

Presencialitat i virtualitat: relacions entre text teatral i món digital per a la peça *País sense paraules* de Dea Loher

Judith Pujol Llop
Anna Carreras Sales

Fruit de l'aparició de les noves tecnologies, observem una transferència de la representació i de la percepció del món físic al món digital. Si ens centrem en els canvis que aquesta transferència genera en la manera de relacionar-nos amb la ficció, com s'articula el fet teatral en aquestes noves formes d'alteritat? Es proposa indagar en les noves maneres d'observar el món des de la mateixa arquitectura teatral. Podem obrir noves relacions entre l'obra i l'espectador en un entorn vinculat a l'experiència mitjançant la tecnologia?

El projecte parteix de la posada en escena del text *País sense paraules* de Dea Loher. Del text emergeixen conceptes com la incomunicació, les dificultats d'expressió o els límits del llenguatge i de la imatge. I és a partir del text teatral, i no a la inversa, que es proposa investigar l'ús dels nous mitjans digitals de comunicació per, d'una banda, apropar l'espectador a l'obra, mitjançant l'ús d'aquestes tecnologies, des d'un espai i un temps anterior a la visualització

de la peça al teatre, i, de l'altra, plantejar una experiència interactiva per tal que l'espectador pugui experimentar prèviament en l'obra el que es viurà en escena i vincular així totes dues vivències.

El projecte es planteja com una peça global amb la qual els límits entre l'experiència remota –prèvia i virtual– generada mitjançant eines digitals queda totalment vinculada a la peça teatral i a la posada en escena, allò que per oposició anomenem experiència presencial i física. La proposta investiga i teoritza sobre com l'experiència digital modela l'experiència física de recepció de la peça, i també com la peça i els codis que estableix determinen el disseny de l'experiència digital. S'hi analitza com es vinculen l'una i l'altra, de manera bidireccional i de forma coherent per tal de crear una peça única que no s'entendria igual sense les dues parts.

Paraules clau: Presencialitat, virtualitat, interacció, experiència digital.

1. Introducció

Les noves tecnologies, siguin de caràcter mecànic, químic o electrònic, sempre s'han imbricat amb el món de les arts escèniques. A partir de mitjan segle xx, en el context dels *happenings* de la dècada dels anys seixanta i setanta i contemporanis als moviments artístics, com Fluxus, per posar-ne un exemple, van començar a sorgir propostes de nous mitjans audiovisuals i interactius en les arts escèniques. El 1967 es va presentar a Mont-real *Kinoautomat: One Man and his Jury* (Çinçera, 2014), la primera peça de teatre interactiu que explora el concepte d'autoria de la peça, atorga a l'espectador un rol més actiu i menys contemplatiu i el fa responsable de l'elecció del que succeirà en la peça.

L'aparició d'ordinadors personals, d'Internet i de les tecnologies digitals ha generat nous paradigmes i conceptes (Manovich, 2001) que els creadors escènics exploren en les seves propostes (Giannachi, 2004). Es generen peces que reflexionen sobre conceptes com la telepresència (Sermon, 1992) (Konic Thtr, 2013) o la interfície (Rokeby, 1986) (Antúnez, 1998), que exploren la manipulació en temps real de vídeo o àudio i que proposen que l'actor, el seu cos i la seva gestualitat siguin la interfície que en controla el resultat. Sorgeixen propostes escèniques que investiguen el sistema digital com un company d'escena del performer, de les relacions entre l'actor i el subjecte virtual o l'espai (*Three de Palindrome*, 2003) (Obermaier, 2004). Es tracta de propostes per relacionar espacialment i temporalment el cos i el gest amb la imatge i el so (Levin i Lieberman, 2003), de projectes que exploren nous llenguatges escènics híbrids (Carreras i Sora, 2009), de la creació d'espais narratius immersius i envoltants on la dramaturgia s'escriu pensant en el rol de l'espectador actiu dins l'entorn (Lemieux i Pilon, 2007) (K-Danse, 2014), tots ells influenciats en la recerca sobre realitat virtual de Myron Krueger i el seu projecte *Videoplacement* (Krueger, Gionfriddo i Hinrichsen, 1985).

A diferència de la majoria de propostes contemporànies, el projecte *País sense paraules* proposa situar el text teatral com a eix central del treball i investiga com es poden emprar els nous mitjans interactius per generar experiències digitals que enriqueixin la percepció de la peça teatral.

País sense paraules convida l'espectador a participar en un procés previ al de la sala de teatre. El projecte utilitza els conceptes que es desprenen del text de Dea Loher per establir una relació entre l'experiència col·lectiva a la sala teatral o presencial i l'experiència més individual, digital i prèvia o virtual. El projecte indaga des de la mateixa arquitectura teatral en les noves maneres d'observar el món, en els canvis de la percepció respecte a la presència, en les relacions entre les experiències creades amb diferents mitjans i en la manera com aquestes experiències poden ajudar-se i alimentar-se les unes a les altres.

