



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Facultat de Filologia
i Comunicació

GRAU [COMUNICACIÓ
i
INDÚSTRIES
CULTURALS]

TREBALL FINAL DE GRAU

Un altre *ara*, un altre *aquí*

Presencialitats especulatives en les arts vives

Nil Martín López

Tutor: Vanni Brusadin

Curs 2020/2021

Grau de Comunicació i Indústries Culturals

Universitat de Barcelona

Agraïments

A La Virgueria, per fer tan fàcil la conciliació acadèmica i laboral i per posar les cures al damunt de tot.

A la meva família i amitats,
per la paciència en aquests mesos d'estrès.

A l'Anna Molinet i a tot l'equip del *fanzine Fila Zero*,
per obrir sempre portes i espais d'exploració entorn les arts en viu.

A la Núria Guiu Sagarra, la seva obra i les seves reflexions,
les quals, en certa manera, són fundacionals per a aquest treball.

Al Vanni Brusadin, per les grans dosis de confiança, per fer més tutories de les convingudes i per respondre correus electrònics a les tantes de la nit.

Resum

Les arts en viu —el teatre, la dansa, la *performance*, etc.— tenen un dels seus valors fonamentals en la trobada, en la copresència d'una sèrie de persones en un mateix *aquí* i un mateix *ara*. Què passa, però, quan, per motius sanitaris —com ara la pandèmia de la covid-19— o per qualsevol altre motiu, aquesta trobada no és possible? Poden les arts en viu trobar noves formes especulatives de presencialitat més enllà de la corporeïtat, servint-se de les tecnologies digitals, sense deixar de ser arts en viu? Partint de la situació de crisi sanitària, però anant molt més enllà, en aquest treball es farà un repàs conceptual, històric i teòric de la idea de la presencialitat en relació amb la tecnologia, i es realitzarà després una anàlisi de diverses propostes artístiques recents per entendre possibles vies de subversió i d'eixamplament dels límits de la presència en l'àmbit de la creació en viu.

Resumen

Las artes en vivo —el teatro, la danza, la *performance*, etc.— tienen uno de sus valores fundamentales en el encuentro, en la copresencia de una serie de personas en un mismo *aquí* y un mismo *ahora*. ¿Pero qué sucede cuando, por la pandemia de la covid-19 o por cualquier otro motivo, este encuentro no es posible? ¿Pueden las artes en vivo encontrar nuevas formas especulativas de presencialidad más allá de la corporeidad, sirviéndose de las tecnologías digitales, sin dejar de ser artes en vivo? Partiendo de la situación de crisis sanitaria, pero yendo mucho más allá, en este trabajo se hará un repaso conceptual, histórico y teórico de la idea de la presencialidad en relación con la tecnología, y se realizará después un análisis de varias propuestas artísticas recientes para entender posibles vías de subversión y de ensanchamiento de los límites de la presencia en el ámbito de la creación en vivo.

Abstract

One of the fundamental values of live arts — theatre, dance, performance, etc. — is the encounter, people's co-presence in the same *here* and *now*. What happens, though, when, because of the covid-19 pandemic or because of any other reason, this encounter is no longer possible? Can live arts find new speculative forms of presentiality beyond corporeality, using digital technologies, without ceasing to be live arts? Starting from the situation of health crisis, but going much further, this paper will make a conceptual, historical and theoretical review of the idea of presentiality and the role of technology in live arts, and then this will lead to an analysis of recent performances to understand possible ways of subversion and widening of the limits of presence in the creative field.

Índex

Índex de figures	III
Nota sobre la terminologia	V
1. Introducció: Un altre <i>ara</i> , un altre <i>aquí</i>	1
2. Objectius i preguntes de recerca	5
3. Estudi previ dels antecedents	7
3.1. Els pioners: Benjamin, Phelan i Auslander	7
3.2. Alguns manuals generals	9
3.2.1. <i>Digital performance</i> , de Steve Dixon	9
3.2.1. Altres manuals contemporanis sobre escena digital	10
3.3. Documentació específica sobre conceptes diversos relacionats amb les arts en viu	13
3.3.1. Bibliografia acadèmica específica	13
3.3.2. Informes i estudis	15
3.3.3. Articles periodístics i divulgatius	16
3.4. Investigacions performatives	17
4. Marc teòric, conceptual i contextual	19
4.1. Marc conceptual	19
4.1.1. Immersió	19
4.1.2. Corporeïtat i corporització	21
4.1.3. Mediació i mediatització	23
4.1.4. Interfície	24
4.1.5. Presència i copresència	25
4.1.6. Primera aproximació a la idea de <i>presencialitat especulativa</i>	27

4.2. Buscant “l’essència del teatre”: Visions idealistes i catastrofistes sobre l’ús de tecnologies digitals en les arts en viu	28
4.2.1. Contra la idea del progrés en el teatre.....	28
4.2.2. El debat de la mediació tecnològica	30
4.3. Marc històric: breu panoràmica de la subversió de la presencialitat en les arts en viu.....	33
4.3.1. La presencialitat des dels orígens del fet escènic.....	33
4.3.2. Presencialitats especulatives en l’escena digital des de finals del segle xx	34
4.4. Un context ineludible: la crisi sanitària (i cultural!) de la covid-19.....	41
4.4.1. El cas del festival Temporada Alta.....	44
5. Metodologia	49
5.1. La recerca acadèmica	49
5.2. L’anàlisi de casos	50
6. Anàlisi de casos	53
6.1. Estar present a través de l’altre. L’humà com a mèdium a escena. Taula rodona performativa <i>Presència i alteritat</i> (Martina Tosticarelli / Teatre Lliure / a partir de Rimini Protokoll, 2021).....	53
6.2. De la quarta paret a la paret interficial. Teatre “a distància” i intimitat especulativa. <i>Call Cutta</i> (Rimini Protokoll, 2005); <i>Call Cutta in a Box</i> (Rimini Protokoll, 2008); <i>Call Cutta at Home</i> (Rimini Protokoll, 2020)	59
6.3. Submergir-se en la mediació tecnològica. La immersió de l’espectador en espais virtuals. <i>Stage Your City</i> (Michel Didym / CDN Nancy Lorraine La Manufacture / Badisches Staatstheater Karlsruhe / Kote Marjanishvilli State Theatre Tbilisi, 2018); <i>Audioguia per a supermercats en temps de pandèmia</i> (Cabosanroque / Temporada Alta, 2020); <i>CyberBallet</i> (CyberRäuber, 2020).....	64
6.4. Estar present és involucrar-se. Presencialitat més enllà del temps i l’espai compartits. <i>Unrealism</i> (Omsk Social Club, 2020).....	70
7. Conclusions	75
8. Referències.....	79
8.1. Llistat d’obres artístiques citades.....	89

Índex de figures

Fig. 1: Paradigma comunicatiu en les arts escèniques	24
Fig. 2: Paradigma comunicatiu aplicat al format de la taula rodona performativa	56
Fig. 3: Paradigma comunicatiu aplicat al format de la taula rodona performativa (2a part).....	58
Fig. 4: Requisits per a una primera idea de presencialitat especulativa	77

Nota sobre la terminologia

En les pàgines següents, apareixen diverses paraules que són molt recents o que, fins i tot, estan en període de proves —en una mena de fase *beta*—, i que, per tant, no estan recollides pel Diccionari de l'Institut d'Estudis Catalans i, en alguns casos, ni tan sols pels llibres d'estil dels principals mitjans de comunicació de Catalunya, com ara l'ÉsADir, el portal lingüístic de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals. Excepte quan es tracti d'estrangerismes no adaptats, aquests termes s'escriuran sense marca tipogràfica, per facilitar la lectura. Sempre que es pugui, s'optarà pel terme més adaptat a la llengua de treball, però, en cas que no sigui possible —bé per absència d'un terme anàleg estandarditzat en català, bé perquè la precisió lèxica que ofereix el terme en llengua estrangera es consideri superior o més adequada que la que pugui oferir la traducció—, s'emprarà l'estrangerisme en cursiva i es facilitarà, si s'escau, una explicació senzilla del concepte. Seguint el mateix criteri, el terme *performance* i tots els seus derivats —performar, performativitat, performer— s'empraran sense cursiva, malgrat no estar recollits al DIEC, excepte quan tinguin una funció metalingüística.

Així mateix, s'ha optat per traduir al català les cites que no fossin originalment en català o en castellà. Totes les traduccions d'aquestes cites són pròpies.

1. Introducció: Un altre *ara*, un altre *aquí*

El teatre és l'art de la trobada. Així ho han categoritzat molts dels qui s'han proposat de definir-lo. No és fàcil fer-ho; n'és una prova el fet que s'utilitzi aquest concepte, *teatre*, sovint sense gaire coneixement de causa i referint-se a tot un seguit de fenòmens que es podrien encabir dins d'altres conceptes —també de significat sovint incert— com ara *arts escèniques*, *arts de l'espectacle en viu*, *arts performatives* o *arts vives*. Tots aquests conceptes no són sinònims, però sovint les línies que els separen són difuses i arriben fins i tot a superposar-se.

Malgrat tot, sembla que existeix força consens entre els experts a l'hora de dir que l'origen de tot aquest sac de manifestacions artístiques i/o culturals es troba en el ritu prehistòric. Un grup de gent es reuneix en un lloc i en un moment concret, en un *hic et nunc*, un *aquí* i un *ara*, per celebrar una cerimònia i, per tant, construir entre tots una comunicació intraficcional, de la qual tot el col·lectiu forma part en la mateixa mesura. Més tard, amb l'arribada dels relats mítics, neix la comunicació extraficcional: els participants del ritu passen a dividir-se entre oficiants i espectadors, i és aquí on apareix la llegendària definició de teatre de Peter Brook (2015): “Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral” (p. 21). En la mateixa línia que Brook va Herzy Grotowski, que afirma que el teatre és “lo que sucede entre el espectador y el actor” (Barba i Grotowski, 1992, p. 27). Al llarg dels segles, s'han anat desenvolupant formes, llenguatges i gèneres escènics molt diversos (teatre de text dramàtic, mim, dansa, circ, performance, etc.), però sembla que el denominador comú entre tots ells és el fet de la copresència d'un grup de persones en un espai i un temps comuns.

Aleshores, què passa quan aquesta idea de trobada es posa en crisi? **Com s'adapten totes aquelles propostes creatives que requereixen un *ara* i un *aquí* per a la seva gestació en un context marcat per la distància?**

Matt Adams (2014), cofundador del col·lectiu escènic Blast Theory, afirma que el teatre és una art eminentment interactiva, i és per això que la revolució digital el pot potenciar més que no pas posar-lo en risc (p. ix), si bé sí que pot posar en crisi els conceptes bàsics que Peter Brook definia a *L'espai buit* (2015). La comunicació telemàtica ha propiciat en les arts en viu el naixement d'un nou

aquí, espais nous i no físics que neixen en l'ambigüitat de la xarxa; “dos espais físicament separats poden unir-se per crear un nou híbrid” (Adams, 2014, p. x). També d'un nou *ara*, ja que ni tan sols les coses que passen simultàniament no es perceben en el mateix moment, a causa dels *delays* propis de la connexió feble a Internet, o bé perquè les propostes s'emeten en diferit, fet que provoca, en paraules de l'autor, situacions en què “el meu *ara* no és el mateix que el teu *ara*” (p. x).

Adams parla, doncs, de trobar un nou *aquí* i d'un nou *ara*. Ara bé, és això possible? A priori, es podria dir que conceptes que semblen definitoris de les arts en viu, com ara la proximitat, la intimitat, la corporeïtat o la mateixa presència són diametralment oposats al que la digitalitat ofereix (Blake, 2014, p. 4). Ara bé, en l'era digital, en què —per imprecís que sigui aquest concepte¹— es pot afirmar que es viu, ja fa un temps que es parla de noves formes de corporeïtat —es podria dir que la realitat virtual n'és una, per exemple, ja que permet posar el cos en espais no mundans— i de proximitat —a través de milers d'aplicatius a Internet, un usuari pot sentir-se més a prop d'algú de les antípodes que no del seu veí—; fins i tot es parla d'intimitats especulatives, noves formes de relació afectiva molt estretes sense la necessitat d'una presència humana propera o sense presència humana de cap mena (Kopf et al., 2020). En un moment com aquest, doncs, és forassenyat començar a parlar de noves formes de copresència en un mateix temps i un mateix espai sense l'existència d'un temps i un espai tradicionals? O el que és equivalent: es pot plantejar l'existència de presencialitats especulatives com una alternativa per a les arts en viu?

¹ O potser justament és la seva inconcreció el que fa el concepte d'*era digital* precís. Blake (2014), si bé no s'endinsa a definir el concepte de digitalitat *per se* —més aviat reflexiona sobre tots els fenòmens que s'han donat en les arts escèniques amb aquest terme com a bandera—, sí que defineix l'era digital com “un concepte completament inespecífic que, malgrat tot —o justament per això—, dona sentit a quelcom particularment transcendent” (p. 5). Al pròleg del mateix llibre, Adams (2014) resol el problema de definir allò digital de la mateixa manera que Wittgenstein resol, a les seves *Investigacions Filosòfiques*, el problema de definir què és un joc: amb la idea de les “semblances de família”. Encara que cap joc no reunirà totes les condicions de la definició —si s'estableix que els jocs són divertits, sempre hi haurà jocs que no ho siguin; si s'estableix que tenen normes, n'hi haurà algun que no en tingui—, cada joc pot encaixar amb la majoria dels paràmetres que orbiten al voltant de la idea general de joc i, per això, encara que no es disposi d'una definició infal·libre, és possible detectar de manera automàtica quan hom es troba davant d'un joc. El mateix passa amb allò digital: al voltant del concepte orbiten tota una sèrie d'idees que permeten comprendre, d'una forma general, que hom es troba o no davant d'un fenomen digital (p. viii-ix).

La hipòtesi que planteja aquest estudi és que la presencialitat tradicional és, avui dia, insubstituïble, però que ja hi ha recursos suficients per trobar noves fórmules *especulatives* de presencialitat que, si bé no amenacen de substituir les formes tradicionals de trobada marcades per la corporeïtat, sí que poden, més enllà d'establir-hi un vincle de coexistència pacífica, transformar-les i enriquir-les.

Aquest treball pren com a punt de partida la situació de la pandèmia de la covid-19, que ha obligat les arts en viu —en el seu sentit més ampli, del teatre a la *performance*, de la instal·lació a la dansa, etc.— a reinventar-se, en un context en què la presència d'intèrprets i/o espectadors en un espai i un temps compartits suposa un risc. Aquesta no és una investigació sobre la covid-19 —iniciatives creatives que juguin portant al límit la idea de presència ja existien des d'abans del confinament—, però sí que la reflexió sobre el tema parteix inevitablement de la pandèmia, que ha posat el focus en la impossibilitat de trobar-se, almenys de forma corpòria. Durant el confinament per la covid-19, la xarxa es va omplir de manifestacions culturals de tota mena que buscaven —amb un major o menor grau d'èxit— pal·liar aquesta crisi. Moltes de les propostes que es van engegar no eren ben bé noves, i segurament només algunes poden considerar-se realment reeixides —moltes altres van ser celebrades per aportar una mica de llum en un moment d'incertesa i d'escassetat, més que no pas perquè tinguessin una gran qualitat en si mateixes—, però totes elles van servir per reactivar el debat acadèmic i la investigació artística entorn la idea de *presencialitat* en les arts de l'espectacle en viu: de la *performance* al teatre de text, passant per la dansa o, fins i tot, els concerts en directe, entre molts altres formats i disciplines.

En aquestes pàgines, doncs, es pretén analitzar, apel·lant a definicions àmplies de conceptes com *arts en viu* o *presencialitat*, la supervivència dels llenguatges escènics i performatius en el context actual i en el futur, davant la possibilitat que es repeteixin noves situacions de distanciament. Ja han existit en el passat etapes en què les arts en viu s'han vist en perill, ja sigui per pandèmies, guerres, censura o altres contingències, però ara tenen a favor una potencialitat tecnològica enorme. Molts cops, des de l'acadèmia, s'ha rebutjat l'aplicació de qualsevol forma d'innovació tècnica en les arts escèniques, al·legant que aquesta mediació suposa sempre una adulteració del valor essencial de la teatralitat. En aquest estudi, s'exposarà que aquest posicionament no només pot ser elitista i conservador, sinó que pot ser imprecís, pel fet que suposa

erròniament l'existència, en el segle XXI, d'un teatre pur i *autèntic* en què no intervé cap forma de mediació.

Així doncs, en les següents pàgines es vol aportar una reflexió sobre els límits de l'*aquí* i l'*ara* que caracteritzen la definició de la teatralitat en un moment en què, d'una banda, la presencialitat es posa en risc i, de l'altra, transgredir les nocions convencionals de l'espai i del temps està, més que mai, a l'abast de la majoria, gràcies a Internet, a les xarxes socials i a les tecnologies de la comunicació. Una reflexió, precisament, feta des de l'*aquí* i des de l'*ara*, prenent el context actual a Europa, però, alhora, explorant referents del passat i apuntant cap al futur. Una reflexió que, més que no pas una proclama apocalíptica, vol ser una oportunitat d'obrir portes a la investigació i a la creació. Eixamplar els límits, més que no pas aferrar-s'hi amb por. No entomar els canvis amb resistència ni amb obediència, sinó amb resiliència. No tancar-se a la recerca de respostes, sinó obrir-se a les preguntes. No pontificar ni sentenciar; especular.

2. Objectius i preguntes de recerca

En aquest treball, conscientment, es plantegen diverses preguntes de recerca que no necessàriament han de ser respostes de forma inequívoca i inapel·lable. La intenció és, més aviat, obrir un ventall de possibilitats i apuntar tendències i camins potencials per a la creació en viu.

Com s'ha comentat anteriorment, el punt de partida neix de la crisi sanitària: és possible trobar-se, reunir-se —o, com a mínim, no de la mateixa manera—: com responen les arts vives a això? Una situació com la que s'està vivint actualment planteja el terror de l'extinció de les arts escèniques, o bé la necessitat d'una profunda adaptació. Però, aquesta adaptació és possible? Poden les arts en viu trobar l'efecte de la presencialitat —l'*ara* i l'*aquí*— sense la corporeïtat? Es pot plantejar l'existència de *presencialitats especulatives* com una alternativa per a les arts en viu? Cal témer la investigació d'aquestes noves fórmules de presencialitat no convencional pel fet que representa l'abolició de l'*ara* i l'*aquí* i, per tant, de la teatralitat, o, al contrari, aquesta recerca formal i conceptual fa sorgir un nou *ara* i un nou *aquí*?

A l'hora d'enfrontar-se a totes aquestes preguntes, és essencial, pel fet que es volen respondre des del present i des del context europeu, prendre en consideració el paper d'Internet i de totes les dinàmiques eminentment performatives que ofereixen les xarxes socials. Quin rol pot jugar la performativitat que sorgeix en espais en línia? Aquesta és una pregunta que, si bé potser no s'abordarà d'una forma tan central com les altres, convé plantejar des d'un inici per tal d'estudiar en quins sentits Internet pot esdevenir una eina clarament teatral.

La recerca s'estructura al voltant d'una sèrie d'objectius personals i professionals; generals i específics. La naturalesa i la novetat de l'àmbit d'estudi fan que establir objectius sigui una eina tan útil com plantejar preguntes: de fet, en alguns casos, serà més rellevant per a la investigació saber quines fites es vol assolir i quins àmbits es vol investigar que no pas a quines preguntes concretes s'ha de donar resposta.

En primer lloc, en relació directa amb la hipòtesi, el treball té l'objectiu de comprendre les diferents formes de resiliència o d'adaptació de les arts en viu en un context de distanciament. Es pretén adquirir, mitjançant la recerca i l'estudi

de casos, referents d'innovació en l'àmbit de la creació artística en viu. Aquests objectius es relacionen amb d'altres de més específics: obrir nous camins per a l'estudi i per a la creació en les arts en viu al territori i en el moment actual. El treball neix d'un interès transversal, que oscil·la entre el camp acadèmic i l'artístic, i que té la voluntat de recopilar informació i analitzar-la per, més enllà de treure'n conclusions o reflexions, acumular referents artístics que permetin, en un futur, treballar en propostes pròpies de creació en viu, que es podrien assolir a escala infraestructural amb el suport de l'empresa on s'ha realitzat les pràctiques externes del grau, la companyia de teatre La Virgueria.

Així mateix, s'ha plantejat aquest estudi amb l'objectiu d'assolir un aprenentatge interdisciplinari, més enllà d'un sol àmbit temàtic, que permeti aplicar coneixements assolits al llarg de tot el grau de Comunicació i Indústries Culturals i també d'altres adquirits en paral·lel a través d'estudis artístics en arts escèniques. Es vol que aquest aprenentatge permeti fer una aportació prou rellevant en el debat candent del futur de les arts en viu en un context de distanciament, fent especial atenció al paper que la mediació tecnològica té en aquesta discussió. Tot plegat, a través d'una valoració crítica tant dels postulats apocalíptics-catastrofistes com dels integrats-utopistes pel que fa a l'aplicació de les tecnologies digitals en les arts en viu. En menor mesura, també es busca, com s'ha apuntat anteriorment, identificar i entendre alguns dels llenguatges i comportaments performatius que es generen a la xarxa, emprats tant pels artistes com per usuaris anònims a través de diverses aplicacions contemporànies, com ho són TikTok, Twitch, Youtube, Discord, Twitter o Instagram.

Es vol que aquest treball sigui un esglaó més en una investigació que ja fa temps que ha començat i que encara té molt de camí per recórrer: la investigació sobre els límits de la presencialitat en les arts en viu en relació amb les tecnologies digitals.

Pel que fa a l'abast de la recerca, l'objectiu és que el treball tingui una aplicació a curt termini, en la creació i l'anàlisi de propostes artístiques en el moment actual, però també que la investigació no es limiti al moment de la crisi pandèmica, sinó que obri debats que només s'han accelerat o reactivat en el present, però que ja estaven presents en el passat i que molt probablement tindran un ampli recorregut en el futur.

3. Estudi previ dels antecedents

És complex determinar els antecedents del tema que s'aborda en aquest treball, i ho és per diverses raons. En primer lloc, perquè es disposa de relativament poca bibliografia específica sobre el paper de la presència en les arts en viu en relació amb la innovació en tecnologies digitals. De fet, un concepte com el de *presencialitats especulatives* no existeix com a tal; s'ha encunyat específicament per a aquest estudi davant la manca d'una terminologia precisa i estandarditzada que permeti referir-se als fenòmens artístics relacionats amb l'eixamplament de la idea de la copresència en un mateix espai i un mateix temps que caracteritza la teatralitat. En segon lloc, també és un obstacle el fet que la immensa majoria —per no dir que pràcticament la totalitat— d'aquesta escassa bibliografia específica no està traduïda al català ni al castellà —alguna ni tan sols es troba en anglès—, i es fa molt difícil col·leccionar els estudis més rellevants. I, en tercer lloc, dificulta la cerca d'antecedents vàlids la novetat del camp d'estudi. Encara que faci força temps que es duen a terme investigacions creatives i acadèmiques entorn la idea de presència en les arts en viu a través de tecnologies digitals, els avenços tècnics i, en conseqüència, artístics són tants i tan ràpids que la bibliografia queda obsoleta molt de pressa.

3.1. Els pioners: Benjamin, Phelan i Auslander

Tenint en compte el que s'ha dit sobre els referents bibliogràfics, es tracta d'entendre'ls en relació amb el context en què sorgeixen, i mirar d'extrapolar conceptes o fenòmens que han estat superats per parlar de casos actuals. Al final, quan les idees són potents, no caduquen. És per això que, per començar, si hi ha un text que pràcticament tots els estudiosos sobre art i tecnologies digitals citen és *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*, de Walter Benjamin (1983). El mateix títol de l'obra de Benjamin ha donat peu a versions i adaptacions en llibres icònics sobre investigació cultural a través de noves tecnologies al llarg dels anys vuitanta i noranta: Bill Nichols (1988) parla de "l'obra cultural en l'època dels sistemes cibernètics"; Brett Terry (1999), de "l'obra d'art en l'època de la historiografia digital", i Sandy Stone (1996), de manera menys directa,

tergiversa el concepte fins a referir-se a “la guerra del desig i la tecnologia a les acaballes de l’època tècnica” (Dixon, 2007, p. 116). La idea de l’aura de l’obra d’art que proposa Benjamin és ineludible a l’hora de parlar de mediació digital en les arts en viu: sembla prou evident que el fet d’enregistrar i veure en diferit una peça artística pensada per al directe —per a l’*aquí* i l’*ara*— en pot fer perdre l’aura, però què passa amb les peces que investiguen un altre *aquí* i un altre *ara*, que utilitzen la mediació tecnològica *per se* com un llenguatge per a l’exploració sobre la idea de presència?

Davant d’aquest dilema de l’aura en relació amb la presència, sorgeixen dos grans grups d’opinió, que podem associar amb la terminologia que emprà Umberto Eco (1968) per referir-se als bàndols acadèmics enfront de la cultura de massa: el dels apocalíptics i el dels integrats. Tots dos grups parteixen, en gran mesura, de Benjamin, per desplegar els seus arguments, si bé els fan anar per camins molt diferents. D’una banda, hi ha l’opinió dels qui proclamen que les arts en viu estan en risc davant l’ascens de les tecnologies digitals i reneguen de la mediació tecnològica, que veuen com l’exterminadora de l’aura de la peça escènica. S’emparen en una idea de teatre que ressona en els postulats del qui potser fou el més gran teòric de l’escena de la primera meitat del segle xx, Antonin Artaud, el qual determina que “l’essència del teatre” és quelcom “que no s’acomodava de cap manera al progrés” (Blake, 2014, p. 5). D’altra banda, hi ha l’opinió dels utopistes, que abracen qualsevol innovació, i prenen també els conceptes de Benjamin per afirmar que l’aura de l’obra escènica és tan vívida que transcendeix qualsevol forma de mediació tecnològica —en alguns casos, catalogant les arts en viu sota definicions tan àmplies que corren el risc d’acabar afirmant que qualsevol cosa pot ser arts en viu, fet que posa en risc subtileses i matisos. Peggy Phelan, amb el seu estudi *Unmarked: The Politics of Performance* (1993), seria la màxima exponent del primer grup, i afirma amb contundència que “l’única vida de la representació² és en el present” (p. 41), argumentant que “la independència de la representació de la reproducció massiva, tecnològicament, econòmicament i lingüísticament, és la seva més gran força” (p. 149). El segon grup està liderat per Philip Auslander, de qui cal destacar l’assaig *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2008), que es constitueix, en diversos punts, com una resposta

² *Performance*, en l’original.

directa al text de Phelan, i que s'oposa a "la reductiva oposició binària del directe i el mediatitzat", així com al fet que les obres artístiques en viu mediatitzades siguin considerades "reproduccions artificials del real" (p. 3).

