

La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciber-teatro?

Teresa López Pellisa (Universidad Autónoma de Barcelona)

RESUMEN

A través de la descripción de los espectáculos (ciber)¿teatrales? como *El mago de Oz* (SecondLife), *Amores Prohibidos 2.0* (redes sociales) y *Cigamenic* (youtube), el artículo reflexiona en torno al término ciberdrama propuesto por Janet Murray, y se cuestiona la idoneidad de los diferentes términos surgidos para mencionar las relaciones entre teatro y ciberespacio. La intervención de las nuevas tecnologías en las artes teatrales, y la utilización del ciberespacio como nuevo escenario por parte de algunas compañías teatrales, hace que nos preguntemos si ¿es teatro el ciberteatro?

Palabras clave: teatro y nuevas tecnologías, teatro y ciberespacio, teatro digital, ciberteatro y ciberdrama

ABSTRACT

Through the description of the theatre performances *El mago de Oz* (Second Life), *Amores Prohibidos 2.0* (social networks) and *Cigamnic* (YouTube), this article reflects on the concept of "cyber drama" (Janet Murray). It questions the appropriateness of different terms born to mention the relationships between theater and cyberspace. The way the new technologies intervene in the performative arts and the use of the cyberspace as a new scenario by some theater companies make us wonder what cyber theatre is.

Keywords: theatre and new technology, theatre and cyberspace, digital theatre, cibertheatre and ciberdarma

La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciber-teatro?

Teresa López Pellisa (Universidad Autónoma de Barcelona)

Las relaciones entre el teatro y la cibercultura son ancestrales. Y con esto hago precisamente referencia a los remotos orígenes del teatro y sus antepasados (ya que la tecnología ha formado parte de la historia de la humanidad y de las artes escénicas). Considero imprescindible partir del concepto ampliado de cibercultura que proponen Andoni Alonso e Iñaki Arzoz, para los que «todo evento humano mediado directa o indirectamente por las nuevas tecnologías de la información pertenece plenamente a la cibercultura, lo cual incluye buena parte de las humanidades y todas las ciencias» (2002 y 2003: 43). Para estos autores, es la cibercultura la que ha generado la tecnología cibernética, ya que se puede entender como el producto de una tradición occidental «configurada por pensadores, artistas, científicos y visionarios que progresivamente han ido generando una proto-cibercultura, una cibercultura marginal y en gran medida oculta que finalmente, en este siglo, ha dado lugar a la cibercultura actual» (Alonso y Arzoz: 44)¹, por lo que no son las nuevas tecnologías informáticas las que han propiciado el advenimiento de la cibercultura, sino al contrario.

La tecnología, como herramienta que construye el ser humano para perfeccionar su *modus vivendi*, ha sido incorporada a cada una de las facetas profesionales y artísticas que hemos desarrollado a lo largo del tiempo. Las nuevas tecnologías han propiciado la aparición del mundo digital en nuestro entorno, mediatizando nuestros modos de producción y comunicación. Para discernir los campos semánticos que utilizaré a lo largo de este texto, acudiré a la terminología de Antonio Rodríguez de las Heras sobre la distinción entre *espacio virtual*, *espacio digital* y *espacio real* (2004: 63). El *espacio virtual* es aquel generado por la actividad cerebral del ser humano. Es el espacio por el que transitamos cuando imagina-

¹Tal y como sostienen Andoni Alonso e Iñaki Arzoz (2002 y 2003), la tecnología es un factor fundamental en la historia de Occidente, y esto en tres sentidos: como *realidad*, como *proyecto* y como *sueño*. Y son numerosos los autores, obras literarias, aparatos tecnológicos y teorías científicas, filosóficas y sociológicas que han trabajado en el desarrollo del concepto de cibercultura. Para lograr la tecnología de realidad virtual de la que hoy disponemos ha sido necesario el mundo icónico de Platón (semejante al entorno de comunicación postsimbólica que Jaron Lanier definió como un intercambio de imágenes y sonido para las comunicaciones del futuro a través de la Red), hasta la mimesis pictórica retratada por Plinio el Viejo, pasando por la cámara oscura, el *Ars Magna* de Ramón Llull o la perspectiva geométrica introducida en el Renacimiento. También han contribuido a la generación de mundos artificiales sintéticos la linterna mágica, los robots matemáticos de Blaise Pascal y Gottfried Wilhelm Leibniz, la estereoscopia y el Ingenio Diferencial y Analítico de Ada Lovelace y Charles Babbage, así como las tarjetas perforadas de Joseph Marie Jacquard y la evolución del cinematógrafo.

mos, cuando soñamos, cuando nos relacionamos con el más allá, cuando contemplamos un cuadro o cuando abrimos un libro. Al realizar estas actividades navegamos entre los conceptos de nuestras abstracciones cognitivas, vemos imágenes y percibimos las sensaciones de lo acontecido a través del poder sugestivo de nuestra mente y nuestra imaginación. Por tanto, la literatura y el teatro pertenecen al terreno del espacio virtual. De ahí que términos como el de *teatro virtual* sean un pleonasma poco preciso para hacer referencia a todas aquellas acciones teatrales que transcurren en el ciberespacio o en interacción con las nuevas tecnologías, por lo que considero más acertada la expresión *teatro digital*.

