EL GUSTO DEL PÚBLICO: LA MAGIA DIGITAL

Asunción LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE

Universidad Complutense de Madrid
alopezva@filol.ucm.es

Resumen: El artículo comienza con una reflexión sobre las nuevas orientaciones en los estudios de audiencia y recepción para pasar a estudiar los elementos escénicos y los factores cognitivos y emocionales que se ponen en juego en la catarsis teatral; y termina haciendo referencia a la influencia de las nuevas tecnologías y su potencial catártico con ejemplos tomados de la escena española.

Abstract: This article opens with considerations of new orientations in audience and reception studies and continues with a study of the dramatic elements and cognitive and emotional factors that play an important role in catharsis. Finally, it ends with a reference to new technologies and their cathartic potential, with examples taken from the Spanish scene.

Palabras clave: Catarsis. Estudios de audiencia. Recepción. Teatro digital.

Key Words: Catharsis. Audience Studies. Reception. Digital Theatre.

1. INTRODUCCIÓN: NUEVAS ORIENTACIONES EN LOS ESTUDIOS DE AUDIENCIA Y RECEPCIÓN

Dentro de los estudios de audiencia se recoge la observación y el análisis del comportamiento de individuos en relación con su recepción de productos culturales particulares: literatura, radio, televisión, música, teatro, nuevos medios como Internet, etc. Naturalmente, entre los aspectos estudiados se encontraría el gusto del público. ¿Cómo se acerca el público a los nuevos formatos digitales? ¿Qué impacto tiene en las audiencias la convergencia de los nuevos medios de comunicación? Éstas son algunas de las preguntas que nos gustaría responder en este artículo. Comenzaremos con una breve reflexión historiográfica general sobre los estudios de audiencia para pasar a centrarnos en la experiencia teatral.

Tanto a nivel de investigación como a nivel metodológico en las últimas décadas se viene produciendo un incremento de la interdisciplinariedad dentro de los estudios audiovisuales y los estudios de audiencia, al igual que en otras disciplinas. En algunos casos, esta convergencia tiene lugar no sólo por la introducción de nuevas tecnologías, nuevos formatos digitales, Internet, etc., sino también, por la semi-institucionalización del campo de los estudios culturales comparados (Tötösy, 1999) como área de investigación para el estudio de los medios audiovisuales, si bien estos invocan directamente a un medio, una industria, unos referentes materiales y condiciones de duración, especialidad, percepción, atención etc., que los distinguen de otros medios.

De alguna forma, la proliferación de nuevos soportes de información coincide también con este incremento de flujo interdisciplinario. Douglas Crimp (1999) ha mencionado que los términos «estudios culturales», «estudios visuales» y «cultura visual» suelen intercambiarse. Áreas de investigación con objetos e historias que se cruzan —los estudios visuales y los estudios culturales— ceden bajo el peso del propio objeto de estudio, la cultura visual. La investigación en cultura visual recibe influencias sobre todo de la antropología, la sociología, la teoría de la comunicación y de las metodologías empleadas en estas áreas. Desde este punto de vista, la comunicación es cultura y la cultura es comunicación. Los medios de comunicación son avenidas e instrumentos de comunicación y cultura. La audiencia es participación en esta comunicación y cultura (Tötösy, 2000).

La producción cultural incluye, además del productor y su producto o «texto», la distribución y diseminación del mismo, la audiencia y recepción del producto y su post-procesamiento, que puede ser la crítica posterior

y el estudio del producto (texto) o de las partes del sistema de producción. Puede considerarse una audiencia a un grupo de personas expuestas a un texto determinado. Éstas pueden encontrarse en el mismo lugar, un teatro, un partido de fútbol por ejemplo, o estar repartidas en sus casas como ocurre con las audiencias de radio, televisión y, más recientemente, las audiencias de los productos digitales y los usuarios de Internet. La audiencia se refiere, por tanto, a un individuo o grupo de personas que realizan algún tipo de recepción sensorial de una percepción cultural mediante los productos de la acción comunicativa. La cultura es así un sistema de acciones comunicativas con varios subsistemas que incluyen tipos de comunicación en distintos medios. Un medio de comunicación es un instrumento de comunicación mediante el que los productos culturales se recopilan, procesan, diseminan y consumen (Tötösy, 2000).

La historia de los estudios de audiencia puede contemplarse como una serie de oscilaciones entre perspectivas que ponen de manifiesto la importancia del mensaje o texto, mejor denominado *producto de la acción comunicativa*, por encima de su audiencia y las perspectivas que se centran en la recepción y los efectos potenciales del mensaje. La primera postura tiene entre sus principales defensores a Theodor Adorno, Max Horkheimer y otros miembros de la escuela de Frankfurt, quienes, tras la influencia mediática del fascismo, se aproximaron de manera pesimista a la influencia de los textos en las audiencias. El impacto de los medios de comunicación se consideraba decisivo a la hora de crear condiciones específicas de poder en los grupos dominantes de la sociedad mediante la persuasión de las pasivas audiencias.

La diáspora de algunos miembros de la escuela de Frankfurt a los Estados Unidos trajo consigo un sesgo más sociológico y positivista a través del trabajo de investigadores como Herta Herzog, Robert Merton (1946), Paul Lazarsfeld (1955) y Elihu Katz (1955 y 1991) que desarrollaron una *sociología de la persuasión de masas* que en las décadas siguientes concedió cada vez más importancia a las audiencias, antes percibidas como pasivas y víctimas de la industria cultural. Durante la década de los 60, el *Leicester Centre for Mass Communications Research* del Reino Unido comenzó a conceder un papel cada vez más activo a las audiencias, en particular en relación con el desarrollo de la televisión, si bien teniendo en cuenta también otros medios (Halloran, 1973). Estas investigaciones pusieron de manifiesto la diferencia en las audiencias y su falta de reacción homogénea ante el mismo mensaje. Sin embargo, esta variación en la respuesta o interpretación continuó siendo atribuida únicamente a las diferencias individuales psicológicas y de personalidad.

Las investigaciones británicas sobre recepción y audiencias presentaban una limitación importante en lo que se refiere a los fundamentos sociológicos y culturales, de modo que Stuart Hall, en el *Centre for Contemporary Cultural Studies*, desarrolló un modelo comunicativo basado en *codificación/decodificación* donde la noción de comunicación de masas se estructuraba como una actividad en la que las instituciones que producen los *productos comunicativos* tienen poder para definir ciertos temas. En 1973, Stuart Hall escribe «Codificación y descodificación en el discurso televisivo», artículo legendario que se ocupa de analizar cómo los significados denotativos pueden tener distintas funciones y ocultar ciertos aspectos a cada tipo de audiencia, y de cómo los significados connotativos cubren amplios aspectos ideológicos, sociales y culturales fundamentales que un análisis excesivamente formalista puede pasar por alto.

Los trabajos de Halloran (1973), Hall (1973) y Eco (1973), publicados todos el mismo año, muestran la preocupación por los estudios de audiencia en relación con la televisión y señalan que la influencia institucional de los medios de comunicación va más a allá de ser un simple estímulo al que la audiencia responde de manera pasiva, y comienzan a desvelar el complicado entramado socio-cultural en el que operan los estudios de audiencia. Comienza, pues, a surgir un nuevo modelo en el que el concepto de código deja de ser entendido, de un modo laxo, como un sistema de reglas estructurales para pasar a enriquecerse con aportaciones de las perspectivas semióticas (Barthes, Eco), de la sociología (Bernstein) y también de los estudios en teoría de la información (Shannon y Weaver) que muestran cómo «en el análisis cultural la interconexión de las estructuras y procesos sociales con las estructuras formales y simbólicas es absolutamente crucial» (Hall, 2004: 217). Hall confiesa emplear una perspectiva semiótica, pero no «una enumeración formal cerrada que afecte tan sólo a la organización inmanente del discurso de la televisión», sino «una preocupación por las 'relaciones sociales' del proceso comunicativo, y especialmente por los diversos tipos de 'competencias' (en la producción y recepción final) en el uso de ese lenguaje» (*Ibid*.). De tal manera que para Hall el mismo suceso puede encontrarse codificado de varias formas y el mensaje contiene siempre varias lecturas potenciales y polisémicas que dependen de la distribución social de formas de competencia cultural (Bourdieu, 1984). El análisis se centra entonces no sólo en el momento de la codificación del mensaje, en la forma y estructuras comunicativas y los mecanismos que hacen que una lectura dominante prevalezca sobre las otras, sino también en los medios que emplea el decodificador, en las lecturas preferidas de la audiencia.

