

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «NARRATIVAS TRANSMEDIALES»

Posibilidades de un teatro transmedia*

María Ángeles Grande Rosales

Profesora titular del Departamento de Lingüística General y Teoría de la Literatura
Universidad de Granada

María José Sánchez Montes

Profesora contratada doctora del Departamento de Lingüística General
y Teoría de la Literatura
Universidad de Granada

Fecha de recepción: octubre de 2016

Fecha de aceptación: octubre de 2016

Fecha de publicación: noviembre de 2016

Resumen

A lo largo del siglo xx y xxi el teatro como medio ha acusado diferentes transformaciones tecnológicas que han propiciado nuevas estrategias compositivas y estéticas. Por otra parte, la creciente instauración en la sociedad red ha desembocado en una asimilación mediática sin precedentes en este nuevo arte híbrido.

De acuerdo con ello, se pretende analizar, aún mínimamente, la constelación de lenguajes que caracteriza lo teatral en la sociedad contemporánea, atendiendo a las relaciones entre teatro y cibercultura. Se describen algunas de sus manifestaciones más representativas, hiperdrama, teatro digital, *ciberperformance* y, sobre todo, la categoría de transmedialidad en relación con lo teatral.

Palabras clave

Ciberteatro, teatro digital, performance, intermedialidad, transmedialidad

*The potential for transmedia theatre***Abstract**

Throughout the 20th and 21st centuries, theatre as a medium has undergone various technological transformations that have led to new aesthetic and compositional strategies.

* Este artículo se enmarca dentro del proyecto *Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación periodística y performance en la era digital* (Referencia CSO2013-47288-P), dirigido por el profesor Domingo Sánchez-Mesa Martínez. Ministerio de Economía y Competitividad.

In addition to this, its growing presence in the network society has led to an assimilation of media that is unprecedented in this new hybrid art form.

In light of this, this article sets out to analyse, albeit to a small extent, the constellation of theatrical languages that can be found in contemporary society, looking at the relationships that exist between theatre and cyberculture. Some of its most representative manifestations are described here: hyperdrama, digital theatre, cyberperformance and, in particular, the category of transmediality in relation to theatre.

Keywords

Cybertheatre, digital theatre, performance art, intermediality, transmediality

1. To Like or Not To Like

En una representació recient, la companyia Interrobang oferia una *performance* sintomàticament titulada *To like or Not To Like* (2015)¹ en la que se recreava la importància de los *big data* en la societat actual. El espectàcul se basaba en la projecció de imàgenes de persones diferents numerades; luego se realizaban preguntas a los asistentes sobre qué psicoterapeuta elegirían de los seleccionados, acerca de quién suponían era el líder intelectual de una célula terrorista, de la compatibilidad de una pareja, de qué profesión ejercían, etc. El público emitía su dictamen electrónicamente al mismo tiempo, en una escala de 0 a 6. De forma instantánea se procesaban los votos emitidos en oscilantes gráficos luminosos sobre esas mismas pantallas, demostrando que los efectos de la representación podían traducirse en datos. No se contaba nada, no se mostraba nada: se enfrentaba al espectador con estadísticas erráticas, se materializaba el dominio del *big data* alimentado por el público asistente. Esta *performance*, alegórica del capitalismo cultural electrónico actual «en el que el saber, el conocimiento, o incluso la propia esfera cultural [...] se sitúa en el centro mismo de los procesos productivos generadores de riqueza» (Brea, 2007, pág. 52) manifestaba la transformación simbólica de una cultura ya no acumulativa, ya no empeñada en la recuperabilidad y transmisión del pasado, sino basada en la lógica tecnológica del presente, de base de datos en palabras de Lev Manovich, una lógica que representa el mundo como listado potencial de elementos refractarios al orden.

Al fin y al cabo, frente a la clausura del drama, la base del espectáculo se establecía como estructura abierta, maleable, de uso, desarrollando la experiencia escénica como proceso performativo de interconexión de datos. Dicha interconexión, por otra parte, está en la base de la nueva sensibilidad colectiva que tiene lugar en las formas recientes de práctica artística, en la que los modelos relacionales se establecen sobre materiales culturales en circulación y «sobre obras y estructuras formales preexistentes» (Bourriaud, 2009, pág. 8). La

nueva cultura de uso, en la que prima la posproducción –concepto técnico que se refiere al procesamiento del material grabado, como el montaje, superposición de efectos, voz en *off*, etc.–, el acceso, uso y modificación de contenidos propiciado por el universo digital, abole la distinción entre original y copia, producción y consumo: evita la posición interpretativa del espectador extático, promueve la experimentación.

