



**iENTER**

**About Audiovisual Interactive Entertainment**  
iEnter (Workshop on Audiovisual Interactive Entertainment), Barcelona, February 2008.

**eProceedings**







**About Audiovisual Interactive Entertainment  
iEnter (Workshop on Audiovisual Interactive Entertainment)  
Barcelona, February 2008  
eProceedings**

Universidad Aut3noma de Barcelona  
Departamento de Comunicaci3n Audiovisual y Publicidad  
*Grup de Recerca en Imatge, So i S3ntesi (GRISS)*  
Barcelona

**Título:**

About Audiovisual Interactive Entertainment

**Subtítulo:**

iEnter (Workshop on Audiovisual Interactive Entertainment). Barcelona, February 2008. eProceedings.

**ISBN-13:** 978-84-691-1292-2

**Depósito legal:** 08/12986

**Editora:**

María Teresa Soto Sanfiel

**Edita:**

Universidad Autónoma de Barcelona  
Edificio I. Campus UAB.  
Departamento de Comunicación audiovisual y Publicidad.  
Bellaterra (08193). Barcelona, España.

**Diseño:** Ramon G. Sedó (InCom-UAB)

**Maquetación:** Elma Vila

**Asistencia de edición y producción:** Erika Arámbula, Pol Bargaúes, Ignacio Bergillos, Adriana Carvalho, José Antonio Fonseca, Humberto León, Eder Pérez, Laura Pous, Martha Susana Ramos y Elma Vila.

**Fecha:** Abril de 2009



## Set reformulacions per a una dramaturgia interactiva

*Seven reformulations for the interactive performance*

**CARLES SORA<sup>1</sup>**

*Institut Universitari de l'Audiovisual, Universitat Pompeu Fabra*

**Resum:** La hibridació de les noves tecnologies amb la posada en escena, en obres i espais de representació, està obrint noves formes d'aproximació al fet dramàtic. Així s'ha esdevingut en la història del teatre sobre l'escriptura, l'escenografia o l'acció actoral. El que aquí volem tractar és com les tecnologies interactives poden representar un altre d'aquests moments d'inflexió. Aquest article parteix de l'experiència obtinguda en la direcció, juntament amb Montse Figueras, de la instal·lació Prometzeus presentada a la sala Muncunill de Terrassa el 2004. Una aproximació *amateur* en l'experimentació de noves dramàtiques que feia ús de tecnologies audiovisuals interactives. Volem presentar una primera reflexió sobre la qüestió i exposar set d'aquestes possibles reformulacions. Set punts on les tecnologies interactives reformulen el llenguatge teatral.

**Paraules clau:** Dramaturgia interactiva, Instal·lacions interactives, Comunicació interactiva, Teatre, Art.

**Abstract:** *Digital technologies in performance, in artworks and public spaces are opening new approaches to the theater as well as new conceptions and use of space, actors and spectators. That has been happening during the history of theater affecting*

---

<sup>1</sup> Contacto: csora@iua.upf.es.

*the scripting, the stage design, and the space. We want to describe how we could think in interactive technology as one of those new conceptions, i.e. moments of inflection. This article starts with the experience obtained with the direction, in collaboration with Montse Figueras, of the Prometheus installation showed in the Muncunill's Gallery, Terrassa 2004. The installation was an approach to the field of theater and technology. The aim of the article is to present a first framework of the work and expose a state of the art derived through seven possible reformulations. Seven points whereas new technologies reformulate the language of theater.*

**Keywords:** *Interactive performance, Interactive installations, Interactive communication, Teatre, Art*

## **Introducció**

En la història del teatre podem trobar molts moments en que la incorporació d'un nou element ha comportat cert reordenament en el fet teatral. Molts d'aquests elements han estat noves adopcions tècniques com en seu moment ho va ser la il·luminació que va arrelar com un profund canvi creant prolongacions tant en l'escenificació com en la concepció del temps teatral.[0]

Durant el segle XX s'han incorporat molts elements que han fet plausible l'enteniment del teatre amb les tecnologies digitals. Molts d'aquests elements van sorgir en un context social i intel·lectual interessat per experimentar en l'apropament del teatre i les noves tecnologies.[0] Podem encabir aquestes reformulacions en tres grans grups: les reformulacions tecnològiques, les reformulacions en l'escriptura i les

escenogràfiques. En especial en el món de l'art es va experimentar amb tecnologies dintre d'espais de representació com les accions. Durant l'època dels 60 es va generar una gran activitat al voltant de les *Happenings*, del teatre de l'experiència i de la dansa en la recerca de noves vies d'expressió que trenquessin amb les bases del llenguatge de l'escena. [0] En la dansa, per exemple, es va treballar en una línia completament diferent a la dansa clàssica que va permetre establir un estat d'autonomia entre el ballarí i la música. Deslligar la sincronia entre música i el gest va obrir les portes a l'atzar i la improvisació en l'escena.

Tots aquests nous elements que el teatre modern ha adoptat han estat un reflex constant de la realitat social, artística i intel·lectual. Destaquem aquí algunes de les idees sobre les quals es treballava:[0]

- L'exaltació del cos i els seus sentits en escena
- La presència de l'atzar en l'escena
- El desig de posar fi a la passivitat de l'espectador
- La valorització del procés per sobre del resultat, sense principi ni fi
- Deslligar la paraula del text
- L'ús de la veu en *off*
- L'ús de la llum com a element amb significat propi

El que aquí ens ocupa precisament són aquells elements que genera l'ús de les tecnologies interactives en les arts escèniques. Aquells elements de tensió que aporten noves perspectives i reformulacions al món del teatre. No només en la producció sinó sobretot en la representació. Queda doncs fora de l'abast d'aquest treball



pensar en totes aquelles eines i noves estratègies que s'utilitzen en la producció d'obres de teatre i que també afecten en gran mesura el procés de treball.[0] Creiem que aquesta nova interacció genera un estat de tensió entre el nou mitjà i la manera d'entendre el teatre fins al moment. Les reformulacions que sorgeixen d'aquesta tensió afecten diversos substrats del fet teatral; qüestions aquestes que cal tenir molt present si volem articular una nova experiència on els nous mitjans s'incorporin amb dret d'autor a les actuals experiències teatrals. Així, és del tot necessari crear un primer marc de referència sobre un corpus d'obres que ens permetin entreveure punts de tensió o reformulacions per a analitzar en futures incursions com intervenir en el món de la dramaturgia.