La influencia de los estudios feministas en la década de 1970 condujo también a una revitalización del interés en la teoría psicoanalítica y su relación no sólo con los estudios de género y su construcción a través del lenguaje y otras formas de representación (Kuhn, 1982; Modleski, 1984; Mattelart, 1984; Gledhill, 1988; Gray, 1992), sino también con el análisis de los nuevos medios, fundamentalmente el cine, y sus efectos en el espectador. La denominada *Screen Theory,* desarrollada principalmente a través de la revista *Screen,* analizaba lo efectos del cine y el posicionamiento de las audiencias empleando para ello las teorías de Lacan y las formulaciones de Althusser que consideraban los nuevos medios como aparatos institucionales ideológicos, que operaban a nivel superficial en la esfera privada, movidas por la infraestructura económica de la sociedad. Los análisis volvieron a centrarse en el estudio de los aspectos formales y textuales que seducían a la audiencia haciendo que ésta se posicionase de determinada manera (véase MacCabe, 1974; Heath, 1977).

Son iluminadoras las «Reflexiones sobre líneas y tendencias de la puesta en escena a comienzos del siglo XXI», de Guillermo Heras (2006: 77) donde señala el estancamiento que ha venido teniendo lugar en la investigación teórica teatral[1]. Heras pone de manifiesto la insuficiencia de metodologías con personalidad propia y la escasa evolución del concepto de «interculturalidad», con una escasa penetración de contenidos y estéticas de otras culturas[2]. Heras aboga por un mayor mestizaje de lenguajes tanto culturales como tecnológicos en los escenarios, de forma que el trabajo de Tötösy (2000) en sus estudios de audiencia, y en los estudios culturales comparados en general, adquiere particular relevancia. La propuesta teórica de Ángel Berenguer Castellary (2006) plantea una nueva metodología para el estudio del *yo* y su *entorno* mediante el concepto de *mediación*, y resulta potencialmente muy interesante para el estudio de la relación entre interculturalidad y arte en general.

[1] Para un resumen sobre los principales nombres de la teoría teatral española véase Santiago Trancón (2006), «Teoría teatral: de la virtud, necesidad», en José Romera Castillo (ed.), *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI* (2006: 119-128)

[2] José Romera Castillo (2006: 119-128), en «Sobre teatro (musical) y globalización en España», en Romera Castillo (ed.), *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, señala brevemente las cualidades interculturales del teatro. Sin embargo, es necesario continuar una investigación más amplia según la línea marcada por el profesor Romera Castillo, trabajo que viene siendo realizado por la autora de este artículo (en preparación).

2. EXPERIENCIA TEATRAL Y CATARSIS

El teatro como medio de comunicación y expresión, constituye un conjunto de procesos y relaciones comunicativas y significativas (semióticas) que transmiten un mensaje al público (De Marinis, 1997). Todo montaje escénico está pensado para un público determinado y busca informar, entretener y persuadir a la audiencia, influyendo en sus ideas, emociones y expectativas.

Los primeros en analizar el hecho teatral mediante instrumentos semióticos, fueron los estudiosos del «Círculo de Praga». Posteriormente, los estudios estructuralistas publicados entre 1930 y 1940, se ocuparon de identificar y clasificar los diferentes tipos de signos teatrales, considerando sus modalidades y la forma en que se integran como lenguaje en la puesta en escena (Bennett, 1990). Los estudios de Bettetini (1977) y Pavis (2000) muestran el entramado de significados que se produce durante un montaje escénico, analizando además la relación entre el texto, los actores y la audiencia. Estudios como los de Roose, Waege y Agneessens (2003) señalan también la importancia de factores como el ambiente social, económico y político, además de las circunstancias personales de las audiencias. Según Fiske:

> *Toda comunicación involucra signos y códigos, donde los signos son actos que se refieren a algo diferente a ellos mismos y los códigos son sistemas de organización de los signos que determinan cómo estos pueden estar interrelacionados. Los signos o códigos son puestos a disposición de otros, son transmitidos. El tránsito de ida y vuelta de signos, códigos y comunicación constituye la práctica de las relaciones sociales* (Fiske, 1984: 43).

El teatro necesita de la audiencia, «se realiza cuando el actor y el espectador se encuentran» (Talens *et al*, 1983: 166). En el caso del teatro los actores simulan personajes reales que se comunican entre sí, pero no con el público (Helbo *et al*., 1978: 26). Se emplean además lenguajes naturales, artificiales y secundarios que incluyen los gestos, el movimiento del rostro y la voz, la música, y otras prácticas expresivas y artísticas (De Marinis 1997). Kowzan (1997) establece que en el teatro la puesta en escena representa un conjunto de lenguajes heterogéneos, diferentes cada vez, y que su funcionamiento no puede explicarse basándose en un único código, sino que es necesario considerar una pluralidad de códigos que en ocasiones resultan no homogéneos entre sí. Es necesario también tener en cuenta no sólo al creador del signo, el dramaturgo, sino también al emisor del mismo, el actor, además del destinatario o receptor virtual y el destinatario efectivo o espectador.

Dentro del proceso de codificación se encontraría todo aquel involucrado en los mecanismos de producción (creador, realizador, emisor), mientras que en el proceso de descodificación se situarían el receptor y el intérprete.

En el teatro clásico, el actor se dirigía a la audiencia de manera directa, intentando que los espectadores creyeran en lo que estaban viendo. A partir del siglo XVII la aparición de los teatros privados distancia la relación entre el espectáculo y su audiencia, si bien en el teatro naturalista del siglo XIX se vuelve a tomar en cuenta a los espectadores, exigiéndoseles respuestas de aprobación o desagrado durante el espectáculo. Actualmente, el actor encarna las características del personaje que representa, buscando la expresividad propia de su personaje (Wright, 1995). Existen además otras estructuras de significación como la escenografía, el vestuario, etc., que, dentro del *horizonte de expectativas* de la audiencia, contribuyen a generar ansiedad o placer. Al hablar del espacio escénico hay que distinguir entre el espacio de la arquitectura teatral y el espacio escénico o lugar de la acción dramática, que es independiente del primero. La escena es susceptible de albergar objetos cuya función significativa puede ser doble: caracterizar o determinar a los personajes y el lugar de la acción y participar de manera funcional en la acción dramática (Talens *et al*, 1983).

La obra de teatro, sin dejar de ser un acto comunicativo, no se reduce a ser una invitación a que la audiencia participe en las intenciones del autor, sino que debe ser presentada al espectador como un conjunto de indicios que éste interpreta cara a un mismo fin, que no se limita a una exclusiva colaboración social. Pavis (2000) indica que, en la actualidad, la diversidad de estilos y propuestas de teatro, la riqueza de adaptaciones de textos clásicos y los avances tecnológicos, permiten alcanzar a una diversidad de audiencias distintas. La distinción entre el teatro comercial y el artístico, sostenido por agrupaciones de artistas o compañías que buscan opciones nuevas, se encuentra directamente relacionada con el tipo de público. Como el público que asiste a espectáculos teatrales ha decrecido bastante, debido fundamentalmente a la competencia de otros medios y opciones de entretenimiento como el cine, la televisión, el vídeo y, más recientemente, Internet, las compañías tienden con frecuencia a decantarse por un teatro comercial, capaz de atraer mayores audiencias, puesto que la mayoría de la gente va al teatro para entretenerse, explica Wright (1995: 76). Se busca también una mayor participación del espectador, de manera que se habla de ciertos indicadores en la audiencia que sirven de respuesta: silencio, ruido, lectura colectiva, toser, cantar, exclamaciones, risas, suspiros, aplausos, abandonar el teatro, arrojar objetos, etc. (Bennett, 1990).

La relación entre el teatro y el público puede ser abordada desde distintas perspectivas. La perspectiva sociológica elabora el perfil del espectador que frecuenta el teatro, tomando en cuenta su edad, sexo, razones por las que escoge un determinado montaje, etc. Abarca también el medio social al que pertenece, su educación, profesión, además de analizar el lugar en el que se lleva a cabo el proceso de recepción. Desde la perspectiva psicológica se analizan las emociones y reacciones de la audiencia, así como sus causas y motivos. La teoría de la recepción estudia la relación entre la representación y la audiencia. Los estudios culturales comparados —según la terminología de Steven Tötösy— buscan aunar todas estas perspectivas para tener una visión conjunta. Se puede hablar de una combinación de comunicación, expresión y entretenimiento que hace que la que la audiencia disfrute de una variedad de experiencias y reaccione ante los mensajes confirmando sus propias convicciones y prejuicios. Aunque el teatro permite realizar análisis sociales, políticos, religiosos, etc., o conocer relatos e historia con los que el espectador pueda identificarse o crear una distancia, la mayoría de las veces el público busca también evadirse de la realidad que le rodea. Los estímulos de todo tipo que recibe el espectador son percibidos mediante procesos que se llevan a cabo en múltiples direcciones, a partir del contexto de comprensión, selección y evaluación que cada individuo construye a partir de la propuesta escénica, que le permite, o no, entrar en el mundo de la ficción para luego regresar a la realidad. Durante el montaje escénico es posible que los sentimientos de la audiencia se modifiquen, lográndose así una catarsis, que además puede inducir a la reflexión colectiva e individual. De Marinis (1997) señala cinco niveles básicos para estudiar la actividad receptiva: percepción, interpretación, reacción emotiva y cognitiva, evaluación y memorización y recuerdo. Fish (1980) ha hablado de una comunidad interpretativa dentro del proceso de recepción, formada por todos aquellos que comparten estas estrategias. Se ha señalado también la estrecha relación entre cultura y producción artística, puesto que toda idea artística se encuentra relacionada con determinadas convenciones literarias de estilo, lenguaje, vocabulario escénico, etc., de tal manera que es necesario entender tanto la lógica de la construcción del montaje teatral, como producto cultural, junto con los códigos estéticos particulares que se vieron involucrados en su formación, además de la recepción de la audiencia y su retroalimentación (Rodney *et al*, 1986; Tötösy, 2000).