3.2. Alguns manuals generals

3.2.1. *Digital performance*, de Steve Dixon

La disputa entre Phelan i Auslander ha estat repensada per múltiples veus en múltiples ocasions (Meyer-Dinkgräfe, 2015). El debat sobre la presencialitat³ i l'aura de l'espectacle en viu està rigorosament sintetitzat, contrastat i ampliat en un manual que és potser un dels documents més cabdals per a la recerca que ocupa aquestes pàgines: *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, de Steve Dixon (2007), amb contribucions de Barry Smith. El text de Dixon aborda aquest i molts altres temes relacionats amb les arts performatives i les tecnologies digitals de forma exhaustiva, però comprensible, al llarg de més de vuit-centes pàgines que fan un repàs històric de la genealogia —fins al moment d'edició del llibre— de la representació digital i del teatre multimèdia, i que aborden conceptes com ara la presencialitat; el posthumanisme i la performance cíborg; la realitat virtual a escena; el teatre telemàtic a través d'interfícies; el paper del temps en la representació digital, o la interactivitat i la performativitat en entorns web. Dixon és potser un dels teòrics que ofereixen una definició més àmplia del que són les arts performatives en entorns digitals:

Definim el terme "representació digital"⁴ àmpliament per incloure totes les obres performatives on les tecnologies computacionals juguen un rol *clau* més que no pas un de subsidiari pel que fa a contingut, tècniques, estètiques o formes de distribució. Això inclou teatre, dansa i performance en directe que incorpori projeccions que han estat creades o manipulades digitalment; representacions robòtiques o de realitat virtual; instal·lacions i obres teatrals que empren equipaments de detecció/activació per ordinador o tècniques telemàtiques, i obres i activitats performatives a les quals

³ De fet, en l'assaig es parla de *liveness*, que vindria a ser la qualitat de ser en viu, però el significat és força proper al que fem servir en català quan es parla de *presencialitat*. S'abordarà el tema dels conceptes amb més profunditat en el marc teòric d'aquest estudi.

⁴ *Digital performance*, en l'original.

s'accedeix a través de pantalles d'ordinador, incloent-hi esdeveniments de ciberteatre [...] i mons virtuals, jocs d'ordinador, CD-ROMs i les obres performatives de *net.art*. (Dixon, 2007, p. 3)

Si bé, com es pot veure en aquesta definició, l'assaig de Dixon ha quedat curt en molts aspectes després de deu anys, es pot dir que és un estudi rellevant, no només pel seu gran valor historiogràfic, sinó pel fet que, conceptualment, moltes de les observacions que s'hi apunten encara serveixen avui per parlar de nous fenòmens que Dixon no hauria pogut preveure de cap de les maneres, però que, en essència, segueixen compartint certes característiques bàsiques amb les propostes de fa una dècada o, fins i tot, de fa més temps. Així, convé fer menció d'algunes idees fonamentals de Dixon, com ara l'aplicació que fa, en les arts digitals contemporànies, del concepte cartesià de divisió ment-cos —s'ampliarà aquest tema al marc teòric—, o del repàs que fa sobre la realitat virtual en les arts escèniques, un camp no prou explorat que, diu, “de moment no ha aconseguit fer realitat les expectatives visionàries” (p. 393), però que és, per la seva naturalesa interactiva i performativa “la quinta essència del teatre” (p. 394). Les afirmacions de Dixon sobre la performance telemàtica —a través de *webcams*, per *streaming* o en altres formes d'interacció en el ciberespai— són també prou destacables, si bé han acusat el pas del temps, sobretot les que se centren en el terreny més pragmàtic i no en el més conceptual, per la gran exploració que s'ha fet en aquest camp en els últims anys. Amb tot, és interessant com defensa que el nou teatre telemàtic reclama noves narratives i idees pensades específicament per a aquest mitjà: pren la idea del compositor Nam June Paik, segons el qual “l'art per satèl·lit no consisteix a enviar Mozart per cable”, sinó que “és una ocasió de descobrir processos i relacions comunicacionals únics i nous en l'art” (p. 420). També és rellevant per a aquest treball l'exploració que fa de les *webcams*, amb una afirmació que, sens dubte, ha guanyat connotacions després del confinament per la pandèmia de la covid-19: diu Dixon que, si bé aquestes càmeres són una interfície, apel·len a un grau tal d'intimitat que les seves imatges semblen exemptes de mediació tecnològica, encara que no sigui així (p. 445).

3.2.1. Altres manuals contemporanis sobre escena digital

Deixant de banda Dixon, un altre assaig cabdal per aquesta recerca és *Theatre & the Digital*, de Bill Blake (2014). Si bé es tracta d'un text molt menys exhaustiu

—les seves vuitanta-cinc pàgines contrasten amb les més de vuit-centes del llibre de Dixon—, convé prendre'l en consideració, d'una banda, perquè és molt més actual i, per tant, aporta exemples artístics més propers a avui dia, i de l'altra, perquè és molt esperançador, sense pecar de naïf. Cita opinions molt diverses i les contextualitza totes per tal de deixar clar al lector d'on prové cada una i, si cal, matisar-la. Blake es refereix també al debat entre apocalíptics i integrats de les arts escèniques digitals. Sense deixar de ser acadèmic, és menys tècnic que Dixon, empra més conceptes com *essència* o *progrés* que no pas com *mediació tecnològica* o *descorporització*. Això, evidentment, fa que Blake pugui ser més superficial; Blake, però, compensa aquestes mancances analitzant diverses obres performatives dutes a terme a través d'Internet i amb investigacions força cabdals en l'àmbit de la presencialitat, un tema que s'aborda ja directament en el pròleg, escrit per Matt Adams, cofundador del grup de teatre Blast Theory, el qual afirma que el teatre és una art eminentment interactiva, i que és per això que la revolució digital el pot potenciar, més que no pas posar-lo en risc (Adams, 2014, p. ix), si bé sí que es posen en crisi els conceptes que Brook (2015) definia com a bàsics de l'experiència escènica. Adams (2014) ja parla en aquest pròleg d'un altre *ara* i un altre *aquí*: “el meu ‘ara’ no és el mateix que el teu ‘ara’”, afirma referint-se a les experiències performatives per vies telemàtiques (p. x).

De la mateixa col·lecció, és rellevant l'assaig *Theatre & Social Media*, a càrrec de Patrick Lonergan (2015). En aquest cas, l'àmbit d'estudi és pròpiament la performativitat a les xarxes socials. Lonergan planteja les xarxes com espais on la gent *performa* identitats (p. 2), i on els usuaris esdevenen “actors, dramaturgs i també directors” (p. 16) de la vida que decideixen exposar. És per això que entén les xarxes socials com a espais, no només performatius, sinó eminentment teatrals. A partir d'aquí, fa pinzellades breus —introdutòries, però rellevants— de diferents aspectes relacionats amb les xarxes socials i les arts en viu: observa les xarxes socials com a espais performatius; explora el paper que poden jugar com a pretext temàtic o dramàtic d'espectacles teatrals; exposa casos d'obres que han investigat la innovació formal a través de xarxes socials; dedica un capítol a com els actors, directors, dramaturgs i sales de teatre es performen a si mateixos a través de les seves xarxes socials; tracta els espectacles transmèdia, i presenta les xarxes socials com una eina útil per estudiar el fet teatral.

Un últim gran llibre destacable és *Mapping Intermediality in Performance*, editat per Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender i Robin Nelson (2010), el qual aborda la relació entre teatre i cultura digital a partir de l'exploració de diversos conceptes, com ara *alfabetització corporal, presència, intimitat, temporalitat, virtualitat, posthumanisme, intertextualitat*, etc. El més ric d'aquest assaig és que incorpora capítols escrits per quasi una vintena d'autors diferents, fet que eixampla molt el discurs. S'hi defineixen conceptes que, a priori, poden semblar contradictoris, però, en global, les diferents veus acaben sent complementàries les unes de les altres. El llibre s'emmiralla en l'estructura nodal i no-lineal de la xarxa per exposar els seus continguts; és per això que no exigeix ser llegit de principi a final, sinó que es pot utilitzar com a manual de consulta: "La idea d'una xarxa, sense rumbos fixos i que comporta bucles recursius, de la qual es pot entrar i sortir en qualsevol punt, marca la nostra sensació que cada aspecte de la cultura digital s'entén millor en relació amb un altre, el qual porta a un altre més, i així successivament" (p. 9). En relació amb això, el llibre no s'estructura en capítols, sinó en "portals", "nodes", "casos" i una "retrospecció" (p. 5-7). És en els "nodes", que actuen com a diccionaris de termes en fase de proves, que l'assaig de Bay-Cheng et al. (2010) destaca, pel fet que decideix aturar-se i no començar a emprar tot un seguit de neologismes o paraules específiques sense abans haver-ne aclarit el significat. Per a aquest treball universitari, aquest glosari ha estat elemental, i és un dels punts principals d'on es partirà per a l'elaboració del marc conceptual.

En l'àmbit terminològic, així mateix, és imprescindible fer menció del treball d'Erika Fischer-Lichte *Estética de lo performativo* (2011). Aquest extens assaig és pioner a traduir al castellà conceptes com *embodiment* o *liveness*, i aporta definicions molt interessants sobre la presència i la copresència en les arts en viu, encara que no s'endinsi en el món de les tecnologies digitals.

Altres documents, si bé no han estat tan cabdals per al treball que ocupa aquestes pàgines, analitzen a fons els àmbits de la representació digital, la creació artística virtual o la presència escènica. *Bodied Spaces: Phenomenology and Performance in Contemporary Drama* (Garner, 1994) és un text antic, però força interessant, sobre el rol dels cossos en la representació contemporània. El reconegut assaig *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Grau, 2003) tampoc no

ha estat pres en consideració per a aquest treball, pel seu amplíssim abast, que va dels frescos il·lusionistes de Pompeia a la realitat virtual. *Virtual Theatres: An Introduction* (Giannachi, 2004) proposa un enfocament molt introductori —valgui la redundància— a les idees que desenvoluparà molt més àmpliament Dixon (2007). *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness* (Causey, 2006) és rellevant per com explora el paper de la identitat en una època governada per les dades, si bé es queda més en un camp abstracte, de reflexió estètica, i es troba a faltar que baixi més a casos concrets. *Paradoxes of Interactivity: Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations* (Seifert et al., 2008) recull diversos articles sobre la interactivitat en l'art, i dedica tot un apartat a la relació entre interacció, art i mitjans digitals. *Multimedia Performance* (Klich i Scheer, 2012) recull i sintetza idees que ja havia abordat Dixon (2007), sobretot pel que fa a immersió o posthumanisme. *Conceiving Virtuality: From Art To Technology* (Braga, 2019) proposa una panoràmica artística general, però molt centrada en el món de les idees i amb una escassa aplicació escènica.

3.3. Documentació específica sobre conceptes diversos relacionats amb les arts en viu

Més enllà dels manuals més generals, convé contemplar com a antecedents a aquest treball tot un seguit de documents més específics relacionats amb diversos aspectes de l'àmbit de les arts escèniques o les arts performatives i amb el paper de la creació artística en entorns digitals.

3.3.1. Bibliografia acadèmica específica

S'ha produït un volum ingent de llibres i articles acadèmics sobre aspectes que es poden relacionar amb els temes que aborda aquest treball. Un document base, encara que no posi el focus en l'àmbit de les tecnologies digitals, és el text de Richard Schechner (2012) *Estudios de la representación: Una introducción*, pel fet que il·lustra què és el que s'entén per *representació* o *performance* des del naixement de l'antropologia teatral, que pren el ritu com a bressol del fet escènic —i del fet cultural, en general. Aquest punt de vista és útil per a aquest

treball, ja que abraça un concepte ampli d'arts en viu, que es relaciona més amb la idea de comunitat —“*comunitas*”— que no amb un contingut o amb uns llenguatges concrets (p. 122-123).

Aquesta comunitat es pot assolir en formes infinites. *Immersive Theatres* (Machon, 2013) aborda el format —i, en paraules de l'autora, el “gènere” (p. 21)— del teatre immersiu, duent més enllà la investigació que ja plantejava Dixon (2007) en un dels capítols del seu assaig, i amb l'avantatge d'oferir exemples més actuals, més diversos i que apel·len a una noció molt oberta del concepte de *teatre immersiu*, que inclou des de les experiències “un-a-un”, encontres íntims que investiguen “la connexió directa entre performer i espectador, espai i interacció individual” (p. 22), fins a aquelles propostes “grans en execució i profundes en apreciació” (p. 26). Tot plegat, intercalant les definicions de l'autora amb converses amb creadors i investigadors del camp de la performance i de l'escena immersiva.

L'assaig *Liveness on Stage* (Georgi, 2014) fa una àmplia exploració al voltant de les idees de *presencialitat*, *mediació* i *mediatització*, i és per això que és especialment rellevant per a aquest treball i, en concret, per al marc conceptual, com també passava amb el de Bay-Cheng et al. (2010). També pel fet que cita obres molt recents, una d'elles d'una companyia tractada en l'apartat d'anàlisi d'aquest treball, Rimini Protokoll.

Martina Leeker, Imanuel Schipper i Timon Beyes exploren el concepte de la performativitat en espais digitals a *Performing the Digital: Performativity and Performance Studies in Digital Cultures* (2017). Ho fan a través de catorze capítols, cadascun regit per un verb —*afectar*, *protestar*, *etiquetar*, *democratitzar*, etc.— i escrit per un autor diferent, fet que constitueix “un assemblatge de fenòmens, casos i conceptes a través dels quals podem començar a traçar i aprofundir en la creació performativa de i en les cultures digitals” (p. 13). Cada capítol és autoconclusiu, però no deixa de trobar-se a faltar una conclusió general de l'assaig, que reculli tots els punts expressats per cadascun dels seus autors i els posi en comú.

Al marge dels llibres, hi ha força articles acadèmics que exploren temes de rellevància per a aquest treball. Sobre la creació telemàtica, ja sigui a través de *streamings* a l'escenari o de plataformes com Zoom, molts dels articles parteixen

precisament de la pandèmia de la covid-19. Si bé no s'hi centren exclusivament, sí que, com passa en aquest treball, la crisi sanitària els serveix de disparador per reflexionar sobre l'escena a distància (Ball et al., 2020; Bennett, 2020). Freya Treutmann (2020) analitza específicament el cas del col·lectiu escènic alemany Rimini Protokoll, cas d'estudi en aquest treball universitari.

Sobre el tema de la mediació tecnològica, també sorgit de la crisi pandèmica, cal destacar l'anàlisi de Gemini i Brillì (2020) de l'obra italiana *Aldo Moro 54*, que aporta conceptes prou interessants i extrapolables a altres propostes artístiques. L'article de Gemini i Brillì (2020) apunta també el tema del teatre transmèdia, que enriqueix la narrativa a través de diferents plataformes, pel fet que "cada mitjà s'associa amb un fragment de la narrativa, que pot ser observada com un tot només després de la tasca de recomposició del públic" (p. 153). Una investigació més àmplia sobre el teatre transmèdia ja l'havien fet Grande Rosales i Sánchez Montes (2016), a través d'exemples força interessants, si bé aquest és un aspecte que escapa força l'abast d'aquest treball universitari.

També la investigació performativa amb realitat virtual ha estat objecte d'estudi de diversos articles. Harry Robert Wilson (2020) se centra en el sentiment d'intimitat que poden generar els espais virtuals com una potencialitat per a la creació artística. José Manuel Ruiz (2021), per la seva banda, observa que les arts en viu no s'han de veure com una oposició a allò virtual, ja que, diu, l'art és virtual en essència, si es pren en consideració el concepte de *virtualitat* de Gilles Deleuze: l'art és virtual perquè és un espai per a la possibilitat.

Finalment, també s'han tractat temes relacionats amb aquest treball en tesis doctorals (Gómez Gabriel, 2021; Laguillo Abbad, 2018; Zorita Aguirre, 2016), les quals resulten documents útils pel fet que recopilen informació provinent de fonts diverses en un sol document.

3.3.2. Informes i estudis

En els últims anys s'han fet diversos informes i dossiers sobre arts escèniques digitals i sobre noves formes de creació, producció i distribució artística a través de xarxes socials, Internet, etc. Un document força recent que convé destacar és *Digital Theatre: A Casebook* (Pfaud et al., 2018), un llibret impulsat per l'European Theatre Lab amb la finalitat de reunir tota una sèrie de casos de peces

en viu que incorporen llenguatges digitals. L'explicació de diverses obres per part dels seus impulsors es complementa amb articles d'acadèmics i professionals del sector, tot plegat amb una visió optimista, integrada, sobre el futur de la performance digital, amb una clara òptica empresarial, mercantil, més orientada a les lògiques productives que no pas a les creatives —el dossier culmina amb un llistat de “llicions clau” (p. 85) que aporta l'aparició del teatre digital dins la cultura com a indústria.

Per una mateixa línia empresarial van informes com *Beyond live* (Bakhshi et al., 2010), que analitza la transmissió per satèl·lit a cinemes del muntatge teatral de Nicholas Hytner de l'obra *Phèdre*, de Racine, l'any 2009, o l'informe de l'IETM *Live arts in the virtualising world* (Polivtseva, 2020), sorgit a partir de la crisi de la covid-19, el qual recull conclusions d'una enquesta realitzada a vora seixanta membres de la xarxa de l'IETM —festivals, companyies, productors, teatres, centres de recerca, universitats i institucions, principalment d'Europa— sobre els pros i contres de la digitalització de les arts en viu. Les conclusions mesclen postulats pessimistes i optimistes: expressen que “la digitalització no és una enemiga” (p. 4), si bé el procés s'ha de fer “amb cura, per part dels mateixos artistes” (p. 7).

S'han fet, així mateix, altres informes relacionats amb l'afectació en el teatre del distanciament per la covid-19, alguns dels quals van per camins encara més tècnics i vinculats a la producció, com ara *Filling a theatre in times of corona* (Blom et al., 2020), que exposa amb una precisió matemàtica admirable com optimitzar les mesures sanitàries en un espai escènic.

3.3.3. Articles periodístics i divulgatius

Temes com la presencialitat en les arts en viu o el debat de si es pot fer o no teatre digital han estat presents també en els mitjans generalistes i de periodisme cultural, sobretot arran del tancament de teatres per la covid-19.

A Catalunya, al diari digital *Núvol*, diverses veus van reflexionar sobre el canvi de paradigma cultural per la pandèmia. Veus periodístiques o de l'àmbit de la gestió van pronunciar-se sobre el naixement de propostes alternatives a través d'Internet, com ara les que va oferir el festival Temporada Alta. Entre una munió de veus crítiques i apocalíptiques, destaca el discurs esperançador de Ferran

López: “El concepte d’accessibilitat entra a una nova dimensió, la digital. Mai havia estat tan fàcil per mi gaudir de propostes del festival de tardor de referència. Potser no és teatre, tampoc és cinema... però quina importància té?” (López, 2020).

3.4. Investigacions performatives

Finalment, per tancar aquest capítol, convé anomenar breument alguns referents que venen pròpiament de l’àmbit artístic. No es tracta de referents creatius, sinó acadèmics, però que succeeixen a través de propostes amb una vessant artística, com ara conferències performatives o peces amb un gran component metateatral o metaperformatiu.

L’artista digital i investigador en comunicació digital britànic Paul Sermon va publicar, a inicis de la pandèmia, un article sobre les videoconferències, un dels focus principals de la seva investigació creativa des de fa anys —ja s’hi referia Dixon (2007). Sermon (2020a) proposava “mètodes alternatius i tècniques simples per incrementar el nostre sentit de coexistència en aquests encontres per videoconferència”. L’artista, poc després, plantejava “una alternativa radical a aquest fenomen de vídeo-xat”, en forma de performance en ple confinament (Sermon, 2020b). També en l’àmbit europeu, la revista *Artnodes* va publicar la transcripció d’un pseudodocumental que recollia opinions, reflexions i sensacions de diversos creadors i acadèmics sobre la recerca artística durant el confinament per la covid-19 (Burr Raty et al., 2021).

A Catalunya, és especialment rellevant la tasca de Núria Guiu Sagarra, ballarina i coreògrafa que, d’una banda, reflexiona explícitament sobre la performativitat en entorns digitals a través dels seus espectacles, com ara *Likes* (2018), *Spiritual Boyfriends* (2020) o *Speculative Intimacy* (2020) —aquest últim plantejat com una conferència performativa compartida amb Alicia Kopf i Nil Ciuró—, i, de l’altra, publica articles sobre estètica de la xarxa, performance digital i mercantilització corporal *online* a la seva pàgina web (<http://www.nuriaguiu.com/>).

4. Marc teòric, conceptual i contextual

Abans d'aprofundir en el gruix d'aquest treball, és convenient cartografiar el terreny en quatre dimensions diferents. En primer lloc, la dimensió conceptual: establir un llenguatge comú per tractar la temàtica de la forma més precisa. En segon lloc, la dimensió històrica: entendre quines propostes creatives han estat predecessores dels casos d'estudi. En tercer lloc, la dimensió teòrica, que es definirà per si mateixa, en gran part, a través dels apunts conceptuals i històrics, i que es veurà completada per una reflexió sobre la mediació tecnològica en les arts en viu. I, en quart lloc, la dimensió contextual, geogràfica i temporal, sempre ineludible, i encara més en un context de pandèmia mundial.

4.1. Marc conceptual

Només començar, cal establir el camp semàntic essencial per poder parlar dels casos que s'analitzarà més endavant. Un llenguatge comprensible, flexible i compartit —si bé serà, inevitablement, convencional i arbitrari— que estigui a l'altura d'unes propostes que escapen tant dels límits de les convencions escèniques com del llenguatge convencional. En un treball que reflexiona sobre les presencialitats especulatives, semblaria lògic començar definint el concepte de *presencialitat*. Ara bé, per la complexitat d'aquest terme en relació amb les arts en viu, es reservarà la seva conceptualització per al final del capítol, i es començarà per catalogar altres termes clau per a la comprensió dels casos d'estudi.

4.1.1. Immersió

Es pot entendre la immersió⁵ com una eina per a noves formes de presencialitat. Machon (2013) distingeix el verb *immergir*, que significa “submergir en un líquid”, d'*immergir-se* o *estar immers*, que faria referència a “involucrar-se profundament un mateix en una activitat o interès particular”. Hi afegeix la definició de la terminologia computacional, que assenyala com a immersiu tot el que “proveeix

⁵ Per a la traducció de l'original anglès *immersion* (Machon, 2013; Vanhoutte & Wynants, 2010), es pren de referència Grande Rosales i Sánchez Montes (2016), Marfil-Carmona (2018) i Zorita Aguirre (2016), entre altres.

informació o estímuls per a un nombre de sentits, no només la vista o el so” (p. 21). Així doncs, per a Machon, el teatre immersiu és aquell que mescla el fet d’estar “submergit en un medi alternatiu on s’involucra i manipula tots els sentits” —*immergir*— i “una profunda implicació en l’activitat dins d’aquest medi” (p. 22) —*immergir-se*.

Vanhoutte i Wynants (2010) defineixen la immersió en entorns digitals com “l’experiència/percepció sensorial d’estar submergit (estar present) en un entorn electrònicament mediat” (p. 47). Noti’s que els autors parlen d’*estar present* com un resultat directe d’estar *submergit* en un entorn de mediació tecnològica. En relació amb això, també apunten l’origen del terme en el llatí *immergere*, que significa *capbussar-se* o *endinsar-se*. La clau del concepte, doncs, és el fet d’estar envoltat, immers, valgui la redundància. Que l’espectador estigui al centre de l’acció dramàtica i que la pugui “veure des de dins de la imatge” (p. 47).

Machon (2013) apunta que la paraula *immersiu* es relaciona, actualment, en l’àmbit teatral, amb totes aquelles propostes que hibriden llenguatges artístics i que apel·len a una representació “experiencial”⁶ que posa el públic al centre de l’obra. Propostes que obliguen l’espectador a sentir en profunditat, a “(sot)metre’s”⁷ a l’experiència (p. 22). En propostes artístiques immersives, doncs, més que no pas d’espectadors, es parla d’*experimentadors* (Nelson, 2010, p. 45) o d’*immersors*⁸ —aquest últim un concepte de Char Davies (com se cita a Vanhoutte i Wynants, 2010, p. 47). La idea de l’experimentador vol apel·lar a una vivència total, holística, més enllà del rol passiu i enfocat a un únic sentit corporal que ofereixen paraules com *espectador* —que fa èmfasi en l’experiència visual— o l’anglesa *audience* —que es refereix a l’audiència (Johnson, 2012, p. 3, 47; Nelson, 2010, p. 45). Un encontre “visceral, sensual” (Nelson, 2010, p. 45), més enllà de la percepció d’un òrgan o d’un sentit en concret. El teatre immersiu, doncs, recollint totes aquestes idees, “tracta de la gent i tracta de posar el públic al cor de l’experiència” (Machon, 2013, p. 23).

⁶ Neologisme català, documentat per l’Observatori de Neologia (2021), si bé no recollit al DIEC, que s’ha triat per traduir el mot *experiential*.

⁷ A l’original, Machon (2013) fa servir un joc de paraules amb el verb *undergo*, que grafia com a (*under*)go. En aquest treball, s’ha optat per traduir el concepte per (*sot*)metre’s, jugant amb el verb en català arcaic *metre’s*, sinònim de *posar-se*.

⁸ De nou, aquestes són les traduccions per les quals s’ha optat dels termes *experienter* i *immersant*.

4.1.2. Corporeïtat i corporització

L'experiència de la immersió ha de passar per posar el cos totalment, més que no pas per activar-ne un únic òrgan receptor —els ulls, les orelles. És clau, per tant, definir els conceptes a través dels quals es pot expressar l'acte de posar el cos en un context escènic o performatiu.

Es defineix la *corporeïtat* com la qualitat de *ser* corpori, és a dir, de tenir un cos. Les arts escèniques sempre han estat marcades per la presència de cossos en viu; ja s'ha citat abans Brook (2015). Fischer-Lichte (2011) assenyala encertadament que les arts en viu tenen la particularitat que l'artista productor no pot separar-se de l'obra produïda, pel fet que la produeix *en* i *a través* del propi cos (p. 157). Per a Plessner, el *performer* experimenta sempre, en la dimensió corporal, una duplicitat entre el cos fenomenològic i l'encarnació d'un personatge. És aquesta tensió, en part, el que va fer que Edward Gordon Craig advoqués, a principis del segle xx, per la idea de la *übermarionette*, i desterrés els actors de l'escena (p. 158). Què passa, però, quan s'intenta fer arts en viu sense una corporeïtat compartida i simultània entre espectadors i actors?

Cal introduir aquí el concepte de *corporització*⁹ —la qualitat de *fer-se* corpori. En cap cas es tracta d'un terme nou: prové de l'alemany *verkörperung*, que es va començar a fer servir a la segona meitat del segle xviii per part dels intel·lectuals burgesos per acabar amb l'hegemonia de la creativitat actoral; l'actor s'havia de limitar ara a *donar cos* —emocions i moviments realistes— al text de l'autor, suprimint la duplicitat de Plessner (p. 160). El públic només havia de veure el personatge, de tal manera que l'actor esdevenia només un mitjà de la proposta dramàtica; en paraules de Fischer-Lichte, “un cuerpo semiótico”, un “portador de signos” (p. 161).

