. Una ficción alejada del universo espacio-temporal del espectador, quien reconoce los signos que se le presentan como una ficción escénica. Por otro lado, en el monitor, el espectador percibe otro espacio y tiempo diferente a la ficción física. El montaje visual, las elipsis temporales, la composición de planos que se proyectan, conducen al espectador a otro plano, otro espacio y tiempo que tiene que ver con lo cinematográfico.

Es desde la mirada que el espectador percibe las dos capas principales que se le presenta. Una mirada, que se sitúa fuera de la acción, de las capas, y que le hace consciente de su rol como observador omnisciente del juego escénico. Aunque su cuerpo se mantiene en una ubicación clásica, sentado enfrente del foco escénico, la invitación a que mantenga activa la mirada está latente. Es una mirada capaz de ser consciente de la separación entre las capas presentes.

El espectador mantiene una distancia de aquello que mira y oye y lo comparte con el resto del público. Sin esa distancia, la obra carece de sentido. El espectador se percibe a sí mismo fuera de esa doble ficción y es justamente la doble ficción, lo que promueve que se ubique fuera del centro de la realización escénica. En el remoto caso en que únicamente tuviera acceso al estrato cinematográfico del monitor de televisión, la experiencia del espectador se concentraría en esa capa, la narrativa única. Pero es precisamente la experiencia perceptiva hipermedial, lo que hace que el espectador sea consciente de todo el contexto, del juego, de su rol como espectador consciente del mecanismo que se le presenta.

La escena hipermedial muestra al espectador cómo se construyen ambas capas. María Jerez, representando la mujer en su salón, enseña el dispositivo técnico, el cable que conecta con el monitor, la manipulación de la cámara en directo, el micrófono y el mando del monitor que lleva colgando del cuello. No trata de subrayar lo que cuenta, sino cómo lo cuenta. Se trata de la imagen opaca que antes citaba Catalá, donde el espectador es capaz de separar entre lo representado y lo real (el hecho de hallarse como espectador dentro de una actividad cultural). El espectador es consciente de la realidad de la ficción y de su propia realidad como espectador. No se identifica con ninguna de las ficciones, física o virtual, sino que refuerza su propio rol como espectador.

El estado que define un tipo de experiencia perceptiva, donde el sujeto es consciente del contexto cultural, de su rol como espectador, se podría relacionar con el efecto de distanciamiento de Brecht. Brecht critica el carácter icónico de la representación naturalista y desea generar un tipo de público capaz de observar desde cierto distanciamiento crítico aquello que transcurre en la escena. María Jerez invita al espectador a mantener ese distanciamiento sobre lo que está siendo representando, para que posea su mirada sobre la relación entre las dos capas principales. El propósito no es identificarse

con el personaje o entender la narración que desde el lenguaje filmico se nos está contando, sino de percibir lo significativo de la propia interrelación entre ambos niveles de ficción.

Las estrategias intermediales, la confluencia heterogénea de la presencia virtual y física, determinan en este caso el efecto de distanciamiento entre la posible ficción y la percepción del espectador. Ese *estar fuera* es el condicionante intermedial de primer nivel que determinará el modo en que el espectador percibirá la performance intermedial.

3.3 SUJETO: *ESTAR DENTRO*

Estar dentro, es el estado que se asocia a los conceptos de inmersión e inmediatez. La relación entre los elementos que conforman la escenificación es fluida desde el universo perceptivo del espectador. La separación material de los medios, de las capas, tiende a ser ininterrumpida. La fragmentación deja lugar a la liminaridad. La capacidad perceptiva del espectador, su presencia, queda absorbida generalmente, dentro de la performance. La transparencia se impone frente a la opacidad debido a que la relación entre el dispositivo y el espectador es directa y evita cualquier estrategia de mediación.

Las performance clasificadas dentro de esta categoría suelen asimilar mejor una estética más naturalista. Es decir, el espectador reconoce los símbolos que le rodean y se adentra en la experiencia con relativa facilidad. Las estrategias intermediales que colocan al sujeto dentro de la acción aprovechan la idea anteriormente mencionada por Catalá sobre la construcción tradicional de la mirada. Se trata de una mirada determinada por el tipo de representación naturalista, similar a la que podemos encontrar en el espectador de cine. El espectador de cine mantiene una posición frontal respecto a la imagen, se identifica con aquello que ve y olvida, en cierta medida, la realidad externa a la película. Si bien esa experiencia cinematográfica resulta clave para entender el significado de “ausencia de mediación”, las estrategias intermediales plantean un nivel más allá respecto al fenómeno de transparencia cinematográfica.

Las posibilidades del medio digital potencian la sensación de realismo hasta llegar al fenómeno asociado a la llamada Realidad Virtual, donde el efecto de identificación queda

sustituido por el de inmersión. No se trata de identificarse con la imagen que reconocemos, sino de formar parte de ella directamente. El *estar dentro* supone formar parte del evento y dejar de lado la figura de espectador para ir acercándonos a la de interactor.

Estar dentro supone un intento de eliminación de toda hipermediación, que el sujeto no pueda percibir cómo se ha construido esa imagen, esa performance, para que se introduzca dentro de ella. El estado de *estar fuera* utiliza estrategias contrarias como el distanciamiento y la consciencia de los medios que conforman el evento. El espectador, cuando se ubica en el *estar fuera*, adquiere una consciencia de su propia presencia a partir de la hipermediación. En cambio, en la situación dónde se juega con el *estar dentro*, el espectador toma consciencia de sí mismo al asumir que forma parte directa de la imagen, que se convierte en protagonista directo del evento.

THE PARADISE INSTITUTE de Janet Cardiff y George Bures Miller

Los canadienses Janet Cardiff y Georges Bures Miller crearon en el 2001 en el marco de la Bienal de Venecia¹³⁷ la instalación *The Paradise Institute*. Un pequeño cubículo (5x11x3 metros) que alberga una replica en miniatura de una sala de cine. El espectador se coloca unos auriculares y se sienta en una de las butacas de este minicine. La perspectiva visual calculada al detalle, provoca que el espectador se sienta como si estuviera en una sala de un cine de grandes dimensiones. Dos líneas narrativas comienzan a operar en cuanto se cierra el cubículo y los 3-4 espectadores permanecen durante los 13 minutos que dura el evento. Por un lado, en la pantalla de cine, aparece la proyección de una película de misterio con un acabado técnico-narrativo perfecto. Por otro lado, a través de los auriculares, el espectador escucha simultáneamente dos historias que se entrecruzan: el sonido correspondiente a la película y la grabación sonora de otros supuestos espectadores que comparten la experiencia como espectadores en esa sala de cine (se oyen sonidos de gente comiendo palomitas, voces, toses...).

La grabación, edición y reproducción de todo el sonido se ha realizado a través del concepto binaural, un sistema de grabación y reproducción que intenta reproducir

¹³⁷ Esta instalación también pudo verse en el Macba de Barcelona en 2007-2008 dentro de la exposición monográfica *The Killing Machine* y otras historias de Cardiff & Miller.

fielmente el sonido. Es una especie de sonido en tres dimensiones, un sonido capaz de insinuar la disposición espacial, que consigue envolver al espectador en un ambiente totalmente realista e inmersivo.

El espectador dentro de la instalación se coloca los auriculares, se sienta en un sillón de terciopelo rojo y percibe en la oscuridad de ese pequeño espacio la iluminación que proviene del monitor de televisión. El tratamiento del espacio genera en el espectador la sensación de encontrarse dentro de una sala de un cine. La reconstrucción a escala del auditorio, la oscuridad, la perspectiva de la mirada y la escucha producen un efecto más que realista de lo que convencionalmente experimenta el espectador en el cine.



Janet Cardiff y Georges Bures Miller, *The Paradise Institute*, 2001.



En un primer momento, el espectador es consciente del contexto artístico que le rodea: una sala de museo que contiene en su interior una instalación, se coloca los auriculares, observa el trabajo escenográfico a escala de la instalación, etc. Pero a medida que la película avanza y la trama va desarrollándose, el espectador progresivamente abandona ese contexto para focalizar sus sentidos sobre la ficción que se le presenta desde el medio

videográfico/cinematográfico. Ese cambio en el estado perceptivo se produce especialmente a través de la interrelación entre las dos líneas sonoras binaurales.

La separación formal entre las capas comienza a ser cuestionada e indiscernible. En el caso de la presencia física, se muestra por medio de la corporeidad del propio sujeto receptor y las posibles tres o cuatro personas que le acompañan como público. El actor, desde su definición más tradicional, sólo se vislumbra a través de la pantalla, no se presenta desde su “estar en vivo”, su presencia física. La acción o la realización escénica no depende de una interrelación entre actores y espectadores.

El principio de copresencia física entre actores y público tan defendida en las teorías Erika Fischer-Lichte o Peggy Phelan se desvanece. La performatividad subyacente depende por completo de la propia presencia del espectador. Y éste además de asumir su rol más tradicional como observador, se convierte sin darse cuenta, en actor protagonista de la misma. La percepción corporizada y la percepción multi-sensorial que se genera a través del tratamiento visual y esencialmente sonoro, sitúa en el centro del suceso artístico la experiencia estética. Todas las estrategias escénicas, y especialmente las tecnológicamente mediadas, se han ideado pensando en cómo operarán en relación al universo perceptivo del espectador. Hasta el punto de conseguir transformar el espectador en actor. No se puede hablar de una obra, sino más bien, de una experiencia estética originada por las condiciones intermedias presentadas.

La acción, la presencia física y las artes en vivo quedan garantizadas a través del espectador convertido en actor. La perspectiva a la que apunta la práctica performativa intermedial, diluye los límites entre emisor y receptor y replantea los conceptos de actor y espectador. Este caso ayuda a comprender como la confluencia entre la presencia física y tecnológica favorece un cambio de paradigma, una necesidad de tener que orientar el análisis desde otro lugar. Así, se abre la opción de entender esta aparente instalación desde lo teatral, sin que necesariamente deba existir una copresencia física entre actores y espectadores, ya que, la barrera entre ambas figuras desaparece. La ausencia de una copresencia física se compensa a través del medio tecnológico.

Si nos detenemos en el modo en que el espectador percibe la presencia o presencias virtuales, se pueden señalar dos niveles diferentes: la ficción cinematográfica y la ficción

de lo que sucede en la sala de cine. La primera, percibida a través del monitor y los auriculares, muestra una ficción reconocida y vinculada al lenguaje y experiencia cinematográfica. La estratégica disposición de la perspectiva y la relación entre la pantalla y la mirada, simulan de una manera naturalista, la sensación de estar dentro de la sala de cine. El participante reconoce los códigos asociados a “ver una película” y se introduce esencialmente en la ficción, en la narración audiovisual, que le es contada por medio del lenguaje del cine. Este estrato consigue que el espectador se sumerja de manera transparente en la narrativa visual, se aleja del *estar fuera*, y focaliza su percepción en la historia ficticia de la película.