Dentro de la construcción del montaje escénico, Kristeva (1988) ha mencionado que son precisamente los lenguajes orales (la voz), gestuales y la música los que transmiten mayor número de significados porque actúan di-

rectamente sobre los mismos órganos receptores. La escenografía, el vestuario, el tipo de actuación etc., sustentan el mensaje o mensajes principales que el autor, y posteriormente el director con interpretación del libro y su montaje, intentan transmitir.

Los montajes teatrales siempre han hecho uso de las tecnologías a su alcance para establecer relaciones espaciales en la escena —a través de los decorados— y temporales —por ejemplo a través de la música—. Se ha buscado siempre intentar salir del escenario como receptáculo y abrirse hacia espacios móviles y variables. En este sentido, no se puede obviar la influencia de la cinematografía en el mundo del teatro, si bien en este último la palabra sigue contando con el mayor protagonismo, mientras que en el cine lo visual adquiere mayor preponderancia. Sin embargo, el teatro hace también uso de la imagen, que tiene un efecto de credibilidad casi inmediato y se procesa más rápidamente que la información auditiva en nuestro cerebro. Ambos géneros emplean el espacio, la luz, el color, el sonido y otras herramientas para crear imágenes afectivas que acompañen la narrativa y lleguen al espectador. En el cine, la cámara que acompaña al actor permite llegar a expresar subjetivamente la visión y tensión mental del personaje a través de movimientos, cambios de perspectiva en los que los objetos aumenten o reduzcan su tamaño, exageración de profundidades, etc. En el teatro el actor cuenta sólo con su propia expresión oral y gestual, aunque es posible realizar encuadres que moldeen la experiencia del espectador afectando la percepción del tamaño y forma de objetos y personajes y la distancia, altura y ángulo de la perspectiva que pueden dar lugar a alteraciones del espacio, de tal manera que se comuniquen valores y emociones determinadas. Los monólogos en el teatro o los planos largos en el cine, pueden servir para presentar actitudes de soledad, desorientación, felicidad, etc., ubicándolos dentro de un contexto presente determinado. En el teatro expresionista, por ejemplo, la comunicación de estados emotivos se realiza mediante decorados de construcciones artificiales que se utilizan para expresar una visión subjetiva del mundo en donde la deformación es predominante, ofreciendo de esta forma una versión particular de la realidad. En cuanto a la luz, las tonalidades más luminosas y las más oscuras crean la composición global de la escena mientras que la creación de sombras y texturas específicas se emplean para dirigir la atención de la audiencia hacia determinado personaje u objeto, con el fin de crear la sensación de suspense o de romanticismo, etc. El mundo de los colores se ha empleado también frecuentemente en el teatro para crear distintos estados de ánimo, aunque esta percepción tiene un origen cultural. El sonido consigue moldear la percepción e interpretación que la audiencia hace de los códigos

visuales, focalizando la atención hacia puntos específicos. El silencio puede llegar a ser un recurso expresivo en el teatro expresionista. La música puede tener una función rítmica, empleándose como contrapunto de la imagen, y dramática, cuando se emplea para complementar el significado de la acción.

La acción narrativa clásica se centra en torno a los personajes como agentes causales. Generalmente se trata de un deseo del personaje principal y del desarrollo del proceso para alcanzar ese deseo. La existencia de personajes o fuerzas antagónicas crea una situación inestable o conflicto y la negociación entre los personajes mueve la trama hasta que la situación cambia. La tensión suele irse acumulando hasta que llega un punto álgido de desarrollo conocido como clímax, a partir del cual se produce la resolución. Se trata por tanto de una estructura lineal, con una estructura causa-efecto previsible. El teatro alternativo presenta, por el contrario, conflictos de resolución dudosa, frecuentemente psicológicos, que rompen las expectativas de la audiencia mediante la falta de conexión causal entre varias líneas de la acción, o rompen el orden la duración y la frecuencia de los acontecimientos. La comprensión se encuentra mediada por actos transformativos que incluyen procesos psicológicos automáticos (categorización de abajo a arriba) y estratégicos o conceptuales (de arriba abajo). La información sensorial suministrada por la puesta en escena ofrece materiales a través de los que la audiencia construye significados mediante procesos inferenciales de percepción y cognición. La interpretación depende de lo que al espectador le llama la atención y suelen depender de sus esquemas mentales o teorías que tienen coherencia conceptual y crean una explicación, de manera consciente o inconsciente, extrayendo claves relevantes del montaje y organizándolas en patrones significativos. Los procesos de percepción e interpretación se encuentran también influenciados por convenciones sociales y patrones de comportamiento y pensamiento compartidos[3].

Los procesos perceptivos dependen en gran medida del aprendizaje y la experiencia; sin embargo, otros factores como la motivación y las expectativas intervienen también en el momento de hacer la decodificación de información. Los antecedentes culturales también alteran la percepción. Existen tres principios fundamentales de organización: 1) la proximidad, al

[3] La propuesta de Ángel Berenguer Castellary (2006: 247-270) en «Motivos y estrategias: introducción a una teoría de los lenguajes escénicos contemporáneos», en *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, J. Romera Castillo (ed.). Berenguer plantea una nueva metodología para el estudio del *yo* y su *entorno* mediante el concepto de *mediación*, que resulta potencialmente muy interesante como nuevo modelo teórico.

parecer tendemos a percibir como unidades los objetos que se encuentran próximos entre sí de manera que inconscientemente 2) agrupamos objetos según su cercanía y semejanza; 3) percibimos la figura menos complicada, la que posee mayor continuidad y que se ve mejor. Las sucesiones de unidades aisladas son, de esta forma, completadas y captadas como complementarias. Tendemos además a producir elementos de cierre, es decir, completar los gráficos cuyas líneas no están presenten, por ejemplo, puesto que nuestro cerebro asocia la imagen inmediatamente con algún elemento conocido. Los conceptos de figura y fondo son fundamentales dentro de la teoría *Guestalt*, puesto que para poder percibir un objeto deben de existir diferencias de intensidad entre las excitaciones provenientes de varias partes del campo, de modo que el objeto existe sólo en relación con un fondo determinado. Lo mismo ocurre para el sonido. Los modelos menos articulados y uniformes se perciben como fondos, mientras que las partes diferenciadas se perciben como figuras. Esta capacidad mental para rellenar los huecos y percibir continuidad espacio-temporal depende de la memoria y, de alguna manera, es lo que determina el contexto. Anderson (2000) señala que cuando el conocimiento del contexto o del mundo guía la percepción, el proceso de rellenado de información va de arriba abajo porque el conocimiento general de alto nivel contribuye a la interpretación de unidades preceptúales de bajo nivel.

En el caso del discurso ocurre lo mismo. Agrupamos los sonidos y palabras y unidades más grandes de significación, rellenando los espacios vacíos. La comprensión tiene lugar cuando nuestra lengua y cultura se corresponden con los del discurso presentado. En general, nuestra atención selectiva tiende a elegir aquello que nos interesa desde el punto de vista perceptivo y descartar el resto. Esta atención depende de nuestras motivaciones personales, de nuestra educación y otros factores personales, sociales y culturales. La información almacenada se almacena temporalmente y se asocia a otras informaciones percibidas o se descarta. Existen, sin embargo, limitaciones en nuestras respuestas de tal manera que puede tener lugar lo que se denomina «selección tardía» donde los mensajes alternativos son atenuados, aunque sin bloquearse totalmente, de tal manera que son recuperables algo más tarde si resultan ser lo suficientemente importantes.