Vanhoutte (2010) defineix la corporització a través de la idea que tant es pot dir que “*tenim un cos*” com que “*som un cos*” (p. 45). Aquesta dualitat lingüística permet entendre que el cos va més enllà de l'ent físic, i que també és quelcom

⁹ En l'original s'empra el terme *embodiment*, que no té en català una traducció literal directa. Es podria traduir com a *encarnació*, però el concepte no reflecteix el significat original de forma prou precisa. Seguint la traducció de González Martín i Martínez Perucha del text de Fischer-Lichte (2011), que segueix, al seu torn, el criteri de Merleau-Ponty, s'ha optat pel terme *corporització*, recollit en català pel TERMCAT (2021), si bé, també seguint el criteri de González Martín i Martínez Perucha.

que s'habita, que es modifica, que es relaciona, que es performa¹⁰. Això va en línia amb la visió del cos de Vsévolod Meierhold, coetani de Craig, però que no defensava l'eliminació de l'actor de l'escena, sinó la subordinació del seu cos a la figura del constructor, per tal de ser transformat, modificat, modelat (Fischer-Lichte, 2011, p. 166). És a dir, i en relació amb el que ja s'apuntava abans, el cos de l'actor és només un mitjà, un mitjà. A això fa referència la noció de corporització.

La corporització pot jugar un paper clau en entorns digitals, en què sovint apareix expandida i hibridada amb la tecnologia (Vanhoutte, 2010, p. 46). Tot sovint, aquests espais permeten que es modifiqui o s'alteri aquesta noció —per exemple, quan es parla de telepresència, ja sigui en format de vídeo, àudio, holograma o d'altres—, o, fins i tot, que es jugui a destruir-la: es parla de descorporització¹¹ quan ment i cos se separen, i això està molt a prop de les presències virtuals (p. 45). L'avantatge de la idea de la corporització sobre la idea de la corporeïtat és que la primera pot desvincular-se de la segona, pot existir més enllà de la carn —encara que, paradoxalment, aquesta sembli una existència per absència. En tractar-se d'una idea tan fluida, és fàcil portar-la molt més al límit.

Ara bé, cal no establir una dialèctica entre tots dos conceptes, ja que, com afirma Vanhoutte, això podria conduir a la creença que existeix una separació entre el que és real i el que és virtual, un enfocament erroni tenint en compte la liquiditat i l'absència de límits clars entre aquests conceptes (p. 45). En la mateixa línia, Dixon (2007) critica que l'exploració creativa de cossos virtuals i el concepte de la descorporització hagin ressuscitat la dicotomia ment-cos de Descartes, i que molts acadèmics —i també artistes— se centrin a observar, de forma aïllada, el rol que ocupa el cos en les arts performatives digitals. Els mateixos conceptes d'*aquí* i *ara* s'apliquen pensant per separat en quin espai i en quin temps és el cos i en quin espai i en quin temps és la ment —per exemple: si algú entra en una videoconferència, el seu cos seria al menjador de casa i la seva ment, a la sala virtual. Davant d'aquesta tendència, Dixon reivindica que “el cos humà no és un concepte”, que “els cossos corporitzen¹² consciències”, i que, per tant,

¹⁰ Verb no recollit pel DIEC, però observat per l'Observatori de Neologia (2021).

¹¹ Traducció, per extensió, de l'anglès *disembodiment*.

¹² *Embodiment*, en l'original.

“parlar de consciències descorporitzades¹³ és una contradicció en els termes” (p. 212). Per a Dixon, la separació entre cos i ment no és compatible amb la tasca artística: “l’objectiu fonamental de la majoria de performers és l’erradicació de la distinció entre ment i cos”; els artistes no només posen el cos o les interioritats emocionals, polítiques o espirituals a les seves obres, sinó totes dues coses, i ho fan sense que importi a través de quin mitjà. D’aquesta manera, encara que l’obra artística es realitzi en un entorn de mediació digital, “és el mitjà el que és virtual, irreal o incorpori, no el performer humà que hi ha dins”, assegura Dixon, per a qui, en les arts performatives, succeeixin en l’entorn que succeeixin, tant si és a un escenari tradicional com a un *site-specific* o una pantalla, “el mitjà no és el missatge (i mai no ho ha estat); el performer l’és” (p. 215).

Aquestes afirmacions són un primer pas per parlar de presencialitats especulatives, ja que mostren que les coses no són blanques o negres, i que, per molta mediació tecnològica que hi hagi en les arts en viu, l’element *viu* es manté en certa manera sempre que hi hagi un performer/espectador¹⁴ humà intervenint en un espai i un temps concrets —un *aquí* i un *ara*.

4.1.3. Mediació i mediatització

Hans-Georg Gadamer (2006) caracteritza el teatre com una art de confrontació directa amb l’espectador, és a dir, sense mèdiu. Així doncs, el que definiria la teatralitat —o un dels elements específics que la definiria— és el canal directe. Aquesta relació es pot expressar amb el model comunicatiu de Shannon i Weaver (1949), ampliat després per Schramm (1954), entre d’altres [Fig. 1].

Quan s’introdueix un intermediari en la comunicació escènica parlem de *mediació*. La *mediatització* és definida per Jean Baudrillard en relació amb els mitjans de comunicació de massa: expressa que els *mass media*, quan actuen com a intermediaris en l’acte comunicatiu, no ho fan de manera neutral, i, per tant, modifiquen el missatge (Georgi, 2014, p. 66-67; Zorita Aguirre, 2016, p. 28-31). Això es relaciona amb els postulats del determinisme tecnològic de Marshall

¹³ *Disembodied*, en l’original.

¹⁴ Com es veurà més endavant, en moltes de les propostes d’arts en viu digitals, el performer i l’espectador acaben sent la mateixa persona.

McLuhan (1987), quan afirmava que “el mitjà és el missatge”, és a dir, que el mitjà no actua només com a canal, sinó que altera la informació transmesa.

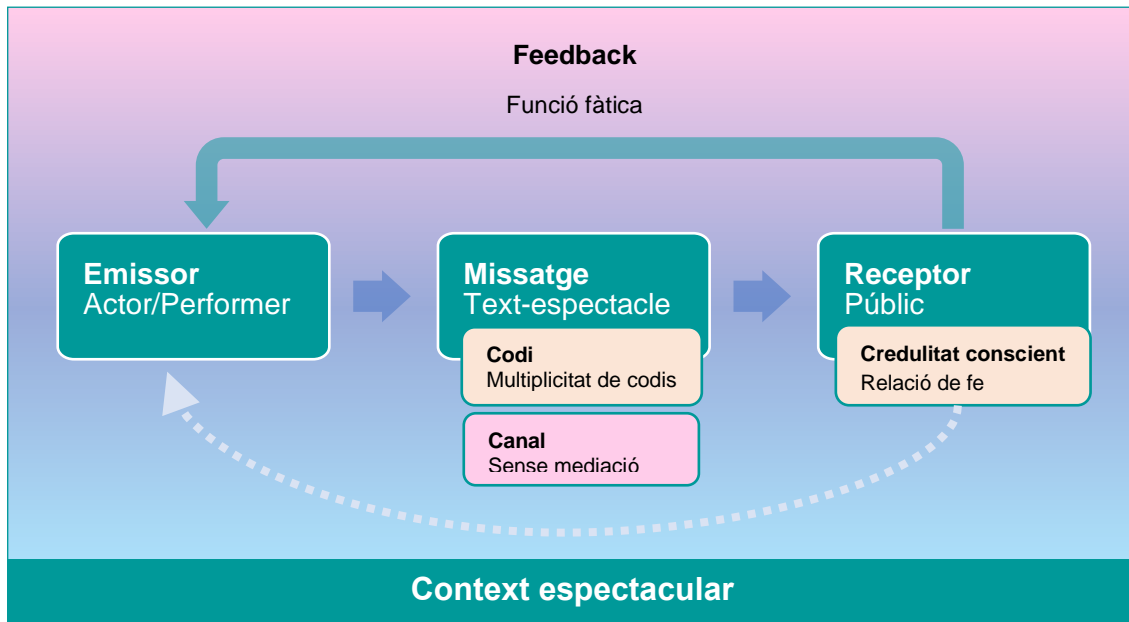


Fig. 1: Paradigma comunicatiu en les arts escèniques. Adaptat de Shannon i Weaver (1949) i de Schramm (1954). Elaboració pròpia.

Els conceptes de mediació i mediatització se solen emprar com a sinònims, sobretot en els casos en què el mitjà en l'acte comunicatiu és un mitjà de comunicació de massa. L'única diferència, doncs, és que la mediació pot implicar o no tecnologies i mitjans de massa, pel fet que apel·la, en un sentit ampli, a la dialèctica de la comunicació (Silverstone, citat per Zorita Aguirre, 2016, p. 30), mentre que en la mediatització l'intermediari és sempre el *mass media*. Auslander es refereix, en general, a la mediatització com a sinònim de mediació tecnològica (Georgi, 2014, p. 66-67; Zorita Aguirre, 2016, p. 28-31). En aquest treball se seguirà aquest criteri i s'emprarà alternativament tots dos conceptes, en funció del matís que es vulgui expressar o de la selecció de l'autor citat.

4.1.4. Interfície

Sovint, en la creació escènica digital, la mediació tecnològica succeeix a través d'un dispositiu que actua com a interfície. Nicola Shaughnessy (2012) considera que l'ús dels *new media* en les arts en viu possibilita l'exploració d'"un espai entre realitats" (p. 245). Subratlla el paper de la interfície, és a dir, del llindar "entre el món algorítmic i el món material, entre els dispositius tecnològics digitals i els usuaris", en paraules d'Ingrid Guardiola (2018, p. 10). La interfície pot ser entesa com un concepte més ampli: per a Scolari (2020), són interfacials tots aquells

espais de contacte i relació entre diferents agents, de tal manera que “podem considerar l’escola com una interfície”, en la qual intervenen “actors humans (professors, estudiants, directius, famílies, etc.), tecnològics (pissarres, bancs, llibres, llapis, projectors, tauletes, etc.) i institucionals (direcció del centre, AFA, Departament d’Educació, Ministeri, etc.)”.

En aquest sentit, és interessant entendre les interfícies com a espais liminars, intermediaris, ambigus: Schechner (2012) destaca la liminaritat com un element clau del ritual i, per tant, de la representació escènica (p. 116-119). El món digital, doncs, té en la liminaritat de les interfícies una potencialitat creativa enorme, sobretot en les obres contemporànies que s’han englobat sota l’etiqueta de *teatre postdramàtic*, que tendeixen a buscar espais i temps irrealis i fluctuants (Blake, 2014, p. 13-14). Lonergan (2015) equipara les interfícies dels ordinadors amb escenaris: “la programació i el codi són el que passa entre bastidors, i nosaltres som públic per als ordinadors” (p. 14).

La liminaritat de les interfícies es potencia a mesura que les fronteres entre el dins i el fora es van tornant més difuses; Judit Carrera (2021) apunta que la pandèmia de la covid-19 ha contribuït a desdibuixar els límits entre digital i analògic, entre edificis culturals i espais virtuals, de manera que el que abans era una frontera esdevé ara un continu. Un espai d’exploració del que és possible, especulatiu, performatiu, interactiu, participatiu, col·lectiu. Cal, però, vigilar que tot plegat no quedi en una il·lusió, pel fet que les interfícies —tant pel que fa a programari (*software*) com a maquinari (*hardware*)— pertanyen generalment a grans corporacions tecnològiques amb interessos propis. Si no se’n pren consciència, la creació artística en entorns digitals corre el risc d’acabar controlada per les grans empreses i pels interessos del mercat (Guardiola, 2018, p. 11-12).

4.1.5. Presència i copresència

Els conceptes d’immersió, corporeïtat, corporització i interfície potser permeten definir millor el que ha de ser el terme clau d’aquest treball, la presència. Etimològicament, el mot *presència* significa “allò que es troba davant dels sentits”; es relaciona amb el *ser* i el *fer* (Machon, 2013, p. 44). Aplicada a l’àmbit de les arts en viu, Russell Fewster (2010) entén la presència com “la proximitat temporal i espacial entre performer i públic” (p. 46). Stanton Garner (1994) empra amb un

significat semblant la idea de “corporalitat viscuda”¹⁵, en la qual performers i públic comparteixen un mateix espai i un mateix temps (p. 28). Aquesta presència en comú ha estat batejada per alguns autors amb el nom de *copresència* (Fewster, 2010; Georgi, 2014; Masura, 2020). En la copresència entre actors i observadors, que accionen i reaccionen, respectivament, es troba, per a Fischer-Lichte (2011), l’origen del fet teatral (p. 79).

Després, aquesta relació es pot subvertir de diverses formes, fins al punt que, a la segona meitat del segle XX, els rols d’actor i observador s’intercanvien en tots els sentits possibles, però sense que deixi d’existir la copresència en un *aquí* i un *ara* compartits (p. 82-84). És precisament la copresència el que atorga a tots els participants del fet escènic la sensació de comunitat/comunió —el *comunitas* de Schechner (2012, p. 122-123)—, una comunitat en què els espectadors sempre poden influir en major o menor mesura, pel fet que es troben en un espai liminar, “*in between*”, entre la passivitat i la participació —en major o menor mesura, des del mer retorn energètic en forma de petites mostres fàtiques de *feedback*, fins a la cocreació o corepresentació de l’obra (Fischer-Lichte, 2011, p. 138-139).

En el cas dels contextos de mediació tecnològica, Fewster (2010) suggereix entendre la presència com quelcom “més enllà de la proximitat” (p. 46), o com a mínim, enfocat més a una proximitat temporal que no pas necessàriament espacial. Per a Martina Leeker (2021), la idea de presencialitat avui dia està relacionada simplement amb compartir un mateix temps, sense necessitat de compartir espai. Això és el que Fewster (2010) anomena “*telepresència*”, un concepte que distingeix del de “*presència virtual*”, més vinculat amb la simulació d’entorns immersius (p. 46). Prenent la terminologia de Sherry Turkle, Lonergan (2015) apunta que el teatre s’assembla a les xarxes socials pel fet que tots dos són espais on un grup de persones es troben “soles totes juntes” (p. 3-4).

¹⁵ En l’original, *lived bodiliness*.

4.1.6. Primera aproximació a la idea de *presencialitat especulativa*

Les idees de *presència* i *copresència* poden semblar una mica limitades en el món de les xarxes socials: a les xarxes, no és possible sentir també que molta gent està *aquí* malgrat que estigui en un espai molt llunyà? O, fins i tot, no és possible dir que gran part de les reaccions i interaccions a les xarxes socials *succeeixen ara*, ja que, malgrat que arribin *tard*, són vívides i interpel·len amb una proximitat inqüestionable? De fet, Leeker (2021) defensa que, en el món asèptic de les videoconferències i de les transmissions per xarxa, els comentaris, les interaccions i, fins i tot, els errors de connexió —*glitches*— són testimonis que alguna cosa està succeint en viu i, per tant, acrediten la presencialitat del fet artístic-comunicatiu. Afirmar que cal entrenar-se en la contingència i la incertesa pel que fa a la tecnologia: la tecnologia és avui una jugadora més, una performer, una agent creativa i comunicativa. El context actual activa noves formes de voluntat compartida —“*co-agency*”, en paraules de Leeker¹⁶— i de cooperació tecnohumana, també en l'àmbit artístic. Assevera que els humans ja fa temps que interactuen de forma performativa amb la tecnologia, posant com a exemple accions de lliure obediència com ara entrenar una màquina per al reconeixement fotogràfic a través d'un sistema *captcha*.

Fischer-Lichte (2011) parla de “*liveness*”, concepte que els traductors de la seva obra han decidit adaptar de dues maneres, segons el context: “en directe”, quan el procés d'emissió i recepció de quelcom succeeixen de forma simultània, i “en vivo”, que implicaria, a més, la copresència física (p. 140). És a dir, que estar *en directe* seria qüestió de compartir la dimensió temporal —l'*ara*—, mentre que estar *en viu* suposaria compartir tant la dimensió espacial com la temporal —l'*aquí* i l'*ara*.

Mentre que *present* és el que es troba en el mateix lloc i en el mateix moment que algú, el concepte de *presencial* defineix el que és relatiu a la presència, és a dir, allò que és o no és present, però que, en tot cas, es *relaciona* amb el fet d'estar present. És per això que, en aquest treball, s'englobarà sota el concepte

¹⁶ Molts autors (Garner, 1994; Gemini i Brilli, 2020; Leeker, 2021; Masura, 2020; etc.) parlen d'*agency*, concepte de difícil traducció que aquí s'ha adaptat com a *voluntat*.

de *presencialitat*¹⁷ totes aquelles manifestacions que apel·len a un *aquí* i un *ara* compartits entre els participants del fet escènic o performatiu. D'una banda, es parlarà d'una *presencialitat tradicional*, la qual faria referència a les formes de copresència corpòria que han definit les arts en viu des de l'origen dels temps, i, de l'altra, de *presencialitats especulatives*, altres fenòmens sovint —però no només— relacionats amb les tecnologies digitals, els quals, malgrat no passar per una copresència corpòria en un espai i temps compartit, permeten als seus participants —tots ells *presents* en alguna dimensió espacial i temporal, si bé aquesta pot ser o no ser la mateixa que la dels altres participants— sentir un *efecte de copresència en viu*, encara que aquest efecte se sostingui en dimensions espacials o temporals anòmales. Així doncs, la idea de presencialitat, més que no pas fer referència a una “condició ontològica absoluta”, es pot situar avui en els “espais de transició entre el directe i el digital”. Per a Fewster, en l'entorn de la xarxa, el que és clau per a la presencialitat, més que no pas el fet de trobar-se en un espai o en un temps compartit, és la participació (Fewster, 2010, p. 47).

4.2. Buscant “l'essència del teatre”: Visions idealistes i catastrofistes sobre l'ús de tecnologies digitals en les arts en viu

4.2.1. Contra la idea del progrés en el teatre

Els apocalíptics sempre han existit, i l'anomenada *revolució digital* n'ha estat víctima, també des dels estudis teatrals i culturals i des de l'àmbit creatiu i productiu. N'és un exemple l'afirmació del qui fou director del National Theatre i de la Royal Shakespeare Company, Michael Kustow, que profetitzava, l'any 2001, que el teatre viuria, amb l'ascens de la digitalitat, mutacions que en posarien en perill l'existència (Blake, 2014, p. 1). Causey (2006) coincideix en el fet que la societat es troba davant una revolució de proporcions històriques, però afirma que això pot ser una oportunitat per trobar noves estètiques de la virtualitat, d'aprofitar la

¹⁷ Un neologisme, per cert, encara no contemplat per cap diccionari ni observatori de termes en català, si bé ha impregnat un gran nombre de converses des de l'arribada de la covid-19. La RAE (2021) sí que contempla el terme, però el defineix pràcticament com a sinònim de *presència*.

qualitat performativa d'aquestes noves eines per transformar encara més el teatre en un laboratori que explori la humanitat (p. 60-61). Seguint en aquesta línia, Shaughnessy i Kershaw (com se cita a Blake, 2014) també veuen els canvis radicals que aquesta era digital que sembla que està succeint suposarà per a la representació en viu, però asseveren que això no té per què ser dolent, sinó que pot ser una oportunitat per renéixer i trobar noves fórmules creatives (p. 2). És més, estudis del National Theatre (Bakhshi et al., 2010) —que ha explorat àmpliament el format de *streaming*— demostren que el teatre mediatitzat pot arribar a generar en el públic nivells de vinculació emocional superiors als de l'experiència a la sala de teatre (p. 2).

És cert que aferrar-se a l'argument d'aquest estudi és atrevit. Fins i tot, es corre el perill de profetitzar la fi de les arts en viu sense mediatització tecnològica. Però convé no prendre posicions massa alarmistes. En primer lloc, perquè parlar avui dia d'arts en viu sense mediació tecnològica no acaba de ser encertat. La il·luminació, l'espai sonor, l'escenografia i la maquinària ja fa segles que s'empren als teatres, i, en certa manera, són addicions tecnològiques a la representació viva que en modifiquen el contingut i la recepció per part d'un públic. En segon lloc, perquè adoptar una nova tecnologia no vol dir eliminar tot el que es tenia anteriorment, sinó sumar-hi valors i recursos. Ja al segle XVIII, a Europa, es temia que les màquines i mecanismes que s'estaven introduint en els espectacles s'apoderessin completament de l'escena, i hi va arribar a haver protestes en defensa del teatre tradicional. A principis del segle XX, hi havia la por generalitzada que la ràdio substituïria el teatre (Blake, 2014, p. 3). Res de tot això no ha passat. L'origen d'aquestes pors rau en gran mesura en la defensa que el teatre és una forma d'expressió artística que no accepta mediació tecnològica (p. 4).

Aquesta crítica del progrés en les arts és pràcticament tan antiga com la història de la humanitat, però Blake (2014) apunta com a principal referent contemporani el moviment d'avantguarda de la segona meitat del segle XX. Explica que el pare del teatre de la crueltat, Antonin Artaud, definia "l'essència del teatre" com "una qualitat imponderable que no s'acomoda de cap manera al progrés" (p. 5). Quina és aquesta "qualitat imponderable" ja queda en un terreny més incert, inevitablement tenyit d'una certa mística. De nou, sorgeix el problema de quan es prova de definir el terme *digital*: és possible determinar, més o menys i per

context, què és la teatralitat, però es fa pràcticament impossible acabar-la de definir de forma clara.

4.2.2. El debat de la mediació tecnològica

Les opinions sobre el paper que ha de jugar la mediatització en les arts en viu —o sobre si n'ha de jugar algun— són diverses i contradictòries. D'una banda, les veus més proteccionistes, com la Peggy Phelan, repeteixen que la representació escènica no accepta mediació tecnològica, i que només té sentit en present. S'agafen a la idea de Benjamin a *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica* (1983), segons la qual cap obra d'art no és reproduïble tecnològicament sense que se'n perdi l'essència —l'aura (Dixon, 2007, p. 123).

L'única vida de la performance¹⁸ és en el present. La performance no pot ser guardada, enregistrada, documentada, ni participar d'alguna altra manera en la circulació de representacions *de representacions*: un cop fa això, esdevé una cosa diferent d'una performance. En la mesura que la performance intenta entrar a l'economia de la reproducció, traeix i debilita la promesa de la seva pròpia ontologia (Phelan, 1993, p. 146).

Si es veu teatre enregistrat, es pot estar d'acord amb Phelan que l'experiència no és igual d'autèntica que la de veure'l en directe. Ara bé, se li pot negar, com fa Philip Auslander (2008), l'argument que l'enregistrament d'una peça escènica no tingui cap valor, ni tan sols documental. En els mesos de confinament per la covid-19, iniciatives com les del Teatre Lliure o el Teatre Nacional de Catalunya, o del National Theatre a Londres, i també de tot de companyies i creadors independents, van permetre veure moltes obres en vídeo a través d'Internet. No es tractava més que d'una mesura de supervivència, només era un pegat, una solució temporal. Vol dir això que la mediació tecnològica en les arts en viu només té sentit com a alternativa fins que vinguin temps millors?

A l'altra banda de l'espectre d'opinió es troba Auslander (2008), el qual argumenta que les arts en viu han esdevingut tan tecnològiques que ja no té sentit establir “distincions ontològiques clares entre les formes en viu i les mediatitzades” (p. 7). Sosté que discriminar aquestes dues formes només té sentit des

¹⁸ S'ha optat aquí per no traduir el terme per *representació*, amb la voluntat d'evitar la confusió amb el terme *representació* (*representation*), que apareix a la frase següent.

d'una perspectiva “històrica i contingent”, però que no s’ha de caure a establir “diferències immutables” (Dixon, 2007, p. 123). Si Phelan pot pecar de recalci-trant, Auslander corre el risc de ser massa idealista. S’empara, com la seva rival, en una idea de Benjamin, en aquest cas sobre la fotografia, segons la qual, tot i ser la fotografia una reproducció d’una altra cosa —un paisatge, una persona o una obra d’art—, també té una aura per si mateixa (Dixon, 2007, p. 117). En relació amb això, per molt que el teatre s’enregistri i es transmeti, no deixaria d’estar viu i ser autèntic. Per a Auslander, pensar que l’essència del teatre és l’absència de mediació no té sentit, ja que en el teatre sempre hi ha una mediació. Afirmar, partint de Benjamin, que “tots els modes de representació, en viu o mediatitzats, són ara iguals: cap no és percebut com a auràtic o autèntic; la representació en viu només és una reproducció més d’un text donat o un text reproduïble més” (Auslander, 2008, p. 50). Les arts en viu incorporen la mediatització en si mateixes, “tecnològicament i epistemològicament” (p. 39): és possible entendre que el sol fet de situar una realitat en un escenari, posar-hi un focus, decidir què es diu i què no, encarnar uns personatges o triar quins llenguatges escènics es fan servir ja són *filtres* entre obra i espectador. O més ben dit, el filtre —la mediació— és també l’obra, de la mateixa manera que la fotografia és la reproducció tècnica d’un bocí de realitat.

El debat entre Phelan i Auslander no és fàcil de desencallar. El discurs de Phelan és emotiu, humanista i apel·la a la vivència, a l’*aquí* i l’*ara* essencials de la comunicació escènica, i això el fa difícilment contestable, però, alhora, com apunta Dixon (2007), “manté un profund conservadorisme a través d’una resistència aferrissada al canvi del seu tradicional passat històric teatral” (p. 125). Al seu torn, els arguments d’Auslander són rigorosos i estan ben construïts, si bé, diu Dixon, “hi ha una vacil·lació i una incertesa freqüents en la seva veu” (p. 123).

Phelan i Auslander empren la mateixa obra de Benjamin per defensar posicions oposades, però, per a Causey (com se cita a Dixon, 2007), els seus punts de vista “no són negociables”; es tracta d’un debat sense sortida fàcil. Causey s’alinea més a prop d’Auslander, i per fer-ho fa un símil amb la idea de Lacan que l’acte sexual és sempre fantasmàtic, tant si és copulatiu —compartit amb altres, com ho seria la representació en viu— com masturbatori —per al propi gaudi, com ara visualitzar una peça mediatitzada—, i, per aquest motiu, la

dialèctica entre virtualitat i realitat no tindria sentit, i menys en l'era de les tecnologies digitals, que ha provocat que "l'ontologia de la representació (el fet de ser en viu¹⁹), que existeix abans i després de la mediatització", hagi estat "alterada" (Dixon, 2007, p. 126). L'anàlisi de Causey és útil per aterrar les idees d'Auslander, però és limitada, pel fet que se centra només en enregistraments a l'ús i no en altres manifestacions tecnològiques a l'hora de parlar de mediatització. Aquest també és el motiu pel qual, per a Lonergan (2015), la visió de Phelan perd la seva validesa. Els arguments de l'acadèmica són poc aplicables en entorns com les xarxes socials, que permeten que continguts generats per qualsevol usuari viatgin i es modifiquin a temps real, contínuament. Lonergan defensa que, com passa en les arts en viu, el contingut de les xarxes socials és efímer: "sempre està desapareixent, en tant que sempre està esdevenint *una altra cosa*" (p. 32). Qualsevol creació a les xarxes socials està sempre inacabada, i es completarà en diferent manera cada cop que sigui rebuda i emmarcada —"*framed*"— en un context diferent (p. 33).