Antonin Artaud ya se había detenido sobre la cuestión teórica de la virtualidad teatral. En 1938 escribió sobre las relaciones entre el teatro y la alquimia, sobre sus orígenes compartidos y características similares. Consideraba que «tanto la alquimia como el teatro son artes virtuales, por así decirlo, que no llevan en sí mismas ni sus fines ni su realidad» (53). Se refería al teatro como un espejismo «entre el plano en que evolucionan los personajes, los objetos, las imágenes y en general toda la *realidad virtual* del teatro, y el plano puramente ficticio e ilusorio en que evolucionan los símbolos de la alquimia» (1978: 54). Y efectivamente, el teatro como simulacro tiene un gran poder evocativo e inmersivo², que Artaud percibe adelantándose al concepto de realidad virtual que acuñaría a finales de los años 80 Jaron Lanier. ‘Realidad virtual’ se ha convertido en un célebre oxímoron que describe un entorno sintético, generado por gráficos computacionales con el que tenemos la capacidad de interactuar y sentirnos inmersos de un modo polisensorial en el *espacio digital* (por lo que siempre estará producido por las nuevas tecnologías informáticas).

El *espacio digital* «es un espacio virtual creado por la actividad tecnológica» del ser humano (Rodríguez de las Heras, 2004: 63), por lo que la diferencia fundamental entre los espacios virtuales del sueño, el arte y la realidad virtual radica en que el sueño es fruto de la actividad cerebral del ser humano, el arte (además de tener esta característica) surge de la técnica y en el caso del espacio digital interviene la actividad tecnológica. Sin tecnología informática no podríamos hablar de espacio digital. Por tanto, cuando nos referimos al ciberespacio, la realidad virtual o los metaversos³, estamos haciendo alusión a una categoría específica de lo virtual que podríamos describir como *virtualidad digital*. De modo que todo lo virtual (o virtualizante) no tiene relación con lo digital, pero en cambio podemos afirmar que todo espacio digital pertenece al ámbito de lo virtual. Por último, el *espacio real* o *natural* es en el que vivimos y nos movemos habitualmente, y a pesar de regirse por leyes espacio-temporales y

² Marie-Laure Ryan analiza exhaustivamente (2003 y 2004) las relaciones entre narrativa, teatro y realidad virtual, ya que comparten las características de la *inmersión* y, en ocasiones, de la *interacción*.

³ La palabra ‘metaverso’ se acuña en la novela postciberpunk *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson, para hacer referencia a entornos digitales 3D similares a Second Life.

características diversas al espacio virtual, se relaciona con él, y es en esa intersección donde habitamos (Rodríguez de las Heras, 2004)⁴.

Fruto de las relaciones e interacciones entre el *espacio real*, *virtual* y *digital* nacen las diversas tipologías de acciones dramáticas surgidas tras el advenimiento de las nuevas tecnologías informáticas: hiperdrama, teatro digital, ciber-teatro y teatro de robots⁵. Nos interesan las nuevas tecnologías informáticas como parte consubstancial de la acción dramática, y por tanto, no hacemos referencia a otro tipo de tecnología utilizada en escena como mero recurso escenotécnico, tal y como se ha utilizado la pantalla cinematográfica desde principios del siglo XX, o las fantasmagorías del siglo XVIII y diversas maquinarias a lo largo del XVI y el XVII. De la clasificación propuesta nos centraremos en el ciber-teatro, cuya acción dramática está protagonizada por actores digitalizados que no comparten el mismo espacio en tiempo real con los espectadores, que contemplan la función desde las pantallas de su ordenador. Sobre la nomenclatura en torno a este concepto teatral no hay consenso. Helen Varley acuña el término 'cyberperformance'⁶, en el año 2000, para hacer referencia a las *performances* en las que actores y público comparten el mismo espacio escénico, pero en que los actores interactúan *on line* con otros actores digitales; y Gabriella Giannachi utiliza el término 'teatro virtual' para referirse a todas aquellas acciones dramáticas en las que el espectador puede estar presente o no frente a los actuantes (2004: 19). Debido al desacuerdo en torno a las definiciones de este tipo de espectáculos, consideramos ne-

⁴ El teórico Antonio Rodríguez de las Heras describe este proceso: «Nuestro mundo de los sentidos entra en contacto con nuestros mundos virtuales y da como resultado lo que llamamos realidad. Por un lado está la tierra firme de los sentidos y por el otro los mares de las creaciones virtuales, cuando entran en contacto aparece la playa de la realidad, que es continente y mar a la vez. La playa es tierra y agua en un incesante flujo y reflujo. Si nos separamos de la playa y nos vamos tierra adentro, entramos en el estado vegetativo. Si, por el contrario nos metemos en el mar, nos ahogamos en la ensoñación patológica» (Rodríguez de las Heras, 2004: 65).

⁵ Si clasificamos estas experiencias dramáticas en cuatro grandes marbetes, podríamos hablar de *hiperdrama*, *teatro digital*, *ciber-teatro* y *teatro de robots* —asumiendo que cada uno tiene subcategorías con características específicas—. *El hiperdrama* es un texto dramático escrito en el espacio digital pero representado en el espacio real, por lo que espectadores y público comparten el mismo espacio en tiempo real (cf. Deemer, 1980). *El teatro digital* sería aquel en el que espectador y actores comparten el mismo espacio en tiempo real, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real (cf. Dixon, 2007 y Gianacchi, 2004). Con el término *ciber-teatro* hacemos referencia a las acciones dramáticas que suceden única y exclusivamente en el espacio digital, en las que espectador y actores no comparten el mismo espacio en tiempo real (Paz, 2004). Y el *teatro de robots* sería aquel en que los actores (tecnológicos) y el público comparten el mismo espacio en tiempo real (López, 2013).