Aquest article està dividit en dues parts. En la primera s'exposarà el guió de la instal·lació Prometzeus com a experiència en primera persona d'ús de tecnologies interactives en una adaptació escenogràfica. En la segona part de l'article s'articularà un primer marc de referència sobre les reformulacions que avui formem amb les tecnologies interactives en l'escena. Reflexions sorgides a posteriori al projecte Prometzeus.

### **Introducció a Prometzeus**

Sota l'acceptació que el nostre apropament al teatre amb les tecnologies digitals no és només un suport sinó una manera d'atendre el fet artístic, volíem elaborar un procés de creació conjunt entre dramaturgia i informàtica que intentés expandir els límits de productivitat de l'art multimèdia.

Prometzeus va ésser una instal·lació multimèdia coproduïda per dos universitats, l'Institut del Teatre, juntament amb l'Escola de les Arts de l'Espectacle i el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM) de la Universitat Politècnica de Catalunya.

Un projecte coordinat per l'Agustí Humet, director del centre del Vallés de l'Institut del Teatre i tutoritzat per la Glòria Deumal per part del CITM i el Joaquim Roy per part de l'Institut del teatre.

La instal·lació era una adaptació de la tragèdia d'Esquil Prometeus on s'explica les desventures d'aquell mite. Una visió personal contextualitzada pels seus dos directors, Carles Sora i Montse Figueras. El muntatge va durar una setmana, (mirar Figura 1) va ser inaugurat i restà en funcionament a la Sala Muncunill de Terrassa entre l'11 de juny i el 7 de juliol del 2004.



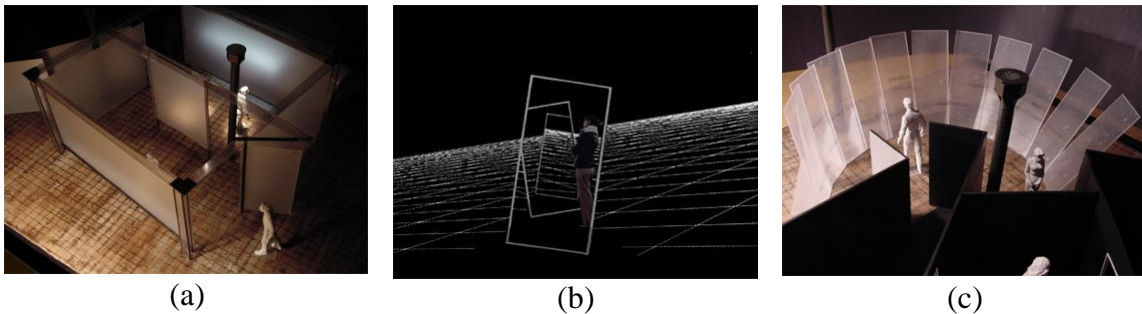
**Figura 1: Interior de la Sala Muncunill de Terrassa durant el muntatge.**

La instal·lació mostrava en tres espais tres escenes que transcorrien de manera lineal però amb una estructura narrativa complexa. La relació entre obra i espectador resultava imprescindible per a la integració de fil argumental. Volíem apropar-nos al concepte romàntic *d'obra total*, d'integració de totes les arts, on l'espectador hi tingués un paper protagonista.[0]

La instal·lació interactiva contextualitzada en un espai dramàtic complementa la recepció de l'obra mediatitzant l'experiència de l'espectador que passa a ser objecte i subjecte de l'espai. L'espectador resulta actor i espectador alhora.

### Explicació de les peces interactives

La instal·lació estava dividida en tres espais. El recorregut començava pel primer espai (imatge a de la Figura 2) i s'havia d'accedir des de l'interior del primer espai al segon (imatge b de la Figura 2) i del segon al tercer. Aquest últim (imatge c de la Figura 1) tenia dues sortides, una a l'esquerra i una a la dreta.



**Figura 2: detalls de la maqueta de la instal·lació.**

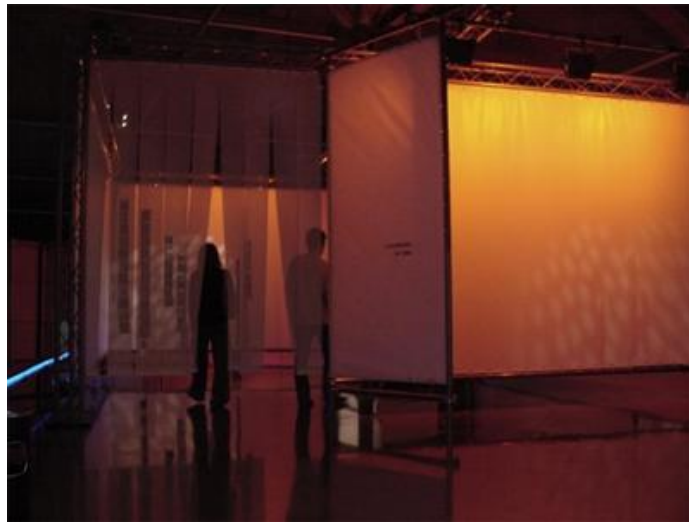


**Figura 3: Visió en planta de la maqueta de la instal·lació**

Hi havia doncs la clara intenció de construir una experiència mediada a través de l'espai. El recorregut que la gent feia en l'espai estava lligat amb la història que s'estava explicant. No s'impedia en cap moment l'accés a la instal·lació per la sortida però per a que hi hagués una recepció adequada dels elements i de la participació de l'espectador era important seguir el recorregut establert. Cada un dels espais contenia diversos mitjans, imatges projectades, so, escultures i alguns elements audiovisuals interactius. Tot seguit passem a descriure els elements audiovisuals interactius que formaven part dels espais i quina era la mediatització que s'amagava darrera d'aquests. Com relacionàvem l'acció de l'espectador amb el guió de la instal·lació.