Tant en Phelan com en Auslander, el conflicte es troba en l'oposició, ja apuntada des d'Artaud, entre la lògica del progrés i la imponderabilitat mística de les avantguardes (Blake, 2014, p. 8). Sovint, la idea de progrés tecnològic va acompanyada de tota una retòrica vinculada amb el liberalisme i els interessos empresarials. Ara bé l'IETM destaca que la digitalització en les arts en viu no té per què ser un perill si el procés el lideren directament els artistes i no les empreses culturals: si la revolució ve de la base, en l'ús de la mediació tecnològica en les arts en viu hi pot haver molt més a guanyar que a perdre (Polivtseva, 2020, p. 4). Per al director i gestor cultural Christian Römer (2018), el debat sobre les arts en viu a Internet no s'ha de focalitzar en la forma, sinó en els artistes. No es tracta de reproductibilitat tècnica o electrònica, sinó de "com els artistes poden insuflar ànima en les màquines i les plataformes". No es tracta de mediació, sinó de "com podem desenvolupar una relació més tendra amb el mitjà en si" (p. 64).

¹⁹ *Liveness*, en l'original.

4.3. Marc històric: breu panoràmica de la subversió de la presencialitat en les arts en viu

Un cop clar el vocabulari essencial per abordar la temàtica d'aquest treball, es farà un repàs breu de diverses propostes artístiques que, en els últims anys, han subvertit la idea de presencialitat, i que, per tant, han estat predecessors dels casos d'estudi. Aquest repàs no pretén ser exhaustiu ni únic; més aviat vol ser un passeig molt concís dels orígens de l'exploració de la presència en les arts escèniques fins a algunes peces i col·lectius artístics que han investigat, en els últims anys, els límits de la presencialitat en la creació performativa o en viu amb l'ajuda de les tecnologies digitals.

4.3.1. La presencialitat des dels orígens del fet escènic

Si es pren el camp d'estudi en sentit ampli, les arts escèniques han estat, en gran part, des del seu naixement a la prehistòria —ja fa, segons Schechner (2012, p. 101), més de trenta mil anys—, una recerca constant entorn la idea de la presència. Ja en l'origen, les primeres manifestacions performatives, vinculades amb els rituals sagrats, exploraven si era possible ser *aquí* i *ara* i, al mateix temps, connectar amb un altre espai i un altre temps, transcendir la realitat individual per entrar en contacte amb un més enllà, per “fer visible l'invisible” (Brook, 2015). Els rituals eren una exploració del “com si” —“*as if*”—, de l'alteritat, una ocasió de fer i ser el que no s'és (Montelle, 2004, p. 2). Les festivitats dionisiàques, de les quals és filla la tragèdia grega, eren celebracions etològiques, que buscaven, a través dels sacrificis, la beguda i la recitació de poemes lírics —ditirambes—, contactar amb els déus o, el que és el mateix, explorar altres dimensions o plans de consciència, diversos *ares* i *aquí*s a la vegada, sense perdre en cap moment l'*ara* i l'*aquí* que suposa tenir el cos present en un lloc i en un moment concret, en comunió amb altres cossos (Pandolfi, 1989). Més endavant, en l'època medieval, el fet escènic anirà estretament lligat a la mística, amb el contacte amb un déu a través d'una cerimònia —o litúrgia— col·lectiva (Schechner, 2012, p. 136).

Per entrar en el tema d'interès d'aquest treball sense incórrer en massa digressions, convé fer aquí un salt temporal considerable, fins a finals del segle XIX, quan el director André Antoine va encunyar el concepte de la *quarta paret*,

un mur imaginari que separa espectadors i intèrprets, de tal manera que els primers poden veure els segons, però no intervenir en la seva acció, i els segons, en canvi, no poden veure els primers (Pandolfi, 1990, p. 256-257). En aquest punt, la interfície que era l'espai liminar escènic esdevé ara una superfície més opaca o, com a mínim, amb una transparència de sentit únic.

És en relació amb això que, als anys seixanta del segle xx, es busca un retorn al ritual primordial i primigeni —un ideal unívoc que no existeix com a tal (Schechner, 2012, p. 139), però al qual s'aspira—, i és en aquest context que Artaud fa les seves proclames d'un teatre essencial i contra qualsevol idea de progrés. La voluntat d'Artaud no és reobrir la interfície, sinó destruir-la; retornar a la comunicació intraficcional del ritual premític, i és per això que s'inspira en les manifestacions teatrals més enllà d'Occident, com ara en les danses balineses, que descobreix a l'Exposició Colonial de París el 1931 (Schechner, 2012, p. 143, 473). És l'època del retorn radical a la copresència, a l'*aquí* i l'*ara* més corporis i desmediatitzats, i en aquesta exploració d'un teatre ritualista i comunitari, amb una marcada visió antropològica, destaquen grups americans com el Living Theatre, creat per Julian Beck i Judith Malina (Pandolfi, 1993, p. 335-339); el Bread and Puppet Theatre, de Peter Schumann (p. 340), o The Performance Group, dirigit per Richard Schechner (p. 343).

Paradoxalment, totes aquestes idees que aparentment s'oposen a qualsevol mediació en les arts en viu són precedents directes de la creació escènica digital i de la *tecnoperformance* que es desenvoluparan a finals del segle xx. Fenòmens com el *teatre total* d'Artaud o l'*enviromental theatre* de Schechner són essencials per comprendre, per exemple, el teatre immersiu o el teatre en espais virtuals (Machon, 2013, p. 29-32; Vanhoutte i Wynants, 2010, p. 47).

4.3.2. Presencialitats especulatives en l'escena digital des de finals del segle xx

Si bé és possible trobar-ne antecedents molts anys —i fins i tot segles— abans, és en l'última dècada del segle xx quan les tecnologies computacionals i digitals guanyen una força considerable en l'àmbit de la dansa, el teatre, el circ i la performance, fet que dona lloc, no només a l'exploració de noves maneres d'abordar aquests gèneres, sinó a la creació de nous gèneres escènics nascuts

específicament en espais virtuals (Dixon, 2007, p. 1). La visió d'Internet com un espai eminentment teatral, catàrtic (p. 4), estimularà a molts nivells la investigació escènica a les xarxes socials i en entorns web.

A finals del segle xx, artistes de diversos llocs del món, com ara Merce Cunningham, Marcel·lí Antúnez Roca, Sarah Rubidge, Stelarc o Richard Beacham, veuen en les noves tecnologies del moment un món de possibilitats artístiques (p. 1-2). Als anys noranta, sorgeix en el sector de les arts —i, en especial, en el de la performance— un interès per l'exploració de la corporeïtat i del binomi corporització/descorporització en entorns digitals. En aquest sentit, els primers referents s'aglutinen al voltant del *body art*. Quan l'artista francesa Orlan sotmet el seu cos a transformacions per mitjà de la cirurgia estètica i en fa una obra artística (*The Reincarnation of Sainte-ORLAN*, des de 1990), és pionera a entendre el cos com una entitat liminar, en tant que oberta a qualsevol possibilitat, i performativa, ja que s'esdevé i es defineix a partir del *fer* i no del *ser* (Butler, 2007, p. 84). Es pot dir que Orlan entén el cos com un espai virtual, segons el concepte de virtualitat de Deleuze, explicat per Ruiz (2021): “Lo virtual es el lugar del enigma, la potencia de ilusión, verdadera estrategia del arte. [...] Lo virtual es el fundamento del arte. El arte es, fundamentalmente, virtual.” (p. 1-2).

A més, l'artista enregistra en vídeo i transmet per satèl·lit l'operació al quiròfan mentre, amb anestèsia local, llegeix textos i parla amb el públic que està seguint l'acció en directe, en la distància (Dixon, 2007, p. 230-231). Això confereix dues capes més a l'obra d'Orlan. D'una banda, l'acte performatiu de transformar el cos i d'esdevenir-se a través d'aquestes transformacions és, al seu torn, performat davant d'un públic mitjançant una transmissió televisiva en directe, i en aquesta performativitat sobre performativitat és on l'obra es revela essencialment teatral. D'altra banda, la transmissió es difon mitjançant una mediació tecnològica —la transmissió televisiva per satèl·lit—, però, al mateix temps, pot estar Orlan més present, més *aquí* i més *ara*? És cert que el públic no pot expressar un *feedback* constant en directe i no existeix ben bé una copresència, però la dialèctica que s'estableix entre la presència d'Orlan, intensificada per la corporització absoluta de la idea, i la presència més subtil de cadascun dels espectadors del públic, des del seu context espacial particular, apel·la a la idea de la teatralitat.

El desenvolupament exponencial de les tecnologies digitals en la dècada dels noranta porta molts artistes —entre ells, la mateixa Orlan (p. 231)— a seguir explorant el cos sense una implicació carnal directa, o, fins i tot, a explorar-lo per negació, indagant en el concepte de la descorporització. A la instal·lació performativa *Telematic dreaming* (1992), el britànic Paul Sermon posa en relació cossos presents en un mateix temps, però en espais diferents, a través d'una videoconferència projectada a mida real damunt d'un llit. D'aquesta manera, la performer Susan Kozel es posa en relació en directe amb els diferents espectadors/experimentadors que, des d'un espai diferent, comparteixen llit amb ella de manera virtual (Dixon, 2007, p. 216). Kozel explica que, en rebre carícies virtuals dels seus companys distants de llit, va percebre en algunes ocasions “petites descàrregues elèctriques” (p. 217). També relata com va sentir calfreds quan un visitant va acostar-li virtualment un ganivet, o com va doblegar-se en rebre virtualment un cop de colze; afirma que “realment no ho vaig sentir. Però vaig sentir alguna cosa” (p. 218). És aquesta, doncs, una proposta que planteja una copresència especulativa entre performer i espectador, ja que tots dos comparteixen un mateix *ara* —la transmissió succeeix en directe— i, en certa manera, els seus diferents *aquí*s entren en contacte en un tercer *aquí* que no correspon a un espai físic, però que es manifesta en la corporització d'un *feedback* —dolors, calfreds, etc.— que respon a unes accions aparentment descorporitzades o, com a mínim, corporitzades en la distància.

L'exploració del cos en relació amb el fet digital va despertant un interès creixent entre els artistes, especialment els de l'àmbit escènic, i és aleshores quan es desenvolupen les primeres propostes artístiques a través de la realitat virtual. Després d'algunes primeres incursions en l'àmbit, per part de creadors com Toni Dove i Michael Mackenzie (*Archeology of the Mother Tongue*, 1993), Kazuhiko Hachiya (*Inter Discommunication Machine*, 1993) o Brenda Laurel i Rachel Strickland (*Placeholder*, 1993), convé remarcar els noms de Diane Gromala i Yacov Sharir, que, el 1994, presenten *Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies* (Dixon, 2007, p. 365-368). Gromala i Sharir porten molt enllà l'exploració a la corporització a través de la realitat virtual *immergint* l'espectador/experimentador a l'interior d'un altre cos, un cos virtual que respira, es mou, està viu. La voluntat és defugir la divisió de ment i cos cartesiana: aquí, l'experiència virtual

es corporitza de la manera més explícita possible, fent una immersió virtual directament en un cos descomunal (p. 376).

També cal destacar la que és potser una de les propostes més rellevants de creació artística amb realitat virtual: *Osmose* (1994-95), de l'artista visual canadenca Char Davies. Una proposta interactiva, immersiva i cinestèsica que porta un únic immersor a un viatge virtual que, per primer cop, no té només en compte els moviments de cap, sinó de gran part del cos —fins i tot la respiració de l'usuari afecta l'entorn virtual—, fet que contribueix a desactivar la dicotomia de Descartes, ja que la immersió s'activa ara des de tot el cos, és completament corporitzada. Mentre l'únic immersor viatja per tota mena de paisatges, la resta d'espectadors, en una altra sala, veuen dues pantalles: una mostra en directe la silueta de l'immersor; l'altra, el que aquest està veient a través de les ulleres de realitat virtual (p. 372-375).

La gran limitació de la majoria de propostes que s'han dut a terme pel que fa a la realitat virtual és precisament que són molt individuals, i sembla que, malgrat el potencial teatral del format immersiu, això pugui anar en contra de la teatralitat, que té molt a veure amb la comunitat. Ara bé, sí que cal reconèixer a aquestes iniciatives una interessant exploració de la possibilitat d'habitar dos espais-temps —per tant, dues diegesis— a la vegada, implicant en totes dues un cert grau de corporització i, per tant, sense caure en la divisió cartesiana de ment —a l'espai *virtual*— versus cos —a l'espai *real*.

Un altre àmbit en què, a finals dels anys noranta, es duen a terme exploracions artístiques és el de les performances telemàtiques. La peça de Troika Ranch *The Electronic Disturbance* (1996) posa en connexió tres espais: l'un, a Nova York; l'altre, a San Francisco, i el tercer, a Santa Fe. En cada espai, hi ha presencialment una part de la companyia, però actuen tots junts, a través de projeccions transmeses per Internet entre els espais i mitjançant sensors interactius que permeten activar elements de cada espai des dels altres espais. Així, per exemple, les inflexions en la veu d'una cantant a Santa Fe modifiquen en directe la il·luminació de Nova York (Dixon, 2007, p. 423). Tot plegat transforma els tres espais en una mena d'espai únic, i els espectadors de cada espai, en certa manera, són receptors del que es produeix en tots tres espais. El mateix any, el grup català La Fura dels Baus posa en connexió per videoconferència Barcelona i

Sarajevo amb *Cabinas* (1996), i, tres anys més tard, Kunstwerk-Blend, col·lectiu britànic dirigit per Sophia Lycouris, presenta *trans/forms* (1999), una peça de dansa la música de la qual es produeix en directe, però a distància (p. 431-433).

En relació amb la telemàtica, es desenvolupen també multitud de propostes artístiques en el format de la *webcam*. Aquestes peces giren o bé entorn de l'erotisme associat amb l'estètica de les càmeres web (p. 444), o bé al voltant de la idea del panòptic foucaultià o del Gran Germà d'Orwell: la vigilància global. Noms destacables en l'exploració creativa d'aquest àmbit a finals dels noranta són Parkbench (*ArTistheater*, 1994), Blast Theory (*Kidnap*, 1998), David Saltz (*Kasper*, 1999), Susan Collins (*In Conversation*, 1997), Elizabeth Diller i Ricardo Scodidio (*Refresh*, 1998) o Andrea Zapp (*Little Sister—A 24-Hr Online Surveillance Soap*, c. 2000), entre d'altres (Dixon, 2007, p. 441-451).

És també aquest el moment de les primeres experimentacions pel que fa a Internet com a *espai* escènic —partint del concepte de *ciberespai*—, i a l'anomenat teatre *online*, que tan potènciat es veurà anys més tard amb la pandèmia de la covid-19. Se sol considerar una de les primeres grans propostes al respecte és el projecte *Oudeis—a World Wide Odyssey* (1995), que va aglutinar espectadors de tot el món al voltant d'una narrativa interactiva basada en el viatge d'Odisseu (Dixon, 2007, p. 461-465). En aquesta època es desenvolupen, així mateix, jocs de rol multijugador en línia —MUD, MOO— que poden ser vistos com a espais performatius, on els usuaris encarnen identitats paral·leles per viatjar o, en alguns casos, fins i tot per perpetrar l'horror. És simptomàtic com proliferen les violacions i els assassinats *online* en el mateix moment que, en els teatres del món *físic*, moviments com teatre britànic contemporani —Edward Bond, Howard Brenton, Caryl Churchill— i, en concret, la corrent de l'*in-yer-face theatre* —Sarah Kane, Philip Ridley, Mark Ravenhill— mostren l'horror directament al públic de les platees (p. 472-476). Posteriorment, el tema de l'abús a través de jocs en línia també serà explorat en un text teatral de Jennifer Haley, *The Nether* (2013), que esdevé, en certa manera, metaperformatiu.

A principis del segle XXI, afloren les propostes transmèdia, entre les quals convé destacar, com a pionera, *Aladeen* (2003), coproduïda pel grup novaiorquès The Builders Association i pels londinencs motiroti (Blake, 2014, p. 15). És una peça de gran pressupost, amb el nivell "d'una producció del West End o de

Broadway” (Dixon, 2007, p. 348), que explora l’impacte cultural de les noves tecnologies en el capitalisme tardà, i ho fa a través d’un espectacle en viu que també es manifesta en un format de vídeo, en un videoclip amb música original i en propostes interactives que busquen que l’espectador es comuniqui de forma directa amb “el geni de la tecnologia” (p. 351). Tots aquests elements són independents, però, alhora, es complementen els uns als altres. A més, a escena apareixen transmissions en vídeo en directe dels operadors del dispositiu escènic, que es fan també, d’aquesta manera, *presents* a l’espai teatral (p. 348). Tot plegat constitueix una exploració rellevant de fins on es poden estendre els *aquí*s i els *ares* en la creació escènica.

L’arribada de l’anomenada *web 2.0* porta tota mena d’accions a través de xarxes socials, sovint difícilment classificables com a escèniques o no —fins i tot, com a artístiques o no—, però, que en tot cas, són performatives. Un cas prou recurrent és la creació d’identitats performades a les xarxes socials, ja sigui amb una voluntat artística o no: l’adolescent britànic Sam Gardiner es fa passar, el 2012, per un experimentat periodista esportiu *freelance* a Twitter, i aconsegueix fer-se un lloc en el món esportiu a partir d’identitats inventades; l’artista argentina Amalia Ulman crea, dos anys més tard, un personatge fictici a Instagram amb la seva obra *Excellences and Perfections* (2014), que duu per primer cop la xarxa social a museus de prestigi mundial (Connor, 2014). Uns anys abans, el 2009, la revolució de juny a l’Iran s’activa principalment a través de Twitter, Facebook i YouTube (Lonergan, 2015, p. 17). A mesura que les manifestacions són reprimides pel poder, una dona comença a penjar a YouTube, de forma anònima, vídeos fets des de la seva teulada, on improvisa poemes mentre, de fons, tota la ciutat canta en senyal de protesta. Per a Lonergan, aquest acte va més enllà d’una protesta política; és un acte social performatiu que es completa amb els comentaris que els usuaris—també performers— van publicant a sota de cadascun dels vídeos (p. 19-22). Les xarxes socials fan néixer obres interactives a través de *tuits*—com ara *Such Tweet Sorrow* (2010), reversió del *Romeu i Julieta* a Twitter, a càrrec de la Royal Shakespeare Company i Mudlark, o les *Yes/No plays* de David Greig (2014)— (p. 53-56), i espectacles en viu que incorporen a la dramàtúrgia el que els espectadors van publicant en directe a les seves xarxes socials durant el transcurs de l’obra —com és el cas de les *Roman Tragedies* (2007) shakesperianes adaptades i repensades per Ivo Van Hove (p. 56-59).

Entre els artistes que més recentment han explorat el paper de la performativitat a Internet hi ha els novaiorquesos Eva & Franco Mattes, pioners del *net art*. Amb *Befnoed* (2014-), fan fer accions absurdes a usuaris qualssevol i els obliguen a publicar-les a Internet, de tal manera que no les vegi ningú —queden penjades en llocs remots i poc accessibles de la xarxa—. Això obre moltes preguntes sobre quin ha de ser el paper del públic en les arts del futur que emprin mecanismes de producció a la xarxa. També cal destacar *Riccardo Uncut* (2018), que transforma la vida quotidiana d'una persona, Riccardo, a qui es compra el telèfon mòbil, en una identitat que es defineix i es construeix en la ment de cada espectador en relació amb les fotos més diverses que conté la memòria del seu dispositiu. Si la proposta anterior feia pensar en el paper del públic perquè aquest era absent, en aquest cas també hi fa pensar, però pel fet que apareix un públic davant d'un material que no ha estat produït per ser mostrat. També cal destacar, en línies similars, l'obra de Natalie Bookchin, Cindy Sherman o Núria Guiu Sagarra, altres artistes que exploren, encara avui, el paper de la performativitat, la corporització i la presència del cos a les xarxes socials i en entorns digitals d'índole diversa. Convé parlar també de DGTL FMNSM, un festival d'arts vives interdisciplinari, *queer*-feminista i interseccional, iniciat el 2016, que va començar sent digital i presencial alhora, i que amb la pandèmia va passar a la digitalització completa, fet que, més que no pas posar en perill el projecte, va servir, segons Konstanze Schütze, una de les impulsores, per investigar “què es pot fer *online* que no es pugui fer *offline*”, en relació amb la creació artística (Noia et al., 2021).

Quasi totes les propostes referenciades en aquestes pàgines suposen intents de trobar una idea de teatralitat o de performativitat més enllà de la copresència espacial i, en alguns casos, fins i tot temporal. No és la voluntat d'aquest capítol avaluar si aquests intents han estat fites en la creació escènica i performativa o, més aviat, corresponen a alguna altra casella de les arts difícil de determinar. En les properes pàgines s'aprofundirà en casos concrets més recents que serviran per fer dialogar tot el que s'ha exposat en el marc teòric amb les possibilitats fàctiques de la creació artística.

4.4. Un context ineludible: la crisi sanitària (i cultural!) de la covid-19

Finalment, és essencial entendre les coses a partir del seu context. En aquest punt, es parlarà de l'afectació de la crisi de la covid-19 en el sector de les arts escèniques i de les principals respostes de supervivència i resiliència sorgides, principalment, en l'àmbit de Catalunya. Es destacarà com a cas pioner al territori la programació *a distància* del festival Temporada Alta.

El context, avui, és més ineludible que mai, amb la pandèmia de la covid-19, que ha obligat les arts vives a replantejar-se el seu funcionament i a trobar formes de resistència, adaptació i resiliència. Com s'ha apuntat a la introducció, no és que la pandèmia hagi generat nous conflictes o camps d'investigació, però sí que ha "accelerat" tota una sèrie de "grans canvis d'època" que "ja estaven engegats" des de feia prop de "deu anys" (Carrera, 2021).

D'una banda, el confinament i les mesures sanitàries han posat en crisi la trobada, fonament de la comunicació escènica, però, a més, la cancel·lació d'espectacles i la reducció de públics han tingut un fort impacte econòmic en l'àmbit de les arts escèniques, fet que ha disminuït també els recursos per a la investigació de fórmules alternatives de supervivència, sobretot pel que fa a les companyies i sales més petites. S'estima que el sector de les arts escèniques ha perdut un 58% de la facturació durant el 2020 («El sector cultural perd mil milions de facturació el 2020 per culpa del covid, un 25% respecte a l'any anterior», 2021).

Des de l'inici del confinament per la pandèmia, però, la cultura va demostrar ser un bé de primera necessitat, i va buscar, per tant, formes de supervivència. A tall d'exemple, el primer que va passar a Siena amb el tancament domiciliari és que una persona va sortir al balcó i va començar a cantar. De seguida s'hi unien moltes més veus («Los italianos combaten el confinamiento por el coronavirus cantando por la ventana», 2020). Cantaven perquè necessitaven cantar i, sense ser-ne, segurament, conscients, protagonitzaven una escena de presencialitat especulativa: tots els qui cantaven es trobaven cadascú a casa seva, però el fet de saber-se cantant alhora —no només alhora que els veïns del davant, sinó alhora que tota la ciutat— generava una sensació de copresència,

de compartir, no només un *ara*, sinó també un *aquí*: es podien sentir junts i vius malgrat la distància.

A Espanya, el primer vespre d'aïllament, el cantautor El Kanka oferia, a Instagram, un concert en directe des de la seva habitació, i això inspiraria després la creació múltiples festivals de música a la xarxa (Barranco, 2020). El mateix dia, a Twitter, el dramaturg català Jordi Casanovas proposava la creació de *#CoronavirusPlays*, petites peces dramàtiques que qualsevol usuari de la xarxa podia escriure i compartir; després, encoratjava els usuaris de les xarxes a interpretar aquests textos, enregistrar la interpretació i penjar-la fent servir un *hashtag* («*#Coronavirusplays*, una convocatòria de Jordi Casanovas als dramaturgs per fer monòlegs sobre la situació», 2020). En tot el territori català, diverses companyies i artistes, com ara La Calòrica o La Ruta 40, i teatres, com ara el Teatre Lliure o el Teatre Nacional de Catalunya, van fer públics enregistraments de les seves obres; mentrestant, el Maldà, petit teatre de Barcelona, creava una *web-sèrie*, *Dilluns de merda* (<https://elmalda.cat/dilluns-de-merda/>), per donar suport als artistes que havien hagut de cancel·lar els seus espectacles per la pandèmia i, alhora, per fer arribar nous continguts al públic .

Totes aquestes propostes sorgien d'una necessitat de creació i de recepció cultural. Apel·lant a la visió antropològica de la cultura com a *culte* (Schechner, 2012), que ja s'ha apuntat en la introducció d'aquest treball, és possible dir que tots aquests fenòmens espontanis i, en molts casos, desjerarquitzats, apareixien per una necessitat humana intrínseca de supervivència cultural. Núria Guiu Sagarra explica que la majoria d'artistes no empra les tecnologies digitals per un gust estètic, sinó com una eina de supervivència i de resiliència, quasi com una trinxera:

Hi ha qui surfeja l'onada informacional hípster del ciberespai i hi ha qui s'ofega sota aquesta mateixa onada intentant entendre com demanar ajudes a autònoms, com sobreviure fent classes *online*, com crear nous formats d'escena virtual que puguin generar una economia, com entendre els cossos i la dansa des d'aquest nou espai. Per a alguns, no es tracta de ser hípster, es tracta de sobreviure (Guiu Sagarra, 2020).

El ballarí i coreògraf Miquel Barcelona, en ple confinament, publica una reflexió a *Núvol* sobre els artistes que han renunciat a aquesta finestra de supervivència.

Està convençut que la pandèmia no és la fi de la cultura, però alerta que podria tenir un cost elevat:

On són totes les persones de les arts escèniques que no s'estan exposant a les xarxes socials? Podria ser algun tipus de posicionament? No és el món artístic qui pot tenir una vivència de la realitat de manera alternativa? No fa política en les seves pràctiques i obre camins? Per què s'està sumant a la roda visible i divulgativa de la tecnologia? Sincerament no tinc cap dubte que el sector artístic se'n sortirà. [...] Com en tants altres casos, la cosa viva ens condueix a la salut. La pregunta és com i a quin preu. (Barcelona, 2020)

La febre de creació cultural va topar, en ple confinament, amb les veus apocalíptiques o conservadores, com la de Phelan, que en aquest cas es referien a la precarització de les tasques artístiques com una conseqüència negativa de la digitalització de propostes escèniques, i temien la disminució de públics dels espectacles en viu si s'enregistraven. Paradoxalment, aquestes veus eren, en molts casos, de professionals consolidats (Rigola, 2020, març 15), mentre que les petites companyies apostaven per la digitalització com una fórmula de resiliència.

