

Simposi Internacional Estudis Escènics

Arts en viu i tecnologies incertes

Institut del Teatre. 3 i 4 d'octubre de 2024

Introducció al dossier a càrrec de
Marc VILLANUEVA MIR

Programa

DIA 1. Dijous, 3 d'octubre de 2024

LA TECNOLOGIA COM A COS

Acollida

SALA SCANNER

Obertura. Marc VILLANUEVA i Xesca SALVÀ

Tecnologies incertes (CAT)

Conferència

Lena NEWTON

Who laughs last on the hybrid stage?

(Qui riu l'últim a l'escena híbrida?) (ENG)

Pausa

AUDITORI

Comunicacions

Nil MARTÍN i Bani BRUSADIN

**Una epidèmia de ball a les pantalles: Presencialitats especulatives
i noves performativitats als escenaris digitals** (CAT)

Maria Mercè SAUMELL

Tot convivint amb robots: School of Moon (2016) de Shonen (CAT)

Jaume FERRETE

Laringe, oscilador (ESP)

Citlali HERNÁNDEZ

Prácticas corporales en el territorio digital de internet (ESP)

Pausa

Instal·lació

FRAU Recerques Visuals

LOUQSOR/ANDROMÈDE. Viatges viscuts, paradisos descrits (CAT)**Taller**

Jorge CABALLERO i Anna GIRALT

El cos com a eina de creació audiovisual amb intel·ligència artificial (CAT)**DIA 2.** Divendres, 4 d'octubre de 2024**LA TECNOLOGIA COM A TRANSFORMACIÓ****Acollida****AUDITORI****Comunicacions**

Núria NIA

Estadis de fluïdesa per a línies de temps no divergents (CAT)

Álvaro PASTOR

Augmenting reality: On the shared history of perceptual illusion and video projection mapping (Augmentant la realitat: sobre la història compartida de les il·lusions perceptives i el videomapping) (ENG, virtual)

María GARCÍA VERA

Translació de codis i tecnologia en les arts escèniques: interaccions entre el cos i la imatge cinematogràfica (CAT)

Ferran UTZET

Sobre la idea d'immersió (CAT)**Pausa****SALA SCANNER****Conferència**

Chris van GOETHEM

Nothing is new, even if it's just invented (Res és nou, tot i que s'acabi d'inventar) (ENG)**Projecció comentada****Estampa: Friccions** (ENG)**Pausa****Conferència**

Kris VERDONCK

Between body and object (Entre el cos i l'objecte) (ENG)

Clara LAGUILLO i altres participants del simposi

Fòrum de cloenda a partir d'una genealogia de l'espera i l'asincronia (llengües diverses)**Instal·lació**

Júlia ROSSINYOL i Mercè LLEDÓS

FLUX**Final del Simposi**

Arts en viu i tecnologies incertes: introducció al dossier

Marc VILLANUEVA MIR

Universitat de Barcelona, Departament de Filologia Hispànica, Teoria de la Literatura i Comunicació
Institut del Teatre, Postgrau en Escena i Tecnologia Digital
ORCID: 0000-0002-2174-3095
villanuevamm-ext@institutdelteatre.cat

NOTA BIOGRÀFICA: Graduat en Direcció escènica i Dramatúrgia a l'Institut del Teatre, i en Estudis Literaris a la Universitat de Barcelona. Ha cursat el màster d'Estudis Teatral Aplicats a la Justus-Liebig-Universität de Giessen. Els seus projectes paren una atenció especial a la dramatúrgia de la imatge, la performativitat de la tecnologia i la participació activa dels espectadors. És professor associat al Grau d'Estudis Literaris de la Universitat de Barcelona, així com coordinador i docent del Postgrau en Escena i Tecnologia Digital de l'Institut del Teatre.

La ràdio i l'aranya

Des d'un punt de vista tècnic, l'operari d'una grua i el maquinista d'un teatre fan el mateix. La diferència és que el maquinista explica una història. Així ens ho recordava Chris van Goethem, cap tècnic i investigador belga. Més enllà de quin significat vulguem donar al concepte «història», aquesta simple comparativa ens ajuda tant a traçar distincions com a esborrar-les: ens ajuda a pensar en una possible distinció entre tècnica i tecnologia, o entre món i teatre, o entre significat i sentit. A la vegada, ens recorda que el teatre no ha estat mai deslligat de la tecnologia, ni el món deslligat del teatre, pel simple fet que, com a humans, necessitem donar sentit a allò que fem. Aquesta idea aparentment simple esdevé extremadament complexa en un moment en què els nostres mecanismes per explicar i construir la realitat experimenten una transformació profunda que, com molts dels ponents d'aquest simposi es van encarregar de reiterar-nos, no té tant a veure amb una projecció vertiginosa cap al futur (com la que va alimentar l'imaginari tecnològic dels anys noranta o els primers dos mil), sinó amb la irrupció inesperada de forces del passat.