### *Primer espai*

El primer espai de la instal·lació consistia en un quadrat tancat format de PVC blanc translúcid (Figura 3). Vam escollir un espai blanc a on construiríem el somni, un espai oníric replet d'imatges que ens fessin recordar el nostre entorn. En aquest espai també s'hi trobaven quatre de les peces multimèdia utilitzades.



**Figura 4: Detall de l'exterior del primer espai.**

#### *La màscara.*

La màscara (imatge a Figura 5) permetia introduir dintre d'un espai de descobriment dues imatges que formaven part de l'escenografia. Aquestes, però, no eren visibles a primera instància de manera que era necessària l'acció de l'espectador per a descobrir-les. La peça estava situada a l'entrada del primer espai. L'espectador passava per davant de la màscara de manera involuntària. Al passar-hi per davant, enfront de les càmeres que processaven la imatge, la seva silueta deixava veure una imatge. Estava per tant descobrint amb tot el seu cos una imatge, un pedaç significant del primer espai, i en certa mesura modificava una escenografia efímera.

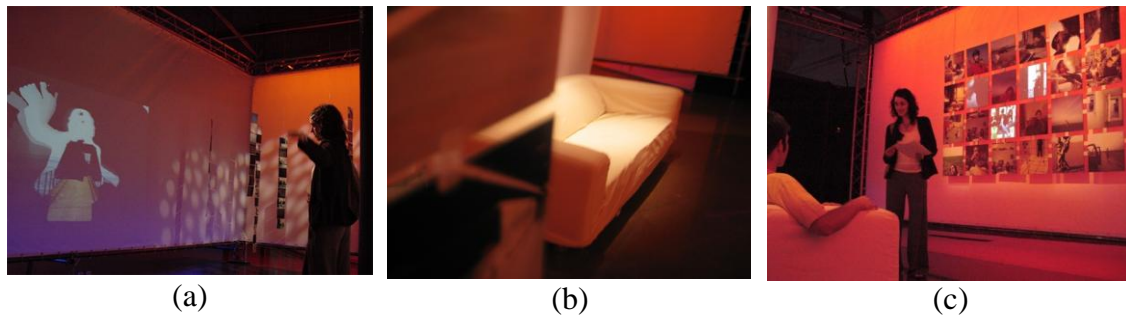
Les imatges deixaven a l'espectador enfront de la fotografia d'un mar. Darrera d'aquesta s'hi amagava l'estratègia de sorprendre al participant i amb el descobriment d'aquesta primera peça fer-li entendre que hauria de buscar per tot l'espai la resta d'interaccions.

### *El sofà interactiu.*

El sofà (imatge b Figura 5) estava situat davant les imatges del somni, fotografies d'una realitat que se li plantejava a l'espectador com a fictícia. Vam escollir el sofà per ajudar a emfatitzar la sensació de tranquil·litat i per a crear una situació de sorpresa en el moment que l'espectador s'assegués al sofà. En primer terme el sofà estava articulats amb quatre sensors de pressió que escollien a l'atzar tres vídeos d'entre 15 que eren projectats en mig de les fotografies. El segon descobriment consistia en que de totes les fotografies del panell (imatge c Figura 5) amb l'acció de seure al sofà apareixien vídeos, escenes quotidianes de la nostra vida, allà on abans hi havia imatge estàtica. Al mateix temps, per cada activació de sensors es reproduïa d'entre tres, a l'atzar també, una pista d'àudio extradiegètic però relacionat amb les imatges.

El fet d'activar els vídeos amb l'acció involuntària altre cop de l'espectador/descobridor generava una estranya sensació. Volíem dotar al primer espai de certs objectes que desentonessin amb l'entorn, que generessin cert malestar, certa inquietud. Que fessin pensar a l'espectador què s'hi amagava rere totes aquelles escenes de quotidianitat. Que descobrís, que es qüestionés.

La segona intencionalitat que tenia el sofà era la de posicionar l'espectador en un marc determinat dintre del primer espai on una càmera prenia fotografies cada cert temps i les projectava en una de les dues sortides del tercer espai (mirar imatge c Figura 1), la via del somni. Més tard explicarem amb detall el significat d'aquestes fotografies. Una vegada descoberts els vídeos, l'espectador es dirigia cap al segon espai, l'espai de la incertesa, l'espai del desequilibri.