2. Teatro y medios

Lo intermedial puede considerarse una forma particular de mezcla en la evolución de las formas escénicas contemporáneas, y su complejidad subraya un cambio de paradigma en el análisis del teatro y la *performance* desde una óptica transdisciplinar, al que no son ajenas corrientes como los *Media Studies*, la semiótica, el comparatismo o los estudios culturales comparados. Implica una teoría formal de la teatralidad en relación con las innovaciones en el ámbito de la comunicación audiovisual y ámbitos artísticos paralelos. El teatro es un medio desde el punto de vista de la teoría de la comunicación, es decir, un código o sistema de signos que transmite un significado, cuya consideración resulta de la confluencia entre aspectos técnicos y contextuales. Como todo medio, posee una precisa dialéctica interna que comprende tensiones estructurales y correlaciones con otras formas, como la de remediación (Bolter y Grusin, 1999) si un arte manifiesta su subsidiariedad respecto a otro, -es el caso del cinematógrafo inicialmente sobre el teatro-, pero también cuando se advierten inflexiones recíprocas entre los medios, por ejemplo cuando la abstracción y el antifigurativismo repercuten en la desliterarización de lo escénico a principios del siglo xx o cuando en el periodo de entreguerras el *collage* pictórico y el montaje cinematográfico hacen estallar la causalidad dramática. O se incluye la fotografía como documento y la imagen electrónica como referencia mediática, entre otras.

Sobre todo a partir de los años noventa se empezó a reflexionar sobre la asociación entre intermedialidad y uso de las nuevas

1. Véase: <<http://www.interrobang-performance.com/en/projekte/to-like-or-not-to-like/>>.

tecnologías. Es muy célebre la clasificación tipológica delimitada por Irina Rajewsky (2005): intermedialidad como transposición medial –adaptaciones filmicas, novelizaciones–, como combinación de medios –cine, ópera– o como referencias de un medio a otro, criterios no excluyentes. De forma similar, con el objetivo de la simplificación terminológica Baetens y Sánchez-Mesa (2015, págs. 5-10) oponían lo intermedial, lugar de interacción con otros en la historia de los medios e «internal plurality of each medium» frente a lo transmedial, lo producido en más de un medio.

Por su parte, Chiel Kattenbelt (2008) proporciona tres conceptos de medialidad, coincidiendo con el de multimedia de Irina Rajewsky y parcialmente con el de transmedialidad de Baetens y Sánchez-Mesa. En lo que se refiere a la multimedialidad, tanto Rajewsky como Kattenbelt subrayan la naturaleza ontológica de dicha categoría, que admite una formulación privilegiada a partir de la herencia romántica y la *gesamtkunswerk* wagneriana, obra de arte total que produce una impresión armoniosa en el público. Desde la convergencia de las artes –Wagner, Craig, Fuchs– o la jerarquía de las mismas –Appia– se proporcionaría una vivencia única para el espectador. No obstante, solo el teatro, especialmente a partir de su paradigma escenocéntrico, es estrictamente multimedial, porque es el único medio que puede incorporar los demás sin dañar la especificidad de estos ni su propia especificidad (el teatro en el cine es cine, pero el cine en el teatro es teatro más cine). Su potencialidad de incorporar materialmente todos los medios lo singulariza estéticamente como hipermedio, es decir, un medio que puede contener potencialmente todos los demás: «at the level of the medium, theatre is a physical hypermedium, whereas at the level of sign systems the internet is a virtual hypermedium» (Kattenbelt, 2008, pág. 23).

Kattenbelt, perfecto conocedor de las poéticas teatrales del siglo xx, sitúa el intercambio de elementos expresivos y convenciones estéticas entre los medios como herencia de la vanguardia teatral de principios del siglo xx, una vanguardia que se encargaría de desmontar cuidadosamente el ideal simbolista de la síntesis de las artes, las correspondencias y las equivalencias simbólicas. El nuevo teatro opta por la abstracción, concibe el funcionamiento disociado de los lenguajes, la discontinuidad, el despliegue asociativo de sistemas, el surgimiento de conexiones azarosas, estimula la participación del público, se redefine como *happening* y *performance art*, espacio transdisciplinar de confluencia de danza, acción, teatro, artes plásticas, poesía, fotografía. Se abandona la idea del teatro como síntesis ideal de elementos, polifonía significa con una misma intencionalidad y, frente a ese sentido sinóptico, los diferentes medios se enfrentan entre sí.