És cert que calia i encara cal compensar econòmicament els professionals de la cultura per les peces que van generar i que no van poder exhibir per la pandèmia, però això no ha de passar necessàriament per atacar les propostes a la xarxa. El temps ha demostrat que no hi havia cap motiu per témer que la difusió d'enregistraments en ple confinament suposaria l'extinció de les arts en viu; més aviat, va servir per ampliar el seu públic, per fer que persones que fins aleshores no hi havien accedit s'interessessin ara per les arts en viu (López, 2020). En relació amb això, l'Institut de Cultura de Barcelona i el Gabinet d'Estudis Socials i Opinió Pública observaven que el teatre ha tingut un sorprenent impacte entre el públic jove —de 18 a 29 anys— arran de la pandèmia, probablement per l'ampliació del rang de públic que apuntava López arran de la creació de propostes en línia (GESOP i ICUB, 2021). També, moltes persones van tornar al teatre amb moltes ganes després del confinament, i, fins i tot, un gran nombre de gent que no hi assistia amb assiduitat s'hi va començar a acostar pel sol fet de viure experiències compartides amb altres persones. En paraules d'Ingrid Guardiola (2020), si la socialització abans era una conseqüència d'assistir a un espectacle en viu, o un pretext, ara la socialització esdevenia l'espectacle mateix (p. 13). Cal

no oblidar que el fet que la cultura passés només per mitjans tecnològics, si bé ha permès eixamplar fronts geogràfics i temporals —algú a Espanya podia gaudir en directe d'una proposta de Moscou, cosa que abans no era possible—, també ha eixamplat una bretxa digital-cultural que ja existia abans del confinament, ja sigui per motius econòmics, d'edat, de gènere, etc. Carrera (2021) explica que el 10% dels nens van estar completament desconnectats de l'educació en el confinament. Per a Leeker (2021), s'ha fet palès que els motors de cerca i les xarxes socials encara no són prou diversos: hi ha supremacisme blanc i problemes de segregació, i, per tant, la programació cultural a la xarxa també té un biaix.

A més, des de la pandèmia, més enllà de la mera reproducció de peces escèniques prèviament enregistrades, les arts en viu han explorat amb més força que abans formats expressius que, a través d'eines digitals, permetin formes de copresència en la distància, *presencialitats especulatives*. En són exemple alguns dels casos d'estudi que s'abordaran a l'anàlisi. En l'àmbit nacional, cal destacar el projecte del Centro Dramático Nacional de Madrid, el qual, amb el projecte *#LaVentanaDelDramático*, va generar un gran volum de continguts en relació amb les arts escèniques, els quals destacaven, en paraules de la directora artística de l'espai, Fefa Noia, per no basar-se en materials del passat, per fer quelcom en el present. El projecte es va veure estroncat en acabar el confinament, ja que per al CDN es tractava només de quelcom temporal, d'un "mentrestant" (Noia et al., 2021). A Catalunya, és destacable l'anomenada "programació a distància" del Temporada Alta, festival internacional d'arts escèniques amb seu a la ciutat de Girona («Temporada Alta tanca una edició atípica amb 88.876 espectadors presencials i virtuals», 2020).

4.4.1. El cas del festival Temporada Alta

La tardor passada, el festival gironí de teatre Temporada Alta va fer una gran aposta pel que fa a les arts escèniques a través de mitjans digitals. Per tal de mantenir la continuïtat del festival durant la pandèmia de la covid-19, i per continuar arribant, com es feia des de fa anys, a un públic ampli, tant nacional com internacional, el Temporada Alta va presentar per a la seva edició del 2020 el que va anomenar "programació a distància". Aquesta programació consistia en més de cinquanta propostes de formats diversos, nacionals i internacionals, que pretenien "mantenir el compromís amb la cultura, la creació i el públic" i fer arribar

les arts en viu a totes aquelles persones que, per motius sanitaris, no poguessin desplaçar-se al gironès (Temporada Alta, 2020a).

Les propostes “a distància” es van estructurar a través de sis grans blocs. L’aposta principal del festival era un ventall de peces de “nous formats” que, més enllà d’utilitzar els mitjans digitals com a canal de difusió, buscaven incorporar-lo com un element dramàtic o formal més. Entre aquestes propostes, destaquen *Audioguia per a supermercats en temps de pandèmia*, un *site-specific* en format *podcast*, dissenyat pel grup Cabosanroque i pensat per a ser escoltat i performat individualment en supermercats qualssevol; *Projecte Olympus. Volum 1: Prometeu (Prometheus)*, espectacle per a infants en format de *live cinema* de l’Agrupación Señor Serrano, o *La first casi blind date*, de Francesc Cuéllar, que plantejava a l’espectador una cita a cegues amb un actor o una actriu a través de la plataforma Zoom, una experiència íntima i en viu en què l’actor tenia llibertat d’adoptar o no un paper, i, per tant, el públic no sabia fins a quin punt l’actor estava representant quelcom o, simplement, presentant-se. Entre les propostes internacionals, destacava *Complete Works: table top Shakespeare*, el teatre d’objectes de la companyia anglesa Forced Entertainment, que fa totes les obres de Shakespeare substituint els actors per objectes d’ús quotidià —setrills, forquilles, caixes de llumins—, adaptat especialment al format *online* per a l’ocasió.

En una segona línia, el Temporada Alta ofería monòlegs en directe a través de Zoom, adreçats a un públic reduït que podia tenir un diàleg amb l’intèrpret després de l’espectacle. S’hi oferien peces com *Informe per a una acadèmia*, de Franz Kafka, o *Psicosi de les 4.48*, de Sarah Kane. A banda d’això, alguns dels espectacles que es van estrenar amb públic present a Girona van ser emesos paral·lelament en *streaming* en directe, per tal d’arribar a un públic més ampli. En aquest format, s’oferien obres com *Bouvetøya (la necessitat d’una illa)*, de Julio Manrique, Cristina Genebat, Sergi Pompermayer i Ivan Benet, o *Explore el jardín de los Cárpatos*, de la jove companyia José y sus Hermanas. Aquesta última peça és especialment rellevant pel seu component transmèdia. A diferència dels altres *streamings* d’espectacles, el de José y sus Hermanas no consistia en una càmera que seguia un conjunt d’accions pensades per ser rebudes sense mediació tecnològica, sinó que jugava específicament amb la mediatització. N’és una prova la presència dins l’espai escènic d’una realitzadora de vídeo en

directe, Maria Aponte: els espectadors corpòriament *resents* podien veure-la dirigir el que els espectadors *distsants* veien alhora via *streaming*. L'espectacle era transmèdia, en tant que utilitzava diversos mitjans i cada mitjà era una peça d'una narrativa més gran, en la qual, d'una banda, cada peça funcionava per si mateixa i, de l'altra, podia ser observada juntament amb les altres peces com un tot (Gemini i Brilli, 2020, p. 153; Grande Rosales & Sánchez Montes, 2016). El visionament en viu i el visionament en *live streaming* oferien experiències complementàries, i, a més, existia una pàgina web de l'obra amb un gran nombre de continguts exclusius i a través de la qual, després de cada funció, es feia una festa via Jitsi, oberta a tothom (<https://www.exploreeljardindeloscarpatos.com/>).

Les altres tres línies de la programació “a distància” del Temporada Alta no són tan destacables, pel fet que no busquen construir presencialitats especulatives, no busquen generar formes alternatives d'*aquí*s i *ares* compartits. Aquestes línies consisteixen en grans espectacles dels últims anys, enregistrats per veure en diferit; càpsules teatrals enregistrades, també de consum en diferit, i meres pel·lícules creades a partir de textos teatrals. Aquest tipus de propostes no busquen generar un efecte de copresència i, per tant, no poden vincular-se tant amb la teatralitat o amb la performativitat com amb el cinema o amb els llenguatges audiovisuals. Tornant als conceptes benjaminians que amaven el debat de Phelan i Auslander, l'aura d'aquests formats rau en el fet de la reproducció —si està ben feta—, mentre que, en els formats anteriors, pensats expressament per a les plataformes digitals i amb una aposta clara per les presencialitats especulatives, l'aura de l'obra es troba en l'encontre, malgrat que aquest sigui un encontre especulatiu, i el mitjà digital actua només com a filtre, més que no pas com a paret. La vivència singular, irrepetible i efímera del fet escènic és capaç de travessar aquest filtre, de la mateixa manera que pot travessar el filtre de l'actor, dels focus o de la microfonia. Són arts vives perquè a l'espectador li arriben vives.

L'edició del 2020 del Temporada Alta va registrar un total de 88.876 espectadors, un 44% més que en l'edició anterior («El Temporada Alta “más extraño” sube en espectadores y baja en ocupación», 2019; «Temporada Alta tanca una edició atípica amb 88.876 espectadors presencials i virtuals», 2020). D'aquests, 70.286 provenien de la programació “a distància”, fet que demostra la bona

rebuda d'aquesta iniciativa. Cal relacionar aquest èxit de públic amb les possibilitats de difusió dels mitjans digitals. Ferran López apuntava a *Núvol* que l'aposta del digital és democratitzadora i expandeix el públic, sempre que vagi acompanyada de mesures efectives contra la bretxa:

Quan una narrativa s'expressa també a través de formats digitals, ens apropem a públics fora de les grans capitals i ciutats que concentren la immensa major part de l'oferta, a públics joves i no tan joves que accedeixen a continguts de forma habitual, còmoda i satisfactòria a través de pantalles, eliminem barreres de temps-disponibilitat-conciliació, podem reduir barreres de preu [...] i si treballem en paral·lel per eliminar exclusions digitals, i podem permetre que persones que no es coneixen físicament conversin i enriqueixin la seva visió de l'espectacle (López, 2020).

El festival plantejava la seva programació virtual, no només com una mesura de supervivència durant la pandèmia, sinó com quelcom que havia de tenir continuïtat en les edicions futures. Així, la covid-19 esdevenia només el disparador per investigar nous formats d'arts escèniques a través de les tecnologies digitals, però s'entenia que l'interès per aquests formats anava més enllà del context actual i que, per tant, convenia fer-hi una aposta de futur, seguir-hi investigant de cara a pròximes edicions (Temporada Alta, 2020a).

5. Metodologia

El treball universitari que ocupa aquestes pàgines vol ser en un estudi teórico-pràctic per tal de conèixer amb la profunditat més gran possible —dins l'àmbit necessàriament limitat d'un treball final de grau— diferents vies per a l'exploració de les presencialitats especulatives. Abans de concretar el tema d'aquest treball, ja s'havia dut a terme una investigació de fonts documentals i artístiques —algunes han acabat apareixent finalment en el treball; d'altres, no— que van servir per acotar i determinar clarament de què es volia parlar i de què no, què entrava i què no entrava en aquesta recerca. Un cop triat l'àmbit concret d'estudi i establerts els objectius, es va començar una segona recerca, més intensiva, acotada a la hipòtesi i a les preguntes de recerca plantejades. La investigació s'ha articulada a través de dos grans eixos. D'una banda, s'ha dut a terme una recerca bibliogràfica àmplia i, de l'altra, s'ha analitzat diversos casos d'estudi.

5.1. La recerca acadèmica

La recerca de bibliografia acadèmica ha servit principalment per articular el marc teòric del treball. Aquesta recerca s'ha dut a terme a través de cercadors especialitzats i acadèmics, com ara el del CRAI de la Universitat de Barcelona, Google Scholar o el cercador de Mendeley. Aquests cercadors han permès una recerca temàtica acotada sobre conceptes com ara *presència*, *presencialitat*, *digital*, *internet*, *virtual* o *cos*, posats en relació els uns amb els altres i amb termes com *teatre*, *arts en viu*, *performance*, *dansa*, etc. La cerca s'ha dut a terme principalment en anglès, pel fet que no existeix un gran volum de bibliografia sobre aquests temes que hagi estat traduïda al català o al castellà. Sí que n'existeix molta en alemany, però aquesta llengua ha estat desestimada pel fet que els documents més rellevants de procedència germànica sí que estan —majoritàriament— traduïts a l'anglès, una llengua de la qual es té molt més coneixement per treballar-hi amb comoditat. La recerca bibliogràfica s'ha considerat cabdal per al treball pel fet que parlar d'un camp tan específic i desconegut —com a mínim, pel públic no especialitzat— requereix establir un marc conceptual i contextual clar i ampli, que reculli moltes idees que ja han estat expressades per

molts autors, però no posades en comú, i que serveixi de preliminar per al posterior estudi de casos concrets. És per aquest motiu que, en aquest treball, no s'ha volgut que el marc teòric fos un mer pròleg previ al nucli de l'estudi, sinó que formés part d'aquest nucli, i hi tingués un pes destacat.

Així mateix, els referents bibliogràfics, avui dia —i més en àmbits com la innovació i la investigació artística per mitjans tecnològics—, corren el risc de quedar obsolets o, com a mínim, incomplets molt de pressa. És per això que s'ha volgut complementar la recerca anant a escoltar el que s'està dient i pensant ara mateix sobre tots aquests temes, i per això s'ha assistit a diverses xerrades i simposis —celebrats virtualment, a causa de la pandèmia— a càrrec de professionals i estudiosos de les arts en viu en entorns digitals. Així, s'ha pres part en el cicle de xerrades *Melting Spaces: When restrictions become options*, organitzat per l'Institut Ramon Llull i el Goethe Institut (2021); en algunes de les conferències i activitats del simposi en línia *Blend & Bleed* (2021), i en el *workshop* “Exorcisme TikTok” (2021), amb la coreògrafa i ballarina Núria Guiu Sagarra.

5.2. L'anàlisi de casos

Posteriorment a la recerca bibliogràfica i conceptual, l'eina de treball principal ha estat l'anàlisi de diferents casos: propostes de l'àmbit de les arts escèniques, les arts performatives o les arts en viu que obren preguntes entorn el tema de les presencialitats especulatives a través —o no— de les tecnologies digitals. S'ha optat per analitzar diverses peces i extreure de cadascuna d'elles idees rellevants sobre les temàtiques del treball, en lloc de triar un o dos únics casos d'estudi i treballar-los en profunditat. La decisió és conscient i conseqüent: es pretén explicar amb cada cas una gran línia possible, un gran itinerari creatiu, pel que fa a les presencialitats especulatives en les arts en viu. Així, cada proposta no és necessàriament rellevant en el seu tot, però se n'extreuen valors i conceptes essencials que, sumats als de les altres obres analitzades, permeten establir una panoràmica del que són diverses formes d'explorar i subvertir la idea de la presència com un element cabdal de la teatralitat. Totes les propostes són europees, i això és en part perquè també és d'origen europeu la bibliografia a partir de la qual han estat descobertes, però també perquè calia acotar l'abast de la recerca en algun lloc, i s'ha optat pel propi continent —es podria haver acotat en el propi

país, per simplificar la recerca, però tal cosa hauria suposat una gran pèrdua pel que fa a la riquesa de l'anàlisi. Així doncs, no es vol plantejar la tria de casos com una antologia definitiva, sinó com un conjunt d'exemples que permeten entendre què poden ser avui les presencialitats especulatives en les arts en viu. Les propostes analitzades en aquest treball són les següents:

1. *Presència i alteritat*, taula rodona performativa que es va poder veure en una única representació el 28 de gener de 2021 a Barcelona, dins el cicle de propostes escèniques no convencionals Katharsis. Direcció i moderació de Martina Tosticarelli. A partir de *Konferenz der Abwesenden [Conferència dels absents]*, de Rimini Protokoll (Rimini Apparat, Staatsschauspiel Dresden, Ruhrfestspiele Recklinghausen, HAU Hebbel am Ufer i Goethe-Institut. 2020). Producció del Teatre Lliure (Teatre Lliure, 2021b).
2. La sèrie *Call Cutta*, tres peces intercontinentals de Rimini Protokoll (Helgard Haug, Stefan Kaegi i Daniel Wetzel). *Call Cutta*, produïda pel Goethe Institut Kolkata, HAU Hebbel am Ufer Berlin i Rimini Apparat, 2005. *Call Cutta in a Box*, produïda per HAU Hebbel am Ufer Berlin, 2008. I *Call Cutta at Home*, estrenada l'1 de juliol de 2020 a Sant Petesburg, amb producció de Rimini Apparat i la VI edició de The International Summer Festival of Arts de Sant Petesburg (Rimini Protokoll, 2021).
3. *Stage Your City*, una peça de teatre participatiu amb realitat augmentada, impulsada pel European Theatre Lab i estrenada el 12 d'abril de 2018 a Nancy. Concepte artístic i dramàrgia digital de Bruno Cohen, Michel Didym, Jan Linders i Nutsa Burjanadze. Direcció d'escena de Michel Didym. Una producció del CDN Nancy-Lorraine La Manufacture, el Badisches Staatstheater Karlsruhe i el Kote Marjanishvili State Theatre Tbilisi, en coproducció amb European Theatre Convention (European Theatre Lab, 2018).
4. *Cyber Ballet*, de CyberRäuber, una instal·lació teatral que barreja dansa, realitat virtual i intel·ligència artificial, i que havia d'estrenar-se el 9 d'abril de 2020 al Badisches Staatstheater Karlsruhe, però només es va poder mostrar en línia a causa de la pandèmia. Posada en escena, concepte i realització de Marcel Karnapke i Björn Lengens (CyberRäuber). Coreografia de Ronni Maciel. Coproduïda pel Badisches Staatstheater / Badisches Staatsballett i finançada pel fons Doppelpass de la Fundació Cultural Federal d'Alemanya (CyberRäuber, 2020b).
5. *Audioguia per a supermercats en temps de pandèmia*, de Cabosanroque, una intervenció artística auditiva i unipersonal per a un sol espectador/intèrpret, estrenada el 13 de novembre de 2020. Escrita i enregistrada per Laia Torrents

Carulla i Roger Aixut (Cabosanroque). Coproducció de Cabosanroque i el festival Temporada Alta, amb la col·laboració del Festival de Otoño de Madrid (Temporada Alta, 2020b).

6. *Unrealism*, una performance col·lectiva de cinquanta-sis dies de durada, amb format de Real Game Play a la xarxa i en espais físics, impulsada per Omsk Social Club i estrenada el juny de 2020 a Internet i a l'espai artístic Kunstraum Kreuzberg / Bethanien de Berlín, com a part d'una exposició comissariada per Tilman Baumgärtel i Kunstraum Kreuzberg (Kunstraum Kreuzberg, 2020).

Algunes de les propostes analitzades han pogut ser vistes o experimentades com a públic per a la redacció d'aquestes pàgines, però d'altres han hagut de ser treballades a partir de la lectura i la visualització de cròniques, ressenyes, enregistraments, documentals, vídeos de *making of*, etc.

6. Anàlisi de casos

Fins aquí, s'ha fet una panoràmica dels àmbits teòric, conceptual, històric i contextual en relació amb les presencialitats especulatives en les arts en viu. A continuació, es partirà de casos concrets per aplicar a la pràctica els conceptes fins aquí exposats. Es prendrà els conceptes del marc teòric per, més enllà d'explicar-los o d'exemplificar-los, especular-hi. Com s'ha exposat a la metodologia, en lloc de fer una anàlisi en profunditat d'un o dos casos, s'ha optat per estudiar-ne diversos i tocar, en cadascun d'ells, els temes més rellevants pel que fa a l'enfocament del treball. És per aquest motiu que no tots els subapartats d'aquest capítol tenen la mateixa llargada i que, en cadascun d'ells, només s'aprofundeix en alguns aspectes, que són els que permetran extreure possibles respostes a les preguntes de recerca plantejades a l'inici del document.

6.1. Estar present a través de l'altre. L'humà com a mèdium a escena

Taula rodona performativa *Presència i alteritat* (Martina Tosticarelli / Teatre Lliure / a partir de Rimini Protokoll, 2021)

El gener de 2021, el Teatre Lliure dedica el seu cicle Katharsis —el bloc de la programació que sol apostar per propostes més innovadores o fora dels llenguatges tradicionals— a les conferències performatives (Teatre Lliure, 2021a). Aquest format artístic híbrid, que combina el codi pedagògic amb el codi espectacular —i que pren el nom de l'anglès *performance-lecture*—, està estenent-se recentment, si bé ja fa un temps que existeix, i fa referència, per a Manuel Olveira (2014),

a un tipo específico de presentación que va más allá de las formas académicas y que están empleando los artistas (aunque no solo ellos, sino todo tipo de agentes culturales) para hacer de la conferencia un espacio performativo que trata de llegar, afectar e involucrar a la audiencia de forma satírica, emotiva, seductora y hasta irreverente (p. 7).

Sibylle Peters (2020) veu les conferències performatives com una oportunitat perquè la recerca científica aprengui “dels estudis teatrals, performatius o dels

mitjans de comunicació”, i concebi les conferències, tan habituals en la pràctica acadèmica, “des d’un doble punt de vista: en relació amb els coneixements que s’hi vehiculen, però també a com, dins la conferència, es fan manifestos aquests coneixements”. Peters veu el que ella anomena “Teatre Conferència” com una oportunitat per “experimentar la presentació de coneixements no com una activitat obligatòria lligada a una pràctica lectiva, sinó com l’escenari d’una creació i experimentació artística amb el saber”.

Havent fet aquesta breu introducció conceptual, ja és possible entrar en matèria. L’edició del 2021 del cicle Katharsis del Teatre Lliure potencia més que mai la creació local, ja que la mobilitat entre països es troba, en aquell moment, restringida per la pandèmia de la covid-19. Així i tot, el Lliure programa una taula rodona performativa, anomenada *Presència i alteritat* (2021), dirigida i moderada per l’acadèmica d’arts escèniques Martina Tosticarelli i que compta amb la participació de personalitats internacionals del món de les arts en viu a escala mundial: l’argentina Gabriela Carrizo, cofundadora i directora artística de la companyia Peeping Tom; l’italià Romeo Castellucci, creador escènic i fundador de Societas Raffaello Sanzio; l’alemany Stefan Kaegi, un dels tres creadors del grup Rimini Protokoll, i la també alemanya Suzanne Kennedy, que ha dirigit a la Kammer spiele de Munic i a la Volksbühne de Berlin (Teatre Lliure, 2021b). La xerrada no es produeix a través de cap plataforma de videoconferència —Zoom, Skype—, però, al mateix temps, no hi ha mobilitat internacional. Com és possible, doncs, que Carrizo, Castellucci, Kaegi i Kennedy hi siguin *resents*?

Un recurs habitual en les conferències performatives és que es recorri a resolucions formals relacionades directament amb el contingut conceptual, és a dir, exemplificatives (Peters, 2020). Així, si la taula rodona performativa del Teatre Lliure indaga en els conceptes de *Presència i alteritat*, el format esdevé també un joc entorn aquests conceptes. Kaegi, Carrizo, Castellucci i Kennedy no venen al Lliure, però hi són presents. Com? A través d’un *altre*, que els fa de mèdiu i posa el cos a disposició de les idees d’altri. Quatre creadors escènics residents a Catalunya —Marc Villanueva, artista performatiu; Cecilia Colacrai, ballarina i coreògrafa; Davide Carnevali, dramaturg i teòric de l’escena, i María García Vera, actriu i creadora escènica— encarnen els creadors internacionals. Han rebut, poc abans de saltar a l’escenari, les opinions dels creadors a qui posen cos, i

juguen a debatre entre ells mantenint els punts de vista de la persona de qui fan de mèdiu, ja sigui llegint-los, recitant-los de memòria o escoltant-los a través d'uns auriculars, al més pur estil del teatre *verbatim* (Puig Taulé, 2021).

La proposta de Tosticarelli per al Teatre Lliure és una adaptació —confessa— de la *Konferenz der Abwesenden* [*Conferència dels absents*] (2021) del col·lectiu alemany Rimini Protokoll, integrat per Helgard Haug, Stefan Kaegi i Daniel Wetzel. La *Konferenz* neix com una alternativa, en l'època de la crisi climàtica, per organitzar simposis amb participació internacional a diverses ciutats del món sense necessitat de generar emissions de CO₂ innecessàries. Rimini Protokoll argumenta que agafar un avió —amb l'empremta ecològica que això suposa— només per anar un sol dia a una ciutat de l'altra punta del planeta a participar en una xerrada d'una hora no és quelcom acceptable en termes mediambientals. Alhora, les “males connexions” per Zoom o Skype no són, per al grup berlinès, una alternativa a considerar. És per això que proposa que els ponents internacionals siguin “representats per persones locals, que reben el seu guió a l'inici de la presentació”, de tal manera que “el públic observa persones de la seva pròpia ciutat assumint la identitat d'un conferenciant absent”. L'avantatge que els conferenciant no estiguin al lloc del simposi és que la peça canvia cada nit, es transforma en un joc constant i imprevisible en què els intèrprets-mèdiu posen en diàleg les seves idees i biografies amb les idees i biografies de les persones que encarnen, i s'obre així un espai per a noves perspectives que transforma els mèdiu en coautors del discurs i, per tant, en codramaturgs de la peça.

La taula rodona del Teatre Lliure pren aquesta idea de Rimini Protokoll, però hi afegeix alguns ingredients més. El primer és que permet als intèrprets-mèdiu sortir del personatge a través d'un senzill sistema: davant de cada intèrpret, hi ha un cartell amb el nom de la persona que encarnen a l'anvers i amb el seu nom al revers; així, els creadors catalans poden, només girant el cartell, sortir del personatge quan no hi estan d'acord i expressar la seva pròpia opinió en contraposició.

Així doncs, tant a la proposta de Rimini Protokoll com a la del Teatre Lliure, els ponents, tot i ser físicament *absents*, estan *resents* a través de l'altre. Com s'ha exposat al marc teòric, l'acadèmia ha tendit a rebutjar qualsevol mena de

mediació en les arts en viu (Gadamer, 2006). La iniciativa de la taula rodona performativa és un exemple clar de com és possible mantenir l'efecte de la co-presència —i, per tant, la teatralitat— a través d'una mediació humana. És aquesta la més bàsica de les presencialitats especulatives, en tant que no requereix cap intromissió tecnològica. Els ponents internacionals, no només no comparteixen l'*aquí* dels espectadors, sinó que ni tan sols es troben en el mateix *ara* —cada conferenciant ha fet les reflexions prèviament—, però, a través de l'acció medial dels creadors locals, es fan manifestos en l'*aquí* i l'*ara* del públic, d'una manera absolutament viva, pel fet que poden dialogar amb els altres conferenciant, els espectadors poden reaccionar a les seves opinions i els poden fer preguntes, etc. Així, la mediació no només no esdevé un obstacle per a la teatralitat sinó que, en aquest cas, la fa possible. En un *aquí* i un *ara* especulatiu, conviuen i es comuniquen ponents, mitjans i públic.

