

Sobre la participació audiovisual a l'escena contemporània

Martina Tosticarelli

Introducció

Dins el marc de les arts escèniques contemporànies, la incorporació directa de les tecnologies de la imatge i l'aplicació de determinades operacions típiques del tractament del material audiovisual, no només modifiquen considerablement l'estètica de l'espectacle, sinó que influeixen notablement sobre els processos d'escriptura escènica i els paràmetres de creació. La participació audiovisual virtualitza els efectes fàctics i n'intensifica la sensorialitat, la qual cosa permet descentrar i negociar significats en escenaris i contextos canviant i activar la imaginació de l'espectador, que ha passat a assumir un paper estratègic dins el procés de producció. Les obres ja no es presenten sempre de manera acabada, sinó que sovint s'exposen com a «camp de possibilitats, una sèrie de gèrmens de formativitat» (ECO, 2002) que conformen un organisme heterogeni rizomàtic i en transformació constant. Un dels exemples més notables d'aquesta tendència és la *Tragedia Endogonidia* de la Societas Raffaello Sanzio, una tragèdia que emula el procés biològic dels microorganismes aplicat a una sèrie d'episodis teatrals capaços de regenerar-se indefinidament.

L'organisme s'erigeix com a concepte fonamental ja que suggereix una estructura viva, un sistema de creació contínua que mai aconsegueix cap forma definitiva, només un estat en un moment determinat. Aquest sistema és, per natura, privat de centre: «si penetrem la superfície d'un organisme i hi mirem més i més a fons, no hi trobarem mai cap tipus d'element central de control, és a dir, el que seria el seu *ésser*, que en governi els ressorts dels òrgans» (ZIZEK, 2006). La mediació entre els diferents atributs —autònoms per naturalesa— recau d'aquesta manera i naturalment en l'espectador. A la proposta de la Societas Sanzio, la tragèdia s'entén com a *procés molecular* on la representació tradicional ja no té cabuda. Al seu lloc se'ns ofereix un conjunt de signes primigenis i elementals que acullen sense prejudicis els fenòmens més íntims de la matèria a partir dels contrastos d'una escriptura polifònica i polivisual: «després d'un *crescendo* sonor i visual al límit del suportable òpticament, després de l'epilèpsia de tots els sentits en una geometria perfecta de llums i sons, s'enfronta al món un ens contemplatiu. És l'home

davant l'Apocalipsi», va escriure la crítica italiana fent referència a l'episodi desè.

La situació típica de l'art contemporani és aquella en què el fenomen que segueix un determinat estímul es produeix sense que cap relació de lògica o d'hàbit el lligui al seu precedent, i provoca una crisi que fa que sorgeixi l'emoció. Quan els estímuls externs s'interrompen, la ment no es queda en blanc, sinó que endega un mecanisme de creació d'imatges interiors a partir de preceptes que processen i seleccionen informació independentment de la definició d'una presència física. D'aquest procés de producció i d'experimentació d'imatges en estat de consciència se'n diu *imaginar* i és una de les claus fonamentals de la creació escènica actual. La imaginació s'activa mitjançant esquemes cognitius i pistes memorístiques construïdes a partir de l'experiència personal, social i cultural, i té la capacitat actancial de provocar reaccions emotives, sentiments i sensacions que, en el cas específic del teatre, incrementen la identificació implicativa o empatia dels espectadors amb els actors etnogràfics i ficticials. Aquests esquemes s'alimenten al seu torn de les ambivalències produïdes per la percepció de la matèria: «Una matèria que no proporciona cap ocasió per a l'ambivalència psicològica no pot trobar el seu doble poètic que permeti infinites transposicions. Per tant, cal que hi hagi una doble participació —participació del desig i del temor, participació del bé i del mal...— perquè l'element material lligui l'ànima sencera» (BACHELARD, 1988). La imaginació no és la facultat de formar imatges a partir de la realitat, sinó la de formar imatges que la sobrepassin; en aquest sentit, es tracta d'una facultat sobrehumana. A partir del moment en què deixem de pensar les imatges com a meres reproduccions de la realitat i les abordem com a extensions de la mateixa, qualsevol versió única i acabada deixa de tenir sentit. Al teatre contemporani, superar el paradigma positivista de la realitat empírica ha suposat una aposta tant per la continuïtat entre subjecte i imatge, com per la incorporació de l'ambivalència i l'ambigüïtat de les versions múltiples: «Entesa la realitat com a cognició, percepció i emoció, es resol la qüestió de si estem tractant amb realitats psíquiques o materials, ja que tot el que es pensa, s'imagina, es concep, s'intueix i succeeix és part real de la vida» (BUXO-DE MIGUEL, 1999). Els mitjans de producció audiovisual com ara la fotografia, el cinema o el vídeo constitueixen extensions i suports de la memòria i, per tant, es poden considerar com a reactivadors de la sensorialitat i amplificadors del coneixement i de la imaginació.