En una de les primeres evocacions del simposi, les paraules de Víctor Nubla ens convidaven a escoltar la radiació de fons de l'univers, l'eco del Big Bang que encara avui es pot sintonitzar amb una ràdio d'ona curta. En Víctor ens va deixar el 2020, en plena pandèmia, però les seves paraules es van poder reencarnar breument gràcies a dues tecnologies que massa sovint tendim a donar per fetes: l'escriptura i la veu. És cèlebre el rebuig de l'escriptura que Plató va deixar plasmat al *Fedre* (per escrit, paradoxalment), amb l'argument que els coneixements adquirits de manera indirecta (a través de la lectura) reemplaçarien els autèntics coneixements, els que provenen de l'experiència. Que sapiguem, no disposem de cap registre de les reaccions que devien provocar els primers homínids que van poder modular el so de la seva tràquea,

però podem suposar que no hi van faltar el recel ni l'oposició violenta amb què sovint són rebuts aquests tipus de canvis.

Tant la veu com l'escriptura són exemples de tecnologies que han canviat dràsticament la nostra manera d'entendre i explicar-nos el món. Que la veu s'expliqui gairebé sempre com el resultat d'un procés evolutiu natural, mentre que l'escriptura s'atribueix a una invenció pròpiament humana, enfosqueix la nostra comprensió del concepte de tecnologia, tot confinant-lo a una dialèctica enganyosa entre natura i cultura, objecte i subjecte que ens duu, en última instància, a amo i esclau. La tecnologia no és un fenomen exclusivament humà, com també es va apuntar a l'obertura del simposi a través de les paraules de Laura Tripaldi, la nanotecnòloga italiana que, amb el seu llibre *Mentes paralelas*, demostra no només que les aranyes saben produir i tractar un material extremadament complex que els éssers humans som incapaços de replicar, sinó que la composició molecular d'aquest mateix material exhibeix trets d'intel·ligència, ja que és capaç de reorganitzar-se i transformar-se en funció de diferents circumstàncies, sense la mediació tècnica de l'aranya que l'ha produït. Si busquem una equivalència, potser podríem dir que el fil que produeixen les aranyes s'assembla més a un sistema informàtic que a un cable d'acer; tot i que és probable que la Laura preferís dir que les tecnologies més avançades que hem produït com a humans no són els ordinadors ni els sistemes interactius, sinó el teixit.

Com va remarcar més tard Daniel Pitarch, del col·lectiu Estampa, les metàfores que escollim per explicar la nostra realitat, i les nostres tecnologies, són fonamentals per decidir com les entendrem i com les farem servir. Per això les preguntes que han anat sobrevolant aquests dos dies de simposi s'han concentrat més a establir continuïtats que a buscar ruptures; lluny del focus mediàtic i de la terminologia explosiva o apocalíptica amb què les grans empreses acostumen a anunciar els seus productes, la comunitat d'artistes, investigadors, alumnes i docents que ha convergit aquests dies ha mostrat una sensibilitat especial cap als petits desplaçaments que la tecnologia imprimeix en les nostres pràctiques i que, lluny de ser revolucionaris o de capgirar-ho tot, reobren preguntes que semblaven tancades.

Al llarg del simposi es van emprar diferents termes per referir-se a aquests desplaçaments: traduccions, translacions, estadis de fluïdesa, friccions... La incertesa es va desplegar com un ventall d'angles des dels quals ens podem acostar a la tecnologia, tot allunyant-nos dels llocs comuns amb què massa sovint es confon. Com va dir Ferran Utzet, els últims anys s'ha posat de moda el terme «immersiu» per descriure exposicions, espectacles, *escape rooms*, videojocs o visites guiades; però, què vol dir exactament? Que és tàctil? Que hi ha pantalles grans? Que ho pots penjar a Instagram? Que t'has de disfressar? La mateixa nebulosa envolta els espectacles quan anuncien el seu ús de «noves tecnologies». Què vol dir? Que hi ha projeccions de vídeo? Que hi apareixen robots? Que s'hi recreen efectes il·lusionistes? Que la dramaturgia ocupa un segon pla? La ràdio de Víctor Nubla o els teixits de Laura Tripaldi ens expliquen una història molt diferent. I per això no podem delegar a les grans empreses que omplien de contingut el concepte de tecnologia. Des de les arts en viu és necessari repensar i posar a prova pràctiques i metàfores,

i passar-les pels llocs i els laboratoris de la nostra pràctica: pel cos, per l'espai, per la indumentària, pel gest, per la veu. I, a través seu, donar-los sentit. Com en Chris diu que fan els maquinistes.