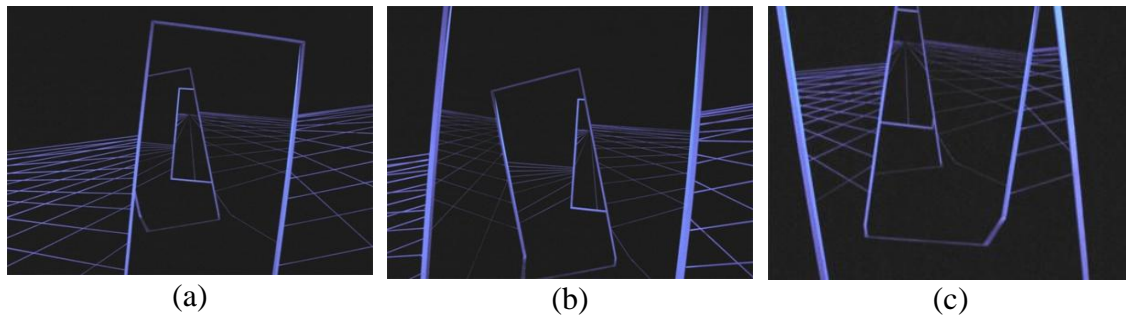


**Figura 5: detall de les 3 peces interactives del primer espai.**

### *Segon espai*

#### *Desplaçament sonor*

Just abans d'entrar al segon espai, altre cop, l'acció involuntària de l'espectador feia augmentar l'amplitud del so que es reproduïa constantment dintre del primer espai. Aquesta pista sonora era un xiulet que sonava molt fluix, i del qual possiblement l'espectador no n'hagués reparat la seva existència. Si ho hagués fet, hagués estat en discrepància amb les imatges, doncs es tractava d'un xiulet agradable. El més paradoxal era que el xiulet augmentava just quan l'espectador entrava al segon espai, de manera que feia augmentar l'estat d'excitació i dubte enfront un espai tant incert i desequilibrant com era (mirar Figura 6). Però aquest desequilibri era completament físic, no hi havia cap recurs audiovisual, no era necessari. L'efecte creat pel *trompe-loeil* era dramàtic. Els espectadors, amb l'ajuda de la interacció amb el so, es marejaven, alguns no es van atrevir a traspasar les habitacions, d'altres van topiar amb les parets.



**Figura 6: detalls del segon espai**

### *Tercer espai*

#### *La imatge del somni*

En el tercer espai hi havia una mitja lluna feta de plafons de metracrilat transparent amb imatges xerografiades i frases extretes del llibre d'Èsquil. En aquest espai hi havien dues sortides laterals. La del somni i la de Prometeu.

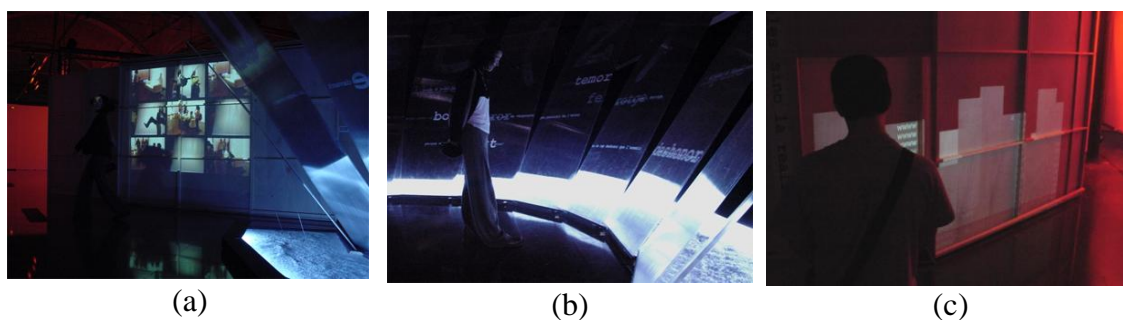
La via de Zeus, la del somni, portava a l'espectador davant d'una projecció d'instantànies preses en el primer espai (mirar imatge a Figura 7). Les càmeres en el primer espai eren situades a certa alçada i enfocant al sofà. Vam calcular aproximadament el temps que l'espectador trigava en sortir i veure el mosaic per anar actualitzant les imatges en referent amb aquest temps. De manera que quan l'espectador sortia es veia segur en alguna de les captures. L'espectador es mirava amb perplexitat a si mateix dintre del somni, com en una última crida a l'exili del món del somni, una última i crítica escena on ell tornava a ser protagonista, ara el d'un espai que ja coneixia però del que estava atrapat. Les imatges generaven cert distanciament ja que l'espectador s'hi veia mostrat sense poder fer-hi res, sense poder alterar aquest cop



l'estat de les coses, estava senzillament embadalit. Només podia restar a l'espera de veure com la seva imatge corria amb el temps i desapareixia en el no res.

### *La ciutat de les paraules*

La última peça pertany a la segona sortida del tercer espai, la via prometeica. La disposició d'aquesta sortida estava més amagada que la primera (mirar imatge c Figura 7). La tendència física de l'espectador al sortir pel segon espai era la de dirigir-se cap a la via del somni. Altre cop jugàvem amb la decisió de l'espectador, amb la seva voluntat. Per aquells qui en els primers dos espais els hi havia despertat la curiositat, descobrien just el costat oposat de l'altre, una nova sortida intuïda per unes frases xerografiades a la paret. La ciutat de paraules consistia en la projecció d'una simulada ciutat creada per paraules, les paraules que l'espectador escrivia. En aquesta via, ell tornava a ser el protagonista en la creació d'un espai de coneixement, una babel construïda sobre les paraules, que mixturaven i conformaven l'espai. Les seves paraules enrajolaven una nova sortida, un sentit prometeic que apel·lava a la paraula el significat de la nostra existència. L'interrogant estava plantejat, ara era l'espectador qui havia d'escollir una de les dues sortides o totes dues alhora.



**Figura 7: detalls del tercer espai.**

## **Set reformulacions per a una dramaturgia interactiva.**

Temps després del tancament de la instal·lació vam començar a meditar al voltant de l'experiència i a definir les conclusions d'aquesta. Una d'elles era la necessitat de recollir algunes de les idees que paral·lelament havien anat sorgint durant el procés de creació. Idees totes elles relacionades amb l'ús de la tecnologia dintre del teatre. Aquelles primeres idees van anar agafant forma en la identificació de punts de tensió generats per l'ús de les tecnologies interactives en l'escena tant en la concepció i l'escriptura com en la posada en escena. Presentem aquí un primer estudi de set possibles reformulacions del fet dramàtic juxtaposades a un corpus d'obres d'autors reconeguts que ens permetin aproximar-nos a un primer marc de referència.