2. L'obra

2.1. El text

País sense paraules parla de la impossibilitat de comunicar tant el dolor com la felicitat; de la cerca desesperada d'una imatge que expressi allò que hem vist i que hem sentit. És també una mirada sobre allò que pot deixar sense paraules una persona, una societat o un país sencer. Un monòleg d'una artista que expressa el que ha vist en un país en guerra a través del seu art. Un monòleg que va més enllà i que ens col·loca constantment en la fina línia dels límits físics, de

frontera, del llenguatge, de la comunicació de la ficció, de la realitat, de l'espai i de tot el que es mostra, es diu i es fa. És un reflex d'una experiència real que l'autora va viure en un viatge a Kabul.

Segons la traductora del text de Dea Loher de l'alemany al català, la figura d'una pintora europea enmig d'una ciutat devastada per la guerra i anomenada K (probablement Kabul) suggereix, d'entrada, que el concepte de frontera és eludible. A la vegada, analitzar els límits de l'obra comporta inevitablement pensar en la premissa «els límits del meu llenguatge són els límits del meu món» (Wittgenstein, 1989: 130) i preguntar-se tot seguit si «s'haurien de buscar en un país sense paraules» (Pago, 2012).



País sense paraules. Dea Loher. 2013.



País sense paraules. Dea Loher. 2013.

2.2. L'escenificació

L'escenificació proposada correspon a les necessitats que es desprenen d'un text proper a la desconstrucció postdramàtica com és *País sense paraules*.

L'obra pot recordar Heiner Müller, sobretot si pensem en un text tardà de l'autor com *Bildbeschreibung* (Descripció d'un quadre) de 1984, que Hoesterey ha qualificat de llarg poema en prosa, definició que sembla també adequada per a *País sense paraules*. (Pago, 2012)

La protagonista de l'obra és una pintora que convida els espectadors al seu espai de treball per tal de desbloquejar la seva incapacitat de comunicació. Utilitza les seves eines d'expressió per trobar la imatge i les paraules que representen

el seu dolor. Les situacions que ha viscut es barregen de tal manera que el seu estudi es converteix en un recipient de records. Dos llenços –dues pantalles interactives que detecten el gest i la pressió de les mans sobre la tela– permeten pintar-hi i fan de suport de les imatges que la protagonista genera mentre busca una sortida al seu bloqueig. El text se situa en un present en què la recerca succeeix en el mateix moment gràcies a la tecnologia, que permet pintar i repintar.



País sense paraules. Dea Loher. 2013. «Que una línia prima de color groc sostingui per la vora inferior i per la vora superior una de vermella una mica més ampla.»

Tanmateix, aquestes imatges no li serveixen per expressar el que sent, i per aquest motiu les esborra contínuament. En aquest acte d'esborrar, acumula rastres i traços que creen un llenç final. En el mateix moment que la protagonista explica i materialitza en imatges la seva incapacitat, hi està donant forma.

Del text, es desprenen conceptes relacionats amb l'art de Rothko. La posada en escena permet, en primer lloc, que els llenços sumin capes que emulen les pintures de l'artista i, en segon lloc, que l'ús dels colors, de la llum i dels traços abstractes facin referència tant a la tècnica com a l'exploració de Rothko.



País sense paraules. Dea Loher. 2013. «Aquí hi ha una petúnia i allà un crani d'animal mort amb banyes» (fotos: Jordi Buxó).

3. L'experiència prèvia

L'experiència prèvia de *País sense paraules* emprà mitjans interactius que es caracteritzen per la dissociació de l'experiència amb un temps o un espai concrets —és el que Mulder i Post (2000) anomenen *dislocation* i *disembodiment*—, contraposada a l'experiència teatral que té lloc en un espai escènic i un temps concrets —ens referim a les característiques del teatre, de l'escultura i de l'arquitectura, les arts clàssiques, segons els autors.

Aquesta experiència prèvia es concreta en un web que conté jocs lingüístics, gràfics i sonors. Destinada al públic adolescent, pretén que els jugadors participin en la recerca que fa la protagonista de *País sense paraules*. El joc vol desvetllar en els jugadors la dificultat d'expressar idees i la incapacitat de representar certs conceptes abstractes, com la felicitat o el dolor, entre d'altres, o bé d'atrapar alguns moments de la realitat. Altrament, es fa palesa la banalització de les imatges. El joc destinat als adolescents utilitza la relació natural que els joves mantenen amb les eines digitals amb l'objectiu d'apropar l'obra i fer que s'entengui millor sense haver-la d'explicar.