Cap a un espai escènic orgànic

A les darreres dècades, el desenvolupament de poètiques derivades de l'estètica i de l'estructura dels mitjans audiovisuals, ha generat una semàntica específica, l'aplicació de la qual a les arts escèniques estableix un sistema de relacions extraordinàriament complexes, i ni l'espai geomètric ordinari ni el temps lineal ens permeten captar-ne el poder de metamorfosi. Si a l'esquema sensoriomotor tradicional l'acció es desplegava segons uns principis d'economia i eficàcia dins d'un espai euclidià i d'un temps cronològic, a l'esquema orgànic es produeix una ruptura irreparable de la lògica espaciotemporal. L'acció hi entra contínuament en crisi i les connexions sensoriomotrius s'esquincen, els elements constitutius de l'escena perden pes i solidesa i una virtualitat dialògica indueix l'espectador a crear narratives interiors i nous marcs d'acció. En aquest context, l'espai escènic ja no pot abordar-se d'una manera exclusivament espacial, perquè implica «relacions no localitzables, presentacions directes del temps» (DELEUZE, 1986).

Una via interessant per a l'anàlisi de l'espai contemporani és la suggerida per Paul Virilio al llibre *La velocidad de liberación* en què proposa introduir de manera paral·lela als intervals tradicionals d'*espai* i de *temps* un interval nou que denomina del gènere *llum*. Aquest tercer interval estableix una concepció nova del temps, que ja no es presenta únicament com a successió cronològica, sinó també com un temps d'exposició cronoscòpica dels esdeveniments. La seva tesi es basa en el fet que els senyals sonors i visuals no només modifiquen l'estètica i el funcionament de la representació de la realitat sensible, sinó que possibiliten una presentació intempestiva que excedeix els límits de les aparences i que opera directament sobre la realitat: «A l'estètica de l'aparició dels objectes i les persones que destaquen en l'horitzó aparent de la unitat de temps i de lloc de la perspectiva clàssica, s'hi afegeix l'estètica de la desaparició de personatges llunyans que sorgeixen en l'absència d'horitzó d'una pantalla catòdica, on la unitat de temps preval per sobre de la del lloc de l'encontre» (VIRILIO, 1997).

A partir del moment que les nocions d'entrada i de sortida dels senyals sonors i visuals suplantem les nocions habitualment relacionades amb els desplaçaments de persones i d'objectes, el cos de l'actor —al voltant del qual semblava que tradicionalment girés tot el teatre— es dissol i ressorgeix constantment de la llum. A mig camí entre l'objecte i el *logos*, el cos escènic contemporani es metamorfosea una i altra vegada a la interfície, passant del volum a una imatge evanescent que només l'ull-cervell de l'espectador és capaç d'aprehendre i de donar-hi significat. De la mateixa manera, la línia d'ho-