De acuerdo con ello, redefine la intermedialidad como correlación y entrecruzamiento de formas expresivas, «an in-between space – “an inter”- from which or within which the mutual affects take place» (Kattenbelt, 2008, pág. 26). Esta definición acentúa la performatividad del diálogo intermedial, el énfasis en la contigüidad de materiales

diversos y el desafío a nuestros hábitos perceptivos, algo que lo hace especialmente adecuado para el análisis de los *collages* tecnológicos célebres a partir de los años ochenta de Orkater, Falso Movimiento, Carbono 14, Gaia Scienza, etc., «superposición de diversos medios (proyección fílmica, vídeo, diapositivas, ambientes sonoros, procesamiento electrónico de voces y sonidos, láser, infografía, robótica...), que se añaden a los elementos plásticos y dramáticos habituales» (Sánchez, 1994, pág. 16).

¿El medio teatral se redefine en la época electrónica? La atención sobre la manera en que la incorporación de las tecnologías de la imagen motiva la transformación del teatro en un dispositivo nuevo ha sido una cuestión recurrente (véase Abuín, 2008; Borrás, 2009 y Tortosa, 2015a y 2015b, entre otros). De hecho, el término *tecnoteatros* puede considerarse hiperónimo de manifestaciones teatrales y parateatrales caracterizadas por la presencia de medios electrónicos (televisión, ordenadores) como mecanismos de reproducción y simulación propios de la tecnología de nuestros días (Grande, 2015).

En esta etiqueta genérica cabe distinguir el *hiperdrama* como texto dramático escrito en el espacio digital, a la manera de Charles Deemer, y el *ciberteatro*, acción dramática interactiva que implica una remediación a partir de las posibilidades de la forma hipertextual, por ejemplo en el caso del Desktop Theatre y su *waitingforgodot.com*, desarrollado en un entorno virtual de chat en el que los usuarios participaban en la obra como personajes (Borrás, 2009, págs. 13-14). En ambos casos podríamos hablar de cibergéneros más que de subgéneros teatrales: si el primero es un caso particular de género literario transferido y adaptado a la potencialidad del nuevo medio, el segundo implica un género electrónico autónomo dependiente por completo de la interfaz. Su acción dramática queda restringida a la interacción en línea y los actores se transmutan en avatares digitales, lo que entraría de lleno en el universo ficcional técnico-mediático y su especificidad estética, que se origina a partir de sus propiedades estructurales.

Por tanto, puede considerarse que el ciberteatro tiene componentes de teatralidad, pero difícilmente puede considerarse manifestación teatral. Su remediación, sobre todo, confluye en las posibilidades dramáticas de las textualidades electrónicas toda vez que la presencia del actor, o su *alter ego* ciborguesco, para muchos teóricos, supone el único límite insalvable dentro del teatro expandido.

3. Teatro digital

El *teatro digital* sería aquel en el que espectador y actores comparten el mismo espacio y tiempo, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el *software* forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real. Se trata de una distinción práctica en la medida en que se establece una diferencia más que pertinente

entre teatro «real» (en el que la relación teatral «tradicional» entre actor/espectador tiene lugar) frente al contraste de la virtualidad cibernética. Dicho de otro modo, confluían en él de forma singular medios presentacionales (voz, cara, cuerpo), representacionales (pintura, escritura, fotografía) y mecánicos (tv, vídeo, lo digital en sentido amplio). Entre la hipermediación (autorreferencialidad) y su tendencia opuesta de transparencia o intermediación, teatro, *performance*, óperas escénicas o danzas interactivas nos interpelan no ya por su uso de estas tecnologías como complemento de la propuesta escénica, sino como elemento dramático constitutivo.

La imagen multimedia puede usarse de manera narrativa, espectacular o disonante respecto de la dramaturgia en propuestas como *Firefall*, de John Jesurum (Marranca, 2010), donde la práctica intermedial refleja la saturación del flujo de información que caracteriza nuestro mundo actual que desemboca en confusión y pérdida de sentido. Montajes como los de Rodrigo García o Angélica Liddell movilizan en este mismo sentido un ejercicio de cooperación interpretativa para el espectador.

Se ha analizado también la telepresencia como rasgo característico del teatro digital, si bien prescriptiva e inexplicablemente condicionado por lo dramático (Cabur, 2015). La imagen proyectada enfrenta asimismo el valor de lo irreplicable, la experiencia aurática de la presencia o autenticidad (*liveness*), con lo reproducible y reproducido. Algunas de las expresiones teatrales más estimulantes derivan de la inquietante representación de la subjetividad escindida entre el yo físico y su reflejo: «The aesthetics of the combination of video and live images is a visual metaphor of split subjectivity» (Causey, 1999, pág. 7).

4. ¿Existe el teatro transmedia?

