

Presentación de “Procesos de creación y comunicación escénica: intermedialidad, inmersividad e interactividad”



Jara Martínez Valderas

Instituto del Teatro de Madrid, Facultad de Filología, Universidad Complutense, proyecto “Constelaciones y redes digitales como herramientas para la documentación y análisis del patrimonio teatral”;
(CONSTEMAD - I+D PROCESOS HUMANOS Y SOCIALES 2024), Comunidad de Madrid, España
jaramart@ucm.es
<https://orcid.org/0000-0002-8683-7762>

Pilar G. Almansa

Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid
Grupo de Investigación sobre Literatura Contemporánea (GILCO) - Universidad de Alcalá, España
pgalmansa@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-3165-2621>

Fecha de recepción: 14/06/2024.
Fecha de aceptación: 03/08/24.

La aceleración de los procesos de fijación, emisión y recepción de imágenes, sonidos y textos en remoto está desbordando la capacidad de asimilación y análisis de nuestra sociedad. Los dispositivos se suceden rápidamente en el mercado, los *softwares* se actualizan constantemente, se busca cómo virtualizar y digitalizar todas las actividades humanas, tanto individuales como colectivas. La intermedialidad y sus potencialidades son sacralizadas y denostadas, posiblemente por la dificultad de comprender qué está trayendo a nuestro cerebro y a los vínculos humanos una transformación comunicativa de tal calado. Ante este tema tan acuciante, tanto para la sociedad como para el arte, surgió un espacio de intercambio de experiencias escénicas y de estudios teatrales titulado *Congreso Internacional la Escena intermedial: inmersividad, interactividad y tecnología en la escena del siglo XXI*, que se celebró en la Universidad Complutense de Madrid los días 29, 30 y 31 de enero de 2024. Un congreso dirigido por Pilar G. Almansa y Jara Martínez, con el apoyo del Instituto del Teatro de Madrid (ITEM), el Departamento de literaturas hispánicas y bibliografía, la Universidad Complutense de Madrid (UCM), el Grupo de investigación en literatura contemporánea (GILCO), la Universidad de Alcalá y la Facultad de Filología de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Las ponencias, mesas redondas de profesionales, comunicaciones, dinámicas de grupo y performances realizadas han propiciado que

algunos de sus participantes, gracias a este intercambio, hayan podido nutrir sus propuestas iniciales y nos las ofrezcan ahora en forma de artículos

El presente monográfico pretende contribuir a una reflexión un poco más pausada sobre la inclusión de todo tipo de tecnologías en una de las actividades humanas que de manera más rotunda parece definirse desde la copresencialidad: las artes escénicas. Según Peter Brook (1968), para que haya teatro solo es necesario un espacio, un ser humano en él y otro ser humano observando. Esa definición esencialista de lo que es el teatro, a la que tantos estudiosos se han remitido con insistencia con una u otra denominación, es el marco perfecto para ponerlo en diálogo con los procesos de creación y comunicación que posibilita la intermedialidad, como la recepción inmersiva o la interactividad.

Jay David Bolter y Richard Grusin (2000) acuñan el término remediación para referirse a la dinámica de la relación histórica y formal que establecen los medios entre sí. Cuando aparece un medio nuevo, tiende a ocupar el espacio que ya tenía un medio anterior. Para ello, utiliza la gramática de dicho medio, reformulando de esta manera el espacio que tenía el medio preexistente. A medida que nuevos medios aparecen, se produce un reajuste en el sistema medial preexistente. El escenario, como el espacio históricamente consolidado donde se produce la comunicación pública audiovisual, lleva prácticamente cien años viviendo ese reajuste, tras la aparición y desarrollo de los medios audiovisuales. De ahí nace la necesidad de un monográfico como este, en el que la intermedialidad escénica se cuestione como parte de este proceso de reformulación. La reflexión sobre el presente siempre es compleja, porque falta la perspectiva de la que dota el tiempo para trazar líneas generales, encontrar patrones y formular hipótesis. Sin embargo, la velocidad de la innovación tecnológica hace pertinente, aunque sea imprecisa, tanto la documentación de las experiencias escénicas contemporáneas que incluyen o se posicionan frente a la intermedialidad, como la tentativa de teorizar sobre este fenómeno. Sirvan los casos y las ideas que componen el presente monográfico como parte de la búsqueda de este nuevo paradigma.