ritzó de la perspectiva renaixentista —aquella que privilegiava tant la profunditat del paisatge escenogràfic com els límits de la caixa escènica— es replega en una superfície límit que assumeix un caràcter actiu i mediador. Les relacions de dimensions i distàncies hi queden automàticament abolides, i les jerarquies antigues de les figures desapareixen dins la trama de la llum. A l'espai-pantalla, el punt de fuga clàssic cedeix la primacia a la fuga de tots els punts —els píxels— de la imatge digital, i la representació acaba polvoritzada per una matriu sensitiva sistemàticament organitzada. El concepte és semblant al dels quadres neoimpressionistes, en què els objectes es desintegren fins a esdevenir un conjunt de pures vibracions sensorials. Ambdues tècniques —la neoimpressionista i la digital— possibiliten un tipus de visió global on no importa cap punt en concret, sinó les relacions que es creen entre ells i les potencialitats del camp en la seva totalitat. A l'escena contemporània passa el mateix: cada element té una importància relativa i el seu valor depèn de com se'l vinculi. Les infinites combinacions possibles evidencien la riquesa del conjunt i el rol definitori de l'espectador dins el procés de generació de sentit.

Inversament al que passava amb la finestra renaixentista o el llenç modern, la pantalla electrònica s'assembla a una membrana a través de la qual les coses materials s'impregnen de llum i la llum esdevé materialment sensible. Únicament des del punt de vista morfològic, la imatge del vídeo restableix un sistema de figuració que consisteix —com la fotografia i el cine— a enregistrar amb mitjans òptics la traça lluminosa que deixa l'objecte preexistent a la imatge. Només en aquest sentit, el pla de representació on la imatge es projecta —la pantalla— és comparable al pla del quadre en perspectiva definit per Alberti, ja que permet inscriure una certa imatge del món sobre un suport material. S'hi dóna, però, una diferència fonamental: mentre que les imatges fotogràfiques i cinematogràfiques funcionen geomètricament com una finestra oberta al món, la pantalla electrònica funciona justament al contrari. La finestra que s'obre al mur permet que l'ull descobreixi un espai continu, homogeni i finit en el sentit de la mirada, prolonga sense ruptura l'espai tancat on s'està l'observador. L'arquitectura renaixentista fascina per aquest motiu: sembla que el quadre prolongui de manera natural la cambra on és l'ull. De la mateixa manera la imatge-finestra del cinema ens convida a abandonar la sala, a oblidar-la quan ens projectem dins la seva obertura i la boca de l'escenari a la italiana ens introdueix dins l'escena per projecció. En els dos casos la foscor facilita l'evasió centrífuga més enllà dels murs o de la *quarta paret*. Però la pantalla electrònica no funciona com a finestra, ni s'inscriu en cap mur, ni transporta la mirada des de dins cap enfora, sinó que fa que l'ex-

terior irrompi en l'interior mitjançant un moviment centrípet i violent que crea un efecte d'incrustació. La pantalla electrònica es transforma així en un *dispositiu* susceptible de ser utilitzat com a maquinària teatral.

Així com al llarg de la història la maquinària escènica ha sabut desenvolupar els mecanismes més sorprenents per fer aparèixer o desaparèixer objectes i personatges, les noves tecnologies de la imatge —com a tramoies postmodernes— són capaces de maquinar l'escena obrint-hi trampes virtuals d'on poden fer sorgir fragments del món exterior o interior, còpies seriades dels seus protagonistes, detalls ínfims portats a una escala monumental o mons fractals que interrompen la continuïtat de l'espai de ficció. La il·lusió que fabriquen aquestes tecnologies ja no explora el camp de la representació de la realitat. La il·lusió sorgeix ara del dubte entre la vivesa de l'escena i la virtualitat de les imatges, un dubte que es construeix només a la consciència de l'espectador atesa la seva capacitat per crear vincles, per combinar el que és heterogeni.

Dramatúrgies del fragment

La fragmentació constitueix per ella mateixa un pas bàsic per a l'aïllament de les configuracions de sentit d'una posada en escena, i l'oposició no significant dels fragments, un dels mecanismes més estimulants per activar la participació del públic en el procés creador.