En la atención visual la retina varía en su agudeza y la máxima agudeza se presenta en una pequeña área llamada *fovea*. Aunque nuestros ojos pueden registrar gran parte del campo visual, nuestra *fovea* registra sólo una pequeña fracción del campo visual, que es la zona que enfocamos al tiempo que atenuamos otras partes del campo. Sin embargo, en ningún momento deja-

mos de atender al campo global con los movimientos del ojo, de tal forma que podemos identificar nuevas regiones interesantes fuera de la *fovea* hacia las que dirigir nuestra atención posteriormente.

La *memoria icónica* (visual) y *ecoica* (auditiva) nos permite almacenar información visual y auditiva en cuestión de milisegundos, pasando a almacenar la información en un sistema de almacenamiento más duradero que es la memoria a corto plazo. Finalmente, la *memoria a largo plazo*, último depósito donde llega la información, se basa en gran medida en la codificación en función de relaciones significativas que tienen lugar mediante el proceso de activación, que está en función de la utilización reciente o no de ese recuerdo. El grado de información que se pierde depende de la capacidad del sujeto para establecer relaciones relevantes, es decir, de su capacidad de activación y recuperación de información pertinente, aprehendida y aprendida con anterioridad. Los factores emocionales juegan un papel importante en la memoria, puesto que la información vinculada a momentos agradables dura más en nuestra memoria, mientras que tendemos a eliminar momentos negativos a través de un proceso de decaimiento denominado olvido.

Las emociones son respuestas fisiológicas y psicológicas que influencian la percepción, el aprendizaje y la ejecución, siendo importantes activadores, motivadores y organizadores de la conducta. Las emociones, del latín *ex movere*, es decir, alejarse o moverse, se refieren a cambios físicos y psíquicos que preparan al organismo para una acción inmediata. La emoción es primero un cambio corporal que ocurre como reacción a un estímulo ambiental. A continuación tiene lugar una experiencia consciente de la emoción y una preparación para la acción, convirtiéndose en una motivación o tendencia que dirige la conducta (Lang, 1994, 1995).

Las reacciones emocionales no son arbitrarias, aunque sí pueden ser inconscientes; dependen de diversos factores como la situación, experiencias, competencias propias, valoraciones, habilidades y expectativas de lo que puede llegar a suceder, vivencias afectivas y el vínculo que la persona guarda con determinadas experiencias y situaciones. Las teorías conductistas hablan de un factor aprendido que plantea un estímulo inicialmente neutral (no relacionado con la respuesta), pero que con el tiempo llega a ser condicionado. Este aprendizaje se desarrolla primero en la propia familia y posteriormente en el entorno cultural (escuela, amigos, etc.). Las emociones se comunican a través de las expresiones faciales y corporales, lo que se conoce como comunicación no verbal. La comunicación emocional se transmite también mediante el fenómeno de la *empatía* que consiste en la capacidad de

imaginarnos en la situación que experimentan otros (Thagard, 1996). A través de este fenómeno, la audiencia puede llegar a una situación de catarsis que permite una descarga y alivio de la tensión emocional, tal y como ya señalase Freud en sus primeros estudios sobre la histeria. El espectador busca la emoción a distancia (reflejada en la obra teatral, película, etc.) en un intento por revivir y resolver experiencias emocionales que quedaron inconclusas (Scheff, 1986: 25). La audiencia puede desahogar estos estados emocionales a través de manifestaciones como el llanto, la risa, la ira, etc., lo que produce un sentimiento de alivio. La distancia estética permite que el público pase de ser un mero observador a convertirse en participante, sin por ello perder el papel de observador. La audiencia juega a ser parte de la ficción, pero no olvida nunca que se trata de una ficción y la conciencia de la irrealidad práctica de lo representado permite su participación psíquica y afectiva sin riesgos, un desbloqueo de las emociones reprimidas que se desahogan en un contexto no amenazante. La forma artística facilita el proceso emocional catártico (Bordwell, 1995).

3. NUEVAS TECNOLOGÍAS Y EL GUSTO DEL PÚBLICO

La palabra *teatro* viene del griego *theatron* (del verbo *thea* = mirar) que significa *lugar para ver*. El *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* nos dice que el teatro es el lugar físico donde se representan las comedias, también el sitio o lugar en que se ejecutan cosas a la vista de numerosos concurrentes. Sin embargo, desde comienzos del siglo XX, sobre todo, el teatro se ha beneficiado de tecnologías que han permitido su deslocalización física y la co-presencia virtual de los cuerpos de los actores y la audiencia. Tal y como apunta Gutiérrez Carbajo (2004: 45), Bertolt Brecht sería uno de los pioneros del radioteatro, al que seguirían autores como Paul Claudel, Dylan Thomas, Samuel Beckett; Friedrich Dürrenmatt, Michel Butor y Meter Hanke (Barea, 1988, 2000; Tordera Sáez, 2004). El espectador de radioteatro *asiste* al espectáculo «no viendo la puesta en escena, sino reconstruyendo lo que en los estudios se ha creado o se está creando: un escenario invisible, pero construido con una materialidad, la de los sonidos» (Tordera Sáez, 2004: 152). Ya desde algunas de las vanguardias de comienzos del siglo XX, particularmente desde el Futurismo, se contemplaba la tecnología como un mecanismo revolucionario. El *Manifiesto del Teatro Sintético Futurista* mantenía que la tecnología radiofónica suponía la abolición de las tradicionales unidades teatrales aristotélicas. El mestizaje mediático no funciona en una única dirección y así, por ejemplo, Trapero Llobera traza los precedentes del actual

del cine de animación y los sitúa en fórmulas abiertamente utilizadas por el teatro (2004: 159-175; *http://www.AnimatronicsResource.com*)[4].

El adjetivo *digital* está vinculado al lenguaje de las matemáticas, de la programación y la tecnología. La palabra *digito* del latín *dedo*, se refiere a cada una de las cifras que componen un número. En el sistema binario, que describe el funcionamiento interno de los ordenadores —con dos niveles de voltaje (encendido '1' y apagado '0')—, los dígitos se conocen como *bits* (acrónimo para *binary digit*). Para los componentes de La Fura dels Baus el teatro digital «hace referencia a un lenguaje binario que relaciona lo orgánico con lo inorgánico, lo material y lo virtual, el actor de carne y hueso con el avatar, el espectador presencial con el internauta, el escenario físico con el ciberespacio» (Abad, 2004: 26). El *Diccionario de la Real Academia* dice también que teatro son: «todas las producciones dramáticas de un pueblo». Según esto, el concepto podría abarcar todo tipo de propuestas escénicas. Sin embargo, La Fura se define a sí misma, en su *Manifiesto Canalla*, también como «una organización delictiva dentro del panorama actual del arte» (Abad, 2004: 32). No son los únicos[5].

El teatro refleja los problemas y preocupaciones de la sociedad. Plasma la realidad y para ello suele utilizar el sistema que más impacta en cada época. Desde la antigüedad clásica, el teatro nunca ha sido ajeno a las innovaciones tecnológicas[6]. La localización de los primeros teatros griegos, las cuevas adyacentes a modo de cajas de resonancia, el papel del sonido a través del coro y la música, la importancia de la luz, la puesta en escena, todo ello se ha empleado para ayudar a la mejor transmisión del texto dramatizado y potenciar los efectos catárticos en la audiencia. El arte del cuerpo, como material plástico, ha tenido siempre un papel fundamental, no sólo como vehículo de comunicación, sino también como el propio espacio de la representación, a

[4] Véase el volumen de *Estudis Escènics* (Institut del Teatre, marzo 1988) 29, Glòria Picazo (coord.), dedicado enteramente a la *performance* y donde se mencionan los precedentes del trabajo de Marcel Duchamp y las vanguardias de comienzos del siglo XX como el *Taller de teatro* de la Bauhaus (1921-23). Trabajos como *El gabinete de figuras* (1923*)* de Oskar Schelmmer, *R.U.R. (Rosum's Universal Robots)* (1921) de Karen Capek son explorados también por Goldberg (1996), en *Performance Art*.

[5] Para una múltiple y variada bibliografía que las relaciones entre literatura y nuevas tecnologías ha ido generando véase Romera Castillo *et alii*, eds. (1997: 13-82) y Romera Castillo, ed. (2004), *Teatro, prensa y nuevas tecnologías*.