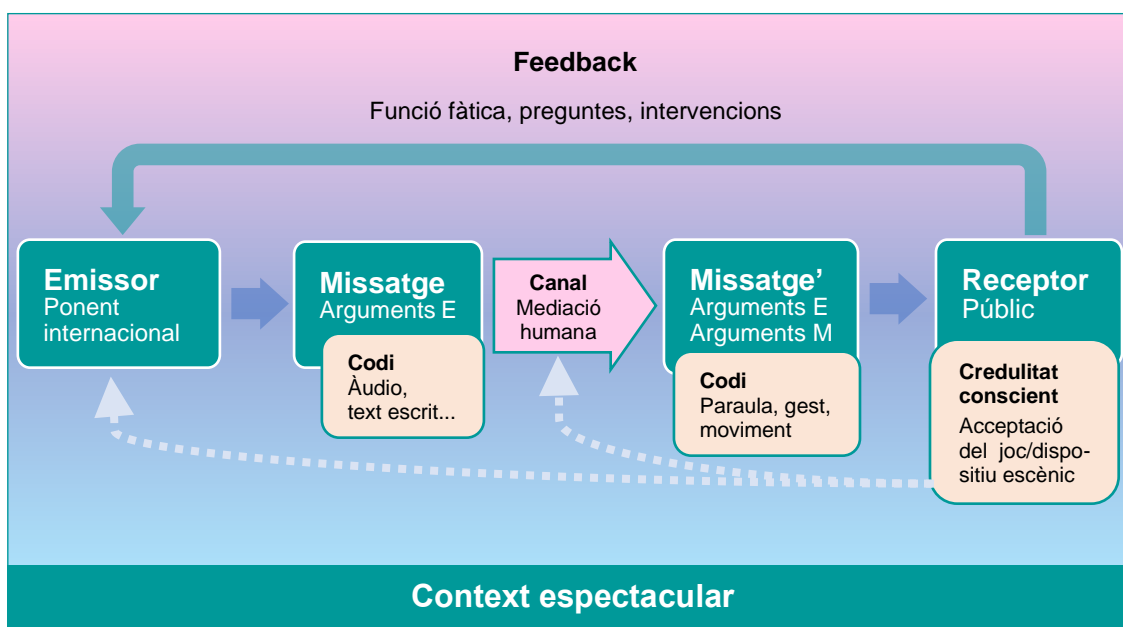


Fig. 2: Paradigma comunicatiu aplicat al format de la taula rodona performativa. Es posa el focus només en l'aspecte de la mediació humana i, per tant, s'obvia molts altres aspectes comunicatius presents, com ara la llum, el so, projeccions, etc. Adaptat de Shannon i Weaver (1949) i de Schramm (1954). Elaboració pròpia.

Les conferències performatives són, per a Peters (2020), formats amb una marcada “dimensió medial”, pel fet que han de posar cos i veu a dades o idees habitualment expressades per escrit i, en aquest procés de recodificació, el conferenciant exerceix “com a mitjà o mitjà”. De fet, això connecta amb la idea d'Auslander (2008), ja exposada en el marc teòric d'aquest treball, segons la qual les arts en viu incorporen, com a element intrínsec, la mediació, “tecnològicament i epistemològicament” (p. 39). Noti's, doncs, que Auslander no parla només de

tecnologia, sinó d'*epistemologia*; la mediació a què es referiex, per tant, no ha de ser necessàriament tecnològica. Més enllà del cas concret de la taula rodona performativa, si s'observa gran part de peces escèniques al llarg de la història, hi ha actors que fan de mèdium d'uns personatges, ja siguin reals o ficticis, però que, en tot cas, no estan de cos present en l'*aquí* i l'*ara* del públic o, més ben dit, sí que hi estan presents, però a través de la mediació humana dels intèrprets, que els corporitzen. La duplicitat de Plessner entre actor i personatge, de la qual es parlava al marc teòric, porta implícita la mediació en el cos (Fischer-Lichte, 2011, p. 158). En el cas de les peces en què l'intèrpret parla des del *jo*, es pot establir un símil amb el que afirma Žižek (2008) dels participants dels *reality shows* televisius: l'actor es representa si mateix en el context de la convenció escènica, així que també encarna una entitat fictícia (p. 15) i, per tant, està exercint de mèdium. El mateix personatge serà diferent en funció de quin actor l'encarni, i el mateix rol del *jo* dut a escena difereix sempre de la persona fora del context espectacular, pel fet que el que l'intèrpret expressa és més una corporització de la idea que té de si mateix —inevitablement esbiaixada per la pròpia subjectivitat— que no un reflex de com és en realitat. Així doncs, en les arts en viu també és aplicable la llegendària frase de McLuhan (1987): *el mitjà és el missatge*. La mediació condiona el missatge, però no l'obstrueix ni el fa menys vívid.

Hi ha una altra capa que afegeix la taula rodona performativa del Teatre Lliure i que la proposta de Rimini Protokoll no contempla, la qual té molta relació amb el que s'acaba d'afirmar. Passada la primera meitat del simposi, el col·lectiu Agost Produccions i Roberto Fratini, responsables del projecte de dinamització de públics Dramatúrgies del debat, activen un dispositiu que fa entrar el receptor a escena. Aquest dispositiu permet que qualsevol espectador baixi a la taula i prengui el lloc de qualsevol dels intèrprets, assumint el paper de mèdium del creador internacional que pertoqui. Això tergiversa inevitablement el missatge dels ponents absents, pel fet que els espectadors que ara els encarnen, a diferència dels creadors locals que ho havien fet abans, no s'han preparat la xerrada i, en molts casos, l'única informació que tenen de la persona que corporitzen és la que han sentit durant la mateixa ponència. Ara bé, el fet que també els espectadors puguin donar cos als ponents absents, realment, els fa estar més presents, més *ara* i més *aquí*, ja que s'accentua el sentiment de *comunitas* de què

parla Schechner (2012, p. 120) i la comunicació passa de ser extraficcional a intraficcional; quasi com si els ponents absents fossin deïtats primitives, la seva corporització fluctuant per part de diversos membres del públic connecta amb l'essència del ritual tribal transformacional (p. 123-127).

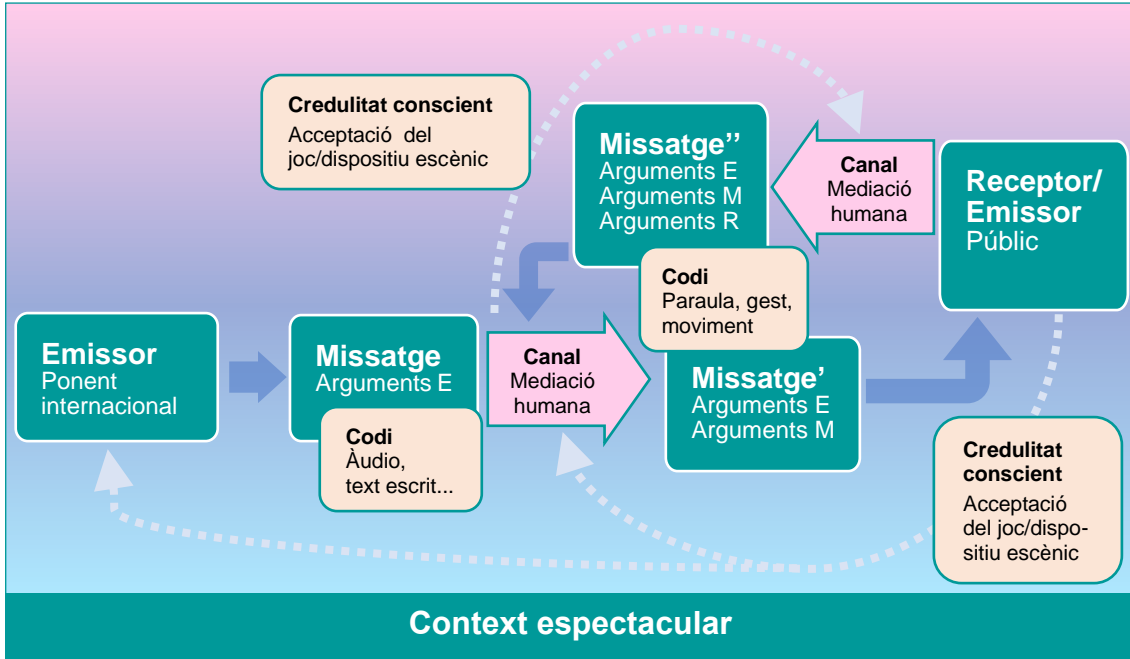


Fig. 3: Paradigma comunicatiu aplicat al format de la taula rodona performativa (2a part). Aquí es pot observar la comunicació cíclica i transformacional que s'assoleix per mitjà de la mediació humana. Adaptat de Shannon i Weaver (1949) i de Schramm (1954). Elaboració pròpia.

Aquest primer cas d'estudi, si bé no incorpora de forma explícita la mediatització a través de tecnologies digitals, sí que serveix en aquest treball per entendre, d'una banda, que la mediació és intrínseca al fet teatral i a les arts en viu i, de l'altra, que és possible assolir una presencialitat especulativa a partir d'una senzilla convenció i que això, més que no pas posar en risc la noció de l'aquí i l'ara, accentua i intensifica la sensació de copresència i de comunió en un espai i un temps compartits.

6.2. De la quarta paret a la paret interficial. Teatre “a distància” i intimitat especulativa

Call Cutta (Rimini Protokoll, 2005); *Call Cutta in a Box* (Rimini Protokoll, 2008); *Call Cutta at Home* (Rimini Protokoll, 2020)

El 2020, Rimini Protokoll planteja un *remake* d'una de les seves peces més aclamades, *Call Cutta* (2005), adaptat en aquesta ocasió al confinament per la covid-19. *Call Cutta* és una peça de teatre a través del telèfon mòbil en què espectadors d'una ciutat europea estableixen una conversa telefònica en directe amb una persona que treballa a un *call center* de l'Índia. Els separen prop de 10.000 quilòmetres. La mateixa persona a qui normalment el receptor penjaria el telèfon de mala manera és ara l'encarregada de guiar-lo en un passeig per la seva ciutat —Berlín, Londres, etc.—, una ciutat que el telefonista indi —o la telefonista índia, el grup incorpora homes i dones a parts iguals— no ha visitat mai, però que podrà veure a través de la conversa que, des del *call center* de Calcuta on treballa, mantindrà amb el seu company europeu (Dutt, 2006).

Ja existeix un *remake* de l'obra original previ al del 2020: *Call Cutta in a Box* (2008) repeteix el context de la trucada entre la centralita de Calcuta i una ciutat europea, però, aquest cop, l'espectador/participant europeu es troba en una habitació tancada, i el telefonista indi el convida a descobrir-la i a trobar-hi tota mena de sorpreses: li envia fotografies des de l'Índia a través d'una impressora amb control remot, el fa tastar menjar indi que es troba amagat a l'habitació, el fa obrir un calaix de la cambra des del qual surt música tradicional de l'Índia, etc. (Widmann, 2009)

L'objectiu de totes dues peces és humanitzar les persones que truquen cada dia per vendre assegurances o targetes de crèdit des de l'Índia a l'altra punta del món. Sovint, els telefonistes indis han de simular accents falsos —per exemple, accent australià— i inventar-se noms anglesos per generar menys rebuig en el receptor. A les peces de Rimini Protokoll, però, no es vol vendre res al receptor de la trucada. Es vol que s'estableixi una complicitat —o, fins i tot, una intimitat— entre dues persones molt distants, geogràficament i culturalment (Rimini Protokoll, 2021).

Tant *Call Cutta* com *Call Cutta in a Box* plantegen un joc pel que fa a la presencialitat. Telefonista i participant²⁰, que s'intercanvien constantment els rols d'emissor i receptor, es troben en *aquí*s diferents: els separen prop de 10.000 quilòmetres i cap dels dos no ha estat mai en l'espai on es troba l'altre. I, en certa manera, es podria arribar a dir que no es troben ben bé en el mateix *ara*: existeix una gran diferència horària amb l'Índia —entre dues i cinc hores, en funció del país on es trobi el participant. A priori, doncs, com que no existeix una copresència, es podria dir que aquestes propostes no es poden etiquetar com a *teatral*s o *en viu*; en tot cas, serien manifestacions artístiques de difícil classificació. Ara bé, un dels tres fundadors de Rimini Protokoll, Daniel Wetzel, en una entrevista per al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (Gomila, 2020), afirma que no els agrada dir que el que fan és art, perquè això suposaria entrar a debatre què és l'art; ara bé, sí que se senten còmodes, afirma Wetzel, classificant les seves obres com a *teatre*:

Podríem discutir sobre si això és art, però no ho fem. No hem parlat mai de què seria art ni res, però el terme teatre, en el sentit de descobrir què és teatre, sí que el fem servir contínuament. Potser perquè obre el procés. (Wetzel, a Gomila, 2020)

El teatre que plantegen, però, no és convencional. Per a Wetzel, el teatre en què la gent sol pensar en general “és un mitjà molt antiquat”; és per això que a Rimini Protokoll investiguen —especulen— sobre què podria ser un teatre més enllà del concepte de la Il·lustració, en què un grup d'espectadors passius es reuneixen en un gran edifici, protegits per la quarta paret. Per a Wetzel, la idea de la teatralitat està més a prop de les representacions als patis en l'època de Shakespeare; el teatre que volen fer es constitueix en “la unió i la barreja entre públic i intèrpret”, en “la interacció social” que s'esdevenia al teatre. En la mateixa entrevista, Helgard Haug, una altra de les fundadores del grup, subratlla que Rimini Protokoll es pren el públic com si fossin “socis” o “col·laboradors”, sense els quals “no hi ha funció”. Stefan Kaegi, el tercer creador de la companyia, reafirma aquesta idea. Vincula la teatralitat amb el temps i amb el paper actiu de l'espectador:

Quan vam començar a treballar junts vam acordar que volíem fer coses relacionades amb el temps, que volíem esculpir el temps, concebut com allò que, d'alguna

²⁰ És preferible, pel rol que ocupa, anomenar-lo d'aquesta manera, i no *espectador*.

manera, uneix un grup de persones, sovint amb mitjans molt tecnològics (Kaegi, a Gomila, 2020).

A *Call Cutta in a Box*, per evidenciar que telefonista i participant estan parlant, efectivament, en viu, la companyia alemanya juga a “esculpir el temps”, com diu Kaegi. Més enllà de la conversa telefònica, accions com ara que el telefonista envii fotos en directe al participant a través de la impressora que hi ha a la cambra on es troba; que, quan el participant diu que s'està fent fosc, el telefonista li encengui el llum de taula amb control remot des de l'Índia, o que, després d'haver estat parlant només per veu, s'activi una càmera web que els permeti veure's, entre d'altres, generen un clima d'immediatesa i, per tant, una “simulació de presència” (Ernst, 2011, p. 71). L'efecte es potencia quan, en un moment donat de la trucada, el telefonista accelera el rellotge de la taula on es troba el participant, fins que aquest se sincronitza amb l'hora de l'Índia (Widmann, 2009). Això és una clara declaració d'intencions: malgrat la distància i el canvi horari, totes dues persones es troben en un mateix *ara*, i, si per a Rimini Protokoll el teatre és l'art del temps, aleshores les obres de la sèrie *Call Cutta* són teatre.

Ara bé, què passa amb l'*aquí*, l'altre concepte essencial de la presència escènica? En aquest cas, sembla més clar que els espais on es troben totes dues persones, un *call center* de l'Índia i un carrer —a *Call Cutta*— o un despatx —a *Call Cutta in a Box*— d'Europa, són diferents i allunyats. Així i tot, aquesta seria una conclusió superficial, tenint en compte certes especificitats de les propostes de Rimini Protokoll. D'una banda, la persona de l'Índia activa en directe l'espai del participant europeu, orientant-ne la mirada i la trajectòria del passeig a *Call Cutta*, o mitjançant el control remot dels elements a *Call Cutta in a Box*. De l'altra, el participant europeu també incideix en viu en l'espai del *call center* indi: en un moment de *Call Cutta in a Box*, el telefonista demana al participant europeu que li canti una cançó, i, quan aquest ho ha fet i el telefonista l'aplaudeix, tota la plantilla de la centralita, malgrat no haver sentit la cançó, aplaudeix a l'uníson —ja que pensen que el seu company acaba d'aconseguir una venda. No és possible dir que, a través d'aquestes incidències creuades en els *aquí*s i a través de la coexistència en un mateix *ara*, dos espais molt llunyans, en certa manera, convergeixen?

De nou, com en el cas d'estudi anterior, la mediació —en aquest cas sí, tecnològica— i el distanciament no impedeixen l'obra teatral, sinó que són l'obra. El que fa que *Call Cutta* i dels seus *remakes* siguin teatre és que situen una acció real que passa per una mediatització —una trucada entre un venedor de Calcuta i un client potencial europeu— en un context d'experiència escènica. Sense aquesta mediatització i sense els 10.000 quilòmetres de distància, l'efecte dramàtic i vívid que assoleix la peça no seria possible. En paraules de Kara McKechnie (2010), les obres de Rimini Protokoll “esdevenen representació *perquè* estan mediatitzades i situades en un context teatral”²¹ (p. 75). Tot el que passa a la peça és real, no hi ha actors: els telefonistes són telefonistes de debò i truquen des d'una centraleta autèntica. Per tant, es renuncia al “com si” (Treutmann, 2020, p. 92), és a dir que, si bé hi ha una forta mediació tecnològica, la mediació humana és mínima, fet que potencia l'efecte de proximitat, de copresència. En una de les sessions de *Call Cutta in a Box*, un participant va dir a la telefonista amb qui parlava: “ets lluny, però la teva veu és a prop”. Una altra participant, amb els ulls plens de llàgrimes després de sentir cantar la seva telefonista, deia que s'havia sentit traslladada a l'Índia (Widmann, 2009). En algun cas, fins i tot, es podria dir que va sorgir una certa atracció entre totes dues persones. Una presencialitat especulativa permet desenvolupar també una intimitat especulativa (Kopf et al., 2020), sobretot gràcies al so, un element escènic que connecta molt bé amb la intimitat (Galdwin i Machon, 2013). El que és íntim, com que és tan corporitzat, tan carnal —pessigolles a l'estómac, nervis, llàgrimes—, genera automàticament una sensació de compartir una presència.

L'última reversió de l'espectacle, *Call Cutta at Home* (2020), planteja els mateixos objectius que les seves predecessores, però amb algunes modificacions formals fruit del confinament per la covid-19. Així, la conversa entre l'Índia i el país europeu en qüestió s'estableix a través d'una videotrucada per l'aplicació Zoom, en què cadascú parla des de casa seva. A més, la versió de 2020, a diferència de les anteriors, ja no és una conversa entre dues persones, sinó que posa un grup de trenta participants en comú a l'espai virtual. Les telefonistes ja no parlen des del *call center*, sinó des de casa seva, i, amb els participants, comparteixen el seu espai domèstic —des de tots els angles, fins i tot fent que els

²¹ Cursiva pròpia.

espectadors s'ajupin sota l'escriptori—, parlen de temes personals, prenen un te en la distància o ballen tots plegats (Rodríguez Bazalar, 2021).

Tot el que s'ha dit de *Call Cutta* i *Call Cutta in a Box* pel que fa a l'espai i al temps i al plantejament d'una presencialitat especulativa és aplicable, per extensió, a *Call Cutta at Home*. Després de dur l'espectacle al carrer i a un despatx, afirma el periodista i crític Juan Diego Rodríguez Bazalar (2021), “utilizar Zoom era el siguiente paso lógico”. Un espai que exposa el públic més que moltes sales de teatre: l'espectador ja no pot amagar-se en la foscor de la platea; es veu obligat a revelar el rostre. Des de l'inici del confinament, com s'ha explicat al marc contextual, han proliferat les experiències teatrals “a distància” o des de casa (López, 2020), però el cas de Rimini Protokoll destaca sobre la resta “en forma y fondo” (Rodríguez Bazalar, 2021). Al capdavant, la virtualitat no és un entorn nou per a la companyia alemanya, que porta treballant-hi des del 2005, sense que el que fan sigui, en paraules de Rodríguez Bazalar, “menos teatro”. Subratlla també que és quan es produeixen errors de connexió en la videotrucada que es fa evident que l'obra està succeint, efectivament, en un *ara* compartit, fet que connecta amb el diu Leeker (2021) dels *glitches* com a garants de la presencialitat —ja apuntat en el marc conceptual del treball. Com a clau per a una presencialitat especulativa, Leeker contraposa la consigna pandèmica del “distanciamient social” amb el que ella anomena “socialització distant”.

Call Cutta at Home aconsegueix aquesta socialització a través de la interfície de la càmera web, un element que potencia la sensació de copresència i que, precisament per la seva naturalesa íntima —i inevitablement eròtica, fins i tot morbosa— sembla que constitueixi un canal directe, sense mediatització, encara que realment no sigui així (Dixon, 2007, p. 445). És precisament la seva mala resolució, i els errors de connexió que s'hi produeixen, el que dota a la *webcam* d'una aura de vigilància, i desperta una sensació d'immediatesa, de proximitat, de presencialitat, que, si bé no es pot igualar a la del teatre, és superior a la que produeix la televisió (p. 444). En certa manera, la paret interfacial acaba sent més porosa que la quarta paret del teatre tradicional, pel fet que el diàleg performer-espectador és més fluid i bilateral.

Un cop més, la mediatització permet el missatge, i és el que construeix la proposta escènica, genera l'efecte de presència i, per tant, articula la teatralitat.

Sense mediatització, aquestes obres en viu no existirien. Rodriguez Bazalar (2021) reafirma la naturalesa paradoxal, però innegablement teatral, de la sèrie *Call Cutta*: “¿De qué otra manera podríamos generar un vínculo tan íntimo con personas que viven tan lejos? ¿Cómo podríamos comprender que, detrás de cada llamada incómoda en la que nos quieren vender algún producto, existen personas como nosotros?”.

6.3. Submergir-se en la mediació tecnològica. La immersió de l'espectador en espais virtuals

Stage Your City (Michel Didym / CDN Nancy Lorraine La Manufacture / Badisches Staatstheater Karlsruhe / Kote Marjanishvilli State Theatre Tbilisi, 2018); *Audioguia per a supermercats en temps de pandèmia* (Cabosanroque / Temporada Alta, 2020); *CyberBallet* (CyberRäuber, 2020)

En aquest subapartat es parlarà de diverses propostes d'arts en viu a través de formats immersius. Per la poca rellevància que ha tingut cada proposta per si sola (com ja s'apuntava a Dixon, 2007, p. 393), no s'entrarà en profunditat en cadascuna de les obres, sinó que se'n ressaltaran aspectes rellevants per extreure algunes conclusions generals.

Stage Your City (2018) és un projecte internacional, impulsat pel Centre Dramàtic Nacional Nancy Lorraine La Manufacture (França), el Teatre Dramàtic Acadèmic Estatal Kote Marjanishvili (Geòrgia) i el Badisches Staatstheater Karlsruhe (Alemanya). Es tracta d'una peça de teatre participatiu i itinerant amb eines digitals, que barreja vídeo immersiu de 360° amb realitat augmentada, gamificació i una passejada per la ciutat guiada a través d'una *app*. L'obra versa sobre un futur distòpic, l'any 2052, en què les intel·ligències artificials governen la ciutat (Pfaud et al., 2018, p. 22-23). Jan Linders (2018), dramaturg de *Stage Your City* i gestor del Badisches Staatstheater Karlsruhe, afirma que la peça no tracta del binomi de “l'home contra la màquina” (p. 26), sinó que es pregunta com serà el teatre del futur i com s'expandirà el rol del públic amb les tecnologies digitals. L'espectacle, doncs, és una exploració —o una especulació— acadèmica feta investigació formal, artística.

El públic que hi assisteix comença el viatge en una caixa negra —un espai buit, liminar per excel·lència (Schechner, 2012, p. 116)— on diversos “experts del 2052”, que apareixen com hologrames, li plantegen alguns dilemes morals per al futur pròxim, relacionats amb l’amor, la immortalitat, la memòria històrica o la vigilància global (Linders, 2018, p. 27; Ziegler, 2018, p. 33). Després, en grups de dotze persones, els espectadors, guiats per una *app* dissenyada per a l’ocasió, viatgen per la ciutat on es troben —a l’estrena, Nancy (França), però també es fa a Oslo (Noruega), Karlsruhe (Alemanya) o Tiflis (Geòrgia). S’aturen a quatre punts de la ciutat, on han d’interactuar amb actors *reals* i/o amb actors *virtuals*, que es fan visibles a l’*app* a través de la realitat augmentada, enfocant la càmera a uns pòsters situats en llocs estratègics. Finalment, de nou a la caixa negra inicial, a través d’unes ulleres de realitat virtual, els espectadors poden veure un vídeo en 360° que inclou fotografies que ells mateixos han hagut de fer i enviar durant el trajecte de l’espectacle (p. 27-28).

Es tracta d’una proposta *site-specific*, que el director de la peça i director artístic de La Manufacture, Michel Didym, defineix com a “*walking emotional theatre*” (Szenik, 2018), vinculada estretament amb l’espai —la ciutat—, i que, per tant, apel·la indubtablement a l’*aquí* de la teatralitat. També a l’*ara*, ja que el passeig i les diferents accions succeeixen en viu. Ara bé, es tracta d’un *aquí* i un *ara* amb certes singularitats: existeix una copresència entre actors *reals* i espectadors, però també hi ha actors que apareixen a través de la realitat augmentada, així com certs espais que només es fan visibles a través de les ulleres d’immersió en la realitat virtual. En diverses ocasions, els actors *reals* conversen amb els actors *virtuals*, malgrat que no els estan veient; només els veu el públic a través dels seus dispositius mòbils. D’aquesta manera, se superposen dos *aquí*s: el de l’actor a l’espai escènic i el de la interfície del mòbil, on aquest es troba amb els actors *virtuals*. L’espectador percep totes dues dimensions espacials i és en la recepció que decideix transformar-les o no en un sol univers diegètic.

Per a Didym (2018), no s’ha d’entendre aquesta mediatització com una ruptura de la teatralitat, ja que només es tracta d’un element més de falsedat de la nòmina escènica, davant del qual l’espectador ha de suspendre la incredulitat, com passa en qualsevol altre obra teatral. Els actors “analògics” i els “digitals” no són contraris, doncs, sinó “de diferent naturalesa, però capaços de treballar i

progressar junts; d'empènyer una dramaturgia cap al seu clímax" (p. 30). Així i tot, és cert que el que s'esdevé *en viu* és només el que passa al món *analògic*, ja que les frases i reaccions dels actors que apareixen per realitat augmentada estan gravades prèviament (Linders, 2018, p. 29). El mateix passa amb els hologrames de la primera part. El tema no és que es tracti de cossos virtuals, ja que, com afirma Sharon Lechner, "l'estatus del cos virtual com a cos alternatiu no és res de nou en el camp del teatre i la representació", pel fet que ballarins, actors i performers sempre s'han dedicat a fabricar corporitzacions —personatges— amb diferents mitjans de mediació (Dixon, 2007, p. 239). El problema aquí és que el cos no està *en viu*, ni tan sols en una presencialitat especulativa, pel fet que es tracta d'enregistraments previs.