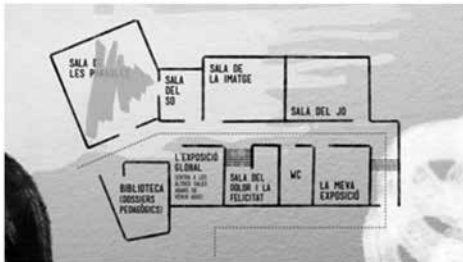
Els participants juguen a associar imatges i paraules, imatges i sons, etc., en diferents sales d'un museu. A la Sala de les paraules, es titulen i s'etiqueten imatges, i es defineix el concepte *guerra* amb certes constriccions. A la Sala del so, s'identifiquen sons, es penja un so de «tranquil·lita» i un de «perill» per al museu, se silencia un fragment a escollir d'un documental enregistrat a l'Afganistan i es tria una peça musical que representi el món actual. A la Sala de la imatge, es manipula una imatge de guerra perquè sigui «agradable» i se'n penja una d'una intervenció gràfica al carrer. A la Sala del jo, es tria i es comparteix una imatge que representi el jugador i s'escriu un lema amb el qual el jugador se senti associat. La Sala de la meua exposició recull les aportacions individuals de cada participant al joc i, finalment, la Sala d'exposició global mostra el conjunt de les aportacions de tots els jugadors.

3.1. Les guies didàctiques

El museu disposa d'una biblioteca, on es poden trobar guies didàctiques adreçades als joves usuaris i als docents que els acompanyen en aquesta experiència. Aquestes guies no són tan sols un complement lúdic i didàctic, sinó que també són un compendi dels objectius principals del joc:

- a) Donar a conèixer el text contemporani alemany *País sense paraules* de Dea Loher.
- b) Facilitar la comprensió de llengüatges, estètiques i dramaturgies contemporànies.
- c) Aportar eines per gestionar i desxifrar les noves formes de representació teatral.
- d) Donar valor a l'experiència artística i fer-la extensiva al context educatiu.

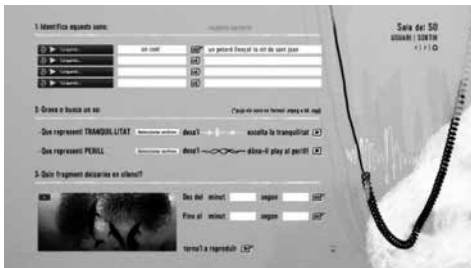
- e) Facilitar la identificació dels continguts a què fa referència la peça.
- f) Reflexionar al voltant dels fenòmens que la ficció planteja i facilitar la transferència del participant –pla personal i pla social/col·lectiu– al context.
- g) Promoure activitats individuals i en grup, en què l'ús de les tecnologies permeti generar diàleg, reflexió i aprenentatge.
- h) Fomentar un sentit crític davant dels conflictes personals i socials i entendre la necessitat de contrastar la informació.
- i) Comunicar i explicitar els sentiments enfront del conflicte i la crisi i fomentar l'empatia i l'actitud solidària.



1.



2.



4.



5.

Imatges de les guies didàctiques per a usuaris: 1. Plànol del museu. 2. Sala de les paraules. 3. Sala del so. 4. Sala de la imatge.

4. Conclusions

La teatralitat considerada com una síntesi alquímica provoca finalment una desaparició del text sota el seu potencial universalista, ja que crida altres sensacions; la realitat és substituïda per la potencialitat, l'ésser per l'esdevenir, l'actualitat per la virtualitat (Sarrazac, 2009).

El projecte *País sense paraules* ha establert un procés d'investigació, d'intercanvi i de multidisciplinarietat amb la voluntat d'establir una trobada entre el món de la creació digital i audiovisual i el món teatral. Aquesta investigació

empírica s'ha centrat en el lligam entre l'experiència virtual i la presencial teatral a partir d'un text.

El punt de partida d'aquesta exploració ha estat el concepte teatral anomenat temps iniciàtic. «És el temps que garanteix a l'espectador el pas necessari entre el temps social i el temps propi de l'obra de teatre i de la seva recepció» (Pavis, 1998: 479). Una preparació psicològica, prèvia a l'anada al teatre, que permet accedir al temps del joc teatral. El temps iniciàtic es produeix habitualment amb la decisió d'anar al teatre, amb la compra d'entrades, amb l'entrada a l'espai teatral, etc. *País sense paraules* ha volgut incidir en aquest temps iniciàtic per tal d'establir un apropament entre el jove espectador i el text teatral amb l'ajut de les noves estratègies.