La autoría de los artículos que presentamos comparte un rasgo común: todos han sido elaborados por investigadores especializados en Estudios Teatrales. Estos profesionales no solo cuentan con una sólida trayectoria como docentes e investigadores, sino que también poseen una formación y experiencia significativa en la práctica teatral.

Elena SV Flys es responsable de investigación en TAI y, en esta institución, lleva a cabo experiencias prácticas de investigación-creación, las cuales ha plasmado con rigor en el artículo «Perfo-talleres, espectáculos liminales: mi emancipación como facilitadora». La autora se centra en las relaciones de poder, lo liminal entre emisores y receptores, lo inmersivo y el uso de la tecnología para la construcción de espacios atmosféricos con fines experimentales y movilizados del público.

La combinación de los conocimientos de una escenógrafa y de un experto en teatro y neurociencia ha dado como resultado el artículo «Una propuesta de espacio inmersivo: Punchdrunk, una compañía comprometida con el espacio transformador cierra filas con su espectáculo *Sleep No More*». Mónica Florensa y Miguel Ribagorda estudian las estrategias espaciales usadas por la compañía teatral Punchdrunk para generar espacios inmersivos. Ponen el acento en el desarrollo sensorial que promueven estas experiencias, en contraste con el teatro tradicional "a la italiana", y su reflejo en una percepción neuronal que solo puede darse con un espectador emancipado y partícipe del acto escénico.

La actriz y pedagoga Nicoletta Cappello reflexiona sobre su propio trabajo artístico en el artículo «Los Real Games (Juegos de Verdad): un análisis y propuesta de método para crear danza interactiva para contextos domésticos». El artículo logra contextualizar, analizar y proyectar con gran claridad su metodología, así como un proyecto de investigación artística y una obra llamados *Real Games: Juegos de Performance para el Día a Día* (2023), que consiste en un podcast de danza interactiva, archivado en la Radio Relativa de Madrid. En palabras de la propia autora: “El estudio adopta las lentes de la teoría paralela, de la fenomenología y de la escritura performativa para analizar los métodos utilizados en el proceso de creación de la pieza en el contexto de la escena intermedial. El estudio presta especial atención a la imaginación como fenómeno cinestésico y el papel de la percepción física en la experiencia de las participantes de los *Real Games*. Como conclusión, el estudio comparte un método performático en formato de *event score* para crear partituras de danza interactiva para entornos cotidianos”.

Al igual que en los casos anteriores, Markel Hernández Pérez investiga, desde la práctica, los procesos de creación. Vinculado a la Universidad de Granada, el autor desarrolla en esta ciudad una labor escénica con la compañía Mitra Teatro, la cual está especializada, según sus palabras, en “introducir fuentes de inspiración clásica a través de un teatro contemporáneo y experimental”. Su artículo «Análisis estético y dramático del lenguaje escénico de la compañía granadina Mitra Teatro», indaga en seis de sus espectáculos, con especial énfasis en *Panteros* (2021), *Cuerpos mutados*, a partir de *Las metamorfosis* de Ovidio (2022) y *(re)Cuentos de la Alhambra* (2023). A partir de su poética, aborda cuestiones como el carácter ritual, la narratividad, la fragmentariedad, la interacción con el público, el eclecticismo teatral, el uso de la máscara, el teatro de títeres y objetos, el humor, así como la presencia de la música y la danza.

El profesor e investigador Tiran Manucharyan, especialista en teatro egipcio, y miembro del Arabic Theatre Working Group, nos acerca a una realidad de difícil acceso debido a la distancia geográfica e idiomática con su artículo «De 1980 en adelante: un intento de escenificar el *selfi* de una generación». Su trabajo se centra en demostrar cómo la obra *1980 wa-anta tali* es un reflejo de toda una generacional en Egipto. La pieza, estrenada en 2012, generaba cada noche un *selfi*: una fotografía tomada desde el escenario por el equipo artístico junto al público, que luego se compartía en las redes sociales. Este gesto tecnológico provocó un gran movimiento en Internet, convirtiendo la obra del dramaturgo Mahmoud Gamal Hedeny y el director Mohamed Gabr en un referente cultural. Manucharyan utiliza la metáfora del *selfie* como un espejo social, destacando la capacidad del teatro para retratar una generación en sus anhelos, esperanzas y sentido de pertenencia social en un contexto de revolución juvenil en Egipto.

Bibliografía

- » Bolter, J.D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- » Brook, P. (1968). *El teatro muerto*. Ediciones Guadarrama.