### *La percepció de la dimensió espacial*

El fet de projectar una imatge en una pantalla o dins d'un objecte a través de vidres o miralls crea noves dimensions espacials que aporten noves disposicions actorals. Si escoltem per exemple la veu d'un actor en escena podem focalitzar la nostra atenció en un punt determinat, però si aquesta mateixa veu la sentim espacialitzada, envoltant-nos per tot el teatre, perdem aquest referent, tant en el temps com en l'espai.[0] La naturalesa del medi digital és la ubiqüitat, el poder estar alhora en diversos moments i espais. Aquestes representacions per nosaltres eren referents reals que ara s'alteren i es difuminen en diverses direccions. El pla temporal i seqüencial del teatre pot trobar-se alterat per la no linealitat dels recursos digitals.[0] L'espai doncs, tant físic com temporal, queda obert a nous codis de representació i d'ús del temps i de la realitat. Podem mostrar en escena moments viscuts amb anterioritat, mostrar espais reals exteriors a l'escena, mantenir comunicació amb aquests i fins i tot simular-ne de no

reals. En el treball de *House of no More* de la companyia The Big Art Group podem veure com es simulen en el temps de l'acció espais virtuals sobre els quals es construeix la història.[0]

### *La imatge projectada*

La projecció en l'escena ha permès en gran mesura l'enteniment de la imatge informatitzada amb el teatre. Els primers apropaments de projeccions de vídeo [0] en l'escena van deixar entreveure diverses dificultats com la relació entre el contingut de l'escena i la imatge projectada i la sincronia de les dues però sobretot en alguns casos la dissolució de la presència de l'actor davant la força de l'atracció de la imatge projectada. [0] Es va començar a tractar la projecció com un element nou que permetia mostrar realitats en l'escena que fins ara quedaven molt llunyanes als espectadors. Primers plans, espais tancats o poc accessibles a la vista dels espectadors, etc. Sobre d'aquestes aproximacions va haver-hi també noves reformulacions en l'escriptura doncs permetien mantenir diferents plans d'acció en l'escena, simular-ne d'altres o fins i tot mantenir una relació d'acció sobre la imatge projectada.[0]

Si la imatge informatitzada ha creat una nova disposició actoral aquesta ho és sens dubte sobre la imatge projectada. Passem de l'acció sobre l'escena a l'acció sobre la imatge projectada. Les disposicions actorals donen l'esquena al públic i focalitzen sobre la imatge projectada. [0] La simulació de la interacció en temps real que assolim amb les tecnologies digitals permeten simular un temps de captació, procés o anàlisis i reproducció que tendeix a zero. Així doncs, un actor, un ballarí pot estar afectant amb la seva acció a la imatge projectada, pot mantenir un diàleg d'acció que signifiqui una apropiació en la reproducció de la imatge que fins ara no era imaginable. Passem d'entendre l'artefacte de la imatge projectada com una eina reproductiva a ser-ho ara

performativa. En el treball *Shadows* de la companya de dansa Palindrome especialitzada en tecnologies digitals podem veure amb claredat aquesta idea.[0]

### *La relació de l'actor amb el subjecte virtual*

Necessita saber el públic quina connexió hi ha entre l'ambient interactiu i l'actor? Aquesta és la primera pregunta que es fa qualsevol dramaturg que s'apropi a l'escena digital. Sentim causalitat quan podem associar events, com menor és la distància entre una acció d'un actor i una resposta d'un entorn virtual major és la sensació de relació causa i efecte.

Sembla que en el camp de la interacció ha estat necessari establir una relació de causalitat molt directa on quedés sempre molt clar en què i a través de què estava afectant l'acció de l'actor en l'escena. Si fem, però, una segona lectura d'aquest model d'estímul resposta del nostre ambient interactiu potser ens adonarem que aquesta relació assumida podria estar desfavorint la riquesa que el mitjà pot aportar al teatre. Mostrar d'una manera tan directa i poc metafòrica l'artefacte a través del qual mantenim el nostre diàleg amb l'ambient interactiu deixa l'artefacte nu, visible, intrús d'una posada en escena poc permeable al nou mitjà.[0] Però què passaria si desvinculéssim aquesta relació directa de causalitat? Segurament l'espectador perdria interès en el discurs interactiu. Així doncs semblaria necessari trobar un punt d'equilibri entre la visibilitat dels elements vehiculants del sistema interactiu i l'adopció de l'escena d'aquest elements. Possiblement tinguem a hores d'ara un públic poc educat i encara massa preocupat per entreveure quins jocs interactius hi ha en l'escena, o potser tal volta és que poques propostes han assolit aquest equilibri.[0]

En el pla d'escriptura temporal caldria tenir molt en compte aquesta última consideració així com la de que els codis d'interacció que descobreix el públic tenen efectes en la recepció de l'obra. Poden desvincular al públic de la narració. [0]

### *L'escena com a interfície*

Les primeres accions o *performance* que van començar a posar en escena interfícies mitjançant les quals controlaven un sistema interactiu estaven molt vinculades a la música. Aquestes accions focalitzaven el seu punt d'atenció dramàtic sobre l'artefacte al voltant del qual es construïa tota l'acció. Focalitzar el punt d'atenció sobre la interfície és una decisió però no l'única possibilitat. L'evolució de les tecnologies digitals ha permès experimentar amb d'altres artefactes transparents en l'escena. Alliberant així l'espai escènic i retornant a l'actor el seu pla d'acció natural, deslocalitzat, estès ara en tot l'espai escènic.