En un segundo nivel y simultáneamente, el espectador escucha unos sonidos que hacen referencia a lo que ocurre (ficticiamente) en el propio espacio de la sala del cine. Escucha cómo alguien se sienta a su lado, come palomitas y otra persona tose en la fila posterior a la suya. La calidad hiperrealista de la grabación sonora es percibida por el espectador como una presencia real. Tal es el efecto, que el espectador no se resiste a girar su cabeza y mirar a los lados creyendo que realmente ha entrado alguien nuevo en la sala. Esta presencia formalmente virtual (grabación sonora) es percibida de manera transparente e inmediata. El sujeto experimentará un tipo de percepción realista, sin ser consciente de la hipermedialidad, ni de cómo se ha construido el dispositivo.

Ese instante donde se pierde el control de lo que realmente está ocurriendo, ese lapso temporal en el que las capas se diluyen formalmente, provoca que el espectador sienta cierto extrañamiento, desubicación y que no entienda exactamente lo que está ocurriendo. Pierde toda consciencia de cómo se construye el evento artístico y su propio rol dentro de ese espacio. El juego que propone esta instalación contrapone la estética cinematográfica tradicional y la ficción hiperrealista del sonido binaural. El contraste entre ambas ficciones paralelas y mediatizadas, unidas al diseño del espacio físico donde se sitúa el espectador, generan cierta desubicación. Las capas y la experiencia del sujeto se diluyen dentro de la instalación. El contraste fluido y los niveles de ficción logrados a partir de unas estrategias escénicas medidas a la perfección, sumergen al espectador en la ficción de manera casi inconsciente.

Esta experiencia inmersiva se logra principalmente gracias al tratamiento sonoro y al propio funcionamiento de la lógica de la escucha. Las conexiones entre el oído y la

experiencia emocional son mucho más inmersivas que las del ojo. Esta performance hace acopio de la frontalidad de la imagen y la multidimensionalidad del sonido consiguiendo una experiencia que bien podría ser definida desde los parámetros de la realidad virtual. La descripción de lo virtual expuesta por Don Ihde, se corresponde perfectamente a la experiencia generada en esta pieza. Lo virtual, sostiene, es un concepto basado en la relativa transparencia del dispositivo tecnológico que permite al usuario experimentar el evento ignorando su aspecto mediado. Lo tecnológico desaparece y consigue que el espectador se coloque en un contexto virtual donde la identidad, el lugar y tiempo quedan suspendidos en una nueva realidad (Ihde. 2004:144).

Las observaciones expuestas en este apartado también podrían aplicarse en otros trabajos citados durante esta investigación como *Project Andersen* de Robert Lepage o *Terra Nova* del colectivo Crew Project.

3.4. SUJETO: *ESTAR EN MEDIO*

Muchos de los trabajos examinados desde los parámetros del concepto de performance intermedial, colocan la percepción del sujeto en un lugar que está en medio entre lo que es *estar fuera* y *estar dentro*. Las estrategias de escenificación ideadas por María Jerez en la obra de *El caso del espectador* pretende generar cierta distancia entre la obra y el espectador, para que este último sea consciente de su propia presencia dentro del marco artístico. La intención en la instalación *The Paradise Institute* es justamente la contraria. En ambos ejemplos las intenciones planteadas por los creadores resultan bastante obvias. Sin embargo, en otros trabajos esta distinción entre los dispositivos que operan desde una lógica de transparencia y opacidad no se presenta con tanta claridad.

Las estrategias de escenificación diseñadas por los creadores pretenden situar al espectador en un estado intermedio. El propósito suele ser el de situar al espectador en una situación de desequilibrio que le fuerza a recolocar su universos perceptivo entre la inmediatez e hipermedialidad. La experiencia estética del espectador se ubica en un lugar fluido, entre presencias, entre realidades y ficciones que se solapan e interrelacionan. Esta idea está relacionada con las teorías de Jay David Bolter and Richard Grusin sobre la remediación, hipermedialidad e inmediatez. Sostienen que en cierto sentido, el efecto de inmediatez e

hipermedialidad son parte de un mismo fenómeno. La hipermedialidad se sirve del dispositivo transparente para lograr el distanciamiento y viceversa (Bolter y Grusin, 2000).

Ese *estar en medio* es uno de los conceptos que más se repite en las teorías sobre intermedialidad. Desde la perspectiva de los estudios sobre teatro y performance Freda Chappel y Chiel Kattenbelt, entre otros, sitúan la intermedialidad en un estado intermedio, en un espacio perceptivo que genera relaciones diversas: performer-observador-medios tecnológicos (Chappel y Kattenbelt. 2006:13). Es el lugar donde confluyen en un tiempo específico el espectador, el performer y los nuevos medios.

Ese *estar en medio* también puede llevarse y concretarse en la experiencia del espectador. Cuando la intención de la propuesta no es específicamente mantener al espectador a cierta distancia crítica, ni tampoco el de generarle un efecto de inmersión, es cuando esa experiencia intermedia sucede. Las estrategias de transparencia y opacidad se entrecruzan y el espectador modula su propia presencia continuamente.

CARGO SOFIA de Rimini Protokoll

El colectivo alemán Rimini Protokoll formado por Helgard Haug, Stefan Kaegi y Daniel Wetzel presentó dentro del Radicals Lliure (Barcelona, 2008) la obra *Cargo Sofia*, trabajo que ejemplifica el estado que hemos denominado *estar en medio*. Como en trabajos anteriores, esta pieza también sale de los espacios teatrales convencionales y salta a la ciudad para hacer de la calle un escenario, como en *Cargo Sofia*, donde el público (40 personas) entra dentro de un camión, un tráiler, en marcha. Lo que aparentemente parece ser un camión normal y corriente, resulta ser una pequeña grada que mira a la calle a través del lateral. El lateral del camión opera como ventana a la realidad de la ciudad de Barcelona y como soporte/pantalla donde se proyectan imágenes reales del viaje habitual de los transportistas.

El camión es conducido por dos camioneros búlgaros (no actores), que explican al público situado dentro el tráiler, detalles y anécdotas de su oficio y vida cotidiana. El público se convierte en la carga de los transportistas, consiguiendo que el espectador se acerque a la vida de los dos camioneros desde un lugar diferente al habitual, generando un interés por

una realidad que aparentemente les es ajena. Los problemas de aduanas, la corrupción de las empresas de transportes y la vida real de los dos camioneros se entremezclan durante el trayecto por Barcelona, durante las dos horas de espectáculo.



Rimini Protokoll, *Cargo Sofia*, 2008.



Con el fin de analizar lo que significa *estar en medio*, nos detenemos en una de las secuencias de la pieza. Hacia el final de la obra, mientras el camión transita por una de las circunvalaciones de la ciudad, la pantalla del lateral proyecta imágenes de video reales de las carreteras próximas a Bulgaria. Al mismo tiempo, la intérprete traduce al castellano las descripciones que ambos conductores, situados en la cabina de conducción, realizan sobre sus impresiones del momento en que se van acercando a su ciudad de origen. El público mira las imágenes pregrabadas y escucha la narración sin saber exactamente en qué punto de la carretera (en Barcelona) se sitúan concretamente. El espectador recibe la información y las explicaciones de la intérprete de una manera similar al de una guía turística, sólo que en este caso, las explicaciones tiene que ver con el sector de los transportistas.

Los mecanismos dramáticos utilizados se acercan a la estética documental a partir de referentes verídicos, directos y recursos estilísticos que rehúyen lo poético o abstracto. La intención de esta puesta en escena tiene como objetivo explicar la historia desde datos y personajes reales. El espectador es consciente de su rol como receptor y percibe cómo se construyen esas imágenes que se proyectan gracias al dispositivo de comunicación cotidiana y directa que se establece a través de la traductora. Esta escena aquí descrita, apela a un mecanismo opaco, un *estar fuera* que permite el distanciamiento consciente entre el objeto y el sujeto. Los elementos que se presentan visuales y orales son explícitos, el espectador es consciente de en qué lugar y tiempo están ubicados. La presencia virtual representada a través de las imágenes documentales, aluden a un tipo de imagen real o documental. La presencia física de los tres actores y el resto del público son percibidos desde una presencia cercana y temporal compartida.

Sin embargo, al final de esta escena, el público empieza a percibir que además de las capas en tono documental arriba descritas, se suma una música tradicional de los países del este. Esta melodía se integra poco a poco en la escena, su volumen va subiendo hasta adquirir un mayor protagonismo. La pantalla se levanta mecánicamente y el público repara en la carretera, en el paisaje de los suburbios de Barcelona. La realidad física, directa, dispuesta a través del paisaje de carretera que se observa, se viste sonoramente de la música del este. La presencia sonora, virtual, ficticia –en el sentido que no corresponde a la tradición musical de ese paisaje- transforma aquello que están mirando. El paisaje real muta al converger con esa banda sonora. La interacción entre ambos elementos introducen al espectador dentro de esa poética. La percepción del sujeto pasa de *estar fuera* a *estar dentro*, de tomar distancia a integrarse dentro de la obra.

Sin embargo, la escena continúa y añade un elemento ubicado entre la realidad espaciotemporal del paisaje y el mundo alejado, virtual, de la cultura balcánica. En el borde de la carretera, sobre el asfalto y en medio del tráfico, aparece una mujer cantando con un micrófono. El espectador se sorprende al darse cuenta que es a ella a quien han estado escuchando desde el comienzo de la canción. Aquello que parecía virtual, alejado, que se materializaba en una grabación musical de los Balcanes, era en realidad una actuación que estaba sucediendo en directo. En el breve momento en que los espectadores pasan delante de la cantante, las dos realidades, los dos estratos diferenciados, convergen en un mismo

plano. La percepción del espectador se sitúa entonces en un lugar que está en medio de estrategias de transparencia y opacidad.

3.5. CONCLUSIONES: MODELOS PERCEPTIVOS

Las categorías aquí señaladas –*estar fuera, dentro y en medio*- pueden ser útiles para esclarecer las tres líneas principales que la práctica intermedial performativa genera respecto a la percepción del espectador. Si bien es cierto que estas estrategias a menudo aparecen de manera consecutiva dentro de una performance, no ha de olvidarse que estos tres estados dependen del universo perceptivo de cada espectador. Es posible analizar las estrategias de escenificación, pero éstas pueden no corresponder a la experiencia de cada espectador. No obstante, estas tres posibles orientaciones ofrecen interesantes anclas a la hora de analizar dichas experiencias.