[6] Para un breve resumen de las innovaciones tecnológicas en el teatro, véase José M.ª Paz Gago, «Ciberteatro: teatro y tecnologías digitales», en J. Romera Castillo (2004: 81-88). Véase también de Paz Gago (2006), «Artes del espectáculo y nuevas tecnologías», *DeSignis* 7 y Paz Gago (2006), «La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI», en José Romera Castillo (ed.), *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI* (2006: 152-161).

través del que se han analizado todo tipo de estados psicológicos. Pero resulta cada vez más difícil llamar la atención de la audiencia y conseguir una catarsis que se fundamente en gran parte en la novedad y el efecto sorpresa[7]. El nuevo teatro digital permite explorar las tecnologías de la comunicación como vehículos innovadores, no sólo desde el punto de vista técnico[8], sino fundamentalmente por su potencial interactivo y transtextual en su capacidad para hacer reversibles los cauces de la comunicación y para hacer que confluyan diferentes discursos en diferentes registros. El teatro que las utiliza pretende así fundamentalmente la combinación de lenguajes y la interacción entre público y actores, todo en función de una obra abierta y en constante progreso, en la que se disuelve la autoría y la recepción se entiende como participación. La inclusión en la puesta en escena de elementos propios de otros campos de expresión (música grabada y proyecciones de imagen fija o en movimiento, sobre todo) ha sido muy frecuente en buena parte del teatro de vanguardia que se ha hecho en los últimos treinta años.

Paz Gago traza la evolución del ciberteatro a partir del *sit.com interactivo* creado por Troy Bolotnick y el Grupo Independiente de improvisación teatral de la Universidad de Nueva York, *The Grapes* (*Grapejam.com*), y lo define como «espectáculos a distancia mediante sistemas perfeccionados de videoconferencia en entornos de consistencia virtual, con actores igualmente virtuales (*vactors*), escenografías simuladas y textos de creación colectiva e interactiva» (2004: 84). A principios de los noventa, Sun Microsystems desarrolló un modelo virtual para representar obras de Shakespeare, en el que los espectadores/usuarios podían sustituir a los actores virtuales. El denominado *Virtual Kabuki System* (Ebihara *et al*., 1997) emplea una pantalla en 3D que refleja las expresiones faciales de los actores en el fondo del escenario y permite a la audiencia la ilusión de estar inmersa en la escena.

La denominada *performance* permite representar en escenas la dialéctica entre el discurso del poder y la producción de la subjetividad formulada por Michel Foucault. La puesta en escena de la *performance* convierte en un acto simbólico la relación entre producción y performatividad (la producción

[7] A efectos de la investigación sobre los efectos de novedad y sorpresa en la audiencia, es interesante el trabajo de Mariana de Lima e Muniz, «La improvisación como espectáculo en España en el siglo XXI», en J. Romera Castillo, ed. (2006: 687-700).

[8] Véase el trabajo de Monique Martinez Thomas y Sanda Golopentia Eretescu, «El tratamiento informático de la dirección escénica ¿una práctica transgresiva?», en J. Romera Castillo, ed. (2004: 73-79). También Alicia Molero de la Iglesia, «Los contenidos teatrales en la edición electrónica», en J. Romera Castillo, ed. (2004: 399-411) y Peláez Pérez, «Aspectos metodológicos de la edición virtual de la parodia dramática», en J. Romera Castillo, ed. (2004: 433-453).

del sujeto a través de las prácticas e instituciones de un determinado momento histórico). Se convierte así en un intento de unir ficción y realidad, arte y vida, donde la audiencia se convierte en protagonista. Para Antonio Prieto, «la genealogía del *performance* está estrechamente vinculada a una vertiente del teatro que desde fines del siglo XIX se rebeló en contra de las convenciones aristotélicas» (2001: 1). La parodia *Ubú Rey,* de Alfred Jarry, marcaría para Prieto la apertura de la dramaturgia hacia la imagen y el desdeño de la palabra como eje del hecho escénico.

Compañías como el *Living Theatre* de Nueva York, el *Watermill Center* de Manhatan, o el Teatro de *Les Bouffes du Nord*, sede del Centro Internacional de Investigación y Creación Teatral, fueron pioneras a la hora de romper el espacio escénico tradicional mediante la incorporación de este tipo de recursos. En *Variations V* (1965) J. Cage, M. Cunningham, B. Lloyd, D. Tudor y G. Mumma emplearon un espacio de *performance* cruzado por una red de células fotoeléctricas que al activarse por el movimiento de los bailarines generaban efectos de sonido y luz. En la década de los setenta, Robert Wilson empleaba nuevas tecnologías en sus montajes teatrales. Su creación, junto con Philip Glass, de *Einstein on the Beach* (1976) le atrajo fama mundial[9].

Charles Deemer habla de *Hyperdrama*[10] como alternativa al teatro tradicional que comunica una acción lineal, dejando de lado lo que ocurre fuera del escenario, material que podría resultar valioso, pero, sobre todo, no permitiendo la implicación del espectador. Dice Deemer que el *hyperdrama* busca desafiar la visión única a la que nos condena el teatro tradicional, con las sillas clavadas en el suelo. El *hyperdrama* permite multiplicar la acción de la escena en otras escenas simultáneas, un espacio global de *performance*. En el *hyperdrama* no existe el *off stage*.

En *SonarFiles* se puede hacer un seguimiento de la evolución creativa del CD-Rom, desde simple soporte, hasta herramienta de creación lúdica, pasando por las exploraciones poéticas del *software*. Se pueden ver obras de la *Compañía Voyager*, *The Resident* o Brenda Laurel; la *poesía instantánea* de Sylvia Molina; los llamados juguetes sonoros de artistas como *Audiorum* o *Innothna* y algunas creaciones de *Antirom*, auténticos padres del diseño de interactivos como disciplina estética. En el apartado de creación audiovisual,

[9] En Sarriugarte Gómez (2004), «Interferencias entre el teatro y el *Performance* bajo la tutela de las nuevas tecnologías», en J.Romera Castillo, ed. (2004: 466-473), se encuentra un resumen de los inicios del teatro-*performance*.

[10] Véase: *http://www.ibiblio.org/cdeemer/hdrama.htm*.

además de clips y cortos electrónicos, se descubren las manifestaciones cinematográficas influidas por la música avanzada y un teatro virtual basado en composiciones de escenas previamente seleccionadas: desde revisiones de los clásicos como *Metrópolis* de Jeff Mills, hasta el teatro digital de *Or* de los japoneses *Dumb Type*, o las propuestas de *Tomato Projet*.

En 1997 se puso en marcha en Viena la experiencia Oudeis, patrocinada por el festival *Ars Electronica*. Durante dos años, el equipo de Oudeis trabajó conjuntamente a través de la red para desarrollar los guiones de sus obras y los montajes se exhibieron tanto en espacios reales como virtuales. Emplearon la metáfora de *La Odisea* para expresar la disolución del concepto de viaje tal y como lo entendíamos antes del desarrollo de las nuevas tecnologías, gracias a las cuales la comunicación entre lugares distantes es cuestión de segundos en el denominado *ciberespacio*. Los integrantes de Oudeis utilizaron entornos MOO para sus reuniones[11].

La compañía Medea_73 combinó también el arte digital con el teatro en su obra «Mnemosina», *http://www.medea73.com/mnemosine.html*. En la primera parte, influenciada por el trabajo de estudio del texto del artista Bruce Nauman, los actores realizan una máquina del recuerdo con un *disk man* en un cuarto despojado y una cámara de vídeo digital. Al entrar la audiencia escucha uno de los audios creados de forma mnemotécnica, y al final responde, ante la cámara que constantemente registra, la pregunta: ¿Qué viene a su mente? En esta primera parte se trabaja la memoria auditiva, relacionada en un primer grado con la memoria instantánea. La segunda parte relaciona, la memoria individual a corto plazo con la memoria colectiva a largo plazo, y se integra el sonido, con el vídeo y el registro de lo antes sucedido en la maquina del recuerdo, a través de una *performance* de movimiento.

Raw00 del grupo español Colectivo Anatómico es también una fusión de teatro, música, *performance* y nuevas tecnologías que rompe la escénica tradicional. El espectáculo contiene una plataforma de *software* para mezclar y controlar en tiempo real vídeo, cámaras y animaciones 3d en maya, a través de unas *pal* —computadores de mano— que manipulan las actrices. Sensores faciales, visión artificial ocular, sensores de movimiento, y realidad expandida, pensada para amplificar su potencial psicológico a través de la tecnología. *Raw* viene del inglés «crudo» y hace referencia al formato de archivo digital sin comprensión. El guitarrista de *Raw* hace distorsiones de los sonidos que ejecuta a través de movimientos faciales (barbilla, parpados,

[11] Véase también los nuevos proyectos de Monika Wunderer en *http://www.krampus.org/mon/*.

cejas). Para ello se ha desarrollado un sistema a modo de los que se utilizó en el cine para animación megatrónica de personajes como Alien.