A la versió de *Hamlet* de The Wooster Group, els fragments d'un vídeo interpretat per Richard Burton el 1964 adquireixen un caràcter dominant en la posada en escena: en determina la dramatúrgia i hi genera un discurs metateatral. Al fons d'un escenari esquitxat d'artefactes audiovisuals, hi apareixen els fragments d'una pel·lícula en blanc i negre plena de talls, fosos, taques i paràsits. Al seu davant, els actors reproduïen en viu i simultàniament les interpretacions que el film mostra. Però el més curiós de tot, és que els actors també imiten fidelment els errors i aprofiten aquests accidents per canviar constantment la localització i el centre dramàtic de l'acció. A base de *plays* i *replays* els fragments dinamitzen i sostenen no només el ritme de l'escenificació, sinó que n'emfatitzen l'aspecte lúdic i el caràcter essencialment efímer i circumstancial dels personatges i del fet teatral.

La repetició múltiple d'un fragment, ja sigui de manera simultània o successiva, debilita la idea d'una escena unívoca, amb un actor de carn i ossos com a figura protagonista i original. En el cas de *Hamlet*, l'actor viu no només és desplaçat com a centre i endreçador del joc escènic, sinó que es transforma

en una còpia de la imatge projectada. Aquesta còpia tanmateix, no constitueix una mera repetició mecànica de la casualitat lineal. Si aprofundim en el concepte de *repetició* segons Deleuze, és possible afirmar que un esdeveniment repetit és sempre re-creat en un sentit radical. Les accions del fragment repetit reapareixen a cada moment com a noves, ja que el que es repeteix es manté de la banda del referent, és a dir, conforma sempre una *virtualitat*:

Qualsevol imatge actual té una imatge virtual que li correspon com un doble o un reflex [...] La imatge actual i la imatge virtual es remetent l'una a l'altra al voltant d'un punt d'indiscernibilitat. La indiscernibilitat constitueix una il·lusió objectiva; no suprimeix la distinció de les dues cares, sinó que la fa inasignable, ja que cada cara pren el paper de l'altra en una relació que cal qualificar de presuposició recíproca, o de reversibilitat. Són un revés i un dret tan diferents com indiscernibles i perfectament reversibles (DELEUZE, 1986).

La simultaneïtat d'imatges produeix en l'espectador una descentralització de la mirada i un estat d'inquietud que l'obliguen a concentrar-se per tractar de trobar una organització significativa del conjunt. L'estratègia de nombrosos directors i coreògrafs contemporanis és intentar mantenir l'autonomia dels fragments al màxim temps possible i impedir que se'ls pugui jerarquitzar o vincular de manera irreversible o lineal. D'aquesta manera el procés significat s'enriqueix i reclama a un major esforç cognitiu per part de l'espectador. Com a oposició als sistemes unidireccionals i tancats, els creadors aposten per sistemes associatius múltiples on els components són intercanviables i les diferents línies vectorials no preexisteixen a l'exercici de relació, i opten per propostes organitzatives de ruptura, lligades generalment a experiències lúdiques o d'atzar. Una alternativa interessant és el zàping que, contràriament al muntatge successiu d'escenes, proposa la creació d'una escena única fabricada amb retalls aïllats, una espècie de *collage temporal* construït en funció d'interessos puntuals i constantment canviants. El resultat és una percepció discontinua i entretallada que produeix un efecte de mosaic, les múltiples imatges del qual l'espectador les pot agrupar indefinidament.