Pel que fa a la part final, en què entra en acció la immersió del públic a través de les ulleres de realitat virtual, el resultat és interessant, però agredolç. D'una banda, *Stage Your City* és una proposta que posa l'espectador al centre i el fa viure la ficció des de dintre, i això encaixa amb la definició d'immersió que s'ha exposat al marc conceptual (Machon, 2013, p. 21-23). És un concepte que té una relació amb l'èpica, amb allò "gran en execució i profund en apreciació"; les propostes immersives, ja siguin en locals petits com en grans espais, són, per la seva pròpia naturalesa, *bigger than life*, i això és el que les fa espectaculars, de fet. Ara bé, perquè, a més, siguin teatrals, falta un retorn que, efectivament, serveixi de garant de l'*aquí* i l'*ara*, i això passa per una corporització de l'experiència, que ha de ser estimulante, palpable (p. 26). A la part immersiva de *Stage Your City*, malgrat que s'ofereix un espai viu, líquid —en paraules de Marcos Novak, "no congelat en el temps"—, i això aporta una certa sensació de presència (Dixon, 2007, p. 395), l'espectador experimenta l'espectacle des d'una clara divisió ment-cos cartesiana, és a dir, falta aplicar tota aquesta èpica a una intimitat en comunitat i, fonamentalment, traslladar-la al cos, un dels elements cabdals de l'experiència teatral immersiva segons Machon (2013):

Els cossos són prioritaris en aquest món; performar i percebre cossos [...] Per molt que sigui divers en forma o en resultat, el que és clar és que tot el teatre immersiu produeix *qualitats compartides d'experiència* que involucren algun grau d'immediatezza; això pot engendrar l'èpica en la intimitat i desvetllar la intimitat en l'èpica [...]; encoratjar a una reconexió amb el jo al mateix temps que amb els altres. (p. 278, 280)

Convé aquí fer un breu parèntesi i connectar *Stage Your City* amb l'última peça del grup català Cabosanroque, presentada al festival Temporada Alta: *Audioguia per a supermercats en temps de pandèmia* (2020). Tot i tractar-se de dues propostes molt diferents, poden fer-se dialogar, pel fet que totes dues són *site-specific* —la primera pren d'escenari tota una ciutat; la segona, un supermercat que l'espectador esculli—, totes dues proposen una itinerància guiada des del telèfon mòbil —la primera, via una *app* específica; la segona, per mitjà d'un *podcast*— i totes dues posen l'espectador al centre de l'obra, convidant-lo a actuar, des de dins (Machon, 2013, p. 22; Vanhoutte i Wynants, 2010, p. 47), per voluntat²² pròpia. En certa manera, doncs, totes dues són peces immersives, participatives i experiencials, en què un univers diegètic —un *aquí* i un *ara*— quotidià o conegut s'activa com a espai teatral per mitjà d'una mediació tecnològica.

L'obra de Cabosanroque neix en un moment en què els teatres estan tancats per motius sanitaris i un dels pocs espais de socialització, de comunitat, són els supermercats. A la peça, no hi ha actors, però, d'una banda, l'espectador actua com a actor/experimentador guiat per una dramaturgia auditiva i, de l'altra, la resta de visitants del supermercat, en integrar-se en el nou *aquí* de la diegesi de l'espectacle —visible només en la ment de l'*espect-actor*/experimentador—, esdevenen actors secundaris i alhora espectadors de la representació sense saber-ho, com succeeix en el teatre invisible d'Augusto Boal (Schechner, 2012, p. 157). Si seguim les afirmacions de Mark Reaney o Oliver Grau, malgrat l'absència d'ulleres de 360°, la proposta de Cabosanroque constitueix la immersió en una realitat virtual, ja que sumeix l'experimentador en un entorn imaginari, interactiu i immersiu (Dixon, 2007, p. 363). Aquí, la mediatització actua simplement com a *activadora* o *facilitadora* d'una experiència en viu, d'una presencialitat.

Ara bé, a *Stage Your City*, el rol de la tecnologia és més dubtós: és cert que forma part de la dramaturgia en algunes parts, però en altres moments corre el risc d'esdevenir un accessori merament estètic —els hologrames, els actors per realitat augmentada, etc.—, i, en tot cas, aquí la mediatització no és el missatge ni el *permet*; en tot cas, en forma part com un element més. El que fa que *Stage Your City* sigui teatral i presencial és que existeix un grup de persones

²² Vegeu nota 16.

experimentant quelcom en un *aquí* i un *ara* compartits, però, en aquesta proposta, això no succeeix gràcies a la tecnologia, sinó a més a més.

Un altre cas que val la pena considerar pel que fa a la immersió és *CyberBallet* (2020), una peça de dansa per realitat virtual ideada per la companyia alemanya CyberRäuber. L'espectacle s'havia d'estrenar l'abril del 2020, en format *presencial*, al Badisches Staatstheater Karlsruhe, però, a causa de la pandèmia, la proposta es va haver de mostrar en línia, i els espectadors la van haver de gaudir des de casa, a través de VRChat o Twitch, sense la possibilitat d'immersió completa que haurien permès les ulleres de realitat virtual i un entorn condicionat (CyberRäuber, 2020a). *CyberBallet* és una peça de dansa que vol ensenyar una intel·ligència artificial (IA) a ballar. Només començar la peça, una veu robotitzada proclama: "Els organismes són algorismes. Tot a la vida és processament de dades. [...] Tu tens un cos, jo no. Si us plau, ajuda'm a entendre". La IA —"una closca buida visual sense substància interna" (Dixon, 2007, p. 231)— vol entendre què és ballar sense corporeïtat, o el que és el mateix, busca una corporització especulativa, malgrat ser una entitat essencialment descorporitzada. "Estic viva sense cos. Soc una artista sense cos", proclama (VRHAM! Festival, 2020). L'espectador/immersor és testimoni de com aquesta IA, manifestada en una sèrie de figures virtuals humanoides, dansa en un espai oníric. Es tracta d'una proposta de dansa virtual, una disciplina força explorada en els últims anys, que Richard Lord defineix com "una dansa que no existeix a la realitat, no involucra un ballarí real o un espai real, però no obstant això pot ser experimentada per un espectador" (Dixon, 2007, p. 230).

A priori, es podria pensar que la proposta s'assembla més a una pel·lícula en 360° que en una peça teatral, i que, per tant, no existeix una copresència temporal. Ara bé, el valor de l'espectacle està en el fet que els moviments dels ballarins virtuals no estan programats ni pregravats. La coreografia és diferent cada dia, pel fet que la IA la produeix "100% en viu", en paraules d'un dels creadors, Marcel Karnapke (VRHAM! Festival, 2020). Això fa que l'execució de l'espectacle sigui erràtica i estèticament imperfecta, però també és el que permet dir que la representació està succeint *en viu*, per més que els actors no siguin humans. L'*ara*, doncs, està garantit, encara que sigui en una forma especulativa: la

IA performa en el mateix pla temporal en què es troba l'espectador. Ara bé, què passa amb l'*aquí*?

Björn Lengers, l'altre fundador de *CyberRäuber*, afirma que va engegar la companyia amb Karnapke amb la intenció d'investigar què és el que li cal a un determinat espai virtual per ser percebut com a espai. Per a Karnapke, la inspiració va venir dels jocs multijugador en línia —MUD—, que permetien “estar junts”, interactuar en viu, a diferència del que passa en els videojocs d'un únic jugador, en què s'interactua amb personatges no humans. Lengers apunta que “la realitat virtual és un mitjà espacial”, així com “el teatre és una forma artística espacial” que necessita “una sala compartida”. La seva voluntat amb *CyberBallet* és generar aquest espai compartit a través de la realitat virtual (VRHAM! Festival, 2020) o, en termes de R. U. Sirius, “*re-virginitzar*”, crear “un espai verge” (Dixon, 2007, p. 364).

Per veure si aquest espai viu s'ha aconseguit crear a *CyberRäuber*, convé recórrer a Howard Rheingold, un dels primers experts en la matèria, per a qui les realitats virtuals han de complir tres aspectes primordials i independents. La primera és la immersió, la creació d'un “món tridimensional” que envolti l'espectador: aquesta característica es compleix a *CyberRäuber*, pel fet que l'espai envolta l'espectador a 360°. La segona és la possibilitat de l'espectador de “passejar-se per aquest món”, de poder-hi triar el seu punt de vista: també es compleix, ja que amb les ulleres de realitat virtual és possible viatjar per l'entorn. El tercer aspecte és la capacitat de “manipular” aquest món, d'abastar-lo: aquest últim aspecte és el que manca a *CyberRäuber*, l'espectador és actiu en tant que pot moure's per l'espai, triar punt de vista, però, pel que fa al resultat de la peça, només és un espectador passiu, que no pot incidir-hi (Dixon, 2007, p. 364). Això, sumat al que ja passava a *Stage Your City* —la manca de corporització de l'experiència, per la divisió ment-cos cartesiana— fa que es generi un *aquí* especulatiu, però limitat, que fa difícil dir si aquestes propostes són teatrals o no.

En les tres peces tractades en aquest subapartat, l'espectador, pel seu estatus —sumit en l'espai temps de la proposta, integrant de la diegesi dramàtica i no només testimoni—, esdevé immersor o experimentador. Ara bé, exceptuant la proposta de Cabosanroque —que és, per dir-ho d'alguna manera, la menys mediatitzada— s'assoleix una immersió limitada a causa de la manca de

corporització i d'interacció real en la dramaturgia escènica. La realitat virtual no ha de ser un espai on a l'espectador “*se li fa*” quelcom, sinó on se'l fa “*fer*” (p. 393). Això no impedeix que totes tres propostes siguin arts en viu, pel fet que hi ha persones presents en comunitat, generant —conscientment o no— una acció col·lectiva i única en el moment. En tot cas, si bé, per a Jaron Lanier, el futur de la realitat virtual és teatral en essència (p. 394), és força evident que el teatre encara pot treballar molt per treure el màxim profit de la realitat virtual.

6.4. Estar present és involucrar-se. Presencialitat més enllà del temps i l'espai compartits

Unrealism (Omsk Social Club, 2020)

Fins aquí, els casos analitzats en aquest treball corresponen a propostes en què, si bé existeix una mediació o una mediatització clara, hi ha sempre presents un grup de cossos els quals, conscientment o inconscientment, conformen l'obra artística en viu. S'ha parlat de la mediació humana com a forma primera de subvertir la copresència —la presència d'un mitjà inhabilita l'*aquí* i l'*ara*?—; després, de la mediatització interfacial —què passa quan es comparteix temps, però existeix una distància espacial?—, i, en tercer lloc, de la immersió —pot construir *aquí*s especulatiu?— i de la realitat virtual. En aquest últim subapartat, amb l'horitzó proper de les conclusions del treball, s'elucubrarà sobre la generació de presencialitats especulatives quan, aparentment, no existeixen un *ara* ni un *aquí* compartits. És possible, en aquests casos, seguir parlant d'arts en viu?

Unrealism (2020) és una performance participativa i transmèdia impulsada pel col·lectiu berlinès Omsk Social Club, nascut l'any 2016. El projecte reflexiona sobre conceptes com la connectivitat global, la manca de singularitat en entorns digitals, el posthumanisme, la vida *online* com a “depressió còsmica” o l'omnipresència de la representació: “ningú treballa realment, avui, en el món occidental; tots juguem rols” (Omsk Social Club, 2020b). Es va començar a gestar a finals del 2019 i havia d'estrenar-se tot just quan va començar el confinament per la covid-19, motiu pel qual l'obra no va poder veure la llum fins al 18 de maig del 2020, moment en què va prendre un nou sentit, a causa del nou context (Omsk Social Club, 2020c).

Omsk treballa amb el que anomena *Real Game Play* (RGP). Dins el món dels jocs de rol o *role playing games* (RPG) —jocs dins dels quals els participants adopten un paper o personatge— existeixen els jocs de rol en viu o *live action role-playing* (LARP), en els quals els participants encarnen i actuen, físicament i a temps real, les accions dels seus personatges. Omsk crea el concepte del *Real Game Play* (RGP), que es podria definir com una mescla del LARP amb la identitat o vivència pròpia del participant, una metaestructura composta pel *jo* del jugador i pel personatge que encarna. Un apropament multimodal per explorar la realitat virtual. La voluntat del RGP és que els participants visquin experiències úniques i incomparables, i que, per la difícil dissociació entre identitat i personatge, el joc els marqui prou perquè surtin modificats de l'experiència (Omsk Social Club, 2020b, p. 3, 2020c).

Unrealism és un RGP que es construeix amb els participants. La dramaturgia la vehicula Eastyn Agrippa, un personatge de gènere no binari, poliamorós, anarquista radical i fluid en tots els aspectes, el qual decideix viure durant cinquanta-dies *online*, fent servir l'espai físic només per existir, com un lloc on el seu cos pugui residir mentre la persona viu completament en línia (Omsk Social Club, 2020c). La voluntat d'Agrippa és escriure un llibre a partir d'aquesta experiència performativa extrema, amb reflexions entorn les identitats virtuals —avatars— i com aquestes poden acabar devorant o barrejant-se amb les identitats humanes, sobre la salut mental a la xarxa, sobre la col·lectivitat, etc. Agrippa s'instal·la a una habitació, a la galeria Kunstraum Kreuzberg/Bethanien, i genera al seu voltant una experiència gamificada oberta a qualsevol usuari, ja que aquesta base o *backend* d'usuaris/espectadors és el que fa que l'experiència sigui, efectivament, “viscuda” (Omsk Social Club, 2020b).

Els espectadors —o experimentadors, o participants, o, fins i tot, cocreadors de l'obra— poden entrar en contacte amb Agrippa i entre ells a través de tres mitjans, diferents i complementaris, i és en aquest sentit que la proposta és transmèdia (Gemini i Brillì, 2020; Grande Rosales & Sánchez Montes, 2016). En primer lloc, a partir de la pàgina web del projecte (<https://unrealism.live/>), poden parlar directament amb Eastyn Agrippa i amb altres participants per mitjà d'un xat de la xarxa social Discord —una aplicació comunament emprada per comunitats de videojocs—, on hi ha canals de text, canals de veu i grups de treball.

També des de la web, poden comprar a Agrippa tot un seguit d'elements virtuals —des d'una pizza a *likes*, passant per un llibre, un teclat o un tatuatge— per fer-li més suportable l'experiència. En segon lloc, els participants poden visitar la galeria Kunstraum Kreuzberg/Bethanien, on hi ha una instal·lació en què poden veure l'habitació d'Agrippa en viu i parlar-hi. Finalment, en tercer lloc, qualsevol participant pot decidir entrar en el RGP de forma directa i formar part de la vida d'Agrippa, posant-s'hi en contacte per correu electrònic o xarxes socials. A la pàgina web del projecte, es facilita una guia per construir un personatge a Internet de forma segura i respectuosa —es pot triar ser l'amic d'Agrippa, la seva germana, el seu mentor, etc. (Omsk Social Club, 2020c). A més de diferents formes de participació, la pàgina web d'*Unrealism* permet seguir en directe com va progressant l'escriptura del llibre d'Agrippa, a través d'un document de Google.

Com s'ha apuntat a l'inici del subapartat, sembla que a *Unrealism* no hi ha una dimensió espacial compartida, pel fet que cada participant —incloent-hi Agrippa— performa des del seu dispositiu. Tampoc no hi ha una unitat temporal, ja que, si bé la proposta dura cinquanta-sis dies sencers, cadascú s'hi connecta quan vol, i, molt probablement, ningú excepte Agrippa s'hi connectarà a temps complet. És una experiència que, conceptualment i formalment, es fonamenta en la descorporització. Ara bé, encara que no hi hagi una copresència corpòria, és innegable que es tracta d'una proposta performativa, amb actors i personatges —ja s'ha parlat al marc històric de formes de representació d'identitats a la xarxa; al final, en certa manera, el RGP és això. Es tracta d'una acció efímera, irreproducible, en moviment: Omsk la defineix com a “única i no assajada” (Omsk Social Club, 2020c). Si *Unrealism* no és una obra d'arts en viu, què és?

Per al crític d'art Michael Fried, estar present, més que no pas estar en un mateix lloc o en un mateix moment, és involucrar-se. Fried veu la presència com “la complicitat especial que l'obra exigeix del qui la mira. Es diu que quelcom té presència quan demana que l'espectador ho tingui en compte, s'ho prengui *seriosament*” (Dixon, 2007, p. 134). És, doncs, una qüestió d'atenció i de compromís; de diàleg. La vinculació que els participants d'*Unrealism* estableixen entre ells i amb la proposta és sòlida i està viva. A la pàgina web, Omsk remarca la necessitat d'involucrar-se en les seves propostes: “Si us plau, recorda que aquestes obres són molt fràgils i que requereixen la participació col·lectiva per funcionar.

No funcionaran només per a tu, tu t'hi has d'entregar i elles et donaran un retorn" (Omsk Social Club, 2020a). Dixon (2007), partint d'Auslander, però duent les seves idees més enllà, afirma que "la presencialitat és simplement *ser allà*, sigui quina sigui la forma de representació (en directe, enregistrada, telemàtica —o la combinació de totes elles) que s'està veient" (p. 129). Tots els participants d'*Unrealism* s'hi entreguen, i, per tant, es pot dir que *són allà*, ja sigui com a observadors, com a participants del xat o com a actors del RGP, construint-se un personatge i activant-lo. La presència del cos d'Eastyn Agrippa a la galeria durant els cinquanta-dos dies que dura la proposta sembla interpel·lar aquest dilema de forma directa. En una proposta artística aparentment descorporitzada, un cos s'entrega a l'obra d'una forma radical, propera als exercicis de sotmetiment corporal de la performance dels anys setanta (Foster et al., 2006). El cos d'Agrippa és testimoni de la presencialitat en què se sustenta l'obra, malgrat ser només un dels molts cossos que hi ha darrere les identitats en línia. Prendre consciència d'això permet no caure en la divisió de ment-cos cartesiana; la realitat de la proposta d'Omsk va molt més enllà d'això i, encara que s'hi parli de descorporització, l'experiència és inevitablement corporitzada. En la línia del que també apunta Fischer-Lichte (2011, p. 157), Jay David Bolter i Diane Gromala (2003) argumenten que la tasca dels artistes mai no és descorporitzada, perquè l'art surt sempre del cos i no se'n pot desvincular, per molt que s'hi apliqui una mediació tecnològica:

Els artistes digitals insisteixen particularment en la materialitat de la seva obra. Mai no abandonaran o menysprearan les formes de coneixement que els sentits ens donen. Per a ells, fins i tot l'experiència de veure no és descorporitzada; és visceral. Veure és sentir. El que fascina els artistes digitals és la forma en què la seva existència corporitzada es redefineix en el ciberespai. Així que empren la tecnologia digital per examinar la interacció entre el que és físic i el que és virtual. (p. 123)

Els creadors d'*Unrealism* afirmen que "ja no es pot separar la vida *online* de la vida *offline*" (Omsk Social Club, 2020c); a partir d'aquí, es pot aduir que una proposta pot ser *en viu* sigui dins o fora la xarxa, i que els *aquís* i els *ares* no s'han de veure amenaçats per uns límits —*on/offline*— que, avui dia, tendeixen a diluir-se. Per a Omsk, el món *online*, si bé és una realitat en si mateix, és part del món analògic, i viceversa. El món virtual d'*Unrealism* existeix, en paraules d'Omsk, dins una "realitat consensuada" (2020c). El teatre és bàsicament un

espai on es generen ficcions —és a dir, realitats— a través d'un consens. *Unrealism* és un espectacle en viu, on hi ha un gran grup de persones compartint un *aquí* i un *ara* —aquesta “realitat consensuada”— i generant una comunicació interficcional. A *Unrealism*, doncs, es produeix una presencialitat. Molt especulativa, sí, però s'hi produeix. I, de nou, és aquesta presencialitat especulativa i la forma en què es materialitza tecnològicament el que fa que l'obra s'esdevingui com a tal i pugui ser considerada dins el sac de les arts en viu.

7. Conclusions

Aquest final és només un principi. Al llarg d'aquest treball, s'ha parlat de formes possibles, experimentals, especulatives, d'entendre la presencialitat en les arts en viu, en molts dels casos amb la mediació o el suport de tecnologies digitals. A la introducció, la pregunta que es plantejava era **com s'adapten totes aquelles propostes creatives que requereixen un ara i un aquí per a la seva gestació en un context marcat per la distància**. Es tracta d'una pregunta profundament marcada per la pandèmia, i en la qual s'entreveu una idea de *supervivència*, fins i tot de provisionalitat.

Després de fer un repàs conceptual, històric, teòric i contextual del món de les arts en viu en contextos digitals, i d'estudiar alguns casos recents d'investigacions artístiques al respecte, no és exagerat afirmar que les arts en viu, les arts escèniques, sigui quin sigui el seu format, no només són capaces d'*adaptar-se* a noves formes de presencialitat, no només poden *sobreviure* davant la impossibilitat de la copresència corpòria, sinó que hi poden *viure* en molt bones condicions: desenvolupar-s'hi, explorar-hi, créixer. Com ja s'apuntava a la introducció la resiliència guanya a la resistència: la impossibilitat de l'*aquí* i l'*ara* corporis no obstaculitza la teatralitat. Al capdavant, l'espai és avui un obstacle salvable gràcies a les tecnologies digitals, i el temps, un concepte força líquid i relatiu. No és que les arts vives estiguin en perill davant la fragilitat d'aquests dos conceptes; més aviat són tan resilents i diverses que els sobrepassen, els transcendeixen.

En el transcurs del treball, s'ha acomplert la majoria dels objectius plantejats: la recerca ha servit per descobrir i recopilar referents de resiliència davant la pandèmia i d'exploració entorn l'*aquí* i l'*ara* en les arts en viu. S'ha pogut fer una anàlisi transversal i fer una aportació en el debat sobre el paper de la mediació tecnològica en les arts en viu, així com fer una investigació epidèrmica del potencial performatiu de les xarxes socials i les tecnologies digitals.

A través dels casos d'estudi, s'ha anat donant resposta —o més aviat, possibles respostes— a les preguntes de recerca. S'ha vist que la mediació no impedeix la trobada presencial que caracteritza la teatralitat. Més encara, la mediació és intrínseca a la majoria d'expressions escèniques, pel fet que és una de

les bases de la performativitat, i està íntimament relacionada amb la corportització —encarnar un personatge; donar cos a un discurs o una experiència, o fer de mèdiu d'un tercer absent, com en el cas de la *Konferenz der Abwesenden*, de Rimini Protokoll, o la taula rodona performativa *Presència i alteritat*, de Martina Tosticarelli i el Teatre Lliure. També s'ha comprovat que la distància no està renyida amb una experiència en viu, i que és possible sentir que es comparteix una presencialitat malgrat no trobar-se al mateix *aquí* que l'altre; de fet, a les peces de la sèrie *Call Cutta*, de Rimini Protokoll, aquest efecte és tan potent que constitueix en si mateix la dramaturgia de l'obra i és el que la dota d'aura, malgrat que existeixi una mediatització.

Pel que fa a les diferents temptatives en el camp del teatre immersiu, s'ha pogut constatar que la realitat virtual és una eina molt potent i amb un gran component teatral, però que, si no va acompanyada de participació i d'interacció —de *comunitas*, seguint Schechner (2012, p. 120)— no es genera un efecte complet de presencialitat i, per tant, més que no pas constituir-se un acte escènic, la proposta pot quedar-se en una mera atracció. Sí que és interessant, però, recopilar alguns aspectes de les peces tractades: tant la producció internacional *Stage Your City* com l'*Audioguia per a supermercats en temps de pandèmia* de Cabosanroque fan un molt bon ús de les tecnologies digitals per construir peces *site-specific*, i *CyberBallet*, de CyberRäuber, demostra eficaçment que es pot fer dansa en viu interpretada per intel·ligències artificials.

L'última proposta analitzada, *Unrealism*, d'Omsk Social Club, serveix d'ex-cusa per lligar totes les observacions recollides en una de sola. Estar present és involucrar-se. No és una qüestió d'*ares* i *aquí*s. O, més ben dit, sí que és una qüestió d'*ares* i *aquí*s, però es tracta de partir d'un nou concepte d'*ara* i d'*aquí*, més ampli: la sensació d'estar compartint un lloc i un moment amb altres persones té molt més a veure amb el grau d'implicació, amb quina activitat s'està fent, més que no pas amb trobar-se en un mateix espai o en un mateix temps. Al capdavall, el que és revelador de l'experiència escènica en un teatre tradicional no és que totes les persones es trobin al mateix lloc en el mateix moment —per dir-ho en termes simples, això també passa al transport públic—, sinó la implicació de tota aquesta gent en una sola història, en un sol acte; en definitiva, un sol ritual.

Es pot resumir, doncs, el concepte que s'ha encunyat per a aquest treball, *presencialitat especulativa*, com allò que succeeix quan, a causa de la implicació de dues o més persones amb quelcom i/o entre elles, es genera un efecte d'espai i de temps compartit —de copresència—, malgrat trobar-se les persones implicades en dimensions espacials diferents. La dimensió temporal cal que sigui compartida per poder parlar de propostes *en viu*, si bé cal prendre-se-la en un sentit ampli: compartir un mateix *ara* és saber que, mentre una persona està involucrada en quelcom, una altra persona o un nombre enèsim de persones també hi estan involucrades.

$$p' \left\{ \begin{array}{l} e_x \neq e_n \\ t_x = t_n \\ x \leftrightarrow n \\ x + n \leftrightarrow O \end{array} \right.$$

Fig. 4: Requisits per a una primera idea de *presencialitat especulativa*. Una *presencialitat especulativa* (p') succeeix quan es genera un efecte de copresència entre una persona (x) i una altra o més persones (n) que, malgrat no compartir un mateix espai (e), comparteixen un mateix temps (t) i estan involucrades entre si i/o amb l'obra de què participen (O). Elaboració pròpia.

És evident que les propostes escèniques que exploren *presencialitats especulatives* a través —o no— de les tecnologies digitals no substituiran les que proposen una *presencialitat tradicional*. Només són un camp d'exploració més, una altra eina que pot eixamplar els públics i sumar possibilitats a la creació en viu, però que no podrà substituir l'encontre corpori, ancestral. De fet, com afirma Ferran López (2020), “Ni pot, ni vol, ni té sentit”. Convé no perdre l'esperit crític: darrere les interfícies que utilitzen les propostes escèniques digitals, sovint hi ha grans empreses que volen enriquir-se amb les dades dels usuaris. Però el control de les elits sempre ha existit, així com la creació independent. Internet és tan ric en sistemes de control com en espais *underground* i de dissidència, de supervivència.