⁶ «Cyberformance is the term I coined in 2000 to describe my experiments in live performance with remote performers coming together in real time via free internet chat applications. It came out of the need to find a word that avoided the polarisation of virtual and real, and the need for a new term (rather than "online performance" or "virtual theatre") for a new genre. My Masters thesis, *Adventures in Cyberformance: experiments at the interface of theatre and the internet*, outlines what cyberformance is and could be» (Varley, 2012: en línea).

cesario diferenciar las acciones teatrales en las que hay una interacción con el espacio real de aquellas en las que el contacto con el espacio real desaparece y todo transcurre al otro lado de la pantalla.

Janet Murray acuñó el término 'ciberdrama' en 1997 para englobar a todo un conjunto de expresiones artísticas, literarias, lúdicas, televisivas y cinematográficas que no tienen exclusivamente relación con el teatro, y de ahí que rehusemos emplear este vocablo para hacer referencia a las representaciones *on line* de las que nos ocuparemos en este artículo. Para Janet Murray el ciberdrama supone un nuevo género que reinventaría el arte narrativo utilizando la potencialidad del medio digital, y enumera una serie de características en las que intervienen elementos literarios, teatrales y narrativos, que evidentemente forman parte de muchas expresiones artísticas que no son únicamente el teatro, como la literatura o la novela, y que no dudamos formen parte del ciberdrama, aunque podríamos afirmar que tal y como lo plantea, el ciberdrama se aproximaría más al género cinematográfico que al teatral.

Janet Murray considera que los ordenadores nos proporcionan la posibilidad de un «nuevo escenario para el teatro participativo» en el que «los usuarios aprenden a ser actores: a representar emociones auténticas que sabemos que no son “reales”» (1999: 138). Se refiere a los juegos de rol digitales o mundos sociales de realidad virtual no inmersiva como los MUDs (Multi User Dungeon), Moos (MUD Objet Oriented) y MMorpg (Massively MultiPLayer ON Line Rol-Playing Games), plataformas que utilizan el texto para crear una ficción que genera historias colaborativas que se convierten en híbridos con elementos narrativos y dramáticos. Se trata de simulaciones ficcionales en las que el usuario-actor-espectador siente y experimenta una realidad alternativa en la que convive con otros usuarios en el espacio digital. Juegos de rol digitales para múltiples usuarios como *Balzhur* (<http://www.balzhur.org/>) —en marcha desde el año 2000—, proporcionan la posibilidad de conectar a «cientos de jugadores [que] desempeñan diferentes papeles para construir los distintos episodios; por eso el Mud es habitado y no leído» (Vilariño, 2008: 377). *Balzhur* propone un mundo medieval en el que cada jugador puede escoger su raza, profesión y especie. Pero estos usuarios-participantes, ¿no son al mismo tiempo actores y audiencia? Janet Murray considera que este tipo de experiencias hipertextuales constructivas (Fauth, 2003) están convirtiendo a la población en un *grupo de teatro mundial*, al estilo del concepto ampliado de virtualidad (realidad virtual) de Pierre Lévy (1998). Pues bien, si se me permite la expresión, *no todo el monte es teatro*, a pesar de las relaciones que algunos teóricos y dramaturgos encuentran entre estos juegos de rol digitales y la *Commedia dell'Arte*, el vodevil o el «teatro de variedades» (1913) de Marinetti (Lafarge, 1995: 417).

La red permite que numerosos usuarios puedan escribir en sus blogs y que numerosos ciberlectores sigan sus diarios, noticias o relatos, pero eso no convierte a toda la población de blogueros en *autores literarios*,

porque no debemos perder de vista la finalidad artística y estética de la creación, y en nuestro caso, teatral⁷. Por tanto, conceptos como el de *profesión artística* no deberían confundirse con el de *actividad*, y deberíamos analizar la *voluntad* e *intención* de esos actuantes, y la recepción que se tiene de esas experiencias para discriminar cada uno de los casos. Los videojuegos se estudian desde el ámbito de la narrativa, la teoría literaria, la simulación y el arte, como instrumentos de interacción social, juegos y entretenimiento, tal y como legitiman los trabajos de María Teresa Vilariño Picos (2008), Marie-Laure Ryan (2004), Gonzalo Frasca (1999) y Susana Pajares Tosca (2008). Pero esos MUDs y videojuegos de interacción social utilizados por millones de usuarios anónimos diariamente como entretenimiento, distan mucho de los espacios digitales empleados por compañías de actores profesionales que tienen como intención ofrecerle una representación teatral a un público-usuario digital.

A continuación nos centraremos en algunos ejemplos del panorama español:

Second Life es un metaverso que funciona desde el año 2003. Consiste en un entorno de realidad virtual de sobremesa o escritorio no inmersivo. Estos sistemas se basan en la utilización del monitor de la pantalla del ordenador como dispositivo de salida y la interacción a través del ratón, *joystick*, teclado o micrófono como dispositivo de entrada. Suelen gozar de una óptima resolución y no es necesaria la utilización de interfaces con el entorno digital (como visiocascos o guantes de datos). En el 2005 se creó Scondlife-Spain —que actualmente ha pasado a denominarse Virtual-Spain—, donde se reúnen un gran número de residentes de habla hispana. En este entorno digital de socialización, el objetivo es el de interactuar con otros residentes y construir el espacio que habitarán en su Segunda Vida. Y es en este contexto en el que se fundó la compañía La Neurona Perdida y se estrenó *El mago de Oz* el 12 de enero de 2008. En esta representación teatral *on line* los actores eran *marionetas digitales*, cuya voz y movimientos estaban controlados en tiempo real por un humano. El actor-usuario de la *marioneta digital* marca las directrices a través de su teclado, y controla el espectáculo a través de la pantalla. Las representaciones *on line* o ciberteatro, se caracterizan por estar mediadas por una máquina (Abuín, 2008a: 275) y, por tanto, espectadores y actuantes no comparten el mismo espacio escénico.