El *transmedia storytelling*, tal como lo definió Henry Jenkins en 2003, genera lo transmedial como rasgo característico de la cultura contemporánea. Se trata de un relato que se proyecta y expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación (Scolari, 2013, 2014). Lo caracteriza la dimensión performativa, es decir, la manera en la que los usuarios intervienen en estos relatos o los continúan, creando mundos autónomos. Este sentido difiere del concepto del mismo término entendido como transferencia de un medio a otro (traducción, adaptación o reescritura), concepto que tiene un amplio desarrollo en la tradición académica al uso. El entorno mediático, sin embargo, esencialmente narrativo, ha encontrado en la categorización de Jenkins una descripción inédita del paisaje cultural de nuestro tiempo y su lógica interna, capaz de dilucidar configuraciones estructurales hasta ahora impensables en una cultura cada vez más homogeneizada por la mediación tecnológica y la ductilidad de los nuevos medios. Hablar en transmedia significa no tener en cuenta el análisis de un objeto singular, sino

las constelaciones en que se inserta, llámense universos, mundos o franquicias y marcas.

Ahora bien, ¿es posible un teatro transmedia? Sí, lo es si consideramos el teatro como un medio más que contribuye a la expansión de relatos nacidos en otros ámbitos, como la televisión o el cine, como suscribe Scolari (2014, pág. 7). El paradigma de una producción transmedia lo representaría *Harry Potter and the Cursed Child*, obra teatral estrenada en agosto de 2016, un día antes de su venta en formato impreso, en el Palace Theatre de Londres con una extraordinaria acogida, inspirada en la última y tardía entrega de la saga inspirada por la célebre autora J. K. Rowling, aunque escrita por Jack Thorne ya sin entradas hasta diciembre de 2017. Sin embargo, el papel del teatro como centro del universo transmedia no están tan arraigado, ya que dichas narrativas se caracterizan por su pertenencia a las industrias culturales y su funcionamiento dentro de ellas, así como por la reapropiación activa de contenidos por parte de los consumidores con una finalidad lúdica (por ejemplo, en las franquicias de Hollywood, *Matrix*, *Star Wars*, *Breaking Bad*, etc.).

No obstante, se están articulando experiencias interesantes cercanas a dicho universo: obras producidas en diferentes formatos: Internet, cine, videojuegos, *streaming*, espectáculos desplegados en redes sociales como Twitter, Instagram, Vimeo, etc.

5. Experiencias transmedia en el teatro actual

A continuación se describen algunas muestras de transmedialidad en el teatro contemporáneo, relevantes por su naturaleza experimental.

Afrodita o el juicio de París (La Fura dels Baus, 2013)

El primer espectáculo de la emblemática compañía, *Accions*, era un espectáculo físico, donde se subrayaba el encuentro físico entre actores, o ejecutantes y espectadores. *Accions*, por tanto, estaba todavía muy lejos de constituir nada cercano al teatro multimedia, ni tampoco digital y mucho menos transmedia. No obstante, su cuarto espectáculo *Noun*, estrenado en octubre de 1990, se adentraba ya en el entorno multimedia porque combinaba vídeo, música y tecnología y utilizaba las imágenes proyectadas como uno de los elementos centrales de la dramaturgia, de hecho varios monitores de vídeo llamados «el ojo de dios» venían a significar doblemente el ojo controlador y el ojo espectador. Tras la experiencia vivida en el macroespectáculo de clausura de los Juegos Olímpicos de 1992, La Fura concibe *MTM*, estrenado en 1994, en el que no solo se introducía el vídeo como elemento central de la puesta en escena, sino que el mismo espectáculo trataba sobre la manipulación ejercida por los medios de comunicación audiovisual. Así, La Fura, tras sus cinco primeros espectáculos y durante dos décadas, llevará a cabo destacadas incursiones en el mundo del teatro digital.

Sin embargo, a partir de la segunda década del nuevo siglo y sobre todo tras la producción *Afrodita y el juicio de París*² es posible decir que cualquiera de sus proyectos pueden considerarse no ya teatro digital, sino teatro transmedia. *Afrodita* precisamente inaugura la cuenta de Instagram de La Fura dels Baus el 27 de junio de 2013 y se presenta como el primer *show* viral de la compañía. El espectáculo, desde su estreno en 2013, se ha podido ver en varias ocasiones por distintos lugares del mundo; de hecho, su última representación ha tenido lugar el pasado agosto en la ciudad holandesa de Heerlen; la próxima tendría lugar en Guadalajara (México) el ocho de octubre de 2016.

A través de otros medios, en concreto de Internet y de sus diversas plataformas como Facebook, Instagram o Twitter, la compañía proporciona datos, información sobre los espectáculos, acerca del proceso de construcción de estos, a veces sobre ciertos aspectos de la recepción que en cierto sentido expanden la narrativa del espectáculo y se añaden como un estrato de textura. No obstante, a pesar del uso que vienen haciendo en los últimos años de las redes sociales como lugar para una cierta expansión de los espectáculos, estos permanecen como un todo intacto, de manera que ni la dramaturgia ni la ejecución del espectáculo se ven alteradas. Todos ellos tienen una vida independiente de lo que ocurre en las redes sociales y tan solo «sufren» un proceso a través del cual se hacen accesibles aspectos de los mismos normalmente vetados para los espectadores. En ese sentido, lo que tiene lugar en esos otros medios en cuanto a la respuesta en términos de «me gusta» o los comentarios que puedan dejar los espectadores o usuarios de esos medios parece irrelevante para la construcción, la concepción y el futuro del espectáculo.