Cada fragment del mosaic expressa inevitablement un punt de vista carregat d'intencionalitat. La diversificació dels punts de vista instaura una tensió cognitiva que obliga l'espectador a efectuar un recorregut visual atípic des d'una perspectiva distanciada i absoluta. Com a conseqüència, l'objectiu de la visió no sembla que sigui en la cosa vista, sinó directament el recorregut que posa l'ull en moviment. La mirada esdevé mirada-objecte alliberada del

subjecte particular: «En aquest cas l'ull funciona com a òrgan sense cos que registra directament la passió d'una intensitat que no pot ser assumida pel subjecte diegètic. Així doncs, allò que se'ns ofereix [...] és justament el fenomen pur, presubjectiu» (ZIZEK, 2006). Es tracta d'una visió equivalent a la de Déu, o —en correspondència amb la física quàntica— a la d'un ull que es desplaça a la velocitat de la llum. Per a un observador que se situï en un referencial que s'apropa a la velocitat de la llum, l'espai tridimensional es contrau en un pla primíssim, els colors hi canvien i tendeixen cap al blau, les ombres desapareixen i les diferents cares d'un objecte es perceben simultàniament. De la mateixa manera, al teatre contemporani, el cos de l'espectador pateix una contracció al seu lloc, causada per una inèrcia que —encara que l'obligui a restar immòbil al seient— també li permet que accedeixi a veure l'escena simultàniament des de diferents punts de vista. Fins i tot es pot convidar un espectador que vegi la seva pròpia imatge a escena, encara que —i com suggereix Zizek— aquesta imatge difícilment li tornarà la mirada:

És en aquestes experiències anòmales on es pot captar el que Lacan anomena mirada com a *objet petit a*, la part de la nostra imatge que eludeix la relació simètrica especular. Quan ens veiem des de fora, des d'aquest punt impossible, la característica traumàtica no és quedar objectivat, reduït a un objecte exterior davant la mirada, sinó, més aviat, el fet que sigui la pròpia mirada la que s'objectivi, aquella que m'observa des de fora, la qual cosa vol dir justament que la meua mirada ja no és meua, que n'he estat desposseït (ZIZEK, 2006).

Si definim com a *subjecte* un ésser que observa el real des d'un punt de vista únic i localitzat, llavors, quan els fragments es multipliquen i el punt de vista es dissemina, el preu que cal pagar per la visibilitat absoluta és el de la desmaterialització de la visió i, per tant, de la pèrdua del subjecte. Les visuals antagoniques es corresponen amb un *jo* dislocat i irreal, l'ull humà del qual ha estat reemplaçat per un òrgan artificial: l'ull de la càmera. Aquest òrgan autònom i buit, no només possibilita les visions macroscòpiques, sinó que és capaç d'immiscir-se en llocs d'accés difícil i de revelar-ne els secrets a l'espectador.

Exercicis d'introspecció

Al món contemporani les barreres físiques no sempre signifiquen límits infranquejables. A la transparència directa, la dels materials transparents que s'utilitzen en la construcció, s'hi afegeix ara la *transparència indirecta*, creada pels sistemes de videovigilància i incorporada a escena talment un espia en discreta complicitat amb l'espectador. Aquesta nova mena de transparència s'hi imposa com a *trans-aparença* —o «transparència de les aparences transmeses instantàniament a distància»— i que ocasiona un redoblament estereoscòpic de les aparences sensibles (VIRILIO, 1993). Les fronteres arquitectòniques han explotat tant cap a l'interior —cada cop més accessible gràcies a una visualització mediatitzada— com cap a l'exterior, i ja no és estrany que un observador desprevingut es vegi enfrontat simultàniament al *dedins del defora* i al *defora del dedins* com a protagonista d'un interessant exercici d'introspecció. Aquest exercici evidencia una sèrie d'estructures topològiques —intrafigurals— particulars, fonamentades en una relació d'inclusions recíproques on les antinòmies clàssiques d'obertura i tancament, de dret i revés, de continent i contingut, queden definitivament destruïdes.