Traduccions i indeterminacions

Cridava l'atenció que, en un simposi dedicat a les tecnologies, es parlés tant de traducció. L'elecció d'aquest terme per part de diversos ponents ja ens avança alguna cosa interessant: a diferència de la retòrica de la innovació, la traducció porta implícita la relació entre dues instàncies o mitjans; assumeix una lògica humil de precessió que, tant en les llengües romàniques com en l'àmbit anglòfon o germànic, disposa també d'un fort component geogràfic. (En alemany, traduir vol dir, literalment, travessar un riu.) Ara bé, no hauríem d'entendre aquesta relació en clau jeràrquica, com si la cosa traduïda fos la versió minvada d'un original. L'origen no és mai la cosa, sinó el mitjà, o més ben dit, la relació entre dos mitjans, cap dels quals és original. Cap aquí apuntava Kris Verdonck, artista escènic i plàstic, fundador del col·lectiu belga A Two Dogs Company, quan va descriure Samuel Beckett com un dels primers creadors escènics multimèdia. *Tot allò que ha caigut*, *Radio I*, *Radio II* o *Quad* són exemples de les nombroses obres que Beckett va escriure directament per al mitjà radiofònic o televisiu, a més d'indagar en les possibilitats dramàtiques dels artefactes tècnics en textos tan coneguts com *Krapp: última gravació*. En Kris va deixar clar que Beckett no es limitava a utilitzar el mitjà, sinó que creava a partir de la seva especificitat. Les dimensions físiques i culturals d'una tecnologia (la ràdio, per exemple) esdevenen el marc de joc per a una altra tecnologia (l'escriptura).

A la seva comunicació, María García Vera, creadora, docent i membre del col·lectiu artístic Los Detectives, es va dedicar a expandir el significat del terme «traducció» per incloure-hi també els matisos de translació o transformació. En el cas de Los Detectives, aquest procés té lloc sobretot en la translació de codis cinematogràfics a teatrals; de fet, una de les especificitats de la companyia és la diversitat de disciplines de les quals procedeixen els seus integrants —cinema, antropologia i arts visuals—, i que s'acaben trobant i mutant en el procés de creació, sovint en un viatge d'anada i tornada, com el que acaba unint una peça audiovisual com *Bellas artrópodos* amb un espectacle escènic com *Concrete Matter*: Ambdues creacions exploren la relació de les artistes amb les seves mares, però en passar d'un mitjà a l'altre, les pràctiques pròpies d'un àmbit es transformen de manera radical per esdevenir una altra cosa.

El canvi de mitjà ajuda a evidenciar aspectes crítics que potser passen desapercebuts en una primera lectura. De vegades es tracta d'efectes subtils, com els que Daniel Pitarch, artista, docent i membre del col·lectiu Estampa, anomena «friccions». Durant la seva presentació, un visionat comentat d'una selecció de peces audiovisuals d'Estampa, va mostrar una sèrie de capçaleres que havien elaborat el 2022 per al festival Punto de Vista, a partir de fotografies estereoscòpiques conservades a la Fototeca de Navarra. En juxtaposar ràpidament les dues imatges estereoscòpiques, el que s'havia pensat

com una imatge estàtica esdevé una imatge animada que recrea una sensació desconcertant de profunditat, però per aconseguir aquest efecte cal que la imatge tremoli. En paraules d'en Daniel, en passar de l'estereoscòpia al mitjà digital, les imatges es posen nervioses. Així, el que s'havia creat per oferir una imatge estable del passat es converteix en una nova imatge bategant, acompanyada d'un efecte d'imminència ocult en el format estereoscòpic. D'una manera similar, quan Estampa utilitza l'apropiació i el *deep fake* per posar en boca de James Stewart, a *Vertigen [D'entre els morts]*, les paraules de John Berger a *Ways of Seeing*, s'evidencia més que mai la constitució de la mirada masculina que impera tant en la pel·lícula de Hitchcock com en la cèlebre sèrie de la BBC. El resultat és *The Vertigo of the Ways of Seeing*, una peça audiovisual hilarant, creada a partir d'una premissa tan simple com efectiva, i que no deixa de reproduir un exercici fonamental de la dramaturgia teatral i la construcció de personatges: posar un cos en un altre cos, una veu en una altra veu.