Reconocer las capas o estratos que forman la performance es el punto inicial para descubrir en cuál de los tres estados principales se sitúa el espectador. Reconocer la esfera espacio-temporal que ofrece cada estrato pueden ayudarnos a identificarlos. Así, por ejemplo, en el caso del mencionado trabajo de Janet Cardiff y Georges Bures Miller, la capa cinematográfica, el espectador la percibe cómo un espacio y tiempo que pertenecen al universo de la narrativa cinematográfica. El espectador es consciente que aquello que percibe se sitúa en un lugar diferente a su propia presencia. Es probable, como se advierte en este ejemplo, que la esfera espacio-temporal también coincida o se relacione directamente con la materialidad del medio. En el ejemplo propuesto en el *estar en medio*, en cambio, puede resultar más confusa la unión entre la unidad espacio-temporal y el aspecto formal del medio. En el tercer supuesto –*estar dentro*-, la diferenciación de las capas provoca que el espectador reconozca situaciones espacio-temporales simultáneas pero heterogéneas.

Las capas y los núcleos espacio-temporales que con ellas se producen, nos conducen a detectar los procesos de hipermedialidad o inmediatez que los dispositivos favorecen respecto a la mirada del espectador. Estos dos fenómenos afectan a los modos en que el sujeto vivirá la experiencia y por tanto, los sentidos y significados que generará a partir de ella.

En definitiva, el modo en que el espectador se relacione con las diferentes presencias y capas espacio-temporales definirán los tres estados que aquí hemos clasificado y trazarán las primeras pistas que nos ayuda a entender las posibilidades perceptivas que podrán generarse.

4. CÓMO ACTÚA EL ESPECTADOR EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL

¿De qué maneras se comporta un espectador en una performance intermedial? ¿Cómo afecta la práctica intermedial performativa en el rol del espectador? En esta última parte del capítulo el objetivo es averiguar las diferentes funciones que el *espectador modelo* puede adquirir dentro de la práctica performativa intermedial. Tras analizar el qué, las diferentes perspectivas, desde dónde aproximarnos a la experiencia estética y conocer los tres estados principales de percepción, el siguiente paso más lógico parece acercarnos a los modos en que éste actúa. Lo expuesto hasta el momento clarifica el contexto y los fenómenos que determinan el modo en que opera el universo perceptivo del espectador intermedial, y ahora, centraremos la mirada en cómo este espectador reacciona dentro de la performance.

Este apartado hace referencia a los niveles de participación que el sujeto puede adquirir dentro de la performance intermedial. No se puede negar que dividir las cuestiones relacionadas con la percepción y la participación puede resultar en cierta manera confuso. Percibir y participar pueden situarse en un mismo nivel, no siempre es fácil conocer cuándo el sujeto percibe y cuándo actúa, pues ambas acciones se desarrollan simultáneamente y paralelamente. Percibimos, vivimos la experiencia, mientras actuamos y viceversa. Son dos conceptos que no siempre se pueden dividir. Sin embargo, y con la intención de generar un discurso más entendible, en esta parte nos fijaremos en la función del espectador dentro de la performance. La función, su rol, que se genera a partir del modo en que el espectador percibe la performance.

En los ejemplos que han ido apareciendo durante la lectura de esta Tesis, se observan diferentes acciones relativas a la función del espectador: mirar, andar, bailar, navegar, presentar un personaje, escribir, hablar etc. En la performance de Wafaa Bilal *Domestic tension*, por ejemplo, el espectador asume el rol de internauta y el marco de su acción se establece dentro de los parámetros del internauta. En el caso de la obra *Rider Spoken* de Blast Theory se convierte en un cicloturista o jugador; un bailarín en la obra *La consagración de la primavera* de Roger Bernat; observador en *El caso del espectador* de

María Jerez... y un largo etcétera que intentaremos ahondar en la siguientes páginas. El modo en que el espectador reacciona dentro de la performance intermedial está íntimamente unido a la función que desempeña dentro del contexto performativo.

4.1. PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN

Tal y como se menciona sucesivamente durante toda la Tesis, el teatro es interactivo o participativo por definición. Sin olvidar esta proposición, en esta Tesis se sugiere que la performance intermedial proporciona nuevas formas y específicas de participar.

En el capítulo III, *Artes del proceso*, se marcan unas diferencias entre las nociones de participación e interacción. A pesar de que ambos conceptos asimilan un espectador necesario y activo, las prácticas participativas, también denominadas reactivas, asumen una clara distinción entre el sujeto generador de contenido y sujeto receptor. Desde los discursos surgidos en torno a los medios digitales, Claudia Giannetti cita el ejemplo del CD-ROM como un claro exponente de lo que significa reactivo. Desde las artes escénicas, es posible pensar en un tipo de escena contemporánea como el ejemplo presentado en la página 114 de Rodrigo García, *Esparcid mis cenizas en Eurodisney*. En lo participativo, existe un diálogo de ida y vuelta, existe un bucle de retroalimentación, pero no contempla la modificación del contenido como materia o forma concreta. Los roles de actor y espectador están determinados por estancias diferenciadas.

En las prácticas interactivas o dialógicas, ese diálogo de ida y vuelta parece afectar en mayor medida el propio contenido del acontecimiento. El peso del espectador, como creador, es mayor y la confusión de roles entre creador y observador muestran una elasticidad más amplia para mutar e intercambiarse. En el capítulo III, *Artes del proceso*, se citan los trabajos telemáticos de Paul Sermon (*Telematic dreaming*) o la instalación *Text Rain* de la artista Camille Utterback.

Lo interactivo queda más asociado a los nuevos medios y lo participativo, a lo teatral. No obstante, en la lógica intermedial, las líneas que parecen marcar ambos términos se confunden y se complejiza la aparente división. Como ocurre, por ejemplo, en la obra de

God Squad de Hotel Room, que podría entrar dentro de los parámetros de lo participativo como de lo interactivo.

En este concreto caso, en lo que se refiere a lo participativo, podemos argumentar que el espectador elige hacia cual de las cuatro pantallas dirige su mirada, cuanto tiempo se mantiene observado la performance, si cambia de lugar, etc. Pero en cuanto el espectador es llamado para acudir a la habitación donde transcurre la acción mediatizada de alguno de los actores se le da la posibilidad de entablar un diálogo con el personaje. En estos momentos, la función del espectador puede ser entendida desde el rol de creador, capaz de modificar directamente las acciones de la performance. Este acto podría definirse como interactivo, en la medida que la acción recae en la propia presencia del espectador. Sin embargo, las posibilidades de actuación del espectador son controladas por el actor. Y en cierto sentido, el actor es quien controla el espacio, el tiempo, el guión y quien, gracias a su profesionalidad, es capaz de guiar al espectador donde él quiera. Podría ser considerado como una falta interacción, ya que su capacidad de cambiar el contenido es casi igual a lo que hemos definido como participativo. Nos adentraremos en esta cuestión cuando nos detengamos en la noción de activo y pasivo en referencia al rol del espectador.

Según lo expuesto hasta ahora, parece que la distinción entre participativo e interactivo no resulta del todo acertada en relación a la performance intermedial. En la medida en que la performance intermedial se genera a partir de la convergencia entre cuerpo y tecnología, ambas conceptos se confunden. A pesar de ello, los matices que derivan de lo participativo e interactivo ofrecen algunas pistas a la hora de esclarecer la función del espectador. Función que depende del nivel de participación establecido por la capacidad de cambiar y generar contenidos del espectador. No se trata de saber si es participativa o interactiva, sino de observar cuál es la función dentro de la performance, hasta dónde y en qué niveles sucede su participación, o interacción.

Siguiendo esta línea, Anna Fenemore, profesora en la Facultad de Teatro, Artes Visuales y Comunicación de la Universidad de Leeds, plantea un esquema que profundiza en los niveles de participación que ofrece cada performance. Un esquema que se detiene en los modos en que los sujetos participantes se influyen mutuamente. Fenemore se acerca a esta cuestión desde la noción de espacio. Marca la diferencia en aquellas performance que construyen un espacio estriado (*striated*) y un espacio liso (*smooth*). El primero, hace

referencia a una estructura organizada y cerrada, cuyos límites son reconocibles. El segundo, por el contrario, define un espacio con infinitas direcciones, abierto, sin inicios ni centros, en continuo desarrollo y variable.

Una performance, concebida desde la noción de espacio estriado, puede permitir la acción y participación del espectador dentro de unos parámetros controlados. El espectador puede influir en lo que ocurre, en el acontecimiento, pero sus opciones pueden ser en mayor medida previstas por el artista. En un espacio liso, por el contrario, todo está por hacer, el espectador tiene una mayor dificultad para reconocer los elementos a los que aferrarse y saber desde dónde participar, cuál es su rol dentro de la performance. El aspecto procesual, la improvisación y la co-creación pueden tener una mayor oportunidad. El esquema de Fenemore, se detiene en los niveles de libertad que el sistema ofrece al espectador. No analiza la respuesta del espectador, sino el potencial del espacio, escenificación o sistema ofrecido por el artista (Fenemore. 2007:43).

Por consiguiente, si entendemos que la función que adquiere el espectador depende de cómo éste percibe el acontecimiento, la propuesta de Fenemore no parece suficiente. Plantear el análisis desde los niveles de libertad que ofrece cada escenificación no determina el modo en que el espectador percibirá el evento. Es preciso reorientar el discurso hacia conceptos que se le asignen al espectador. Siguiendo los dos extremos sugeridos por Anna Fenemore –espacio estriado y liso-, podríamos plantear un modelo que se acerque al espectador. Así, en paralelo al concepto de espacio estriado, podríamos situar la noción de espectador-observador y al de espacio liso, en cambio, la de espectador-creador. Estas dos nociones de espectadores, como veremos más adelante, están íntimamente ligados al debate sobre la emancipación del espectador.

4.2 ESPECTADOR-OBSERVADOR Y ESPECTADOR-CREADOR

Si bien ya ha aparecido en anteriores ocasiones el concepto espectador-observador, esta vez reaparece para hacer referencia a un espectador que se percibe a sí mismo dentro de un espacio estriado. El acontecimiento está estructurado de antemano y su capacidad de cambiar el curso de los acontecimientos es más bien limitada. El diálogo existe, el bucle de

retroalimentación persiste, pero está atado a muchos factores establecidos con anterioridad por el artista. Su rol como receptor se presenta de manera más evidente. Al contrario de lo que ocurre con el espectador-creador, su función queda más unida a la noción de observador. El espectador-creador, por el contrario, se siente con más capacidad para reescribir la escenificación o espacio ofrecido por el autor. El espectador-creador, asume una mayor autoría, tal y como se describe en el concepto de espacio liso.