Rosas Danst Rosas (Rosas, 1983)

Otro caso un tanto más complejo y más interesante es el de la compañía belga Rosas. *Rosas Danst Rosas* es un espectáculo estrenado de modo absoluto en mayo de 1983, en España en 1984 en el Festival Internacional de Teatro de Granada. Se trata de un espectáculo cerrado, que sigue estando vivo, que se puede seguir viendo periódicamente en teatros sobre todo del circuito europeo y que forma parte de la vanguardia teatral contemporánea. El espectáculo tiene lugar en un espacio escénico prácticamente vacío, sin revestir, sin escenografía o atrezzo, a excepción de unas sillas que se utilizan en una de las partes. La ejecución la llevan a cabo cuatro mujeres vestidas prácticamente igual, con unos vestidos en tonos tierra, de un tejido natural, hilo o algodón probablemente, el pelo sin recoger y calzando unas zapatillas deportivas con cordones.

El esquema de composición de la pieza es matemático y excluye toda dimensión emotiva y narrativa. Consta de cuatro partes o movi-

mientos y tiene una duración total de una hora y cuarenta minutos. La primera parte se desarrolla en el suelo; la segunda, con sillas repartidas por el escenario con un dibujo geométrico y diagonal; la tercera, formando las bailarinas una línea y en la última moviéndose por todo el espacio. Produce el espectáculo una significativa intensidad dramática basada exclusivamente en una coreografía fundamentada en posturas y movimientos de la vida diaria, repetitiva, gestualmente seca y minimalista.

El espectáculo se expande en 1997, con la filmación de una película dirigida por Thierry De Mey, responsable de la música del espectáculo, que adapta el espectáculo para que pueda filmarse permaneciendo los movimientos tal y como se ejecutan en la puesta en escena, de manera que no solo permite reconstruir en el recuerdo el espectáculo, sino que además contribuye a partir de ese momento a su mayor difusión. Sorprendentemente, en 2011, aparece también el vídeo de Beyoncé titulado *Countdown*. La directora de Rosas acusaría a la cantante de plagio por incluir partes de la coreografía de *Rosas Danst Rosas* y de *Achterland* (espectáculo de 1990 de la misma compañía y coreógrafa).

El 23 de junio de 2013, probablemente motivado por esta circunstancia, pero supuestamente con ocasión del trigésimo aniversario del estreno del espectáculo, se pone en marcha un proyecto que invita a aficionados, estudiantes de danza y al público amante de este espectáculo a reproducir su segundo movimiento, el de las sillas, a grabarlo y subirlo a una página web que se alimenta de un canal de YouTube.³ Como punto de partida se plantea que solo el movimiento corporal debe ser «respetado», únicamente la coreografía; el resto, es decir, el número de personas, su sexo, las edades, el espacio, la indumentaria puede variar y de hecho varía significativamente. Los tres primeros vídeos son de ese mismo día. A partir del éxito generado se crea una página en la que hay un extenso tutorial sobre el fragmento de la pieza que se invitaba a reproducir. Trescientos cincuenta y siete vídeos después, el último del pasado 20 de junio de 2016, el proyecto sigue más que vivo.

Observamos en este espectáculo, por tanto, interesantes elementos de transmedialidad en la intervención de los usuarios. Es cierto que no utiliza las redes sociales, aunque sí Internet, para expandir el espectáculo y que el núcleo del mismo, en la misma medida que ocurre con los mencionados de La Fura, sigue intacto y en absoluto se ha visto afectado en su concepción dramática y escénica por esta cascada de nuevas interpretaciones, pero su reproducción por otros lo proyecta en una suerte de espiral. De hecho, el espectáculo sigue vivo como tal, de manera independiente, aunque todas esas interpretaciones se van añadiendo como estratos de significado, pues colocan el espectáculo en un lugar diferente, mediado por

2. Véase: <<http://www.lafura.com/obras/afrodita-y-el-juicio-de-paris/>>.

3. Véase: <<http://rosasdanstrosas.be/home/>>.

otros cuerpos en otros espacios. En ese sentido, podemos afirmar que se expande cierta narrativa (la propia del espectáculo), y se añaden sentidos con cada nueva interpretación del movimiento y su ejecución.