Els Joglars, Comediants, La Cubana son otros de los clásicos de la escena española. Sin embargo, en España, la aportación más significativa al teatro digital viene, sin duda, de los montajes de La Fura dels Baus, cuyo origen se remonta a finales de los setenta cuando un grupo de jóvenes comenzó a hacer espectaculares intervenciones en la calle combinando todo tipo de recursos escénicos. Su montaje *Accions* (1983) se convirtió en el fenómeno del momento. La fusión de recursos como música, pirotecnia, movimiento continuo, uso de materiales naturales e industriales, que a veces son arrojados a la audiencia, despliegue técnico en diversos ámbitos como el de la luz (uso de focos de teatro, luz negra, flashes y focos móviles) para ocultar o resaltar determinadas zonas de la escena, aplicación de las nuevas tecnologías como proyecciones estereoscópicas (un sistema por el cual colocándose unas gafas polarizadas y proyectando una imagen duplicada, el resultado es una sola imagen en relieve), todo ello provocador y revolucionario para intentar romper la pasividad del espectador, exigiéndole su participación en el montaje. Lo más llamativo es quizás la utilización del espacio escénico que despierta a una audiencia adormecida por el teatro tradicional y la obliga a re-situarse continuamente en dimensiones de imágenes dinámicas y siempre cambiantes que producen una sensación de saturación. Otra trasgresión espacial consiste en realizar la puesta en escena en lugares insólitos: edificios en construcción, mercados, estaciones, etc. El impacto y la agresividad son contundentes en el *lenguaje furero*; objetos arrojados, coches destrozados a golpes, acciones que buscan desposeer la funcionalidad de los objetos y sus connotaciones de bienestar y progreso. Al igual que en el surrealismo o en el movimiento Dada, La Fura quiere provocar sorpresa, desasosiego e incluso miedo en la audiencia, a la que entrevistan tras la actuación para conocer sus opiniones. A *Accions* le siguieron *Suz/O/Suz* (1985), *Tier Mon* (1988), *Noun* (1990), *MTM* (1994), *Manes* (1996), *ØBS* (2000), *Fausto 3.0*, *XXX* (2002), *Matria 1–Tetralogía Anfibia–La Creación* (2004) y *OBIT* (2004). Para celebrar el fin del milenio organizaron *B.O.M.,* una fiesta planetaria que congregó a más de 20.000 personas para despedir el siglo XX junto a su 'Simio del Milenio', un ser que crece con las fotografías (genes) y pensamientos (memes) de la gente que, comunicada a través de la red digital, desea formar parte de este simio virtual. En el 2001 se estrenó *Fausto 5.0*, la primera incursión de La Fura en el ámbito de la dirección cinematográfica, que recibió el Méliès de Oro 2003 a la mejor película europea de cine fantástico.

Uno de los proyectos más audaces de la compañía es *Naumon*, un barco que navega por el Mediterráneo llevando a bordo varios contenedores artísticos, culturales, didácticos y solidarios. Las representaciones pueden tener lugar fuera del barco (Naumaquias) o en el interior (Matrias). Se describen como *tetralogías anfibias*, protagonizadas por marionetas cósmicas, dos gigantes, Tamor y Dai, en los que se encarnan distintos avatares que cruzan sus voces a través de poemas. Tamor es un personaje continuamente errante que, a través de transformaciones permanentes, adquiere el aspecto de las distintas edades, razas y sexos. Dai, como contrapunto, es un personaje invisible, que pasa desapercibido, o, a la inversa, tan visible que lo es *todo*, como si formara parte de los cuatro elementos. Es un Demiurgo o Nadie.

La naumaquia está dividida en cuatro partes y tiene como protagonismo absoluto el espíritu creador, tanto desde el punto de vista de la naturaleza y del cosmos, como desde el punto de vista humano. La primera de las cuatro partes sería la creación vista desde la orbita de la naturaleza y empezaría con la idea de un grito que equivale a la oscuridad y el caos. A partir de ese grito se va conformando el cosmos, se va conformando el universo como una lucha de dos fuerzas antagónicas. Culminaría esta primera parte con la composición de un *mandala* de cuerpos que sería la metáfora del cosmos. En la segunda parte se trata la creación de la vida. De las construcciones y destrucciones de Tamor, el Bailarín Cósmico, se pasaría a la idea del gran árbol que lo conecta todo, donde se reflejarían tanto las tradiciones míticas como la ciencia moderna, a través del ADN y del genoma. La tercera parte se desarrolla con el protagonismo del hombre que, a través de la creación, es capaz de prolongar su propia vida. Aparece en escena un escultor que esculpe el mar hasta extraer una sirena. A partir de la relación entre creador y criatura, se refleja la conciencia del tiempo y de la muerte. Paralelamente el hombre se revela contra su propio destino, sus fronteras y sus límites. La cuarta parte pone en escena una recreación actual del infierno y del paraíso. A continuación tiene lugar la propuesta central de la obra: un viaje iniciático del conocimiento que toma como símbolo el propio barco. Se cierra así el círculo de la creación entendido como un juego eterno. Este espectáculo trata sobre el miedo de la condición humana, del lenguaje, de la incomunicación, de la manipulación y de la interculturalidad.

En la experiencia *Work in Progress*, realizada por primera vez en 1995 entre Cardiff-Barcelona-Madrid, La Fura dels Baus conectó a través de video-conferencia las tres ciudades en las que se estaba llevando a cabo una representación. Para que el espectador pudiese seguir la función, éste necesitaba tener delante las tres pantallas. A su vez, las tres representaciones

tenían su propio público. La convocatoria se extendió a 24 alumnos graduados en diferentes disciplinas (teatro, danza, vídeo, sonido, iluminación, artes plásticas, música, radio) que eran los integrantes de un curso monográfico que se llevaba a cabo durante quince días. En los días restantes (8 días más) alumnos, profesores y artistas preparaban una *performance* final (4 días de representación) con público, basada en el resultado del curso. Los artistas participantes en el evento no tenían porqué estar en el mismo lugar para interaccionarse entre sí puesto que con la red digital o por video-conferencia se relacionaban a tiempo real, por lo tanto las acciones y sentimientos ejecutados en una ciudad viajaban sin tiempo hasta otra ciudad, activando las sensaciones en el otro espacio escénico. Cada uno de los cursos estaba dedicado a un tema concreto y diferente para cada una de las ciudades (la fe, el honor, el poder,...). El objetivo era crear un efecto acción-reacción (traspaso de información en tiempo real vía Internet) que se trasladase, de manera itinerante, a diferentes espacios en el mismo tiempo. Además, se puso en funcionamiento una Web interactiva con las aportaciones destacadas de los participantes del público, buscando crear una obra global, implementada con las conexiones entre ciudades (apertura y realimentación). Gracias a la red digital de comunicación entre los diferentes puntos de creación se podría conseguir que una acción de un punto lejano incida y varíe la vibración del local en el que se asistía en directo. Esta interconexión permitía, según el ideario de La Fura, crear empatía con los problemas y diferencias culturales entre países de Europa. Finalmente, se buscaba volcar en red contenidos culturales de toda Europa, trabajando en lo que se podría denominar como industria de los contenidos entre varios países, desapareciendo las fronteras físicas y culturales en favor de la unión intercultural.

En *ØBS* (2000) se combina así el movimiento de actores con el de imágenes tridimensionales proyectadas sobre pantallas móviles que van evolucionando de acuerdo a la dramaturgia del espectáculo y que permiten además la interacción entre actores situados en tiempos y lugares diferentes. El tema: «las obsesiones», las mismas recogidas en sus otros espectáculos, el poder y el triunfo, el sexo, el miedo a nosotros mismos… Emplean un tono de farsa y tragicomedia carnavalesca que busca la reacción de la audiencia en contra la cosificación moderna y la falta de sensaciones, intentando llevar a cabo una experiencia estética catártica. Por esa razón son frecuentes las incursiones de La Fura en el mundo de la mitología y el ritualismo. Como hemos mencionado antes, la simbología y los recursos empleados hacen que la audiencia experimente una saturación total, una especie de regreso a la nada, al punto de origen. Son muchos los elementos que se emplean en los montajes y que

se encuentran directamente relacionados con experiencias regeneradoras. La pirotecnia y el fuego han formado parte de la escénica furera desde sus comienzos. El agua es también un elemento muy empleado para expresar ideas de regeneración y bautismo puesto que se trata del vehículo de la vida.

Otra de las apuestas más atrevidas de La Fura es el espectáculo *XXX* (2002), relectura de la obra del Marqués de Sade, *La filosofía del tocador*. Se trata de una de sus obras de mayor éxito, con más de 300 representaciones por todo el mundo y vista por más de 200.000 espectadores. Con ella ha buscado romper con la jerarquía sexual imperante a través de un escenario virtual que emula las características de un sueño erótico, en el que conviven la abstracción absoluta con el retorno al cuerpo, que puede adquirir una dimensión sado-masoquista, sensual, angélica, orgiástica, o quizá una mezcla de todas ellas en una especie de cibercuerpo, una exploración de una nueva concepción de la máquina y del organismo en forma de texto codificado que permite a la audiencia explorar sus formas de identificación, el cómo de los propios mecanismos de representación. La tecnología permite, en cierta forma, soñar a trascender el propio cuerpo y, de esta forma, nos permite relativizarnos con respecto a nuestro envoltorio representacional. Pero, además, la experiencia común y en entorno virtual permite a la audiencia convertirse en participante, en actor de una colectividad. En *XXX*, biología, informática y ecología, escribe La Fura, se funden en una cultura de la complejidad que es, al mismo tiempo, profundamente humana, por ser experiencia cultural.