En esta misma línea, existe cierta tendencia a unir al espectador-observador con la contemplación y al espectador-creador, con el actuar. Se genera una asociación directa entre el nivel de apertura del sistema con la capacidad creadora del espectador que, consecuentemente, determina el modo en que éste se comporta. Es decir que, si la performance invita a un comportamiento que implica la acción física del espectador (desplazamiento, tacto, movimiento, hablar etc.), se le atribuye una mayor importancia en el acto creativo. Y sin embargo, el espectador que se mantiene sentado, observando, queda unido a la idea de un espectador que adquiere una capacidad creativa menor.

La performance intermedial generalmente también asimila esta tendencia. De este modo, si el comportamiento del espectador se vislumbra desde la interacción física, el movimiento, el desplazamiento, el tacto o la palabra, mayor parece ser su capacidad de creación. Y en muchas performance esta lógica funciona, pero resulta arriesgado asociar ambos parámetros de manera natural o inequívoca. Muchos sistemas basados en la interacción digital, ofrecen con frecuencia una capacidad creativa más limitada en comparación con las propuestas que invitan al espectador a mantenerse en su rol de observador. Estas clasificaciones dependen en cómo y desde dónde analicemos el comportamiento del espectador.

A modo de ejemplo introducimos una de la últimas instalaciones interactivas del artista francés Maotik (Mathieu Le Sourd). Este artista afincado en Canadá, construye espacios inmersivos a partir de sistemas de pantallas, dispositivos interactivos, que une la participación activa del espectador con el dispositivo audiovisual.

Light Bearers o “portadores de luz” presentado en el Insectarium¹³⁸ de Montreal en el 2015 recrea un ecosistema vivo y mutante de luciérnagas a través de 2500 bombillas bioluminiscentes, donde dos espectadores pueden controlar las luces y el sonido generando su propia sinfonía de luciérnagas electrónicas. Por medio de un sistema láser conectado a una superficie con forma de guante, el espectador coloca su mano, la mueve y estimula la conexión entre las luces y el sonido. Los dos espectadores se convierten en directores de una orquesta dentro de un espacio inmersivo, iluminado por luciérnagas azules. La interacción con el "guante" la realizan dos espectadores cada vez, mientras que el resto disfruta de la experiencia de situarse dentro de un contexto mágico que le mantiene dentro de la performance.



Mathieu Le Sourd, *Light Bearers*, 2015.



Si nos detenemos en los dos tipos de espectador, el que interactúa con la interfaz y quien observa, ambos se ubican en un *estar dentro*, noción citada en el punto tercero de este capítulo. Estado que está unido a los conceptos de inmersión, inmediatez y transparencia y,

¹³⁸ *Light Bearers* es una instalación interactiva original inspirada en las luciérnagas y encargado por *Space for life* y el museo de ciencias biológicas de Montreal, que están siguiendo el ejemplo de la UNESCO con su celebración en el 2015 del Año de la Luz. <http://espacepourlavie.ca/en/insectarium>.

donde las capas intermediales que conforman el acontecimiento están diseñadas desde la fluidez y armonía.

Esta propuesta puede ser analizada desde el supuesto anteriormente mencionado; es decir, desde la asociación entre la presencia de un dispositivo interactivo y el espectador-creador. Este espectador, no sólo cumple con la función de observador, sino que ha de moverse y participar físicamente con el entorno (el guante interactivo). El espectador es quien crea la sinfonía a su gusto. El diálogo entre el sistema y el espectador es continuo y bidireccional. Su capacidad de afectar el transcurso de los acontecimientos, la imagen y el sonido, parece evidente. Esta performance intermedial responde a lo que Fenemore llama espacio liso o espacio procesual. A esta libertad creativa, ofrecida por el sistema interactivo, hay que añadirle la posibilidad de que dos sujetos interactúen paralelamente por medio de dos guantes digitales. De tal modo que el diálogo no sucede únicamente entre sujeto y máquina, sino que se expande a un espacio más coral (sujeto-sujeto-máquina). Estos dos espectadores responden al rol de espectador-creador.

Sin embargo, en la performance también existe la presencia de los espectadores que observan, que no tienen un acceso físico o activo con el interfaz, y por tanto, no dialogan con la performance del mismo modo que los espectadores-creadores. Este grupo queda asociado al espectador-observador en tanto en cuanto no parecen adquirir capacidad alguna para cambiar el ritmo de la performance. Su participación se ve relegada a la mirada y al oído esencialmente.

Estos dos tipos de espectadores ejemplifican los dos extremos que Daniel y Sidney Homan exponen respecto a los niveles de participación. Los primeros se situarían en una escala superior respecto a los segundos, en la medida que pueden dialogar con el contexto, con lo que sucede. En el caso de los espectadores-observadores, su participación se limita a su propia presencia, al *estar dentro* de la obra. (Homan. 2014:173).

Sin embargo, dependiendo de cómo planteemos el análisis esta división entre espectador-creador y espectador-observador, pueden llegar a ponerse en duda. Se podría plantear un análisis diferente si lo planteamos desde una perspectiva diferente, concretamente, desde la noción de experiencia. Esta perspectiva favorece que el espectador-observador se sitúe también dentro de la lógica de espectador-creador y viceversa. Si cada performance

produce un tipo de experiencia diferente en cada sujeto, ésta puede entenderse desde la noción de fenómeno creativo. El sujeto, que aparentemente solamente observa y disfruta desde una postura relativamente pasiva, genera su propia experiencia. Dialoga con el contexto e inventa lo que percibe, las sensaciones e ideas que la performance le sugiere de manera subjetiva. La experiencia, en tanto que subjetiva, convierte al espectador en creador, pues de él depende aquello que experimentará. Para algunos espectadores la experiencia puede resultarle apasionante y para otros, en cambio, no. La experiencia depende de uno mismo y, por tanto, de su capacidad creadora, de lo que elija experimentar (de manera consciente e inconsciente).

Lo que esta doble lógica presenta son dos puntos de partida diferentes y a la vez complementarios. Podemos medir los niveles de diálogo y capacidad creativa desde el acontecimiento o desde la experiencia individual. Desde la perspectiva del acontecimiento, los parámetros propuestos por Firemore resultan útiles porque incluyen la noción de transformación del evento, entendido éste desde su concepción de encuentro entre individuos frente a un sistema o una situación. Desde la perspectiva experiencial, en la medida que depende de cada sujeto individualmente, resulta complicado conocer hasta que punto éste crea su propia vivencia. Esta perspectiva es inalcanzable y difícil de cuantificar. Sólo el sujeto conoce cuál ha sido su experiencia. Es imposible adentrarse en el cuerpo y mente del espectador y, por tanto, conocer hasta que grado ha creado un nuevo acontecimiento desde su experiencia. No es obvio observar el diálogo que se genera entre lo que percibe y lo que crea a partir de lo percibido.

Partiendo de este punto, resulta más práctico acercarnos a la función del espectador desde los parámetros de acontecimiento, donde de alguna forma podemos conocer y valorar las posibilidades que la performance ofrece al espectador respecto a su capacidad creadora. Así, el primer análisis propuesto respecto a la instalación *Light Bearers*, resulta más concreto. Designar el rol de espectador-creador al sujeto capaz de cambiar la composición visual y sonora resulta más factible. La capacidad de dialogar visiblemente con la obra resulta más evidente. El espectador-observador, que interactúa a través de su mirada y oído, no puede directamente cambiar los elementos de la performance, aunque desde la noción de experiencia pueda resultar totalmente creativa y generadora.

Críticas a la interacción

La dificultad de cuantificar la capacidad creativa del espectador o conocer desde la experiencia el diálogo que cada individuo genera frente a la performance, provoca que a aquella interacción más evidente se le asigne un potencial mayor en lo que concierne a la capacidad creadora del espectador. Resulta más lógico pensar, que el espectador que interactúa físicamente con la puesta en escena o la interfaz electrónica, tiene un rol más creativo.

Aunque dejemos por un momento la noción de experiencia como fenómeno creativo, muchas escenificaciones o sistemas interactivos también son observados con cierta desconfianza. Uno de los investigadores y creadores más conocidos en temas de sistemas interactivos, como el profesor Johannes Birringer comenta que, en cierta manera, está decepcionado con las posibilidades interactivas que ofrecen los dispositivos digitales. Sostiene que tras más de diez años investigando los dispositivos digitales (sensores, software, hardware), éstos no acaban de ofrecer la capacidad creadora que esperaba que tuvieran respecto al público¹³⁹.

Los sistemas programados, como en el caso de la instalación de Maotik, están llenos de limitaciones. En este ejemplo en concreto, las posibilidades de creación visual y sonora siempre estarán limitadas a una programación previa. El campo de juego es siempre limitado, a pesar de que en la instalación mencionada, las posibilidades sean casi infinitas. Otro sistema que puede ser aún más abierto puede ser la obra de Paul Sermon *Telematic dreaming*, citada varias veces durante la investigación. El sistema ofrece millones de posibilidades de juego entre los dos sujetos participantes.

En este sentido quizás resulte más interesante volver de nuevo al concepto de experiencia. La experiencia depende del universo perceptivo de cada sujeto y, en la medida que la diversidad de prácticas performativas intermediales ofrecen nuevos modelos perceptivos, la participación del espectador puede adquirir nuevas posibilidades. No se trata, aunque también, de su capacidad de tocar o de moverse, sino de cómo la intermedialidad favorece

¹³⁹ Entrevista realizada a Johannes Birringer en 2012 y publicada en: <http://www.body-pixel.com/2011/02/02/interview-with-johannes-birringer-part-1-new-media-interactivity-and-performative-arts/>

nuevos espacios para la experiencia perceptiva. Una experiencia que sitúa al espectador en un nivel perceptivo diferente, que depende de la relación entre lo virtual y lo físico.

La intermedialidad, los modos en que las capas son percibidas, ofrecen al espectador nuevos modelos de percibir la experiencia en la performance, de sentir y de crear sentidos, pero su experiencia como sujeto creador no depende forzosamente de su actitud física, de si su participación supera el acto de mirar, sino en qué hace con aquello que percibe. De si el hecho intermedial, sea a través de la mirada o del movimiento o tacto, le invita a generar su propia experiencia emocional o intelectual.

4.3. EMANCIPACIÓN DEL ESPECTADOR EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL

La capacidad creativa del espectador está íntimamente unida al debate en torno a la emancipación. En el caso de la performance intermedial y las posibilidades que presenta para generar nuevas experiencias perceptivas, la noción de emancipación resulta una cuestión fundamental. Al fin y al cabo, en esta investigación se subraya el hecho de que muchas de esas experiencias recaen sobre el espectador. La perspectiva intermedial obliga a fijarnos en el espectador, pues de él depende el hecho intermedial, se su experiencia perceptiva. En este sentido, el discurso construido alrededor del concepto de performance intermedial asocia la propia capacidad creativa del espectador con las teorías que se han escrito en los últimos tiempos en torno a la emancipación. Autores como Nicolas Bourriaud, Claire Bishop o Jacques Rancière se asoman ante este debate sobre la emancipación que inunda la práctica artística contemporánea.