La utilització de càmeres com a sensors que permeten analitzar un ampli espectre del gest humà i la intervenció d'altres tipus de sensors en l'espai ha facilitat que aquests artefactes quedessin immersos en l'escena permetent així una millor recepció, menys aclaparadora de l'atenció dels espectadors.

Podríem pensar doncs en un pla d'acció local i un pla d'acció global. L'acció local estaria focalitzada sobre una interfície concreta que actuaria com a objecte de relació causa efecte que activa les respostes reactives del sistema. El segon pla d'acció global és aquell que engloba en la posada en escena varis artefactes però de manera més discreta.

La relació de causa efecte és molt més difosa i per això pensem que la resta d'elements que configuren l'escena mantindrien el mateix protagonisme que les interfícies de control. El pla local suggereix un diàleg directe amb la màquina però el global ho suggereix amb la totalitat de l'obra.[0] En l'obra *No Lugares* de Konic Thtr podem veure l'ús de càmeres com a sensors per a poder treballar amb la gestualitat dels ballarins en tota l'escena. [0]

### *La realitat augmentada*

En la terminologia dels mitjans digitals *la realitat augmentada* és un concepte lligat a la virtualització dels espais reals en la majoria de casos a través del vídeo. Combinar elements d'espais físics amb d'altres de virtuals mantenint relacions pròpies del món no virtual. [14] En el teatre aquest terme es pot entendre d'una altra manera. Una de les qualitats més interessants dels dispositius emprats en l'escena digital és la capacitat de captar i fer present en escena petites realitats microscòpiques.[0] Mitjançant càmeres podem captar la cara d'un actor i mostrar-la per una pantalla, podem deixar que els seus batecs del cor formin part de la música. El que qualifica aquestes tecnologies d'interactives és la capacitat de crear lligams d'interacció entre aquestes petites realitats i l'ambient interactiu. El nostre respirar, els impulsos dels nostres músculs i d'altres qualitats físiques mesurables poden estar afectant el nostre sistema interactiu. Aquestes noves apropiacions de la realitat microscòpica augmentada permeten mostrar noves porcions de la realitat així com crear noves disposicions actorals i d'aproximació a l'emoció. En la obra de *Seine hohle Form* podem veure com l'actor controla amb la seva musculació les taules de llums.[0]

### *L'actor i el realitzador de sala*

Lluny de la concepció del teatre modern de la Bauhaus que proposava l'actor com objecte en l'escena digital la figura actoral està assolint un nou estatus de realitzador, de gestor de mitjans.[0] El *performer* en l'escena digital pot arribar a controlar a través del seu cos i de la seva acció la majoria de mitjans i dispositius mecànics que hi ha en l'escena. [0] El cos es converteix en punt centrípet sobre el que giren tots els elements espectaculars. Condueix el transcurs de l'obra així com la mediació entre la realitat i allò virtual. [0]

### *L'espectador*

En l'escena digital l'escriptura dramàtica s'escriu pensant en els instruments que permetran que l'espectador participi així com quin serà el seu paper dintre de l'obra. No és només una qüestió d'acció sinó també de mediació.

Les formes del teatre ja no són fixes, sinó canviant en forma pel flux d'informació rebuda de l'escena. Aquesta escriptura doncs ha de definir quin és el marc, els límits sobre els quals la forma serà manipulada i que establiran la relació mediatitzada amb l'espectador. El que alguns autors defineixen com *el teatre de les formes possibles*. [0]

En aquests treballs existeix una nova relació entre l'espectador i l'obra però sobretot entre els propis espectadors. La quarta paret desapareix i l'espectador assumeix un estatus de participant en un entorn col·lectiu on la seva acció individual no només té una representació global i pública sinó que també ha d'estar prèviament consensuada amb la resta de participants. En alguns casos aquesta participació es pot donar en paral·lel amb la del cos d'actors de manera que haurem de guionar l'experiència de l'espectador, ara interactor, a través del sistema interactiu i de la relació amb el cos

actoral.[0] Que tots dos cossos, el d'espectadors i el d'actors, participin en una mateixa escena és una pràctica habitual en el teatre experimental. [0] El que aquí volem destacar, però, és que en alguns casos tots dos cossos tenen veu en l'esdevenir de l'ambient interactiu. Així doncs l'escenificació d'aquest ambient interactiu no pot estar pensat només per a un actor que sap quin és el transcurs a seguir, l'ordre de les accions, sinó per a un espectador curiós que s'aproparà a la participació desconeixent quins són els codis necessaris per establir la seva participació. Es construeix un text on existeixen diverses capes semiòtiques d'interpretació i d'acció sobre l'escena. [0]

## **Resultats**

Durant una setmana vam estar recollint les impressions que els espectadors ens donaven en sortir de la instal·lació. La majoria d'aquestes impressions justifiquen el nostre model de guió, doncs aquells espectadors que deien haver seguit de manera inconscient l'ordre de les unitats de temps proposades en el model havien comprés ser subjectes actius de l'obra. (mirar figura 9). Alguns d'aquests en sortir del tercer espai (imatge c Figura 2) tornaven a entrar per buscar una nova via interpretativa, fins a tres vegades. Per altra banda, qui efectivament no seguia el model de temps proposat no entenia el fil narratiu o tenia dificultats per saber quin era el seu paper dintre de l'obra.

Cal citar també que aquells espectadors que tenien nocions prèvies del mite arribaven a assolir més ràpidament les idees fins aquí exposades.