La filosofía del tocador (1795) es una de las obras tachadas no sólo de atroz, trasgresora y libertina, sino sobre todo de inmoral. La obra trata de la perversión de la joven Eugénie por parte de un grupo de libertinos liderados por Madame Lula, su hermano Giovanni, con quien mantiene relaciones incestuosas y Domancé, personaje que reflexiona sobre el narcisismo y la filosofía y que representa al propio Sade. La Fura emplea un lenguaje claramente pornográfico en torno a la fantasía orgiástica del *gangbang* y el montaje escénico, pantallas gigantes en 3D, música, etc., busca ante todo la provocación de la audiencia. Una vez más se explora la violencia, el dolor y la orgía como vehículos carnavalescos, que permiten una subversión total de las normas y una saturación de las sensaciones, contribuyendo a la experiencia de lo perceptivo y lo material como transitorio e intentando trasladar a la audiencia a un más allá trascendente y espiritual que permite la visión relativista del mundo como representación.

Georg Sabelicus Faustus Junior (1480-1540) fue un oscuro doctor en teología, astrólogo y nigromante sobre el que se escribió una obra anónima en

1587, en tiempos de la Inquisición, caza de brujas y pactos con el diablo, que apuntaban a la revolución antropocéntrica del hombre renacentista. La leyenda se transmitió además en versiones populares, algunas de ellas de títeres, como la que cautivó a Goethe cuando niño, y que sentó las bases para su elaboración del mito en 1808 y 1832. *F@ust versión 3.0* busca explorar las limitaciones del conocimiento humano, marcadas por nuestras percepciones, pero también por el uso tecnológico que caracteriza a la especie humana desde que fue capaz de hacer fuego frotando dos piedras. La obra explora la paradoja del progreso, al hombre ávido de conocimiento que busca transformar su entorno sin descanso hasta dominarlo. Mefisto representa la cara oculta del hombre, su Mr. Hyde. Mientras el creador, el científico, Frankestein, Dr. Jeckyll, se confía en su conocimiento, el diablo, el monstruo, el *alter-ego*, se pregunta si ese conocimiento vulnera el mundo sagrado de la naturaleza, corrompe la razón humana arrastrándola hacia sus instintos más básicos. Fausto es una vez más una historia acerca del narcisismo, del desenfreno del deseo y del sometimiento del débil; Margarita, Eva, la víctima. La puesta en escena busca simultanear texto, lenguaje visual, sonido y tecnología. Las casi inaudibles vibraciones graves resuenan en el interior de la audiencia creando sensaciones de extrañeza ansiedad y amenaza, las mismas que siente el personaje de Fausto en escena. El espectador empieza a perder contacto con su butaca de teatro para sumergirse en realidades extra escénicas. El drama de *F@usto versión 3.0*, parte de la insatisfacción de su protagonista ante la imposibilidad del conocimiento que, en la era Internet, ya no radica en la superioridad de la naturaleza y la debilidad del conocimiento humano, sino en el exceso de información: información fragmentaria que crea la alucinación de un conocimiento absoluto, el vértigo de un falso conocimiento, un enciclopedismo electrónico a escala mundial. El montaje crea una relación fluida entre actor y proyecciones. El actor emerge de la imagen, de la virtualidad. Algunas veces su cuerpo se convierte en una pantalla, otras su cuerpo real es proyección, otras su sombra real es proyección. Esta relación cuerpo-pantalla-proyección permite manipular el tiempo de la historia y el tiempo subjetivo del personaje, que, por ejemplo, se detiene en el segundo intento de suicidio de Fausto o se acelera en sus sueños. Existe además un tiempo latente o universal que se articula a través de la imagen del mito como arquetipo de eterno retorno (Mircea Eliade)[12].

[12] Para un estudio detallado de *Fausto 3.0* véase Catalina Buezo Canalejos, «La Fura dels Baus, un teatro fáustico y un Fausto del teatro: *F@usto versión 3.0*», en J. Romera, ed. (2004: 333-343).

El montaje de *La Metamorfosis* (2005), de Franz Kafka, explora de nuevo las angustias del hombre urbano del siglo XXI. La obra habla de un intento de diferenciación, un intento fallido en la medida en que esta diferenciación del individuo, frente al grupo, no se da por una vía creativa y liberadora, sino por la mutilación de la propia individualidad. Gregor, protagonista de *Metamorfosis*, es el arquetipo del hombre que se abandona al conformismo y sacrifica su potencial, su individualidad, en alas del consumismo. En última instancia la obra habla del miedo a ser nosotros mismos; el pánico a no ser parte del grupo, a convertirnos en el «bicho raro». Habla también de un mundo deshumanizado y de las dificultades para mantener relaciones grupales, familiares, amorosas, de amistad, etc. El montaje escénico, ligado al concepto de metamorfosis, consta de tres elementos: un gran cubo transparente que representa el espacio vital claustrofóbico pero al mismo tiempo protector, como el caparazón de un insecto; una pantalla que permite visualizar el mundo desde fuera, es decir, como representación, un mundo que Gregor se niega a contemplar; y una mesa desmontable que representa el entorno familiar. Los tres están sujetos a una transformación constante.

OBIT trata de lo inevitable de la muerte, la pérdida de los seres queridos y de los cambios que esta pérdida supone en nuestro mundo rutinario. Habla de uno de los grandes miedos del ser humano: el miedo al cambio, a la ruptura del orden y de la seguridad de lo conocido, intentando transmitir lo saludable de la incertidumbre, de los momentos en que nos preguntamos de nuevo hacia dónde vamos y qué somos. Habla también de la necesidad ecológica de patrones de auto-organización y de la necesidad de aprender a desprenderse y ser generoso, de aceptar el vacío y el silencio para renacer a un mundo de posibilidades nuevas.

CONCLUSIÓN

El teatro, como otras formas artísticas, ha reflejado siempre los problemas y preocupaciones de la sociedad y ha intentado plasmarlos empleado recursos innovadores. La tecnología no ha sido nunca un recurso artificial empleado por los humanos, sino que, por el contrario, ha permitido extender las funciones físicas y psicológicas más allá de la plasticidad de nuestro cuerpo. Música, iluminación, colores, puesta en escena, se han empleado para ayudar a la mejor transmisión del texto dramatizado y potenciar los efectos catárticos en la audiencia. Las nuevas tecnologías contribuyen indudablemente a generar efectos de novedad y sorpresa que sacuden a la audiencia de su có-

moda pasividad contemplativa en la butaca del teatro, forzándola a tomar partido. Su potencial interactivo y la variedad de recursos permiten múltiples registros y una catarsis performativa que busca convertir al espectador en protagonista. El artículo ha buscado señalar también el potencial intercultural del nuevo teatro digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABAD, M. *et al*. ed. (2004). *La Fura dels Baus, 1979-2004*. Fotografías, Andreu Adrover *et al*.; textos, Mercedes Abad *et al*.; ilustraciones, Franc Aleu *et al*. Madrid: Electa.

ABUÍN GONZÁLEZ, A. (2006). *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la 'performance' en la era electrónica*. Valencia: Tirant lo Blanch.

ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. (1977). «The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception». En *Mass Communication and Society*, J. Curran, *et al*. (ed.). Londres: Edward Arnold.

ANDERSON, J. R. (2000). *Cognitive Psychology and its Implications*. Nueva York: Worth Publishers.

BADDELEY, A. (1999). *Memoria humana: teoría y práctica*. Madrid: McGraw Hill.

BAREA, P. (1988). «Los primeros pasos del teatro radiofónico español». En *Escenarios de la radio,* P. Barea (ed.). *Cuadernos El Público,* Monografía n.º 37. Madrid: Ministerio de Cultura – Centro de Documentación Teatral, 47-58.

— (2000). *Teatro de los sonidos, sonidos del teatro. Teatro-radio-teatro, ida y vuelta*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

BARROSO VILLAR, M.ª E. (ed.) (2005). *Comunicación, universo artístico y nuevas tecnologías*. Sevilla: Alfar.

BENNETT, S. (1990). *Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception*. Londres: Routledge.

BERENGUER CASTELLARY, Á. (2006). «Motivos y estrategias: introducción a una teoría de los lenguajes escénicos contemporáneos». En *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, J. Romera Castillo (ed.), 247-270. Madrid: Visor Libros.