Así, tanto las propuestas de La Fura dels Baus como Rosas constituyen dos variantes escénicas que no nacen ni se consideran a sí mismas como transmedia, pero que tienen un componente performativo muy cercano al de estas narrativas.

Such Tweet Sorrow (Royal Shakespeare Company, 2010)

Such Tweet Sorrow es una experiencia que puede ser considerada transmedia y se concibe a sí misma como tal, pero cuya propuesta solo puede entenderse transmedial en el sentido restringido de Kattenbelt porque lo que se lleva a cabo es un traslado a otros medios de la historia de *Romeo y Julieta*. El argumento del drama shakesperiano se narra a través de twitter apoyado por una serie de vídeos en YouTube. No hay nada más, no hay espectáculo propiamente dicho, no hay una puesta en escena específica del texto y, por tanto, no se trata de una expansión de una dramaturgia, sino de la adaptación de un texto dramático a otro medio, en este caso Internet, en concreto Twitter⁴ y YouTube. Por lo tanto, este tipo de experiencia teatral transmedia no se desarrolla como tal, no hay acontecimiento físico ni acción, todo tiene lugar en el terreno de lo virtual.

Hopscotch Highway (Pervasive Theatre, 2013)

En el caso del *Pervasive Theatre*,⁵ el esquema de producción del espectáculo es muy tradicional. La historia se desarrolla en un *night-club* y los personajes que trabajan allí, algunos jóvenes, están dispuestos a usar los nuevos medios y otros son completamente reacios al asunto. Se creó una página de Facebook del *night-club*, *Hopscotch Highway*, y a algunos de los protagonistas se les abrieron múltiples perfiles en distintas redes sociales. Básicamente, el proyecto sirvió para crear una serie de expectativas y conformar un relato que luego no se materializó porque no hubo espectáculo ni acontecimiento. Durante un fin de semana concreto activaron los distintos perfiles sociales y se fueron subiendo fotos, *posts*, que fueron construyendo una historia sobre el club y sus personajes. Los espectadores virtuales a su vez interactuaban con ellos. En definitiva, las redes sociales se usaron entonces para ir adelantando una «narrativa», ir anticipando una historia que finalmente no tiene lugar porque en alguna medida no se pretendía que el público se congregara en un momento determinado en un espacio concreto, sino que pudiera interactuar con el contenido y la plataforma digital en todo momento.

4. Véase: <https://mobile.twitter.com/such_tweety>

5. Véase: <<http://www.conducttr.com/training/conference-2014/transmedia-performance-and-pervasive-theatre/>>.

6. Véase: <<http://serielagrieta.es/>>

7. Véase: <http://www.remiendoteatro.com/teatro_laGrieta/el-espectaculo/>

La Grieta (Remiendo Teatro, 2013)

La Grieta, nacida en Granada en 2013, se define como indagación sobre la posibilidad de hibridación de los lenguajes del cine y del teatro a partir del género del *thriller*. Su primera formulación fue en forma de webserie de seis capítulos, rodada íntegramente en el Teatro Alhambra de Granada.⁶ La guionista, Gracia Morales, y el director, Julio Fraga, tenían la pretensión de hablar de forma simbólica sobre la situación social de crisis usando una estructura poliédrica de continuas bifurcaciones. La propuesta mostraba a tres personajes en el interior de una casa jugando a diferentes juegos de mesa, interrumpidos sucesivamente por el descubrimiento de una gran grieta en el techo del salón. El dispositivo escénico, minimalista, no permitía ver la grieta como tal, aunque constantemente se aludiese a ella. Efectos espaciales sonoros y el juego de planos materializaban la amenaza constante del hundimiento del techo.

En 2015, la propuesta continúa con un espectáculo teatral: *La grieta. Entre animales salvajes*.⁷ La idea es similar: tres personajes, esta vez en una casa rural, sometidos a situaciones que les ponen a prueba y ante las que reaccionan de forma imprevisible. El montaje se articula como protohipertexto, puesto que la situación de partida genera diferentes desenlaces (webserie) o desarrollos diversos sobre bifurcaciones en el tema como en un videojuego (espectáculo), con seis finales consecutivos y un sexto final recursivo. Su director incluso describe su estructura como rizomática; aúna tanto la variante serial como escénica:⁷

«En la búsqueda de una analogía narrativa entre la webserie y el espectáculo teatral, llegamos a la conclusión de que lo episódico, la sucesión de episodios, debía conservarse. Encontramos la estructura mirando una grieta en la pared. Una auténtica grieta en la pared. Una grieta en la pared: una línea central bien definida con otras líneas que van bifurcándose, alejándose, desde la línea central. Esa es la estructura del espectáculo teatral: una grieta».