El canvi de mirada que produeix la traducció també pot ser més dolorosament evident, com quan María García Vera va reproduir en bucle una sèrie d'escenes de pel·lícules on diferents actrius eren bufetejades. Traduir aquest material cinematogràfic al material escènic ens recorda que, més enllà de constituir un moment àlgid dins d'una trama narrativa, cada bufetada impacta en un cos, i segurament són diverses les preses que s'han fet d'aquella escena abans de donar-la per bona, així com són molts els moments en la vida d'una actriu professional en què, per exigències del guió, ha de rebre una bufetada. Tampoc no és casual que la mateixa escena es repeteixi una vegada i una altra en una infinitat de pel·lícules, on una infinitat d'actrius han rebut una infinitat de bufetades. És el trasllat al mitjà teatral el que evidencia la repetició, pel simple fet que el teatre és un mitjà que no s'amaga del seu caràcter repetitiu.

Una altra coincidència significativa: a *Concrete Matter*, el bucle històric que porta a la repetició de patrons i projeccions entre mares i filles desemboca en una interpretació teatral d'una escena de les *Tres germanes*, de Txékhov, on les mares dirigeixen les seves filles perquè facin el tipus de teatre que a elles els agradaria veure. La mateixa obra de Txékhov dona peu a la posada en escena que el 2019 va fer Susanne Kennedy (a Barcelona, es va poder veure el gener de 2020 al Teatre Lliure), i sobre la qual vam tenir ocasió de parlar amb la seva escenògrafa, Lena Newton, que es va connectar des de Düsseldorf per compartir les claus del disseny d'un espectacle que, per a molts, va representar un punt d'inflexió a l'hora de pensar en com el pla físic i el virtual poden retroalimentar-se en una producció escènica. En paraules de la Lena, el concepte motor de *Drei Schwestern* era, precisament, l'eterna repetició de situacions i arquetips en la innumerable seqüència de versions i adaptacions que s'han fet de l'obra de Txékhov. Per aquest mateix motiu, ja no podem mirar les *Tres germanes* de manera ingènua, com si passessin per primer cop, sinó que a base de repetir-se, traduir-se i reinterpretar-se, s'han acabat convertint en una pura virtualitat, una pantalla cega on ja no només es projecten els somnis de Maixa, Olga i Irina, sinó també tots els nostres records, expectatives i prejudicis, tot donant lloc a un immens palimpsest

imaginari que exposa amb cruesa una veritat que el teatre tradicional vol amagar: que potser no hi ha res viu ni autèntic al teatre, més enllà de l'esforç per continuar repetint i reiterant sense fi les mateixes preguntes i el mateix anhel de vida.

Però potser vida i mort no siguin més que uns altres fantasmes que sotgen la dicotomia que el teatre ha viscut sempre entre virtualitat i presència. Potser el teatre es pugui pensar també com un procés de traducció constant entre allò mort i allò viu, o almenys com l'obertura d'una zona intermèdia entre aquests dos estats, el que Núria Nia, artista visual i docent, va definir com la cerca d'un estadi de fluïdesa, el marge d'indeterminació que es produeix quan es trasllada (o tradueix) el component d'un món a un altre. Com van apuntar Nil Martín i Bani Brusadin, en són un bon exemple algunes de les tendències que darrerament han fet fortuna a TikTok, com l'adopció de gestos o actituds corporals estranyament reminiscents dels moviments bruscs i artificiosos dels avatars virtuals o NPCs (personatges no jugadors) de videojocs. La mateixa estranyesa que ens produeix trobar-nos amb moviments inhumans en una plataforma com TikTok es reproduceix en un espectacle com *Cyberexorcisme*, de Núria Guiu, on són les coreografies i accions creades per usuaris de la plataforma les que esdevenen desconcertants en encarnar-se en un escenari com el del Mercat de les Flors. Núria Nia ens va explicar que, en cada traducció entre el pla físic i el pla digital, es perd alguna cosa, però aquesta pèrdua és precisament la que obre un espai des del qual podem prendre consciència de les nostres convencions inconscients, com quan exposa l'evolució del rictus fotogràfic a la seva peça *Estadi de fluïdesa*, tot manipulant retrats d'arxiu de principis del segle xx perquè adoptin expressions facials característiques de l'autoexposició contemporània a les xarxes socials: com a *Drei Schwestern*, el rostre deixa de ser el mirall de l'ànima per convertir-se en una superfície de projecció on s'inscriuen els codis inconscients de la cultura.