## **Conclusions**

*La mirada de l'espectador en la dramatúrgia interactiva.*



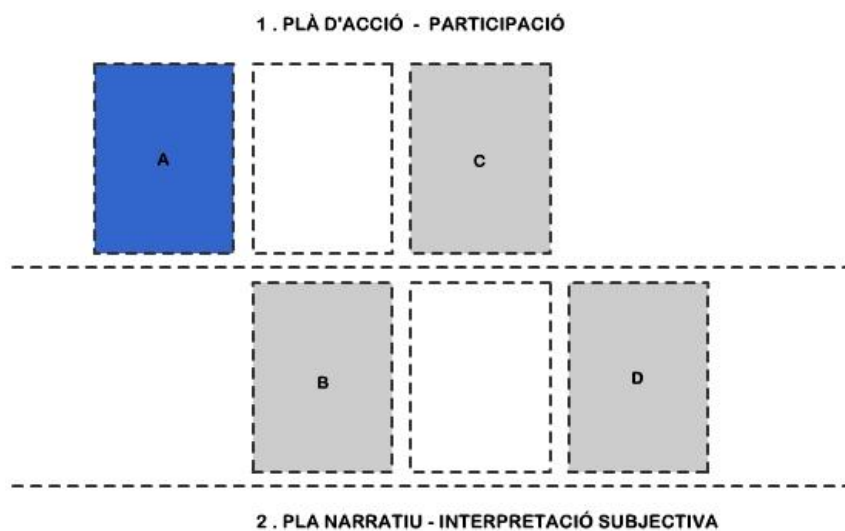
“Amb la interfície entrem en una veritable epistemologia de la mirada que supera, mitjançant una operativitat immediata, el llast del seu *voyeurisme* intrínsec. Finalment, l’objecte proverbialment situat davant dels ulls supera la distància que el separa d’ells, però no ho fa només mentalment com ho feia antigament, sinó que configura un espai complex al qual les estructures òptico-performatives es conjuminen amb dispositius pre-dramatúrgics que tenen les seves arrels en la psicologia individual i en les representacions de l’imaginari social.” [0]

Fins al moment l’espectador afrontava una obra com un tot, tancat, finalitzat. Davant seu l’obra d’art es manifestava en un temps passat, congelat, etern i revisitable. L’espectador està habituat a afrontar els espais museístics a la manera d’un temps de contemplació d’imatges ja creades. [0]

Pensem, per tant, que la comunicació que s’estableix en l’acte performatiu interactiu requereix d’un principi d’activitat emocional que, si bé contempla un temps passat (el de la realització prèvia de l’autor), es manifesta en un temps futur amb l’acció de l’espectador.

Si agafem Prometzeus com a model del que podria ser la dramatúrgia interactiva podem entendre que la mirada que l’espectador construeix és objecte de l’obra i alhora subjecte. Necessitem de l’acció de l’espectador en la instal·lació per construir el missatge que volem comunicar en la nostra estructura narrativa. Si l’espectador no entén el temps de creació que se li està atorgant, no hi ha subjecte i per tant no hi ha missatge.

Per entendre quins són els temps necessaris per a una bona interpretació proposem el següent model (Figura 9). S'ha d'entendre com una línia seqüencial d'elements temporals, en ordre alfabètic, que conjuguen la construcció de la recepció final del temps D (Figura 9). Si l'espectador traça un recorregut diferent al proposat, només en el pla d'acció o només en el pla d'interpretació no arribarà a assolir el nivell d'implicació amb l'obra i per tant no podrà tenir els elements necessaris per construir el missatge proposat.



**Figura 9: Model de guió que exemplifica els temps que té l'usuari: els temps del pla d'acció i els temps del pla d'interpretació.**

- A . Temps de creació de la imatge: autor (anterior a la instal·lació)
- B . Temps de recepció: espectador (durant la instal·lació)
- C . Temps de participació: espectador (durant la instal·lació)
- D . Temps de recepció: espectador (durant la instal·lació)

Si ens aproximem a la terminologia de la semiòtica Prometzeus té una lògica narrativa estructurada en tres actes o programes narratius dèbils que formen part d'un de fort, la història del mite. El subjecte d'acció d'aquesta estructura és el participant que és alhora el subjecte d'estat.[0] Si actua, vehicula el significat de que ell és l'actuant protagonista, el prometeu de la història.

Si recordem una de les peces de la tercera escena, la imatge del somni, l'espectador es contemplava (subjecte) a si mateix (objecte) dintre del primer espai. Podem pensar que és una bona manera d'entendre la construcció del temps D (Figura 8) ja que en aquest espai l'espectador havia passat a ser objecte de la seva pròpia subjectivitat. L'espectador resultava part de la imatge, allò que potser en podríem dir *metallenguatge cinemàtic*. Un temps intern expandit, cinemàtic que, segons Brea, capacita la imatge tècnica per a albergar narració, ficció, en la pròpia superfície, tot prenent significat per esdevenir dinamicitat en la pròpia presentació estàtica.[0]

### *Un espectador passiu.*

En el cubisme, el futurisme i, per extensió, el cinema, el temps intern de la imatge visual és el temps de la representació, un temps únic. En la *performance* interactiva d'un *sistema d'ambient interactiu* aquest temps de representació conté un temps intern que també és de l'espectador. Un temps d'apropiació en l'acte de creació.

Si l'acció de l'espectador és necessari per a la construcció del missatge hem de crear en l'espectador la necessitat de participar en la construcció d'aquesta estructura. Una expectació tal que li permeti passar de ser objecte a ser també subjecte de l'obra. Si

pensem en aquesta nova disposició de l'espectador en l'espai escènic podríem dir que estem davant d'un nou espai mental d'interpretació i de sobirania comunicativa. Aquesta nova disposició requereix d'un temps de creació, de complementació i participació poc habitual. Potser per aquesta raó en una vídeo instal·lació o en una instal·lació, tal com va passar en la nostra, alguns espectadors no duren més d'uns segons davant de la pantalla. L'espectador està massa habituat a ser davant d'un instant creat, no d'un instant que es crea en acció de continuïtat.