⁷ En la línea de Howard Rheingold cuando sostiene que «Si todo el mundo es escenario, como declara Shakespeare, y si todo el mundo está en el proceso de conectarse para formar un espacio de medios electrónicos global, como profetizara McLuhan, y si las redes de la realidad de los medios de comunicación de masas del futuro pudieran capacitar a cualquiera, en cualquier parte, para experimentar directamente cualquier rol en cualquier ciberespacio que pudiera crear, como suponen algunos investigadores de RV, entonces, ¿qué hará la gente para divertirse?» (Rheingold, 1994: 300).

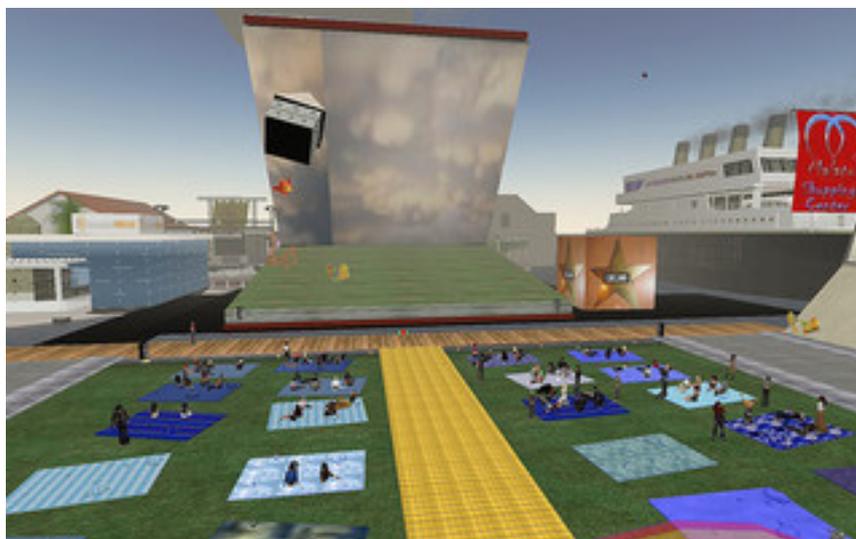


Imagen del teatro en el actuó La Neurona Perdida (2008): escenario y público.

La peculiaridad de la representación *on line* se basa en que el público asiste a la función a través de sus avatares⁸. El público utiliza sus álgter ego digitales para desplazarse virtualmente al espacio reservado en SL para el espectáculo, y se sienta virtualmente en sus butacas frente a un teatro a la italiana. El tipo de realidad virtual de sobremesa empleada por Second Life se caracteriza por no ser inmersivo. Por tanto, el usuario o espectador contempla la escena digital como si estuviera mirando a través de una ventana (por no decir la pantalla de un televisor), y aunque no está inmerso en el entorno, puede navegar (explorar) e interactuar con él (ya que estas son las características inherentes al espacio digital). Los avatares de SL permiten la utilización de la perspectiva en primera persona y, tal y como explica María Teresa Vilarriño Picos (2008: 371), «la subjetividad de la primera persona permite asumir que te están ocurriendo a ti las cosas como jugadora [espectador/a]. La focalización cambia cuando se acoge el modo en tercera persona y, de ser el centro del universo pasas a contemplarte como un pequeño punto en el cibermapa». Por tanto, los avatares que asistieron al estreno de la obra teatral pudieron escoger la perspectiva que utilizarían para visualizar-contemplar la obra, y en la mayoría de los casos fue una experiencia con óptimos resultados, a pesar de los problemas de latencia y conexión (tanto del público como de los actores), como manifestaron algunos asistentes:

⁸ La palabra 'avatar' hace referencia a la reencarnación o transformación en la religión hindú. Los avatares son las representaciones de los usuarios en la red. Se trata de un álgter ego digital o representación infográfica en el espacio digital, al que se le puede dotar de la forma y voz que se quiera. Comenzó a utilizarse en juegos de rol como *Hábitat* (1987) y se popularizó con la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson para hacer referencia a las simulaciones digitales de los humanos que navegaban por el metaverso.

Debido a que los tps⁹ todavía no funcionan en RL, llegué muy justo de tiempo. Como había [sic] de esperar, la isla estaba llena, y el lag¹⁰ era tremendo [...]. El principio resultó un poco frustrante, al ver como no acababan de cargar las texturas, y el Señor Linden no respetaba ni a los actores, que sufrieron un par de caídas. Pero poco a poco, todo fue para mejor, y se pudo seguir la obra sin excesivos problemas.

Habría que destacar la buena organización del acto, y el buen comportamiento de los asistentes, que respetaron las normas básicas para intentar que un acto de estas características pueda salir bien, quitándose los AOs¹¹, pelos de prims¹² y sobre todo, no hablando por el chat general. Ayer, más que nunca, creo que volaron los IMs¹³ individuales y de grupo (LexGrey, 2008: en línea).