Lo hipertextual enlaza con lo intermedial, además de producir situaciones de intermediación simulada –pequeños *teasers* publicitarios grabados en el exterior con una temática independiente o relacionada a la manera de precuela sobre el espectáculo– e hipermediación, a través del juego recurrente de los formatos, tanto en la webserie como en el vídeo o el espectáculo teatral. La amplia actividad en las redes sociales de *Remiendo Teatro* ha propiciado que todas las piezas del puzzle (webserie, *teasers*, espectáculo, promoción, etc.) se hayan acogido con interés. De hecho, recientemente han sido premiados con los IV Premios Lorca de Teatro Andaluz 2016 a la

mejor autoría teatral; recibiendo además nominaciones al mejor espectáculo, música y escena.

Su apuesta estriba en la puesta en marcha de un proyecto transmedia fuera del condicionamiento industrial y los circuitos comerciales, desde la creación de una estética más allá de la mimesis dramática. Hablar de grietas en una sociedad en crisis como la actual es una metáfora acertada, de gran calado, en un proyecto en forma de esfera, que puede verse de forma indistinta como webserie, vídeo o teatro, pero que siempre pretende alcanzar en el espectador un estado de reflexión y una respuesta. Si esta grieta se proyecta en el ámbito de la cultura convergente, habrá tenido éxito.

Conclusiones

Al inicio del artículo describíamos un ejemplo de dramaturgia basada en algoritmos para adentrarnos posteriormente en la manera en que el medio tecnológico ha condicionado tanto lo dramático como lo escénico. Aplicar categorías como las de transmedialidad al teatro nos ha llevado a observar su polivalencia semántica y, desde la perspectiva de Jenkins, su carácter relativo, estrechamente ligado a las industrias culturales y a su mundo ficcional de base.

Existen teatros transmedia ligados a mundos-marca bien consolidados—la última producción teatral de éxito apoteósico de la última entrega inspirada por la saga Harry Potter, cuyo estreno cerraba la gigantesca campaña de mercadotecnia que precedió a su venta— y existen expansiones narrativas periféricas al canon dramático: de hecho, Jenkins ejemplifica la transmedialidad con la ampliación de la trama del *Hamlet* shakesperiano alrededor de los personajes secundarios en *Rosencratz and Guildenstern are Dead* (1966), de Tom Stoppard. También interesan sobremanera, precisamente porque su alcance nos es aún desconocido, los elementos de transmedialidad en las representaciones actuales aún ajenos a la ficción estrictamente narrativa, en una cultura no tan homogénea o convergente como pudiera parecer.

Sin duda, como se ha demostrado en el análisis de algunas experiencias recientes, la tensión entre teatralidad y performatividad que ha caracterizado el teatro moderno se proyecta ahora en la experimentación estética y en la acción comunitaria generada dentro del entorno virtual y fuera de él. Pero la actividad transmedial implica procesos complejos. Una perspectiva temporal más amplia permitirá evaluar la efectividad real de la apertura y transformación que aportan las lógicas transmedia en la consolidación de estos y otros nuevos proyectos.

Referencias bibliográficas

- ABUÍN GONZÁLEZ, A. (2008). «Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos». *Signa*. 17, págs. 29-56.
- BAETENS, J.; SÁNCHEZ-MESA, D. (2015). «Literature at the Expanded Field. Intermediality at the Crossroad of Literary Theory and Comparative Literature». *Interfaces. Image-Text, Languages*. Vol. 36.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: Mass., The MIT Press.
- BORRÀS CASTANYER, L. (2009). «Ciberteatro: posibilidades dramáticas en la era digital». En C. BECERRA (ed.). *Lectura. Imágenes, cine y teatro*. Vigo: Academia del Hispanismo, págs. 33-46.
- BOURRIAUD, N. (2009). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- BREA, J. L. (2007). *Memoria_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- CABUR, B. (2015). «La telepresencia en el teatro de texto». *1616: Anuario de literatura Comparada*, 5, págs. 75-84.
- CAUSEY, M. (1999). «The Screen Test of the Double. The Uncanny Performer in the Space of Technology». *Theatre Journal*. 41/4, págs. 383-394. <<http://dx.doi.org/10.1353/tj.1999.0083>>
- GRANDE, M. Á. (2015). «Mundos que se desvanecen. Tecnoteatros y performatividad». *Caracteres*. 4/2, págs. 8-17.
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- KATTENBELT, C. (2008). «Intermediality in Theatre and performance. Definitions, Perceptions and Medial Relationships». *Culture, Language and Representation*. Vol. VI, págs. 19-29.
- MARRANCA, B. (2010). «Performance as design. The Mediaturgy of John Jesurun's *Firefall*». *PAJ*. 96, págs. 16-24.
- RAJEWSKI, I. (2005). «Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality». *Intermedialités, Intermedialities*. 1/6, págs. 43-64. <<http://dx.doi.org/10.7202/1005505ar>>
- SÁNCHEZ, J. A. (1994). *Dramaturgias de la complejidad: Sobre la génesis de la nueva escritura escénica*. Málaga: Cuadernos del Aula de Teatro, Universidad de Málaga.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- SCOLARI, C. (2014). «Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital». *Anuario AC/E de cultura digital*, págs. 71-81
- TORTOSA, V. (2015a). «La carne y el píxel. De la representación al simulacro y viceversa». *Caracteres*. 4/2, págs. 43-56.
- TORTOSA, V. (2015b). «¿Hacia un canon de la literatura electrónica?». *1616: Anuario de literatura comparada*. 5, págs. 25-44.