El debate filosófico, político o artístico en torno a la noción de emancipación es ineludible cuando hacemos referencia a la participación activa del espectador. Bourriaud alude a ella a partir de la estética relacional y el cambio conceptual sobre la producción artística, que traslada el foco de la creación del objeto a las relaciones y formas activas de comunidad. Claire Bishop va aún más allá del pensamiento relacional de los noventa y plantea un marco teórico alrededor del arte participativo. En su ensayo *Artificial Hells, Participatory Arts and the Politics of Spectatorship* publicado en el 2012 expone los límites sobre la noción de autorías, la co-creación y el arte comunitario. A pesar de asumir el cambio significativo de las teorías de Bourriaud, critica el tipo de relaciones humanas que derivan

de la estética relacional. La visión de Bishop supera el rol del artista como motor principal de la creación. La relación con la comunidad no se produce únicamente en la fase espectacular, cuando la obra está de alguna forma finalizada, sino que la comunidad está presente desde el inicio de la producción, como parte de la autoría.

Las ideas tanto Bourriaud como Bishop, destilan una actitud hacia el empoderamiento de la comunidad, hacia la emancipación que inspiran algunas de las estrategias que aparecen en performance intermediales como las expuestas por los artistas de Rimini Protokoll o Roger Bernat, entre otros. Este tipo de participación, ligada a la estructura y proceso de la obra, encuentra semejanzas con el arte interactivo más digital. La participación se plantea en términos de sistema abierto y cuanto más lo es, mayor es la capacidad creativa y por tanto, emancipadora del espectador. Cuando el espectador acciona, actúa, hace o habla, su rol toma una mayor relevancia en el acontecimiento artístico. De tal manera que, tanto las teorías de Bourriaud, como las de Bishop y el arte interactivo, vinculan el hacer con la capacidad creadora y por consiguiente, emancipadora del espectador.

Muchos de las performance intermediales que han sido citadas en esta Tesis, desde los trabajos de Blast Theory pasando por God Squad, Random International, Camille Utterback, Marcel·lí Antúnez, Crew Project, Paul Sermon, Clyde Chabot o Roger Bernat, resultan interactivas y emancipadoras en este sentido. La función del espectador es accionar directamente el acontecimiento. Su participación es activa en su sentido más tradicional, como agente que dialoga con el contexto y es capaz de transformar parte del sistema al que se expone.

Pero la performance intermedial también se detiene en otro aspecto que puede ser igual de revelador respecto al rol del espectador. Un rol que aparentemente es entendido desde una concepción de pasividad. Un espectador que no interacciona directamente y físicamente con la performance, sino que lo hace desde un espacio más simbólico, más privado, más individual. Es un tipo de emancipación que está íntimamente unida con la noción de experiencia perceptiva y, que de alguna forma, se aleja del concepto de autoría abierta. Y que entiende el acto de percibir desde una posición activa, percepción performativa, que transcurre en el ámbito del individuo y no se detiene tanto en la escenificación creada por el artista. En esta clasificación, podemos nombrar otros trabajos aquí citados como los de

la Agrupación Señor Serrano, Robert Lepage, Big Art Group, The Wooster Group o María Jerez.

Las diferentes prácticas intermediales repercuten en los modelos de percepción, de cómo el espectador asimila la performance, ya sea desde la acción más directa, como desde la experiencia perceptiva. Ambos posicionamientos apelan al espectador cómo creador. De tal manera que podríamos estar hablando de dos tipos de emancipación: activa y subjetiva. La emancipación activa es la que hace referencia a fenómenos semejantes al arte interactivo y, la emancipación subjetiva, a aquella asociada al acto de percibir. Acto que depende de cada individuo. Ésta última está habitualmente considerada desde los parámetros de pasividad. Sin embargo, es una falsa pasividad al entender el acto perceptivo como un acto creador, activo. Se trata de una mirada creadora y activa, y por tanto, emancipadora.

El discurso del filósofo francés Jacques Rancière está conectado con el concepto de emancipación subjetiva citado anteriormente y se revela en muchas de las prácticas performativas intermediales. El planteamiento de Rancière, comienza poniendo en duda la oposición entre espectador pasivo y activo. El espectador parece haber sido relegado a un rol de observador, función que se asocia con la pasividad. “*¿Qué es lo que permite considerar como inactivo al espectador sentado en su asiento, si no es la radical oposición previamente aceptada entre lo activo y lo pasivo?*” (Rancière. 2010:18). Rancière critica la oposición que se ha ido históricamente labrando entre mirar/saber o actividad/pasividad y, cree, que la emancipación comienza en el momento que se cuestionan estas oposiciones.

Herbert Blau también se detiene en un planteamiento similar al de Rancière. Se acoge a la tradicional idea negativa que desciende del espectador, como un sujeto que asimila todo lo que le dan, como alguien sin una mirada crítica. Este espectador asociado al receptor pasivo, se construye desde la falsa creencia que Rancière sitúa en el centro de la paradoja del espectador. Esa idea que conecta el acto de percibir a un proceso de asimilación, a un espectador que únicamente cumple con su rol de observador externo (Blau, 1985).

El quid de la cuestión según las teorías de Rancière, reside en la tradicional separación que existe entre mirar y actuar. La emancipación comienza cuando mirar se comprende también como una acción que transforma y tiene capacidad de generar y crear situaciones

o pensamientos. El proceso de expectación también ha de ser concebido como un acto creativo y procesual, donde el espectador además de observar, selecciona, compara e interpreta.

Las características, que a nivel de percepción se le asignan al espectador en la performance intermedial, pueden ser afines al concepto de emancipación propuesto por Rancière. Gracias a la percepción corporizada y multisensorial, la práctica intermedial tiende a situar la figura del espectador en un lugar privilegiado. La noción de una mirada activa se alinea paralelamente con los modelos de percepción que derivan de la performance intermedial. El concepto de percepción corporizada, inclina al espectador a observarse a si mismo dentro del contexto, ya sea desde el estado de *estar fuera*, a través de la hipermedialidad, o un *estar dentro*, a través de la inmediatez o inmersión. Los tres estados perceptivos que se describen en el tercer punto de este capítulo conciben un espectador activo, bien sea a través de los sentidos, como por las acciones que pueda llevar a cabo.

Las diferentes capas que se despliegan en torno al espectador en una performance intermedial produce que el espectador sea consciente de su propia presencia al tener que situarse frente a la multitud de elementos que le rodean. El acto perceptivo desde la perspectiva intermedial se concibe como un acto activo y emancipador.

Con el fin de analizar la noción de emancipación analizamos dos trabajos en concreto, citados durante la Tesis: *Katastrophe* de Agrupación Señor Serrano y *La consagración de la primavera* de Roger Bernat. En el primer ejemplo, el rol del espectador se sitúa en lo que hemos llamado emancipación subjetiva, puesto que el espectador interactúa desde su universo perceptivo, dentro de los parámetros del concepto de espectador-observador. El segundo, en cambio, entra en los de emancipación activa, el espectador asume el rol de creador al tener que interactuar físicamente con el resto de espectadores y generar una coreografía conjunta.

En *Katastrophe* el espectador permanece sentado, en una disposición espacial convencional, donde el espectador observa lo que ocurre en el espacio de acción y representación desde una aparente pasividad. El espectador interactúa desde su sistema perceptivo, a través de la mirada y oído, esencialmente. La hipermedialidad generada por la heterogeneidad de las capas de video, audio y presencia de los actores, conforman una

escena que invita a pensar en un dispositivo escénico opaco. Es decir, el espectador es consciente del acto artístico, del proceso de creación de esas imágenes escénicas y su rol dentro del evento. Los condicionantes escénicos sitúan al espectador en el *estar fuera*.

En el segundo ejemplo, la relación entre el espectador y la escenificación es totalmente diferente. No existe diferencia entre actor y espectador, ni desde la perspectiva espacial ni de roles. El espectador se convierte en actor protagonista gracias a las órdenes sonoras que escucha a través de los auriculares que se coloca. Cada espectador es invitado a seguir unas pautas dictadas por la voz que escucha y se mueve y baila creando una coreografía junto con el resto del público.

Según la lógica derivada de la paradoja del espectador, en el primer ejemplo, el espectador es relegado a la función de observador. Al contrario de lo que ocurre en la obra de Roger Bernat, su acto perceptivo puede ser entendido desde los parámetros de pasividad. Pero si seguimos las ideas de Rancière, podemos reconceptualizar el acto de observar como un acto activo, creador y emancipador. La estrategia de hipermedialidad que deriva de la escenificación de la Agrupación Señor Serrano, obliga al espectador a reconstruir la escena, a elegir dónde fija la mirada, a crear conexiones entre las diferentes capas. El dispositivo artístico ha de ser completado por el espectador, tal y como ocurre en la obra de *El caso del espectador* de María Jerez. La obra está dispuesta para que la mirada del espectador, su capacidad perceptiva intelectual, interrelacione con la imagen real o física de los actores con las imágenes proyectadas virtuales. La relación entre las capas virtuales y reales, característica de la intermedialidad en la performance, ofrecen al espectador una actitud que supera un proceso perceptivo basado únicamente en la asimilación.

En el caso de *La consagración de la primavera*, el rol del espectador se asume desde una participación activa. Todos los miembros del público han de bailar, moverse, observar y crear una coreografía siguiendo las pautas dictadas por el sistema sonoro. No existen actores, el público adquiere la función de actor y espectador simultáneamente. La obra depende de la serie de acciones que realiza el grupo de espectadores. Este tipo de participación parece proponer un espacio mayor para la emancipación del espectador.

No obstante, si atribuimos la capacidad creadora del espectador a la noción de emancipación, los modos en que el espectador participa en una performance o la otra,

pueden ser considerados igualmente emancipadores. Desde el momento en que unimos la acción de observar con conocer y generar, a ambas tipologías de espectador - espectador-observador y espectador-creador – se les puede atribuir la posibilidad de emancipación. La obra *Katastrophe* entraría dentro de la noción de emancipación-subjetiva mientras que *La consagración de la primavera*, sería asumida desde el concepto de emancipación-activa, tal y como se describe anteriormente.