La compañía digital de avatares estaba tan ilusionada con su proyecto como una compañía de actores reales¹⁴ y, tal y como sostiene Ángel Abuín, el actor, en este caso, se encuentra dentro de la obra de arte, no metafórica sino ontológicamente (2008a: 277). La visualización del espectáculo se produce en tiempo real, pero no hay una co-presencia física, aunque sí digital, ya que los avatares de los espectadores y de los actores se encuentran en el mismo espacio y sus álgter ego digitales coinciden. La propia compañía La Neurona Perdida describía su función como un espectáculo

⁹ TPS es un Sistema de Procesamiento de Transacciones: se trata de un sistema de información que recolecta, almacena, recupera y modifica la información.

¹⁰ Problemas de latencia.

¹¹ Aplicaciones para animaciones: saltar, moverse de forma especial, bailar, etc.

¹² En Second Life se utiliza el término 'prim' para hacer referencia a los 'objetos' con los que se construyen las cosas en espacio 3D, ya sea la ropa, los árboles o las casas (véase http://wiki.secondlife.com/wiki/Acerca_de_los_Prims).

¹³ Mensajes instantáneos en los chats.

¹⁴ Tal y como se desprende de las declaraciones de Miriam Kidd (2008: en línea):
«Han sido muchas horas diseñando, ensayando, pero no ha sido nada pesado, agradecida por los buenos ratos, por los nuevos amigos y por el resultado obtenido.
Mis felicitaciones a todo el equipo. No hay ninguno mas importante que otro, pero si me gustaría destacar el gran trabajo de LEIRE Writer, nena como te lo has currado y agradecer el calor, el apoyo y su buen estar que nos demostró ayer el publico, así da Gusto trabajar.
Es emocionante ver el resultado del trabajo, los comentarios de los asistentes y el buen gusto de boca que se nos quedó a todos cuando terminamos, tanto a los que habíamos participado en la obra como a los que nos acompañaron. Yo seguí el guión y la obra como uno mas, decir que había muchas cosas que no había visto aun, y fue emocionante, no podía despejar mis ojos de la pantalla, mis dedos quietos, ni recibir un IM de Alejandro Sanz me hubiese hecho reaccionar, allí estaba mirando, embobada como una niña y con la boca abierta.
Aun habiendo visto el final lloré cuando Dorothy perdió el globo.
Disfrute mucho, me reí con los diálogos, con los gestos y animaciones de los actores, aun recuerdo y sonrío cuando Sevi, el León, entraba sigilosamente en el salón de la bruja para rescatar a Dorothy» [transcripción literal].

a caballo entre el cine y el teatro. Y si entendemos por ciberteatro este tipo de representación *on line*, ¿es teatro el ciberteatro?



Imagen del estreno *El mago de Oz* (2008) de la compañía La Neurona Perdida.

Otra experiencia interesante fue la ofrecida por la Compañía Chévere y el Instituto de A Cachada de Boiro (Coruña). Estrenaron *Amores Prohibidos 2.0* el 23 de 2012, aunque la función tuvo lugar hasta el día 27, para mostrar en tiempo real la relación de amor entre dos adolescentes durante cinco días, tal y como sucedía en el *Romeo y Julieta* de Shakespeare que versionaban. Consistía en una obra de teatro participativa e interactiva adaptada a Internet que utilizaba las redes sociales de Facebook, Twitter y Tuenti, así como la plataforma Redenasa.tv, para que los personajes se comunicaran mediante vídeos, chats del móvil y redes sociales. De este modo, y a través de un narrador llamado Xespir (con el rol de *community manager*), los espectadores podían contemplar en tiempo real lo que sucedía a lo largo de cinco días entre Romero, Xania (la Julieta gallega) y sus amigos —seis personajes en total—. Esta versión de *Romeo y Julieta* tiene un final feliz, y la lucha entre los Montesco y los Capuleto se centra en el conflicto lingüístico entre los chicos que utilizan el gallego y el castellano como lengua de comunicación.



Imagen del diálogo a través del WhatsApp del personaje de Romero.

El proceso de creación y colaboración actoral fue realmente intenso, ya que todos los actores construían la obra en la red con sus aportaciones multimedia y de este modo se le daba un uso creativo a las redes sociales. Se convertían en parte del espectáculo ¿teatral? vídeos de Youtube de actores y famosos gallegos en defensa de la lengua de su comunidad, vídeos del *reality show* de *Gran Hermano*, fragmentos del telediario, imágenes de capturas de pantalla de los videojuegos en los que participaban, y fotos o grabaciones realizadas con los teléfonos móviles, a los que se sumaban los comentarios de los personajes en tiempo real. Pero ¿cómo vive el espectador este proceso? La famosa escena del balcón se producía a través del chat de Tuenti, y podíamos acceder a los mensajes íntimos que se enviaban los protagonistas a través del WhatsApp, y además, los espectadores podían introducir sus comentarios en las redes sociales de los personajes participando desde el otro lado de la pantalla. Tal y como sostiene Ángel Abuín, la definición de teatro se modifica con «la irrupción de las nuevas prácticas escénicas, que no respetarían la condición de co-presencia simultánea de actores y público, que prefieren emplear acciones grabadas (esto es, mediatizadas, sin vida) o poner en escena las posibilidades que ofrece la telepresencia» (2008b: 37).