A l'hora d'establir un nou discurs narratiu adaptat al món digital, ha estat en el marc incert d'aquest temps iniciàtic que hi ha hagut una aproximació a l'univers extraescènic del text. Gràcies al joc virtual, centrat en la incapacitat d'expressió que emana de l'obra, l'experiència prèvia s'ha abstingut de guiar l'espectador cap a la comprensió del text com a tal i l'ha apropiat des de l'acció lúdica i participativa al gest expressiu de la protagonista per tal que el jugador l'experimenti en primera persona.

Aquesta experiència prèvia s'ha estès en el moment de la representació a la sala teatral en la mesura que, com diu Sarrazac (2009), l'espectador és el manipulador principal de l'esdeveniment teatral.

El projecte *País sense paraules* no ha pretès posar en crisi els mecanismes propis de cada àmbit, sinó provocar la intersecció dels dos conjunts. La dificultat ha recaigut en el fet de fer extensius els conceptes que emanen del text d'una manera prou oberta a fi de no limitar la naturalesa oberta del joc digital i de no frustrar l'experiència que permet l'obra teatral en qüestió. Tot i que el text no ha estat pensat inicialment per a una experiència com la que es proposa, s'han emprat les eines digitals com un mitjà per apropar-se a la peça.

País sense paraules es va presentar a la Nau Ivanow de Barcelona el novembre del 2013, on van assistir fins a setanta-un espectadors i vint jugadors.

Equip de *País sense paraules*: Kàtia Pago, Ilona Muñoz, Anna Maria Ricart, Neus Ballesteros, Adrià Pinar, Dani Sánchez, Aurélie Raoût, Giulia Grumi, Laia Gutiérrez, Anna Carreras i Judith Pujol.

Bibliografia citada

- ANTÚNEZ, M., (1998) *Afasia* [En línia]. Disponible a: <http://marceliantunez.com/work/afasia> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- CARRERAS, A. i C. SORA, (2009) Exploring the boundaries of Augmented Reality in a magic SHOW performance. Atenes. Proceedings of the Digital Interactive Media Entertainment and Arts Conference.
- ÇINÇERA, R., (1967) *Kinoautomat: One Man and his Jury*. [En línia]. Disponible a: <http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/> [Consultat el 16 de novembre 2014]
- GIANNACHI, G., (2004) *Virtual Theatres: An Introduction*. Londres, Routledge Press.
- K-DANSE, (2014) *Monster* [En línia]. Disponible a: <http://www.k-danse.net/es/monster> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- KONIC THTR, (2013) *EVD58 Teledistributed Dance and Music* [En línia]. Disponible a: <http://koniclab.info/evd58.html?&L=1> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- KRUEGER M., Gionfriddo T. i K. Hinrichsen, (1985) *VIDEOPLACE – an artificial reality*. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, p. 35-40.
- LEMIEUX, M. i V. PILON, (2007) *Norman de 4D Art*, [En línia]. Disponible a: <http://4dart.com/en/creation/2007/norman> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- LEVIN, G. i Z. Lieberman, (2003). *Messa di Voce*, [En línia]. Disponible a: <http://www.tmema.org/messa/messa.html> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- MANOVICH, L., (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Londres, The MIT Press.
- MULDER, A. i M. Post, (2000) *Book for the Electronic Arts*. Amsterdam, Rotterdam. De Balie, V2-Organisatie Publisher. ISBN-10906617255X
- OBERMAIER, K., (2004) *Apparition de Klaus Obermaier and Ars Electronica Futurelab*, [En línia]. Disponible a: <http://www.exile.at/apparition/project.html> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- PAGO, K. (2012) «Els límits del món en un *País sense paraules* de Dea Loher». Actes del I Congrés Internacional organitzat pel Grup de Recerca en Arts Escèniques. Barcelona, 2012. Dins de *Fronteres i arts escèniques*. Lleida, Punctum [en preparació].
- PAVIS, P., (1998) *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona, Paidós Comunicación.

- ROKEBY, D., (1986) *Very Nervous System* [En línia]. Disponible a: <http://www.davidrokeby.com/vns.html> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- SARRAZAC, J., (2009) *Lèxic del drama modern i contemporani*. Barcelona, Diputació de Barcelona. Institut del Teatre.
- SERMON, P., (1992) *Telematic dreaming* [En línia]. Disponible a: <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/dream/> i <http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming> [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- WEIB, F., (2003) *Shadows or Solo 4 Three* [En línia]. Disponible a: http://www.dance-tech.net/video/cynetart_03-solo-4-three-by [Consultat el 16 de novembre de 2014]
- WITTGENSTEIN, L., (1981) *Tractatus logico-philosophicus*, 2a edició. Barcelona, Laia, 1989.