De la mateixa manera que els murs han deixat de ser límits espacials fiables, la pell ha deixat de ser també la frontera del cos. Mitjançant radiografies, escàners i ecografies, la llum i l'ultrasò són capaços de travessar el nostre organisme, n'expulsen la forma interior i fan que esdevingui un espai contenedor on els personatges poden evolucionar i conuiu. Les *performances pH, OR* i *S/N* del grup japonès Dump Type desenvolupen amb molt d'efecte aquest concepte. Tot i així, el vídeo i les imatges de síntesi poden aprofundir en un altre tipus de funcions més audaces, relacionades amb els mecanismes dels records i els processaments mentals. A *Je suis un phénomène* de Peter Brook i Marie-Hélène Étienne, que es va estrenar el 1998 a París, la introspecció es portava fins a les darreres conseqüències segons l'apropament als mecanismes de la memòria de Salomon Shereshevsky, mnemotècnic judeorus. En aquest cas, damunt de tres monitors verticals apareixien diferents elements que permetien analitzar les especificitats del procés de memorització d'una frase de Dant pronunciada en italià, desconeguda per Shereshevsky, que n'associava cada síl·laba a una imatge. Amb una simplicitat sorprenent, l'obra aconseguia palesar un complex procés cognitiu. A *Hadj* de The Wooster Group, una pantalla camuflada en un mirall aprofundia en la intimitat d'una dona asseguda al tocador, mentre que els vidres, que havien estat tractats especialment, rebien projeccions que convidaven l'espectador a penetrar dins el cervell de la dona i a visionar imatges del seu passat talment un film.

Com a contrapartida d'aquestes introspeccions intel·lectuals, els dispositius tecnològics també poden ajudar-nos a penetrar als territoris de l'ànima i a les esferes del místic a través d'atmosferes de captivadora estranyesa audiovisual. Les situacions visuals o sonores pures, la manipulació de veus *acusmàtiques* o les aparicions especulars poden presentar-nos visions sobrenaturals i recordar-nos amb força el caràcter essencialment ritual del teatre, la transcendència de la seva dimensió espiritual. Un espectacle paradigmàtic en què aquesta espiritualitat s'erigeix com a fonament en la posada en escena és *To be Sung*, que Pascal Dusapin va compondre entre 1992 i 1993, col·laborant estretament amb l'autor del quadre escenogràfic, l'artista nord-americà James Turrell. En aquest cas Turrell estructura l'espai a partir d'una proposta lumínica sorprenent durant els noranta minuts que dura l'espectacle. Els espectadors se sotmeten a les fluctuacions lumíniques d'un espai escènic indefinit i provocador. Els cossos dels cantants es desenfocuen en viu, i es van desintegrant en un espai habitat per la llum. Aquests no tan sols perden el seu caràcter, sinó que ni tan sols són tractats com a objectes, físicament parlant; es transformen només en una excusa per posar a escena les pròpies maneres de percepció espacial, obligant el públic a adaptar-s'hi constantment. Quan els cossos dels cantants es fonen amb l'atmosfera lumínica, la desmaterialització perceptiva és tan gran que, pràcticament, queden reduïts a entitats sonores. La sensació obtinguda és la d'una veu que neix i es projecta directament des de l'ànima i que mobilitza completament l'espectador. Mitjançant la llum, James Turrell aprofundeix els components bàsics de la visió, bloqueja la capacitat habitual per mantenir enfocats els objectes i condueix l'observador al límit de sensibilitat extrema. Aquí s'eliminen totes les referències espacials i és per això que el públic necessita recórrer a la memòria visual.

El desenvolupament constant d'una poètica de la immersió del sagrat a través de l'artifici tecnologicodigital s'observa també amb claredat en els treballs de Bill Viola, especialment en la complexa videoinstallació creada per a l'òpera *Tristany i Isolda*, sota la direcció escènica de Peter Sellars a l'Opéra de la Bastille de París el 2005: «A la coreografia digital creada per Viola, tots els seus temes —la purificació pel foc i l'aigua, la confusió entre el somni i la vigília, el problema de la identitat, la dissolució del significat davant les situacions límit, etc.— tornen a aparèixer. Però tots ells són al servei del Déu Riu de la Sang: l'amor-mort, d'arrel schopenhaueriana» (DUQUE, 2006). Les obres de Bill Viola anuncien una era en què abandonem progressivament el raonament deductiu per passar a models de caràcter essencialment associatiu. Viola fa coincidir l'eclosió dels mitjans òptics de comunicació amb la fi de l'era mecànica:

[...] com si, en un salt qualitatiu, les potencialitats virtuals latents a la màquina haguessin superat amb escreix les prestacions i, crescudes, l'hagués posat al seu lloc convertint en viatge vertiginós l'interior de l'home en situació (endinsant-se d'aquesta manera en l'infrahumà o en el sobrehumà) allò mateix que, al principi de la Modernitat, es presentava com a programa de domini de la natura exterior per part d'un subjecte autoconscient i perfectament senyor d'ell mateix (DUQUE, 2006).

Viola s'erigeix com a artífex d'una obra d'art total en què es fonen el vídeo, la performance, la pintura i el so en detriment de la música, les paraules i la narració, el sentit de les quals és subordinat i residual. El vídeo, entitat ambigua capaç d'obrir la transparència del virtual dins de l'opacitat del real, sembla que es reafirmi d'aquesta manera com a dispositiu idoni per assumir escènicaament els espais de transició entre el subjecte i el seu medi, entre el cos i l'esperit, per destacar-ne el caràcter predominant de la convicció sentimental.

En resum

Mitjançant un desplegament tecnològic sense precedents, l'escena contemporània sembla cada vegada menys preocupada per obrir una finestra a la representació clàssica, a mesura que es concentra en servir de suport a la creació de mons de ficció múltiples i rizomàtics, la forma definitiva dels quals només es pot esbossar de manera relacional, en l'imaginari de l'espectador. La varietat de fonts audiovisuals, la fluïdesa i disponibilitat de la matèria digital, proposen una concepció de l'espai escènic que aspira —en el sentit de leuzià— al transcendental ja que s'ofereix com un camp de possibilitats virtuals infinitament més ric que la realitat. De la inestable estructura d'aquestes potencialitats latents, en sorgeixen les accions i els personatges com fruits circumstancials d'un devenir pur que conjuga les nocions d'objecte, concepte i experiència dins d'un organisme heterogeni i en regeneració constant. Com a conseqüència, en sorgeix una dramaturgia de la presència-absència, de la tensió entre els cossos vius i la multicorporalitat virtual, de la hibridació de l'espai a la frontera entre l'ordre i el caos. Les forces imaginants es nodreixen de l'energia d'aquest moment particular de transició escènica, que desenvolupa realitats formals inèdites i desperta noves sensibilitats de les quals emergeixen modes de teatralitat incipients i originals.

Referències bibliogràfiques

- BACHELARD, Gaston (1988): *El agua y los sueños*. Mèxic: Fondo de Cultura Económica (*L'eau et les rêves*, Librairie José Corti, París, 1942).
- BUXO, Jesús i DE MIGUEL, Jesús (1999): *De la investigación audiovisual*. Barcelona: Ed. Kings Tree S.L.
- DELEUZE, Gilles (1986): *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- DUQUE, Félix (2006): «Bill Viola versus Hegel», dins *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Donald Kuspit Ed., Círculo de Bellas Artes.
- ECO, Umberto (2002): *La definición del arte*. Barcelona: Ediciones Destino (*La definizione dell'arte*, Libri Bompiani, Italia, 2001).
- PAVIS, Patrice (2000): *El análisis de los espectáculos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica (*L'analyse des spectacles*, Éditions Nathan, París, 1996).
- VIRILIO, Paul (1997): *La velocidad de liberación*. Argentina: Ediciones Manantial (*La vitesse de libération*, Éditions Galilée, París, 1995).
- (1993): *L'espace critique*, Christian Bourgois, París.
- ZIZEK, Slavoj (2006): *Órganos sin cuerpo. Sobre Deleuze y consecuencias*. València: Pre-Textos (*Organs without bodies: Deleuze and consequences*. Taylor & Francis Books Inc, 2004).