4.4. CONCLUSIÓN: EL ROL DEL ESPECTADOR EN LA PERFORMANCE INTERMEDIAL

La emancipación, entendida como capacidad creadora del espectador, puede ser observada desde diferentes perspectivas. Tal y como se expone en el anterior apartado, el comportamiento o actuación que realiza el espectador, no determina su nivel de participación y emancipación respecto a la performance. Pero sin embargo, parece necesario definir desde qué lugar se está analizando el comportamiento del sujeto. La multitud de prácticas performativas intermediales que han ido apareciendo pueden ser analizadas desde la perspectiva experiencial o desde la del acontecimiento. La primera se apoya en los argumentos que Rancière despliega respecto a la emancipación de la mirada, del acto de observar. La segunda se determina por los parámetros del espectador-creador y asume de manera más natural el concepto de emancipación activa. Desde este marco, el espectador no actúa únicamente a través de la observación, sino que lo hace también desde la acción (movimiento, habla, interacción física...).

Si bien esta diferenciación resulta útil en el marco teórico de esta Tesis, no ha de perderse de vista la práctica empírica. En los casos concretos, en la realidad de las realizaciones escénicas, ambas líneas de participación se entrecruzan. El contexto teórico aquí expuesto intenta establecer cuáles son los aspectos que han de tomarse en cuenta para la aproximación a los modos de actuar del espectador desde una perspectiva intermedial.

Con los conceptos que han ido apareciendo en este último capítulo, es posible establecer una especie de esquema funcional que nos aproxime al espectador en relación a la práctica intermedial performativa. En el análisis que deriva de la perspectiva intermedial, el punto de partida es la figura del sujeto-espectador cuyo universo perceptivo se construye desde

los conceptos de percepción corporizada y multisensorial. Desde este proceso perceptivo, el sujeto asimila las diferentes capas que emanan del hecho intermedial, y que lo situará en alguno de los tres estados antes citados: *estar dentro*, *fuera* o *en la mitad*. El estado es primordial para observar la relación que el sujeto establece frente a las realidades y ficciones que le rodean. Una vez descubierto en cuál de estos tres estados se sitúa la percepción del espectador, el siguiente paso es conocer el comportamiento del espectador. Su acción puede transitar desde el mirar hasta el hacer. Paso seguido será el de observar, con independencia de lo que el espectador hace o se comporte, el rol que éste adquiere dentro de la performance. Su función puede ubicarse entre los dos conceptos antes mencionados: espectador-observador y espectador-creador. Y finalmente, es posible averiguar el nivel de emancipación que el sujeto en concreto presenta.

CONCLUSIONES

Con el paso del tiempo, aquello creado a partir de la mezcla, la hibridación, la mutación y el cambio, consigue generar su propio universo teórico y práctico. La práctica performativa intermedial, como especie mutante, se ha ido consolidando a partir de la segunda mitad del siglo XX esencialmente, dentro del panorama de la práctica artística y el mundo académico. A nadie le sorprende, a día de hoy, la convergencia entre lo performativo y lo tecnológico. La performance intermedial se cierne en espacios diversos; calle, teatros, museos, festivales, pantallas, etc. Ha dejado de ser algo novedoso, pero sin embargo, aún siguen quedando muchos territorios por descubrir, tanto a un nivel teórico, como en la práctica artística.

No responde a una única disciplina artística, ni a un contexto concreto, y se expande en formas múltiples y variadas. Su naturaleza híbrida dificulta su estudio. Podríamos aventurarnos y decir, que quizás, exista cierto temor a fórmulas mixtas, mutantes y fluidas a las que la academia parece resistirse. La performance intermedial, no se establece desde una lógica de unidad, claridad, ni desde unos límites definidos. Esta indefinición revela cierto estado de crisis producido por la confrontación con lo desconocido. Pero también supone la apertura a nuevas formas de conocimiento, a nuevas prácticas, discursos y espacios culturales. Es precisamente en este lugar donde se establece la performance intermedial.

Las artes en vivo, -artes escénicas, performance o teatro, danza, ópera, música, sea cual sea su clasificación u ordenación-, temieron con la llegada del cine, por su potencialidad expresiva y los modelos de producción y distribución que presentaba. Desde que a finales del XIX apareció la fotografía, hasta la actualidad, inmersos en la era digital, la evolución tecnológica siempre ha ido acompañada de cierta noción de crisis. Una crisis que desde la década de los noventa se ha reflejado a través de las posturas de Peggy Phelan y Philip Auslander, principalmente. Un debate sobre la ontología de la performance que ubica la performance y el medio digital en dos extremos diferenciados y relacionados por un versus.

Actualmente, ese versus reflejado a partir de los dos autores citados, parece haber sido superado. Ya no responde a una lógica de contrarios. Avanza hacia la comprensión e investigación en torno un paradigma diferente que parece determinar nuevos modelos de creación y difusión; nuevas maneras de producir, percibir y experimentar el hecho artístico.

La mezcla, la hibridación, las fórmulas mixtas, que en este contexto se representan por medio de la noción de intermedialidad, entendida desde las artes en vivo y la tecnología digital, han proporcionado y seguirán proporcionando nuevas formas de hacer, ver, percibir. Hecho que nos obliga a buscar nuevas formas de analizar y construir la reflexión en torno a este paradigma actual.

La hipótesis que activa esta investigación, parte de una pregunta aparentemente sencilla: ¿Ofrece la performance intermedial nuevas y específicas posibilidades al espectador? La pregunta asume la posibilidad de generar nuevas y específicas experiencias al espectador que se sitúa frente a un acontecimiento creado a partir de la confluencia e interrelación entre el teatro y el medio digital. Este supuesto, atribuye a la performance intermedial, la potencialidad de generar nuevas experiencias estéticas y comunicativas.

Como investigadora admito que esta hipótesis puede ser fácilmente rebatida y criticada. Esta ampliación de posibilidades atribuidas a la intermedialidad en la performance, también puede ser interpretada desde los cambios culturales, artísticos y sociales vinculados a la propia sociedad postmoderna que nos rodea. La noción de “nuevo” puede favorecer igualmente cierto recelo, puesto que la tecnología digital, como manifiesto al inicio de estas conclusiones, hace tiempo que forma parte de nuestros hábitos culturales. Sin embargo, la perspectiva que planteo en esta investigación propone ciertos puntos que podrían entrar dentro de la lógica de lo nuevo.

El primer condicionante está íntimamente asociado con la voluntad de ofrecer un marco terminológico que ayude a comprender el evento intermedial. La segunda cuestión que presenta un acercamiento no carente de cierta originalidad, es la relativa a la intención de abordar la intermedialidad desde el universo perceptivo del espectador. En este trabajo reflexivo, he pretendido demostrar, aunque no se puede determinar cuan novedoso es el cambio, que dicha transformación existe y que la convergencia entre lo digital y lo teatral

abre nuevas líneas de investigación y perspectivas. Esta “nueva” perspectiva nos ayuda a descubrir y detectar los condicionantes intermediales que afectan especialmente a los sujetos que participan en el encuentro.

Con el fin de destapar los fenómenos y argumentos que derivan de la perspectiva intermedial, el proceso de investigación se ha estructurado en tres bloques centrales. El primero de ellos se vertebra a través de la serie de discursos que rodean el concepto de performance intermedial. En el segundo bloque, he pretendido trasladar parte de los discursos teóricos hacia casos de estudio más concretos a partir de la práctica artística desarrollada, durante los últimos veinte años principalmente. El tercer y último bloque se detiene en la figura del espectador. Un espectador ideal que se enfrenta a la performance intermedial.

Este camino, lleno de dificultades, se ha ido precisando a través de una deriva conceptual, pasando por el análisis de ejemplos concretos, para terminar con la reflexión especulativa sobre las posibilidades perceptivas de un sujeto-espectador abstracto. Sin embargo, todo el proceso de estructuración y escritura, no ha sido tan lineal como en un principio pueda aparentar. El discurso que presento en esta investigación, si bien partía de una estructura más o menos estable, se ha ido formalizando a medida que las ideas se han ido plasmando a través de la escritura.

Esta escritura productiva y reflexiva al mismo nivel, ha surgido y seguido un tipo de estructura formada por una serie de círculos discursivos y consecutivos. Como pequeños nodos, cada uno de estos círculos tiene un inicio y un cierre. Su abertura surge a partir de pequeñas hipótesis relativamente abstractas y concluye, en una serie de argumentos estructurados o casos de estudios concretos. Pero al cierre de cada uno de estos círculos, se abría, de nuevo, otro círculo para volver a plantear un punto de partida más abstracto que demandaba de una búsqueda de argumentos que ayudaran a concluirlo. Esta estructura sigue abierta, la investigación sugiere nuevos círculos, nuevas preguntas. A medida que nos hemos ido acercando al universo perceptivo del espectador este fenómeno ha ido multiplicándose. No obstante, la hipótesis inicial se ha mantenido durante todo el proceso de documentación y redacción. Durante toda la investigación, tanto las referencias documentadas como las partes más especulativas, han seguido sujetas a la idea fuerza que

subyace en esta Tesis: La práctica performativa intermedial abre nuevas posibilidades para la experiencia perceptiva.

Entre las dificultades, que en los días buenos se convertían en retos y en los malos en una especie de parálisis mental, dos de ellas han permanecido durante todo el proceso. La primera es, sin duda, la indefinición propia del concepto central de la Tesis: performance intermedial. El mero hecho de posicionarme a favor de utilizar el concepto performance intermedial frente a otros similares, ha sido el primer reto con el que me he tenido que confrontar. La gran mayoría de bibliografía a la que he recurrido está escrita en inglés. Por esta razón, el trabajo de intentar traducir la serie de términos al castellano ha complicado y acompañado el proceso de dudas e incertidumbre. Pero la complejidad terminológica no ha sido el único obstáculo que ha surgido. El hecho de acercarme al universo perceptivo del espectador desde la perspectiva intermedial, ha requerido probablemente de un mayor esfuerzo. Cada ámbito (semiótico, psicológico, estético o cultural) repasa en aspectos diversos y ha sido necesario plantear una aproximación mixta, como forma de gestionar esta parte de la investigación. Estructurar y sistematizar los modos en que el espectador vive su propio rol supone aproximarse desde la especulación y las presunciones. Más aún, cuando el propósito ha sido hacerlo desde la perspectiva teórica, sin trasladarlo a la experiencia empírica de analizar un grupo de espectadores en relación a una serie de prácticas artísticas concretas.

La indefinición y la necesidad de marcar pautas y reformular la estructura primogénita, ha estado de manera constante en cada decisión que he ido teniendo que tomar. ¿Qué prácticas son sensibles para ser consideradas performance intermediales? ¿Qué trabajos en particular elijo para trasladar parte de la reflexión teórica? La práctica performativa intermedial abarca todo acontecimiento que se crea a partir de modelos de hibridación entre el medio digital y la performance. Para reducir este amplio y diverso campo, he tomado en consideración aquellas prácticas que dependen más específicamente de la interrelación entre lo performativo y lo medial.