La diferencia entre *El mago de Oz* y *Amores prohibidos 2.0* radica en que los espectadores de la obra de SL sí que están presentes de algún modo frente a las marionetas digitales. Existe una experiencia de espacio compartido como público, y podemos conocer sus impresiones, reacciones y comportamiento durante el espectáculo —ya que debían permanecer en silencio y no utilizar *scripts* que cargaran el programa—. En cambio, los espectadores de *Amores prohibidos 2.0* podían estar en casa hablando o en la calle con el móvil mientras seguían a través de diferentes platafor-

mas digitales el espectáculo, y luego podían visualizarlo una y otra vez como si de un film se tratara. Los conceptos que manejábamos se transforman y el *espectador* pasa a ser un telespectador, la *presencia* se convierte en telepresencia, la *inmediatez* en tiempo real y la *actuación* muta en un producto que José Luis Brea definió como *postmedial*. Tal y como afirma Auslander, «la incorporación de la informática conduce hacia una performance mediatizada en donde la distinción entre medios (por ejemplo, entre teatro y cine) se atenúa o elimina» (ápuđ Abuín, 2008a: 276).

Las dos obras se han configurado como un espectáculo, pero ¿es lo mismo un espectáculo que una obra de teatro? Proponemos el término ciber teatro para hacer referencia a todas aquellas actuaciones teatrales *on line* que se sirven única y exclusivamente del ciberespacio, alejándonos por tanto del concepto de ciberdrama acuñado por Janet Murray, ya que consideramos que se aproxima más al futuro de la tecnología de realidad virtual, en relación con la literatura y el cine, que a una obra teatral.

Con la palabra «ciberdrama» quiero englobar todas las formas de narrativa que he estado comentando, porque la forma narrativa digital que vendrá (como quiera que la llamemos) abarcará, igual que la novela o la película, muchos formatos y estilos diferentes; pero será esencialmente una sola cosa distintiva. No será una forma interactiva de algo ya existente, aunque pueda apoyarse en la tradición, sino una reivindicación del propio arte narrativo para el nuevo medio digital (Murray, 1999: 280).

Por tanto, «no será una forma interactiva de algo ya existente», sino algo nuevo «aunque pueda apoyarse en la tradición», de ahí que las analogías entre estas propuestas artísticas y el arte tal y como lo conocíamos sean frecuentes, ya que «durante siglos, los libros han sido la vanguardia en materia de realidad artificial» (Wodaski, ápuđ Ryan, 2003: 109). Y por eso Brenda Laurel enseguida estableció las relaciones, en su famoso ensayo *Computer as theatre* (1991), entre la catarsis aristotélica y la potencialidad de la identificación que generaban los entornos de simulación inmersivos e interactivos del espacio digital. Consideraba que mientras el cine o el teatro (tal y como se conocían) se basan en la contemplación para lograr el efecto de catarsis, con el ciberespacio este efecto se potenciaría al permitir a los usuarios-espectadores encarnar virtualmente a los personajes. De la contemplación se pasaría a la experimentación de la simulación ficcional¹⁵. Brenda Laurel utilizaba la mimesis de la *Poética* de Aristóteles para sus trabajos sobre empatía y simulación emocional en los entornos digitales y consideraba que:

¹⁵ Brenda Laurel (ápuđ Rheingold, 1994: 218): «No es suficiente con imitar a la vida. El drama presenta una metodología para diseñar mundos que están predispuestos a proporcionar acciones significativas cautivantes, donde los personajes hacen elecciones con conexiones causales orientadas a resultados, donde fuerzas más grandes, como la ética, el destino o la suerte, forman constelaciones de significados que rara vez proporciona el mundo real. Los mundos contruidos dramáticamente son experimentos controlados, donde lo irrelevante es cercenado, y el esqueleto desnudo de la elección humana y de la situación se revela a través de una acción significativa. Las predisposiciones de esos mundos están encarnadas en sus contextos. Si podemos lograr que esos mundos sean interactivos, de modo que las elecciones y acciones del usuario puedan fluir a través de canales dramáticos, entonces preparemos un ejército de la imaginación, el intelecto y el espíritu, que es de un orden enteramente nuevo».

Cuando los investigadores han de vérselas con la noción de interacción en el mundo de la informática, suelen comparar a los usuarios con los espectadores de una obra de teatro [...]. Los usuarios de tal sistema son como espectadores que pudieran subir a escena y convertirse en personajes distintos, modificando el curso de la acción con sus palabras y sus hechos (ápuđ Ryan, 2003: 113).

Janet Murray (1999) compartía esta idea ampliada de teatro y se basaba en las experiencias literarias y tecnológicas conocidas para describir el prototipo de ciberdrama que tenía en mente, que vendría a ser una holo-novela interactiva e hipertextual, con efectos especiales cinematográficos y de videojuego, tal y como presentaba *Star Trek* su simulador de entretenimiento con la Holocubierta (*Star Trek: la nueva generación*, 1987). Los prototipos de realidad virtual, a lo largo de la historia, se han valido de las analogías con el teatro para describir las potencialidades de la simulación de sus artefactos y de la generación de ilusiones artificiales que podrían proporcionar. El Sensorama (1962) de Morton Heiling —como homenaje a Aldous Huxley— era inmersivo y polisensorial, pero no era interactivo. Heiling pensó en este simulador tras el impacto que le ocasionó la visualización de *Esto es Cinerama* (1952) de Mile Todd. A raíz de asistir a este espectáculo decidió crear el Teatro de la Experiencia (The Experience Theater). Heiling, como operador cinematográfico, tenía en mente una tecnología que sustituyera la clásica experiencia del cine:

Cuando uno ve la televisión o una película en un cine, está entrando en una realidad y al mismo tiempo mira otra realidad a través de una pared imaginaria transparente. Sin embargo, si se ensancha lo suficiente esa ventana, llega a sentir en sus vísceras un compromiso personal. Usted siente esa experiencia, no solo la ve. Sentí como si hubiera cruzado la ventana y viajara yo mismo en lugar de observar cómo lo hace otro. Sentí vértigo. Eso era significativo para mí. Me pregunté adónde podría llegar la tecnología en el futuro y me convencí al instante, sentado en esa sala de Cinerama en Broadway, que el futuro del cine significaría la producción de películas que crearan una total ilusión de realidad, como estamos sentados nosotros ahora uno frente al otro, sin un marco que nos separe (ápuđ Rheingold, 1994: 61).