Cita recomendada

GRANDE ROSALES, María Ángeles; SÁNCHEZ MONTES, María José (2016). «Posibilidades de un teatro transmedia». En: Domingo SÁNCHEZ-MESA, Jordi ALBERICH-PASCUAL, Nieves ROSENDO (coords.). «Narrativas transmediales». *Artnodes*. N.º 18, págs. 64-72. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]
 <<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n18-grande-sanchez/n18-grande-sanchez-pdf-es>>
 <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3047>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



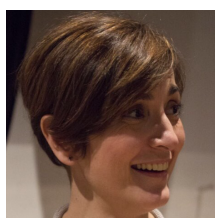
María Ángeles Grande Rosales

Profesora titular del Departamento de Lingüística General y Teoría de la Literatura
 Universidad de Granada
grande@ugr.es

Campus Universitario de Cartuja
 Facultad de Filosofía y Letras
 Nuevo Edificio Departamental
 Planta -1. Despacho L6
 18071 Granada

Profesora titular del Departamento de Lingüística General y Teoría de la Literatura de la Universidad de Granada. Sus líneas de investigación principales son la teoría de la literatura y del teatro contemporáneos, el comparatismo y la crítica cultural, con especial atención en la actualidad hacia las humanidades digitales y los fenómenos de transmedialidad discursiva. Pertenece al grupo de investigación *Teoría de la literatura y sus aplicaciones* (HUM363). Forma parte del proyecto I+d+i *Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital*, y al grupo «Imágenes de la inmigración» (Cicode/La Caixa). Entre sus últimas publicaciones se encuentran: «Tecnologías de la *performance* digital en Johannes Birringer» (2013), «De cenizas y diamantes: el universo nihilista de Rodrigo García», *Ínsula*, 823-824 (2015), págs. 8-13 o «Mundos que se desvanecen. Tecnoteatros y performatividad», en *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 4/2, (2015), págs. 8-17, entre otras. En la actualidad se ocupa de la coordinación del programa oficial de doctorado en «Lenguas, textos y contextos» de la Universidad de Granada.

CV

**María José Sánchez Montes**

Profesora contratada doctora
del Departamento de Lingüística General y Teoría de la Literatura
Universidad de Granada
mariaj@ugr.es

Campus Universitario de Cartuja
Facultad de Filosofía y Letras
Nuevo Edificio Departamental
Planta -1. Despacho L5
18071 Granada

Profesora contratada y doctora del Departamento de Lingüística General y Teoría de la Literatura de la Universidad de Granada. Ha sido directora del Secretariado de Extensión Universitaria durante el período 2008-2015 además de responsable del Grupo de teatro de la Universidad de Granada y directora del Festival Internacional de Teatro Universitario de Granada, cuya séptima y última edición se celebró en noviembre de 2014. Sus trabajos de investigación se han centrado en los estudios escénicos, con atención a las teorías teatrales contemporáneas, las puestas en escena lorquianas y la literatura medieval hispánica a la luz de la teoría de la literatura. También ha trabajado sobre el escritor Francisco Ayala. Entre sus publicaciones se encuentran el capítulo de libro «Ayala en Puerto Rico, Puerto Rico en Ayala» o el artículo «El Libro de buen amor y la tradición popular de la risa». Además, podemos destacar su libro *El cuerpo como signo: la transformación de la textualidad en el teatro contemporáneo*, publicado en Biblioteca Nueva, así como su estudio realizado en colaboración con la profesora María Ángeles Grande Rosales sobre la trayectoria de Sara Molina y publicado en el volumen titulado «Fragmentos. Un recorrido por la obra de Sara Molina», el artículo sobre la presencia de Tadeusz Kantor en España que apareció en el volumen de homenaje a Kantor coordinado por Mihal Kobialka o el titulado «Realidades virtuales: Johannes Birringer», publicado en el volumen Teatro e Internet en 2013. Forma parte del proyecto de investigación *Nar_Trans Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital*.