En el caso de trabajos más escénicos o teatrales, el nivel de interrelación como base para la propuesta dramaturgica, ha constituido la pauta a seguir. En el caso de las obras de carácter más digital, he intentado elegir las obras que se determinan en función de la importancia del espectador o usuario. A pesar de estos dos criterios generales que han servido para

definir el listado de ejemplos prácticos que aparecen, se trata de unas decisiones marcadas por mi propia visión subjetiva y personal.

En este sentido, pienso que aunque se podrían haber citado otros creadores y prácticas, muchas de las ideas que expongo durante la investigación podrían ser trasladadas a otros ejemplos y prácticas artísticas. No he tratado, al fin y al cabo, de desarrollar esta investigación desde una metodología basada en el análisis de unos creadores específicos, sino que las obras citadas pudieran vehicular el discurso teórico-reflexivo generado.

Asimismo, más allá de los criterios mencionados, desde el inicio en que comienzo a indagar en torno a los temas de esta investigación, he tenido cierta intención de citar trabajos de artistas más locales, del estado español. Sin embargo, llegué a la conclusión de que podía estar corriendo el riesgo de dejar de lado muchos trabajos que dentro del contexto de la intermedialidad resultan imprescindibles y referentes. Y aunque si existe una clara intención de traer a colación los ejemplos más cercanos, durante la investigación me he ido dando cuenta de que tal vez no era una condición esencial. De alguna manera, las estéticas y discursos que se vinculan a la performance intermedial tienen cierto carácter transnacional/transcultural, que no se reconoce en culturas concretas y específicas, sino más bien al contrario. Los artistas que he tomado como ejemplos comparten un similar trasfondo cultural, mismos referentes y herramientas que mucho tienen que ver con un marco social occidental.

Este fenómeno transfronterizo no es casualidad, ya que como ocurre en la práctica artística contemporánea, muchos creadores tienen acceso a las mismas referencias, tanto teóricas como prácticas. Por tanto, no tardé en entender, que si bien convenía apelar a trabajos más cercanos, no debía dejar de recurrir a otros creadores, principalmente, europeos y norteamericanos.

Como último criterio asimismo ha estado determinado por mi propia experiencia como espectadora. Una gran parte de los trabajos que aquí se citan, los he podido experimentar en mis propias carnes. Pero a pesar de haber sido espectadora de la mayoría de trabajos que aparecen, no hemos de olvidar que todo recuerdo del acontecimiento vivido se ha ido transformando y mutando dentro mi propia memoria. La performance, la experiencia

vivida se recuerda de forma subjetiva y parcial, y por tanto, las estrategias escénicas han sido un objeto de estudio más real, que las propias realizaciones escénicas vividas.

El evento, irrepetible e único, se desvanece y difícilmente podemos llegar a conocer aquello que sucede en el universo perceptivo de cada espectador real, concreto. Especular desde las estrategias de escenificación, se ha presentado como el camino más adecuado para intentar observar los modos de percepción de los participantes simbólicos.

Mi experiencia personal como espectadora y la documentación audiovisual y textual que he ido recopilando durante todo el proceso de la investigación, han servido para contrastar muchas de las ideas que propongo en esta Tesis. Todas estas herramientas, sin embargo, se establecen en un tipo de registro que se determinado por una lógica objetual, tanto audiovisual como textual. Ninguno de estos formatos consigue acercarnos, de manera objetiva y real, al objeto de la investigación: la experiencia perceptiva en la performance intermedial. Los recuerdos, videos y textos permiten aproximarnos al evento efímero desde una perspectiva que rompe con la misma lógica del fenómeno performativo. Pero esa imposibilidad de profundizar en cada sujeto, cada experiencia vivida, cada universo perceptivo, puede suplirse –y es así como he ido haciendo frente a la investigación- desde un acercamiento más especulativo. He tenido que imaginar posibles reacciones del espectador frente a las estrategias escénicas y a través la documentación teórica de referencia.

El hecho de aplicar una metodología basada en la selección y análisis de fuentes documentales y la posterior reflexión especulativa, responde al intento de generar un campo teórico en torno al rol del espectador desde una perspectiva intermedial. Uno de los motivos que ha impulsado que tome posición a favor estas cuestiones, ha sido, sin duda, la intención de establecer un marco teórico que favorezca una profundización mayor en temas de tecnología digital y performance.

A través de esta investigación he intentado aportar y esclarecer un marco conceptual que no ha sido muy transitado, especialmente, desde las teorías de los estudios teatrales escritos en castellano. Y aunque existan muchos artículos escritos alrededor de la práctica performativa intermedial, todavía siguen quedando muchos espacios por investigar. Esta Tesis, continuadora de las ideas sobre intermedialidad escritas desde el ámbito de las artes

en vivo, propone un esquema general para entender y analizar la creación contemporánea, tanto en las artes escénicas como en las creaciones digitales. A través de estas páginas, cualquier investigador podrá entender los rasgos fundamentales de la práctica performativa intermedial y, quizás, le pueda incentivar a seguir investigando sobre ello. Espero que esta Tesis pueda llegar a ser una herramienta útil para estudiantes tanto de las artes escénicas, comunicación y artes visuales.

Sin embargo, el punto más interesante, que según mi opinión, se refleja en estas páginas, es la propia perspectiva desde la cual se han generado todos los discursos e ideas aquí expuestas. Orientar hacia la observación de la figura del sujeto-espectador, es el punto de partida de la perspectiva propuesta. Las aportaciones respecto a la figura del espectador, son probablemente las ideas más originales e interesantes de esta investigación. Porque aunque el espectador resulta una figura fundamental tanto en las artes performativas como en las artes digitales, todavía siguen quedando muchas incógnitas por desvelar. Espero que alguno de los investigadores que se acerque a estas páginas, pueda partir de algunos de las ideas que surgen desde esta investigación. Sería aún más interesante, que alguien pudiera aplicar parte de estos discursos en investigaciones más empíricas, basadas en experiencias reales de espectadores y creadores concretos.

La indeterminación que el propio concepto de performance intermedial presenta, reconoce la imposibilidad de pretender incluir todas las teorías, visiones y prácticas que existen al respecto. En consecuencia, creo que esta investigación, parcial en esencia, abre las puertas a discursos complementarios y/o críticos, a revisiones que pongan en duda muchas de las afirmaciones que se sugieren. Espero que así sea. Y en la medida de lo posible, espero que si la elaboración de este proceso de investigación me ha servido a mi para aclarar algunos interrogante, pueda ser útil también para otros investigadores.

BIBLIOGRAFÍA

1. FUENTES CRÍTICAS

AUSLANDER, Philip *Liveness, performance in a mediatized culture*. Routledge, Londres y Nueva York. 1999.

BARTHES, Roland *La cámara Lúcida*. Paidós Ibérica, Barcelona. 2009 [1980].

BAUDRILLARD, Jean *Cultura y Simulacro*. Editorial Kairos, Barcelona. 2007 [1978].

BAY-CHENG, S., KATTENBELT, C., LAVENDER, A. y NELSON, R. (ed.) *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam University Press, Amsterdam. 2010.

BELLISCO, M., CIFUENTES, MJ. y ÉCIJA, A. (ed.) *Repensar la dramaturgia, errancia y transformación*. CENDEAC, 2011.

BENJAMIN, Walter *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*. Ediciones Itaca, México. 2003 [1936].

BENNETT, Susan *The Role of the Theatre Audience: A Theory of Production and Reception*. Open Access Dissertations and Theses. Paper 2131. 1988.

BISHOP, Claire *Artificial Hells, Participatory Arts and the Politics of Spectatorship*. Verso Books, NY. 2012.

BOLTER, Jay David y GRUSIN, Richard *Remediation, understanding New Media*, Mit Press paper back edition. 2000.

BOURRIAUD, Nicolas *Posproducción*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires. 2009.

BREA, José Luis *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas*. Salamanca 2002 Ciudad Europea Cultural. 2002.

BROOK, Peter *El Espacio vacío*. Ediciones Península, Barcelona. 1968.

CAUSEY, Matthew *Theatre and performance in digital culture*. Routledge, NY. 2006.

CHAPPLE, Freda y KATTENBELT, Chiel *Intermediality in Theatre and Performance*. Rodopi, Amsterdam. 2006.

DE KERCKHOVE, Derrick *La piel de la cultura Investigando la nueva realidad electrónica*. Editorial Gedisa, Barcelona. 1999.

DIXON, Steve *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. The MIT Press, Cambridge (Massachussets). 2007.

ECO, Umberto *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo.* Traducción de Ricardo Pochtar. Lumen, Barcelona. 1981.

ELLESTROM, Lars *Media Borders, Multimodality and Intermediality.* Palgrave MacMillan, UK, 2010.

ESPINOZA, Marco y MIRANDA, Raúl *Mutaciones Escénicas; mediamorfosis, transmedialidad y postproducción en el teatro chileno contemporáneo.* RIL Editores, Santiago de Chile. 2009.

FISCHER-LITCHE Erika, *Estética de lo performativo.* Abada Editores, Madrid. 2011 [2004].

GARCÍA CANCLINI, Néstor *Lectores, espectadores e internautas.* Gedisa Editorial, Barcelona. 2007.

GIANNACHI, Gabriella *Virtual Theatres: an introduction.* Routledge, NY. 2004.

GIANNETTI, Claudia *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología.* ACC L'Angelot, Barcelona. 2002.

GONZÁLEZ MARTÍN, Diana *El concepto de final en los espectáculos fragmentarios del teatro occidental: el Atelos.* Institut del Teatre i Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Filosofia y Letras. Departamento de Filologia Catalana. 2008.

Grupo ARTEA, SÁNCHEZ, José Antonio (dir) *Artes de la escena y de la acción en España: 1978-2002.* Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca. 2006.

HAYLES, N. Catherine *How we became posthuman; Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics,* University of Chicago Press, Chicago-Londres. 1999.

IHDE, Don *Los cuerpos en la tecnología.* Editorial UOC, Barcelona. 2004.

ISER, Wolfgang *El acto de leer.* Taurus ediciones, Madrid. 1987.

KAYE, Nick *Multi-media. Video, Installation, Performance.* Routledge, Londres. 2007.

LANDOW, George P. *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología.* Paidós, Barcelona. 1995.

LAUREL, Brenda *Computer as Theatre.* Addison-Wesley, Pennsylvania. 1991.

LEHMAN, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre.* Routledge, Londres y NY. 2006 [1999].

LÉVY, Pierre *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age.* Plenum Trade, NY. 1998.

MACY, David *The Penguin Dictionary of Critical Theory.* Penguin Books, London. 2001.

MANOVICH, Lev *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós Ibérica, Barcelona, Buenos Aires, México. 2005.

MCLUHAN, Marshall *Comprender los medios de comunicación*. Editorial Paidós, Barcelona. 2009 [1964].