En su ensayo «The Cinema of The Future» (1955) Heiling apostaba por una experiencia multisensorial y le proponía al espectador: «open your eyes, listen, smell, and feel —sense the world in all its magnificent colors, depth, sounds, odors, and textures— this is the cinema of the future!» (Heiling, 2002: 246)¹⁶. Heiling denominó a su proyecto The Experience Theatre porque pretendía alcanzar la idea de arte total, y consideraba que los artistas debían utilizar todos los medios tecnológicos a su alcance para lograr hacer participar a los espectadores y ofrecerles sensaciones y estímulos físicos (al margen de los intelectuales). Una de sus premisas era «art is never “too realistic”» y, por lo tanto, si el arte nunca es demasiado

¹⁶ «Abre los ojos, escucha, huele y déjate llevar por el mundo de los sentidos con todos sus magníficos colores, sonidos, olores y texturas. ¡Este es el cine del futuro!».

realista la recreación de entornos de realidad virtual sería lo que más se aproximaría a su Teatro de la Experiencia: una simulación de la vida y de la realidad¹⁷. Pero ¿el público acude al teatro a contemplar la realidad o una representación de la realidad? Ya que hay una diferencia notable entre la representación, la interpretación y la experimentación, porque tal y como dijo Diderot en la *Paradoja del comediante* el público no acude al teatro para contemplar el llanto, ni para llorar (experimentación), «sino para escuchar las palabras que lo provocan» (Diderot, 1986: 91).

Cigamenic (2009) se aproxima a la idea de ciberdrama que plantea Janet Murray —aunque sin lograr la inmersión de una holocubierta—. *Cigamenic* es un juego de realidad alternativa¹⁸ creado por Pablo Arana y Daniel Bernáez en la Universidad Carlos III de Madrid (www.cigamenic.com). Se trata del primer videojuego 3.0 que utiliza Youtube en España. El juego funciona como una película interactiva hipertextual y explorativa. El usuario debe tomar decisiones y resolver enigmas para avanzar en la trama multiforme y arborescente, en la que también tiene que utilizar su correo electrónico personal, el teléfono móvil y la red social de Facebook para recibir instrucciones y avanzar en la historia. Los juegos de realidad alternativa (*Alternate Reality Game-ARG*) se basan en el mundo real como soporte para la narración interactiva, y *Cigamenic* utilizó las instalaciones de la Universidad Carlos III de Madrid para rodar todas sus secuencias. La duración de la historia puede variar entre 5 y 25 minutos, dependiendo del camino escogido por el usuario. Pues bien, considero que Janet Murray se refiere con el término ciberdrama a este tipo de experiencias de televisión digital e hiperseries, y por tanto, dista bastante del concepto de teatro que planteamos en este texto.

¹⁷ Morton Heiling no logró comercializar este concepto «experimental» de sala de cine y fabricó un prototipo individual inspirado en el Sensorama (*feelies*) de la distopía *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley (1932). Heiling consiguió la patente del «Sensorama Simulator» el 28 de agosto de 1962. Este invento, considerado el primer sistema de vídeo de realidad virtual, funcionaba con monedas y no tuvo ninguna repercusión comercial (ni siquiera en la industria del entretenimiento). Consistía en una cabina individual con tres pantallas que reproducía un viaje en moto por Brooklyn, con dispositivos de salida de aire para simular la velocidad del vehículo, y con un asiento vibratorio que aumentaba la sensación de inmersión y realismo del simulador. Al finalizar el viaje el usuario llegaba a una sala de fiesta en la que una mujer bailaba la danza del vientre y el motero/usuario podía incluso oler el perfume del cuerpo de la bailarina gracias a unas cápsulas de gases que desprendía el aparato. Este simulador multisensorial tenía la característica de trabajar la propiección, el tacto, la gravedad, el sonido y también el olor. La inclusión del sentido del olfato en el espectáculo cinematográfico ya lo había puesto en marcha Hans Lube en la década de los 50 con el dispositivo *Smell-O-Vision* (Olorvisión).

¹⁸ Los creadores de *Cigamenic* dicen haberse inspirado en *The Lost Experience*, el juego de realidad alternativa diseñado por los guionistas de la serie *Lost* y producido por la ABC en EEUU, el *Channel Seven* en Australia y el *Channel Four* en el Reino Unido. Para este juego multimedia el usuario necesitaba utilizar su correo electrónico, el teléfono móvil, anuncios y sitios web. Se trataba de una trama paralela a la serie televisiva con nuevos personajes y misterios.

La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?
Teresa López Pellisa



Imágenes de Cigamenic en las que se superponen grabaciones reales a las imágenes digitales y su utiliza la interacción con las redes sociales y Youtube.