### *Les interfícies*

Entenem que les interfícies físiques genèriques (ratolins, teclats) per a comunicar-nos amb el subjecte poden portar al pla quotidià la simbologia d'allò que s'intenta representar. Per facilitar l'aïllament de la realitat, igual que el cinema es projecta en un sala fosca, hem de desvincular el subjecte d'allò que li molesti o el distancii del pla subjectiu. Allò que en diuen en el cinema dispositius de discontinuïtat.[0] Així doncs creiem que és preferible mantenir un diàleg amb interfícies no intrusives o interfícies adaptades a la posada en escena. Rere d'aquesta adaptació hi ha certes estratègies que faciliten l'enteniment de la interfície i per tant de la comunicació amb el sistema interactiu.

Creiem que aquest marc de referència, tant les reformulacions com el model de guió de la mirada de l'espectador, és del tot necessari per a poder analitzar futures incursions en el món de la dramaturgia interactiva. De ben segur que és només una primera aproximació sobre la qual esperem que es pugui continuar reflexionant i estudiant aquest fructuós espai de creació i confrontació.

## Agraïments

En primer lloc és necessari agrair la participació de tota la gent que va fer possible Prometzeus. A l'Agustí Humet, Glòria Deumal i Joaquim Roy per la seva bona coordinació. A Saül Gascón, Felip Ladrón i Ernesto Mantovani com a col·laboradors/autors en la realització dels elements audiovisuals interactius. A Jordi Sora i Núria Tintó per la seva col·laboració en la realització del guió. Així com als responsables, docents i alumnes implicats del Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM) de la Universitat Politècnica de Catalunya. I als responsables, docents i alumnes implicats de l'Escola Superior d'Art Dramàtic (IT) i l'Escola Superior de Tècniques de les Arts de l'Espectacle (ESTAE). En especial a Miquel Morón i Agustí Humet per donar l'empenta necessària. Per últim m'agradaria agrair l'entrega que la Montse Figueras va posar en aquest projecte. Sense ella res hagués estat possible.

## REFERÈNCIES

Antúnez, M. (1988). *Afasia*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible en:  
[http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=3](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=3).

Antúnez, M. (1988). *Sistematúrgia*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:  
[http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=142](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=142).

Bardiot, C. (2001). Un Subjectile pour une interactivité tangible: l'acteur sur le plateau numérique. *Aristote dans le cyberspace*. L'insensé, 2.

Boulez, P. (2002). *La escritura del gesto*. París: Christian Bourgois Éditeur.

Brea, J.L (2002). *La Era Postmedia*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca.

Zeigler, Ch. (2003). *Orfeo*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:

[http://www.movingimages.de/index.php?type=performing&txt\\_id=6&lng=eng](http://www.movingimages.de/index.php?type=performing&txt_id=6&lng=eng).

Courtes, J. (1976). *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva*. Madrid: Hachette.

Deluze, G. (1985). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Les Éditions de Minuit.

Domènech, Josep M. Català. (2002) *La rebel·lió de la mirada. Introducció a una fenomenologia de la interfície, Formats*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:  
<http://www.iua.upf.es/formats>.

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

Fournier, Th. (2005). *Reanimation*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:  
<http://www.thierryfournier.net/video/reanimation.html>.

Jordà, S. (2002). *Afasia: the Ultimate Homeric One-man-multimedia-band*. Ponència presentada a Conference on New Instruments for Musical Expression (NIME-02), Dublin, Ireland.

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Ullusion to Immersion*. Cambridge, Mas: MIT Press.

Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres, an introduction*. Canada: Routledge.

Hay, A. (1996). *Clarisse Bardiot, 9 Evenings: Theatre and Engineering*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:

<http://www.fondation-anglois.org/flash/e/index.php?NumPage=571>.

Konic Thtr. (2005). *No lugares*. Recuperat a febrer 14, 2008. Disponible a:

<http://koniclab.info/nolugares.html?&L=2>.

Nagy, M. (1966) *World Theatre*. London: Editorial Phaidon.

Palindrome. (2002). *Palindrome. Seine hohle Form*. Recuperat a febrer 13, 2008.

Disponible a: <http://www.palindrome.de>.

Palindrome (2003). *Palindrome. Shadows*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:

<http://www.palindrome.de>.

Pamela, Z. (1991). *The BodySynth*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:

<http://www.pamelaz.com/bodysynth.html>.

Parker, P., Jordan, K. (2002). *Multimedia from Wagner to Virtual Reality*. New York: W.W. Norton & Co.

Sora, C, Figueras, M. (2004). *Prometzeus*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:  
<http://www.iaa.upf.es/~csora/prometzeus.htm>.

The Big Art Group. (2004). *The Big Art Group*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a:  
<http://www.bigartgroup.com/honomo.htm>.

Troika Ranch. (2007) *16 Revolutions*. Recuperat a febrer 13, 2008. Disponible a  
<http://www.troikaranch.org/16revs/>.

Última vez (2002). *Blush*. Recuperat a febrer 13, 2008.  
Disponible a: <http://www.ultimavez.com/>.



iEnter

[www.ienter.cat](http://www.ienter.cat)

Jornadas sobre entretenimiento audiovisual interactivo  
Workshop on interactive audiovisual entertainment  
Jornades sobre entreteniment audiovisual interactiu

CaixaFòrum. Barcelona

28 y 29 de febrero de 2008  
28th-29th February 2008  
28 i 29 de febrer de 2008

**UAB**

Universitat Autònoma de Barcelona