BETTETINI, G. (1977). *Producción significante y puesta en escena*. Barcelona: Gustavo Gili, Colección *Punto y Línea*.

BORDWELL, D. (1991). *Making Meaning*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

BOURDIEU, P. (1984). *Distinction*. Londres: Routledge.

CORNAGO, Ó. (2005). *Resistir en la era de los medios. Estrategias performativas en literatura, teatro, cine y televisión*. Madrid / Frankfurt: Iberoamericana / Vervuert.

DE MARINIS, M. (1997). *Comprender el teatro: lineamientos de una nueva teatrología*. Buenos Aires: Galerna.

EBIHARA, K.; KURUMUSAWA, J.; OHYA, J. y NAKATSU, R. (1996). «Real-time facial expresión detection and reproduction system – Virtual Kabuki System». *Digital Bayou* (Nueva Orleáns).

FERNÁNDEZ, L. M. (2006). *Tecnología, espectáculo, literatura. Dispositivos ópticos en las letras españolas de los siglos XVIII y XIX*. Santiago de Compostela: Publicacións de la Universidade.

FISH, S. (1980). *Is There A Text In This Class?* Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

FISKE, J. (1984). *Introducción al estudio de la comunicación*. Bogotá: Norma.

— (1987). *Television Culture*. Londres: Methuen.

GLEDHILL, C. (1988). «Pleasurable Negotiations». En E. Pribram (ed.). *Female Spectators*. Londres: Verso.

GOLBERG, R. (1996). *Performance Art*. Barcelona: Destino.

GRAY, A. (1992). *Video Playtime: The Gendering of a Leisure Technology*. Londres: Routledge.

GUTIÉRREZ CARBAJO, F. (2004). «Teatro, radio y nuevas tecnologías (Adaptaciones teatrales y premios de Teatro «Ojo Crítico» de 1990 a 2003)». En *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, J. Romera Castillo (ed.), 43-57. Madrid: Visor Libros.

HALL, S. (1981). «Encoding And Decoding In The TV Discourse». En *Culture, Media, Language*, S. Hall, *et al*. (eds.), 123-145. Londres: Hutchinson.

HALLORAN, J. (1970). *The Effects of Television*. Londres: Panther.

HEATH, S. (1977-8). «Notes on Suture». *Screen* 18.4, 48-76.

HELBO, A. *et al*. (1978). *Semiología de la representación: teatro, televisión, cómic*. Barcelona: Gustavo Gili.

HERAS, G. (2006). «Reflexiones sobre líneas y tendencias de la puesta en escena a comienzos del siglo XXI». En *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, J. Romera Castillo (ed.), 75-87. Madrid: Visor Libros.

HILLMAN, J. (1992). *Emotion*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press.

JENSEN, K. B. (1987). «Qualitative Audience Research». *Critical Studies in Mass Communication* 4.1, 21-36.

JENSEN, K. B. y ROSENGREN, K. E. (1990). «Five Traditions in Search of an Audience». *European Journal of Communication* 5. 2-3, 207-238.

KATZ, E. y P. LAZARSFELD (1955). *Personal Influence*. Glencoe, Illinois: Free Press.

KOSSLYN, S.M. (1994). *Image and Brain: The Resolution of the Imagery Debate*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

KOWZAN, Tadeusz (1997). *El signo y el teatro*. Madrid: Arco Libros.

KRISTEVA, J. (1988). *El lenguaje ese desconocido. Introducción a la lingüística*. Madrid: Fundamentos.

KUHN, A. (1982). *Women's Pictures*. Londres: Routledge.

LANG, P. J. (1994). «The Varieties of Emotional Experience: A Meditation on James-Lange theory». *Psychological Review* 101 (2), 211-221.

— (1995). «The Emotion Probe: Studies of Motivation and Attention». *American Psychologist* 50, 371-385.

LIEBES, T. y E. KATZ (1991). *The Export of Meaning*. Oxford, U.K.: Oxford University Press.

MACCABE, C. (1974). «Realism and the Cinema. Notes on some Brechtian Theses». *Screen* 15.2, 7-27.

MATTELART, M. (1984). *Women, Media, Crisis*. Londres: Comedia.

MERTON, R. (1946). *Mass Persuasion*. Nueva York: Free Press.

METZ, C. (1975). «The Imaginary Signifier». *Screen* 16. 2, 14-76.

MODLESKI, T. (1984). *Loving With A Vengeance*. Londres: Methuen.

MOORES, S. (1993). *Interpreting Audiences*. Londres: Sage.

MORLEY, D. (1992). *Television, Audience and Cultural Studies*. Londres: Routledge.

PAVIS, P. (2000). *El análisis de los espectáculos*. Barcelona: Paidós.

PAZ GAGO, J. M. (2004). «Ciberteatro. Teatro y tecnologías digitales». En *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, J. Romera Castillo (ed.), 81-88. Madrid: Visor Libros y SELITEN@T.

— (2006). «Artes del espectáculo y nuevas tecnologías». *DeSignis* 7, 44-56.

— (2006). «La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI». En *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, José Romera Castillo (ed.), 152-161. Madrid: Visor Libros.

PICAZO, G. (1998). *Estudis Escènics*. Barcelona: Institut del Teatre.

PRIETO, A. (2001). «Escenas liminales». *Revista Cultural El Ángel,* en el *Periódico Reforma*, 14 de octubre. También se puede consultar en *http://hemi.ps.tsoa.nyu.edu/archive/text/Antonio.shtml*.

— (sin fecha). *La traducción transfronteriza del performance*. En *http://hemi.ps.tsoa.nyu.edu/eng/seminar/peru/call/workgroups/perftheoryaprieto.shtml*.

RODNEY, W.; M. NAPIER y K. GERSHENFELD (1989). *Groups: Theory and Experience*. Boston: Houghton Mifflin.

ROMERA CASTILLO, J. *et alii* (eds.) (1997). *Literatura y multimedia*. Madrid: Visor Libros.

ROMERA CASTILLO, J. (ed.) (2004). *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*. Madrid: Visor Libros.

— (ed.) (2006). *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*. Madrid: Visor Libros.

— (en prensa). «Investigación y difusión de la literatura y el teatro en relación con las nuevas tecnologías: algunos ejemplos publicados en castellano en España». En *Literaturas del texto al hipermedia*, D. Romero y A. Sanz (eds.). Barcelona: Anthropos.

ROOSE, H., WAEGE, H. y AGNEESSENS, F. (2003). «Respondent Related Correlates of Response Behaviour in Audience Research». *Quality & Quantity* 37. 4, 411-434.

SCHEFF, J. (1986). *La catarsis en la curación, el rito y el drama*. México: Fondo de Cultura Económica.

TALENS, J. *et al*. (1983). *Elementos para una semiótica del texto artístico (poesía, narrativa, teatro y cine)*. Madrid: Cátedra.

THAGARD, P. (1996). *Mind: Introduction to Cognitive Science*. Cambridge Mass.: MIT Press.

TOMKINS, J. ed., (1980). *Reader Response Criticism*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press.

TORDERA SÁEZ, A. (2004). «Una vieja / nueva tecnología: el escenario radiofónico». En *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, J. Romera Castillo (ed.), 143-157. Madrid: Visor Libros y SELITEN@T.

TÖTÖSY DE ZEPETNEK, S. (ed.) (1996). *International Perspectives on Reading. Reader: Essays in Reader-Oriented Theory, Criticism, and Pedagogy* 35-36, 1-120.

— (1998). «Literature and Cultural Participation». En *Comparative Literature: Theory, Method, Application*, S. Tötösy, 43-78. Amsterdam-Atlanta, GA: Rodopi.

— (1999). «From Comparative Literature Today toward Comparative Cultural Studies». *ClCWeb: Comparative Literature and Culture: A WW-Web Journal* 1.3. Véase: *http://clcwebjournal.lib.purdue.edu/clcweb99-3/totosy99.html*.

— (2000). «Toward a Framework of Audience Studies». *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* (*Library*).

http://clcwebjournal.lib.purdue.edu/library/audiencestudies.html.

TÖTÖSY DE ZEPETNEK, S. y SYWENKY, I. (eds.) (1997). «Literature and Reading». En *The Systemic and Empirical Approach to Literature and Culture as Theory and Application*, Research Institute for Comparative Literature (ed.), 371-571. University of Alberta and Siegen: Institute for Empirical Literature and Media Research.

TRAPERO LLOBERA, P. (2004). «Cine de animación: los nuevos titiriteros». En *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, J. Romera Castillo (ed.), 159-175. Madrid: Visor Libros y SELITEN@T.

WRIGHT, E. A. (1995). *Para comprender el teatro actual*. México: Fondo de Cultura Económica.