En su *Diccionario del teatro* Patrice Pavis no incluye una definición del término, pero sí una referencia a la descripción del arte teatral de Gordon Craig:

El arte del teatro no es ni el arte de la interpretación actoral, ni la obra de teatro, ni la comparsaría, ni la danza. [...]. Es el conjunto de los elementos de los cuales se componen estos diferentes hábitos. Está hecho del movimiento, que es el espíritu del arte del actor, de las palabras, que forman el cuerpo de la obra, de la línea y del color, que son el alma del decorado, del ritmo, que es la esencia de la danza (ápu^d Pavis, 1998: 53).

Esta descripción es bastante amplia y comparte muchos elementos con el cine u otros medios artísticos. La confusión crece cuando Pavis establece una serie de criterios para discernir entre lo que sería teatral y no teatral, y habla de «belleza formal, autenticidad de la experiencia, carácter gratuito del juego y comunicación dirigida a un espectador» (1998: 304). Y es evidente que estos elementos se pueden detectar en los espectáculos y experiencias multimedia que hemos descrito hasta el momento, pero considero que la clave está en la utilización que hace del término 'teatral' (porque hace referencia a la teatralidad y no al teatro), ya que la teatralidad

está «en el cine, en los videojuegos o en los juegos de rol, como la puede haber en una novela. Pero no es de recibo hablar en estos casos, si no es metafóricamente, de teatro», porque «el teatro no es solo teatral» (Abuín, 2008b: 47). Mientras un texto, obra, performance o acción dramática sea artística y tenga cualidades estéticas, formará parte del arte teatral (cuando la voluntad de la creación y la recepción así lo dispongan). Pero se hace necesario acuñar nuevos términos para las producciones mediadas que generan productos desconocidos que se asemejan al teatro, pero que no tenemos por qué considerar funciones teatrales, ya que tal y como decía Wittgenstein «los límites de mi mundo son los límites de mi lenguaje» y, por tanto, es necesario intentar ampliar los límites de nuestro mundo, con otras nomenclaturas que nos permiten designar estas novedosas experiencias artísticas mediadas por las nuevas tecnologías.

Bibliografía

Abuín, Anxo (2008a). «Consideraciones sobre la posibilidad de un teatro virtual», en Tortosa, Virgilio (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, Publicaciones Universidad de Alicante.

—(2008b). «Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos», *Revista Signa*, núm. 17, UNED, 29-56.

Alonso, Andoni & ARZOZ, Iñaki (2002). *La nueva ciudad de Dios*. Madrid: Siruela.

Artaud, Antonin (1978). *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa.

Diderot (1986). *La paradoja del comediante*. Madrid: Biblioteca del Dragón.

Dixon, Steve (2007). *Digital Performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge: The MIT Press.

Fauth, Jurgen (2003). «Promesas y limitaciones de la narrativa hipertextual». María José Vega (ed.). *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Madrid: Marenostrium.

Frasca, Gonzalo (1999). «Ludología versus narratología», *Parnasso*, nº 3, 365-371.

Heilig, Morton (2002). «The Cinema of the Future» en Randall Packer y Ken Jordan (eds.): *MultiMedia. From Wagner to Virtual Reality*. New York: W.W. Norton.

Kidd, Miraiam (2008). «Extra extra La neurona perdida triunfa en SL», *Miram Kidd en Second Life*, 13 de enero de 2008, disponible en <http://mariamkidd.blogspot.com.es/2008/01/extra-extra-la-neurona-perdida-triunfa.html?zx=2f703d618ca33254> [fecha de consulta: 9 de septiembre de 2012].

LexGrey (2008). «Teatro en SL: El Mago de Oz». LexGrey: Mi segunda vida, 13 de enero de 2008, disponible en <http://lexgrey.blogspot.com.es/2008/01/teatro-en-sl-el-mago-de-oz.html>, [fecha de consulta: 9 de septiembre de 2012].

LÉVY, Pierre (1998). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

López Pellisa, Teresa (2012). «Virtualidades distópicas en la ficción analógica: La invención de Morel de Adolfo Bioy Casares», *Revista Iberoamericana* enero-junio, Vol. LXXVIII, nº 238-239, Pittsburgh, 73-90.

---(2013). «Teatro de robots: actores mecánicos y con alma de software», José Romera Castillo: *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid: Editorial Verbum, 219-234.

Murray, Janet H. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.

Pavis, Patrice (1998). *Diccionario de Teatro*. Barcelona: Paidós.

Rheingold, Howard (1994). *Realidad Virtual*. Barcelona: Gedisa.

Ryan, Marie-Laure (2003). «Inmersión o interacción: realidad virtual y teoría literaria». En *Literatura hipertextual y teoría literaria*, María José Vega (ed.), 107-119. Madrid: Mare Nostrum.

---(2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós: Barcelona.

Rodríguez de las Heras, Antonio (2004). «Espacio virtual. Espacio digital». *Débats*, primavera, nº 84, 63-67.

VVAA (2012). *Amores Prohibidos 2.0*, disponible en <http://redenasa.tv/es/amores-prohibidos/texto/que-e-amores-prohibidos-20/>, [fecha de consulta: 9 de septiembre de 2012].

Varley, Helen (2012). «Cyberperformance», disponible en <http://creative-catalyst.com/cyberformance/>, [fecha de consulta: 9 de septiembre de 2012].

Vilariño Picos, María Teresa (2008). «De la poética del videojuego a los mundos habitados MUDs», Tortosa, Virgilio (ed.): *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, Publicaciones Universidad de Alicante.