Cal, doncs, que els artistes, i no les grans empreses, liderin la revolució digital de les arts; si és així, hi ha molt més a guanyar que a perdre. Al final, Internet i les tecnologies digitals són eines poderosíssimes, que poden fer molt de bé o molt de mal, en funció de qui i com les faci servir. El teatre, com a forma artística, ha tendit a adoptar tots els llenguatges artístics i tècnics amb què ha estat en contacte —de la música a l'arquitectura; de la pintura a la il·luminació—, i d'aquestes adopcions ha sortit enriquit més que no pas adulterat. Per què no pot

passar el mateix amb les tecnologies digitals? O, en paraules de John Reaves, citat per Dixon (2007), “per què no reclamar tot l’art interactiu en nom del teatre?” (p. 3). Per tal que aquesta revolució de les arts en viu sigui possible, serà necessari que s’inverteixi en aquest tipus de propostes, i això, probablement, començarà a passar progressivament quan el públic i certs sectors de l’acadèmia vagin prenent consciència que les arts en viu són quelcom molt més ampli del que se sol pensar.

Finalment, queda només deixar la porta oberta al futur. En els objectius d’aquest treball, també s’establí un horitzó a llarg termini. D’una banda, s’espera que la recerca realitzada i els resultats obtinguts puguin servir per seguir construint un camí en el qual encara queda molt per investigar, tant en el camp de la creació com en el de la teoria i la crítica. Aquestes pàgines existeixen perquè molts han teoritzat abans sobre temes relacionats amb la presència i les arts en viu, i és bastant clar que encara s’ha de teoritzar molt al respecte. D’altra banda, no només s’ha de teoritzar: cal experimentar, provar, fer. S’intentarà que aquest treball serveixi de punt de partida per dur algunes idees a la pràctica. Ha servit per agafar referents creatius i estètics, ara és un bon moment per afegir-hi una visió pròpia, des de l’àmbit de la creació. Així doncs, es confia que el treball que ara es conclou tingui encara molta vida, en formes molt diverses. Internet demostra, cada dia amb més força, que la informació és fluïda, penetrant, omnipresent. Tant de bo aquestes pàgines es filtrin en molts altres projectes acadèmics, divulgatius o artístics, i serveixin per continuar investigant. Per continuar especulant.

8. Referències

- #Coronavirusplays, una convocatòria de Jordi Casanovas als dramaturgs per fer monòlegs sobre la situació. (2020, març 20). CCMA.
<https://www.ccma.cat/tv3/alcanta/telenoticies/coronavirusplays-una-convocatoria-de-jordi-casanovas-als-dramaturgs-per-fer-monolegs-sobre-la-situacio/video/6036255/>
- Adams, M. (2014). Foreword. Dins *Theatre & the Digital* (p. viii-xi). Macmillan Education UK; Red Globe Press.
- Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture, 2nd Edition*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203938133>
- Bakhshi, H., Mateos-Garcia, J., i Throsby, D. (2010, febrer). *Beyond live*. www.nesta.org.uk
- Ball, J. R., He, W., i Tassinary, L. G. (2020). The zoom function. Dins *International Journal of Performance Arts and Digital Media* (Vol. 16, Número 3, p. 221-225). <https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1831290>
- Barba, E., i Grotowski, J. (1992). El nuevo testamento del teatro. Dins J. Grotowski (Ed.), *Hacia un teatro pobre* (16a ed.). Siglo XXI editores.
- Barcelona, M. (2020). Un live amb Beyoncé. *Núvol*.
<https://www.nuvol.com/teatre-i-dansa/dansa/un-live-amb-beyonce-93404>
- Barranco, J. (2020, març 14). #MeQuedoEnCasa: cultura para el estado de alarma. *La Vanguardia*.
<https://www.lavanguardia.com/cultura/20200314/474113509543/mequedoe-ncasa-propuestas-cultura-musica-libros-cine.html>
- Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A., i Nelson, R. (Ed.). (2010). *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University Press.
<https://doi.org/10.5117/9789089642554>
- Benjamin, W. (1983). *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica. Tres estudis de sociologia de l'art* (J. F. Yvars (Ed.); J. Creus (Trad.)). Edicions 62.

- Bennett, N. P. (2020). Telematic connections: sensing, feeling, being in space together. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 16(3), 245-268. <https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1827531>
- Blake, B. (2014). *Theatre & the Digital*. Macmillan Education UK; Red Globe Press.
- Blom, D., Pendavingh, R., i Spieksma, F. (2020). Filling a theatre in times of corona. Dins *arXiv*.
- Bolter, J. D., i Gromala, D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. MIT Press.
- Braga, J. (2019). Conceiving Virtuality: From Art To Technology. Dins J. Braga (Ed.), *Humanities - Arts and Humanities in Progress* (Vol. 11). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-24751-5_4
- Brook, P. (2015). *El espacio vacío* (R. Gil Novales (Trad.)). Península.
- Burr Raty, I., Honorato, D., Mackenzie, L., Šebjanič, R., i Żyniewicz, K. (2021). Staying in Touch: case study of artistic research during the COVID-19 lockdown. *Artnodes*, 27, 1-12. <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.375059>
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad* (M. A. Muñoz (Trad.)). Paidós.
<http://americas.sas.ac.uk/publications/genero/genero.htm>
- Carrera, J. (2021). We love digitality. Does digitality love us back? A talk about chances and difficulties of digitality in cultural fields [Sessió de conferències]. Dins A. Tur i G. Kolb (Ed.), *Melting Spaces: When restrictions become options*. Institut Ramon Llull; Goethe Institut.
https://www.llull.cat/english/actualitat/actualitat_noticies_detall.cfm?id=40365&url=melting-spaces-when-restrictions-become-options-.htm
- Causey, M. (2006). *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. Routledge Taylor & Francis Group.
<https://doi.org/10.4324/9780203028223>
- Connor, M. (2014, octubre 20). First Look: Amalia Ulman—Excellences & Perfections. *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2014/oct/20/first-look-amalia-ulmanexcellences-perfections/>

- CyberRäuber. (2020a). *#CyberBallet – a series of rehearsals in virtual Space – CyberRauber*. <http://wp11159761.server-he.de/vtheater/en/cyberballet-a-series-of-rehearsals-in-vr/>
- CyberRäuber. (2020b). *CyberBallet*. <http://wp11159761.server-he.de/vtheater/de/cyberballet/>
- Didym, M. (2018). Virtual meets real: the synchronisation of AR and live acting. Dins T. Pfau, J. Dusol, i H. Wiley (Ed.), *Digital Theatre: A casebook* (p. 29-31). European Theatre Lab.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art*. MIT Press.
- Dutt, A. (director). (2006). *Call Cutta* [Documental]. Goethe-Institut. <https://vimeo.com/62794689>
- Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados* (A. Boglar (Trad.)). Penguin Random House.
- El sector cultural perd mil milions de facturació el 2020 per culpa del covid, un 25% respecte a l'any anterior. (2021, abril 29). *Ara*. https://www.ara.cat/cultura/arts-esceniques-musica-viu-sectors-culturals-mes-perjudicats-pandemia-mes-70-perdues_1_3965765.html
- El Temporada Alta «más extraño» sube en espectadores y baja en ocupación. (2019, diciembre 17). *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/20191217/472302706751/el-temporada-alta-mas-extrano-sube-en-espectadores-y-baja-en-ocupacion.html>
- Ernst, W.-D. (2011). Rimini Protokoll's "Call Cutta" and the performance of presence. Dins R. Brosch (Ed.), *Moving Images, Mobile Viewers: 20th Century Visuality* (p. 65-72). LIT Verlag Münster.
- European Theatre Lab. (2018, novembre). *Stage Your City*. <https://www.europeantheatrelab.eu/stage-your-city/>
- Fewster, R. (2010). Presence. Dins S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, i R. Nelson (Ed.), *Mapping Intermediality in Performance* (p. 46-47). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789089642554>
- Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo* (D. González Martín i D. Martínez Perucha (Trad.)). Abada.

- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., i Buchloh, B. H. D. (2006). El arte de la performance en los Estados Unidos. 1974. Dins *Arte desde 1900: Modernidad, antimodernidad, posmodernidad* (p. 565-569). Akal.
- Gabinet d'Estudis Socials i Opinió Pública [GESOP], i Institut de Cultura de Barcelona [ICUB]. (2021). *L'Òmnibus de GESOP: Informe de resultats Hivern de 2021*.
- Gadamer, H. G. (2006). *Estética y hermenéutica* (A. Gómez Ramos (Trad.)). Tecnos.
- Galdwin, B., i Machon, J. (2013). The intimate (im)mediacy of sound. Dins *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance* (p. 166-171). Palgrave Macmillan.
- Garner, S. (1994). *Bodied Spaces: Phenomenology and Performance in Contemporary Drama*. Cornell University Press.
<https://doi.org/10.7591/9781501735370>
- Gemini, L., i Brillì, S. (2020). On theatre mediatisation: exploring transmediality in Aldo Moro 54. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 16, 150-167. <https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1773698>
- Georgi, C. (2014). *Liveness on Stage*. De Gruyter,.
<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110346534/html>
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An Introduction*. Routledge Taylor i Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780203500033>
- Gómez Gabriel, N. (2021). Espectropolítiques: imagen y hauntología en las prácticas artísticas contemporáneas [Universitat Pompeu Fabra]. Dins *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*. <http://www.tdx.cat/handle/10803/671013>
- Gomila, A. (2020, setembre 29). Rimini Protokoll: «No hi ha grans diferències entre nosaltres i el públic». *CCCB Lab*. <https://lab.cccb.org/ca/rimini-protokoll-no-hi-ha-grans-diferencies-entre-nosaltres-i-el-public/>
- Grande Rosales, M. Á., i Sánchez Montes, M. J. (2016). Posibilidades de un teatro transmedia. *Artnodes*, 2016(18), 64-72.
<https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3047>
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/7104.001.0001>

- Guardiola, I. (2018). *L'ull i la navalla: Un assaig sobre el món com a interfície* (2a ed.). Arcàdia.
- Guardiola, I. (2020). El espectador ante las plataformas digitales en un mundo post COVID: mitos y realidades. *Observatorio Cultural*, 38, 10-27.
<http://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2021/04/20/el-espectador-ante-las-plataformas-digitales-en-un-mundo-post-covid-mitos-y-realidades-ingrid-guardiola/>
- Guiu Sagarra, N. (2020, novembre 9). *L'INTERNET DE LA DANSA, DEL NAUFRAGI, DELS COSSOS I DEL PRIVILEGI*.
<https://www.facebook.com/nuria.g.sagarra/posts/10158683908424761>
- Guiu Sagarra, N. (2021, abril). *Exorcisme Tik Tok* [Taller]. Graner.
- Johnson, D. (2012). *Theatre & the Visual*. Macmillan Education UK; Red Globe Press. <https://doi.org/10.1007/978-1-137-01559-4>
- Klich, R., i Scheer, E. (2012). *Multimedia Performance*. Macmillan Education UK. https://doi.org/10.1007/978-0-230-35759-4_3
- Kopf, A., Guiu, N., i Ciuró, N. (2020). Speculative Intimacy: Afectes i tecnologia digital [Conferència performativa]. *Biennial de pensament*.
<https://www.biennialciutatoberta.barcelona/ca/programa/speculative-intimacy-afectes-i-tecnologia-digital>
- Kunstraum Kreuzberg. (2020). *Unrealism: An Artists Talk by Omsk Social Club*.
<https://www.kunstraumkreuzberg.de/programm/unrealism-an-artists-talk-by-omsk-social-club/>
- Laguillo Abbad, C. (2018). Totum simul: simultaneidad y otras experiencias temporales en el contexto digital [Universitat Autònoma de Barcelona]. Dins *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*.
<http://www.tdx.cat/handle/10803/664389>
- Leeker, M. (2021). It's all about a training in DISTANT SOCIALIZING! for digital cultures [Sessió de conferències]. Dins A. Tur i G. Kolb (Ed.), *Melting Spaces: When restrictions become options*. Institut Ramon Llull; Goethe Institut.
https://www.llull.cat/english/actualitat/actualitat_noticies_detall.cfm?id=40365&url=melting-spaces-when-restrictions-become-options-.htm

- Leeker, M., Schipper, I., i Beyes, T. (Ed.). (2017). *Performing the Digital: Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839433553>
- Linders, J. (2018). Can digital communication be an aesthetic empowerment of the audience? Dins T. Pfaud, J. Dusol, i H. Wiley (Ed.), *Digital Theatre: A casebook* (p. 26-29). European Theatre Lab.
- Loneragan, P. (2015). *Theatre & Social Media*. Macmillan Education UK; Red Globe Press.
- López, F. (2020). All I'm saying is give digital a chance. *Núvol*. <https://www.nuvol.com/teatre-i-dansa/all-im-saying-is-give-digital-a-chance-126947>
- Los italianos combaten el confinamiento por el coronavirus cantando por la ventana. (2020, març 13). *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vida/20200313/474109273272/coronavirus-italia-combate-confinamiento-cantando.html>
- Machon, J. (2013). *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*. Palgrave Macmillan,.
- Marfil-Carmona, R. (2018). Educación Artística y transformación social en el contexto de las Humanidades Digitales. *Teknokultura*, 15(1). <https://doi.org/10.5209/tekn.57592>
- Masura, N. (2020). Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020. Dins *Digital Theatre*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-55628-0>
- McKechnie, K. (2010). Instance: Rimini Protokoll, Mnemopark (2005). Dins S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, i R. Nelson (Ed.), *Mapping Intermediality in Performance* (p. 75-82). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789089642554>
- McLuhan, M., i Fiore, Q. (1987). *El medio es el mensaje: un inventario de efectos*. Paidós.
- Meyer-Dinkgräfe, D. (2015). Liveness: Phelan, Auslander, and After. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 29(2).
- Montelle, Y. P. (2004). *Paleoperformance: The emergence of theatricality in the deep caves of the Upper Paleolithic* [Brown University].

- Nelson, R. (2010). *Experienter*. Dins S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, i R. Nelson (Ed.), *Mapping Intermediality in Performance* (p. 45). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789089642554>
- Nichols, B. (1988). *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems*. *Screen*, 29(1), 22-47. <https://doi.org/10.1093/screen/29.1.22>
- Noia, F., Schütze, K., i Popp, A. (2021). *Let's deal with it! (Part 1): A talk about the digital transformation of performing arts [Sessió de conferències]*. Dins A. Tur i G. Kolb (Ed.), *Melting Spaces: When restrictions become options*. Institut Ramon Llull; Goethe Institut. https://www.llull.cat/catala/actualitat/actualitat_noticies_detall.cfm?id=40365&url=melting-spaces-when-restrictions-become-options-.htm
- Observatori de Neologia de la Universitat Pompeu Fabra. (2021). *Base de dades de l'Observatori de Neologia*. Institut d'Estudis Catalans. <https://taller.iec.cat/neologismes/>
- Olveira, M. (2014). Conferencia performativa. Nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos. Dins M. Olveira (Ed.), *Conferencia performativa. Nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos* (p. 7-24). MUSAC / This Side Up.
- Omsk Social Club. (2020a). *Unrealism*. <https://unrealism.live/unrealism>
- Omsk Social Club. (2020b). *Unrealism - A Concept*. [https://www.punkisdada.com/assets/img/Unrealism_Omsk Social Club_2020 \(2\).pdf](https://www.punkisdada.com/assets/img/Unrealism_Omsk_Social_Club_2020_(2).pdf)
- Omsk Social Club. (2020c, juny 2). *Omsk Social Club Artist Talk Unrealism 2020* [Conferència en vídeo]. Vimeo. <https://vimeo.com/425044459>
- Pandolfi, V. (1989). *Història del teatre* (J. M. Carandell i J. M. Benet i Jornet (Ed.); J. Fuster (Trad.); Vol. 1). Institut del Teatre: Diputació de Barcelona.
- Pandolfi, V. (1990). *Història del teatre* (J. M. Carandell i J. M. Benet i Jornet (Ed.); J. Fuster (Trad.); Vol. 2). Institut del Teatre: Diputació de Barcelona.
- Pandolfi, V. (1993). *Història del teatre* (J. M. Carandell i J. M. Benet i Jornet (Ed.); J. Fuster (Trad.); Vol. 3). Institut del Teatre: Diputació de Barcelona.
- Peters, S. (2020). *La conferència com a performance (Per la implantació d'un Teatre Conferència)*. *Revista (Pausa.) Quadern de teatre contemporani*, 42. <https://www.revistapausa.cat/conferencia-com-a-performance/>

- Pfaud, T., Dusol, J., i Wiley, H. (Ed.). (2018). *Digital Theatre: A Casebook*. European Theatre Lab.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: the politics of performance*. Routledge,.
- Polivtseva, E. (2020). *Live arts in the virtualising world*. www.ietm.org
- Puig Taulé, O. (2021, gener 29). Algú vol ser Romeo Castellucci? *Núvol*.
<https://www.nuvol.com/teatre-i-dansa/algu-vol-ser-romeo-castellucci-150971>
- Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española*. RAE.
<https://dle.rae.es/>
- Rigola, À. [@Alex_Rigola]. (2020). El coronavirus ya es suficientemente letal para las artes escénicas como para hacer la propuesta de visualizar obras de teatro [Tuit]. Twitter.
https://twitter.com/Alex_Rigola/status/1239103758996471810
- Rimini Protokoll. (2021). *Call Cutta at Home*. <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/call-cutta-at-home>
- Rodriguez Bazalar, J. D. (2021, febrer 20). Teatro virtual: nuestra crítica de “Call Cutta at Home” de Rimini Protokoll. *El Comercio*.
<https://elcomercio.pe/luces/teatro/temporada-alta-2021-nuestra-critica-de-call-cutta-at-home-de-rimini-protokoll-teatro-virtual-noticia/>
- Römer, C. (2018). How to breathe soul into a machine! A plea for more digital tenderness. Dins T. Pfaud, J. Dusol, i H. Wiley (Ed.), *Digital Theatre: A casebook* (p. 62-65). European Theatre Lab.
- Rouse, R. (2021). Theatre as Laboratory for Expanded Human & Non-Human Partnerships. *Blend & Bleed*. <https://0ct0p0s.net/Symposium-Blend-Bleed>
- Ruiz, J. M. (2021). Las virtualidades del arte (o cómo el arte es, ante todo, virtual). *Artnodes*, 27, 1-8. <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.373919>
- Schechner, R. (2012). *Estudios de la representación: una introducción* (R. Segovia Albán (Trad.)). FCE.
- Schramm, W. (1954). How Communication Works. Dins *The Process and Effects of Mass Communication* (p. 3-26). University of Illinois Press.
- Scolari, C. A. (2020). L'obsolescència de les interfícies. *CCCB Lab*.
<https://lab.cccb.org/ca/obsolescencia-de-les-interficies/>

- Seifert, U., Kim, J. H., i Moore, A. (Ed.). (2008). *Paradoxes of Interactivity: Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations* (Vol. 4, Número 3). transcript Verlag.
<https://doi.org/10.14361/9783839408421>
- Sermon, P. (2020a, abril 21). *Be creative with your videoconferencing, make it memorable, it makes a difference*. Creative Futures.
<https://blogs.brighton.ac.uk/creative/2020/04/21/be-creative-with-your-videoconferencing-make-it-memorable-it-makes-a-difference/>
- Sermon, P. (2020b, maig 23). *Pandemic Encounters*.
<http://paulsermon.org/pandemic-encounters/>
- Shannon, C. E., i Weaver, W. (1949). *The Mathematical theory of communication*. University of Illinois Press.
- Shaughnessy, N. (2012). Applying performance: Live art, socially engaged theatre and affective practice. Dins *Applying Performance: Live Art, Socially Engaged Theatre and Affective Practice*. Palgrave Macmillan UK.
<https://doi.org/10.1057/9781137033642>
- Stone, A. R. (Sandy). (1996). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. MIT Press.
- Szenik. (2018, maig 22). *Michel Didym | Stage your City | Théâtre La Manufacture | Festival RING 2018 à Nancy* [Entrevista en vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=fZZwmfkl_u_o
- Teatre Lliure. (2021a, gener). *Katharsis*.
<https://www.teatrelliure.com/ca/programacio/tots-els-espectacles/katharsis>
- Teatre Lliure. (2021b, gener). *Katharsis - Presència i alteritat*.
<https://www.teatrelliure.com/ca/programacio/tots-els-espectacles/katharsis-presencia-i-alteritat>
- Temporada Alta. (2020a, setembre 28). Hem presentat la programació a distància: descobreix-la! *Temporada Alta*. <https://temporada-alta.com/noticia/hem-presentat-la-programacio-a-distancia-descobreix-la/>
- Temporada Alta. (2020b, desembre). *Audioguia per a supermercats en temps de pandèmia*. <https://temporada-alta.com/shows/audioguia-per-a-supermercats-en-temps-de-pandemia/>

- Temporada Alta tanca una edició atípica amb 88.876 espectadors presencials i virtuals. (2020, desembre 21). Ara. https://www.ara.cat/cultura/temporada-alta-88000-espectadors-presencials-virtuals_1_1013447.html
- TERMCAT. (2021). *Realitat virtual i realitat augmentada: equipament i tècniques*. TERMCAT, Centre de Terminologia. <https://www.termcat.cat/ca/recursos/productes-multimedia/realitat-virtual-i-realitat-augmentada-equipament-i-tecniques>
- Terry, B. (1999). The Work of Art in the Age of Digital Historiography. Dins R. Ascott (Ed.), *Reframing Consciousness: Art, mind and technology* (p. 145-150). Intellect Books. https://monoskop.org/images/8/8a/Ascott_Roy_ed_Reframing_Consciousness_Art_Mind_and_Technology.pdf
- Treutmann, F. (2020). Rimini Protokoll and the use of digital. *Mise en Abyme: International Journal of Comparative Literature and Arts*, 7(1), 89-94. www.journalabyme.com
- Vanhoutte, K. (2010). Embodiment. Dins S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, i R. Nelson (Ed.), *Mapping Intermediality in Performance* (p. 45-46). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789089642554>
- Vanhoutte, K., Wynants, N. (2010). Immersion. Dins S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, i R. Nelson (Ed.), *Mapping Intermediality in Performance* (p. 47). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789089642554>
- VRHAM! Festival. (2020, gener 6). *Cyberballet by CyberRäuber* [Enregistrament de l'espectacle]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-EBUFsoWCMQ>
- Widmann, P. (realitzador). (2009). *Call Cutta in a Box – Ein interkontinentales Telefonstück* [Documental]. Rimini Apparat; Descon Limited Kolkata; Goethe Institut/Max Mueller Bhavan Kolkata. <https://vimeo.com/41693479>
- Wilson, H. R. (2020). New ways of seeing, feeling, being: intimate encounters in virtual reality performance. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 16(2), 114-133. <https://doi.org/10.1080/14794713.2020.1770531>

- Ziegler, C. (2018). Media artists working with cultural institutions: opportunities and challenges. Dins T. Pfaud, J. Dusol, i H. Wiley (Ed.), *Digital Theatre: A casebook* (p. 33-36). European Theatre Lab.
- Žižek, S. (2008). *Bienvenidos al desierto de lo real* (C. Vega Solís (Trad.)). Akal.
- Zorita Aguirre, I. (2016). La experiencia perceptiva en la performance intermedial [Universitat Autònoma de Barcelona]. Dins *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*. <http://www.tdx.cat/handle/10803/385840>

8.1. Llistat d'obres artístiques citades

- Agrupación Señor Serrano (2020). *Projecte Olympus. Volum 1: Prometeu (Prometheus)*.
- Benet, I., a partir de Kafka, F. (2013-). *Informe per a una acadèmia*.
- Blast Theory (1998). *Kidnap*.
- Casanovas, J., et al (2020). *#CoronavirusPlays*.
- Collins, S. (1997). *In Conversation*.
- Compagnia Frosini/Timpano (2013). *Aldo Morto 54*.
- Cuéllar, F. (2020). *La first casi blind date*.
- CyberRäuber (2020). *Cyber Ballet*.
- Davies, C. (1994-95). *Osmose*.
- DGTL FMNSM [Festival] (2016-).
- Didym, M. (Dir.). (2018). *Stage Your City*.
- Diller, E., i Scofidio, R. (1998) *Refresh*.
- Dove, T., i Mackenzie, M. (1993). *Archeology of the Mother Tongue*.
- Eva & Franco Mattes (2014-). *Befnoed*.
- Eva & Franco Mattes (2018). *Riccardo Uncut*.
- Fotced Entertainment (2015-). *Complete Works: table top Shakespeare*.
- Greig, D. (2014). *Yes/No plays*
- Gromala, D., i Sharir, Y. (1994). *Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies*.

- Guiu Sagarra, N. (2018). *Likes*.
- Guiu Sagarra, N. (2020). *Spiritual Boyfriends*.
- Hachiya, K. (1993). *Inter Discommunication Machine*.
- Haley, J. (2013). *The Nether*.
- José y sus Hermanas. (2020). *Explore el jardín de los Cárpatos*.
- Kis Productions. (1995). *Oudeis—a World Wide Odyssey*.
- Kunstwerk-Blend, i Lycouris, S. (1999). *trans/forms*.
- La Fura dels Baus (1996). *Cabinas*.
- Laurel, B., i Strickland, R. (1993). *Placeholder*.
- Maicas, M. (Dir.), a partir de Kane, S. (2015-). *Psicosis de les 4.48*.
- Maldà, El. (2020). *Dilluns de merda*.
- Manrique, J., Genebat, C., Pompermayer, S., i Benet, I. (2020). *Bouvetøya (la necessitat d'una illa)*.
- Omsk Social Club (2020). *Unrealism*.
- Orlan (des de 1990). *The Reincarnation of Sainte-ORLAN*.
- Parkbench (1994). *ArTistheater*.
- Rimini Protokoll (2020). *Call Cutta at Home*.
- Rimini Protokoll (2020). *Konferenz der Abwesenden*.
- Royal Shakespeare Company, i Mudlark. (2010). *Such Tweet Sorrow*.
- Saltz, D. (1999). *Kasper*.
- Sermon, P. (1992). *Telematic dreaming*.
- Sermon, P. (2020). *Pandemic encounters*.
- The Builders Association (2003). *Aladeen*.
- Tosticarelli, M. (Dir.). (2021). *Presència i alteritat*.
- Troika Ranch (1996). *The Electronic Disturbance*.
- Ulman, A. (2014). *Excellences and Perfections*.
- Van Hove, I. (Dir.), a partir de Shakespeare, W. (2007). *Roman Tragedies*.
- Zapp, A. (c. 2000). *Little Sister—A 24-Hr Online Surveillance Soap*.