MERLEAU-PONTY, Maurice *Fenomenología de la percepción*. Ed. Planeta Agostini, Barcelona. 1985 [1945].

MURPHIE, Andrew y POTTS, John *Culture and Technology*. Palgrave Macmillan, NY. 2003.

NOGUERO, Joaquim (ed.) *El espectador emancipado*. MOV-s Espacio para el Intercambio Internacional de la danza y las artes del movimiento, Mercat de les Flors. 2010.

PAVIS, Patrice *El análisis de los espectáculos*. Paidós, Barcelona. 2000 [1996].

PHELAN, Peggy *Unmarked the politics of performance*. Routledge, Londres y Nueva York. 1993.

POPAT, Sita *Invisible connections: dance, coreography and internet communities*. Routledge, NY. 2006.

RANCIÈRE, Jacques *El espectador emancipado*. Ellago Ediciones, Castellón. 2010.

SALTER, Chris *Entangled Technology and the transformation of performance*. The MIT Press, Londres. 2010.

SANTAGADA, Miguel Ángel *La recepción teatral entre la experiencia estética y la acción ritual*. Tesis del programa de Doctorado en *Littérature et arts de la scène et de l'écran*. Facultade de Estudios Superiores de la Universidad de Lval (Quebec), marzo 2004.

SCHECHNER, Richard *Performance Theory*. Routledge, Londres. 1988.

SHANNON, C. E. y WEAVER, W. *The mathematical theory of communication*. Urbana: University of Illinois Press. 1949.

SIAPERA, Eugenia *Understanding new media*. SAGE Publications, Londres. 2011.

THOMPSON, J. *The Media and Modernity*. Polity Press, Cambridge. 1995.

UBERSFELD, Anne *La escuela del espectador*. Publicaciones de la asociación de directores de escena de España, Madrid. 1997.

VANDERBEEKEN, R., STALPAERT, C., DEPESTEL, D. y DEBACKERE, B. (ed.) *Bastard or Playmate? Adapting Theatre, Mutating Media and the Contemporary Performing Arts*. Amsterdam University Press, Amsterdam. 2012.

WILSON, Stephen *Information Arts: Intersections of art, science and technology*. The MIT Press, Massachusetts. 2002.

WOLF, Werner *The Musicalization of Fiction: A study in the Theory and history of Intermediality*. Rodopi, Amsterdam. 1999.

2. REVISTAS ESPECIALIZADAS

ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo "Teatro y nuevas tecnologías". *Revista Signa* 17, UNED 2008, pp. 29-56.

BALME, Christopher "Surrogate stages: theatre, performance and the challenge of new media". *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, vol. 13, nº. 2, 2008, pp. 80-91.

BARTHES, Roland "La muerte de un autor". *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, Barcelona. 1987 [1968].

BLAU, Herbert "Blooded Thought: Occasions of Theatre". *Performing Arts Journal Publications*, 1ª edición, septiembre 1991.

BLAU, Herbert "Odd, Anonymous Needs: The Audience in a Dramatized Society". En *10th Anniversary Issue: The American Theatre Condition*, *Performing Arts Journal*, vol. 9, nº 2/3, 1985, pp. 199-212.

BLAU, Herbert "The human Nature of the Bot: A Response to Philip Auslander". En *Journal of Performance and Art*, vol. 24 nº 1, *Intelligent Stages: Digital Art and Performance*, enero 2002, pp 22-24.

BROOKS, Pauline, "Creating new spaces: Dancing in a telematic world". En *International Journal of Performance Arts & Digital Media*, vol. 6, nº 1, 1 de junio 2010, pp. 49-60.

BROWN, Lee "Reviewed Work: Liveness: Performance in a Mediatized Culture by Philip Auslander". En *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 60, Nº 3. 2002, pp. 285-287.

CHAMBERLAIN, Franc "Interrogating boundaries/respecting differences? The role of theatre within Performance Studies". En *Studies in Theatre and Performance*, vol. 25, nº 3, 2005.

CARRILLO CANÁN, Alberto J. L. "La teoría mcluhaniana de la percepción". En *A Parte Rei: revista de filosofía*, nº. 37, 2005.
<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrillo37.pdf>

CATALÀ DOMÈNECH, Josep M. "La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz" en *FORMATS*. Revista de comunicación audiovisual de la Universidad de Pompeu Fabra, Barcelona. 2002. www.iaa.upf.es/formats

CHVASTA, Marcyrose "Remembering Praxis: Performance in the Digital Age". En *Text and Performance Quarterly*, N° 25, Taylor & Francis online. 2005.

COTAIMICH, Valeria "El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político". En *Revista Liminar*. 2008. <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>

COULDRY, Nick "Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling". *New Media Society*, vol. 10, n° 3. SAGE Publications, Londres, 2008.

DE TORO, Alfonso "Dispositivos transmediales, representación y anti-representación. Frida Kahlo; transpistorialidad-transmedialidad". En *Revista Comunicación*, Universidad de Leipzig, n° 5, 2007, pp. 23-65.

FEFERMAN, Mark L. "On Reading McLuhan". En *McLuhan Program in Culture and Technology*. 2000. <http://individual.utoronto.ca/markfederman/OnReadingMcLuhan.pdf>

FENEMORE, Anna "Dialogical interaction and social participation in physical and virtual performance space". En *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, vol. 3, n° 1, 2007.

FÉRAL, Josette y LYON, Terese "Performance and Theatricality: The Subject Demystified". En *Modern Drama*, University of Toronto Press, vol. 25, n° 1, primavera 1982, pp. 170-181.

FSICHER-LICHTE, Erika "Culture as Performance. Theatre history as cultural history". En *História do teatro e novas tecnologias*. Centro de Estudos de Teatro, 2005. http://ww3.fl.ul.pt/centros_invst/teatro/pagina/Publicacoes/Actas/erika_def.pdf

GIANNETTI, Claudia "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.

GIANNETTI, Claudia "Arte electrónico: ciencia, redes e interactividad". Conferencia pronunciada en el MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Badajoz, Seminario de Arte y Tecnología, 21 de enero 2000.

GIANNETTI, Claudia "Metaperformance -El sujeto-proyecto-". En *Luces, cámara, acción (...)* ¡Corten! *Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*, IVAM Centre Julio Gonzalez, Valencia. 1997.

GIANNETTI, Claudia "Traspasar la piel: el teletránsito" *ARS TELEMATICA - Telecomunicación, Internet, Ciberespacio*. L'Angelot, Barcelona. 1998.

GRIFFIN, Matthew, HERRMANN. Susanne, y KITTLER, Friedrich. "Technologies of Writing: Interview with Friedrich A. Kittler". En *New Literary History* 27, nº 4, 1996, pp. 731-42.

HIGGINS, Dick "Synaesthesia and the Intersenses: Intermedia". En *Something Else Newsletter* 1, nº. 1, 1966. http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html

HOMAN, Daniel y HOMAN, Sidney "The interactive Theatre of Video Games: The gamer as palywright, director and actor". En *Comparative Drama*, vol. 48, 2014, pp. 169-186.

KATTENBELT, Chiel "Intermediality in Theatre an Performance: definitions, perceptions and medial relationships." Utrecht University. 2008.

LAVENDER, Andy "Viewing and Acting (and Points in Between): The Trouble with Spectating after Rancière". En *Contemporary Theatre Review*, vol. 2283, 2012, pp. 307-326.

LE POIDEVIN, Robin "The experience of perception of time". En *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Otoño 2011.

LÓPEZ-VARELA AZCARATE, Asunción "Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación". En *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16, 2011, pp. 95-114.

LORENTE, Eneko "Puesta en escena, comunicación e intermedialidad Estrategias de la mirada en las prácticas escénicas contemporáneas". Artículo presentado en IV Congreso Internacional Latina de Comunicación, Universidad de La Laguna, diciembre 2012.

LOZANO, Jorge "Quién teme a McLuhan". En *Infoamérica*, Iberoamerican Communication Review. 2012.

MANOVICH, Lev "Media After Software". Noviembre 2012. Publicado en <http://manovich.net/>

MCCONACHIE, Bruce A. "Falsifiable Theories for Theatre and Performance Studies". En *Theatre Journal*, Vol. 59, nº 4, diciembre 2007, pp. 553-577.

MÜLLER, Jürgen "Intermediality, A Plea and Some Theses for a New Approach in Media Studies". En *Lageroth, Lund & Hedling (eds)*. *Interart Poetics*, Rodopi, Amsterdam 1997, pp 295-302.

NÚÑEZ, Amanda "Los pliegues del tiempo: Kronos, Aión y Kairós". En www.artediez.es. 2007.

PAVIS, Patrice "The Classical Heritage of Modern Drama: The Case of Postmodern Theatre". En *Modern Drama*, vol. 29 nº1. 1986, pp. 1-22.

PÉREZ ROYO, Victoria "El giro performativo de la imagen". En *SIGNA 19*. Revista de la Asociación española de semiótica, UNED, 2010, pp. 143-158

PRIETO STAMBAUGH, Antonio "Escenas liminales". En *Revista cultural "El Ángel"* del periódico Reforma. 14 de octubre del 2001, p. 5.
<http://hemi.nyu.edu/archive/text/Antonio.shtml>.

RAJEWSKY, Irina O. "Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". En *Intermedialités*, nº6, 2005, pp.43-64.

RONCALLO DOW, Sergio "Marshall McLuhan: la posibilidad de re-leer su noción de medio". En *Revista Pontificia Universidad Javeriana*. 2009.
<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3738/3397>

SCHRÖTER, Jens "Discourses of Intermediality". En *Material Aesthetics, Media Formats and Cultural Studies*. (eds.), 2011.

SILVERSTONE, R. "Complicity and Collusion in the Mediation of Everyday Life". En *New Literary History*, vol. 33, nº5, 2002, pp. 745–64.

SMITH, Barry "Jennicam, or telematic theatre of real life". En *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, vol. 1, nº 2, septiembre 2005.

STRATE, Lance "El medio y el mensaje de McLuhan". En *Infoamérica, Iberoamerican Communication Review*. 2012.

VAN DE POEL, Joki. "Opening up Worlds: Intermediality Reinterpreted". Tesis Doctoral, Universidad de Utrecht, 2005.
http://www.thesis.net/worlds/worlds_contence.htm

VAN KERKHOVEN, Marianne "The ongoing moment, Reflections on image and society". Conferencia realizada durante *Kunsten Festival des Arts* (Bélgica). 23 de mayo, 2009. <http://www.kaaitheater.be/en/e550/the-ongoing-moment-reflections-on-image-and-society/>

WHITTAKER, Robin C. "Postmodern Display: Staging the Mind of Marshall McLuhan". En *Theatre Research In Canada*, vol. 27 nº 1. Primavera 2006.