Pràctiques del cos

Si les imatges i la seva repetició compulsiva substitueixen l'experiència real, què passa amb el cos? Acabarà sent reemplaçat pel seu simulacre? Contràriament a la por (tan estesa que es va acabar infiltrant en la imatge del cartell del mateix simposi) que l'ambició lògica dels mitjans digitals consisteix a substituir els intèrprets humans per hologrames, videoprojeccions o robots, com a mínim els artistes i investigadors que van prendre la paraula al simposi ens van delatar un interès ben diferent: una fascinació genuïna i profunda per les pràctiques corporals i la seva qualitat expressiva. Citlali Hernández, artista digital i docent, va compartir la seva aproximació al cos com a producte de la cultura, on conflueixen tècniques, ideologies i discursos: a través d'un extens marc teòric format per autors com Marcel Mauss, David Le Breton o Elsa Muñiz, la Citlali va contribuir a desfer l'oposició binària que de vegades ens plantejem entre cos i tecnologia, tot navegant a través de múltiples exemples artístics que es plantegen la dimensió corporal d'internet, des de Lucas Condró a Candela Capitán, passant per Annie Abrahams i, de

nou, Núria Guiu. Si internet és un territori, molts artistes estan experimentant amb maneres d'ocupar-lo, travessar-lo o encarnar-lo, exactament com hem fet històricament amb qualsevol nou espai físic (el bulevard parisenc, el centre comercial, l'aeroport, etcètera) o, fins i tot, amb cada reconfiguració de l'escenari i l'espai escènic. Internet és un espai i és un escenari, on de vegades el cos canvia de registre (com a *Cuerpo transceptor*, la peça de la Citlali en què cada part del cos és accessible de forma remota com la «sala» d'un programa de videoconferències) i on, altres vegades, experimenta la incomoditat de no encaixar-hi (com en les coreografies de *Solas*, de Candela Capitán, esculpides a mida de pantalla, o en el marc escultòric de l'escenografia de Lena Newton per a *Drei Schwestern*). En qualsevol cas, el cos mai desapareix; segueix constituint la base material del nostre pensament i les nostres interaccions, dins i fora d'internet.

Una altra peça que exemplifica aquest interès pel cos ens la va descriure Núria Nia: *Una pell distant*, que la mateixa Núria ha fet recentment amb la Citlali. En aquesta instal·lació, un model d'intel·ligència artificial entrenat per elles mateixes s'encarrega de generar pensaments en veu alta a partir d'un banc de dades format per les converses de WhatsApp i notes de veu que les mateixes creadores han intercanviat durant el procés de creació. El que activa el sistema cada vegada no és un rellotge ni l'impuls generat per un ordinador, sinó la caiguda ocasional d'una gota sobre un sensor, a partir d'un dipòsit de líquid que la Citlali i la Núria han elaborat a partir de diversos dels seus fluids corporals. La Núria va descriure la peça com un estat intermedi entre el cos fred de la tecnologia i el cos càlid de la pell: una hibridació conscient de dues formes aparentment oposades però que acaben formant part d'una mateixa esfera.

Una de les contribucions més sorprenents sobre el cos la va protagonitzar Jaume Ferrete, que fa anys que es dedica a investigar les formes i ideologies de la veu a través de la recerca performàtica, i que darrerament ha estat aprofundint en l'univers de les veus sintètiques i la nostra manera de relacionar-nos amb elles. La comunicació d'en Jaume va ser rebuda en primer lloc amb desconcert i, finalment, amb riallades; potser perquè ningú no s'esperava que quelcom tan treballat a l'Institut del Teatre com la veu pogués ser estudiat amb tanta passió des d'una perspectiva tan aparentment allunyada, i resultar inspirador i divertit al mateix temps. Durant vint minuts, en Jaume es va dedicar a desfer prejudicis i preconcepcions sobre la veu com a signe d'identitat, d'autenticitat, de presència o de profunditat; fins i tot de sinceritat. El que fem quan parlem és fer veus, parlar amb la veu d'altres que hem sentit abans i que ens han transmès determinats signes que, quan parlem, encarnem. I si la veu no és una cosa que ens surt de dins, sinó una cosa que fem, no som tan diferents de les màquines que sintetitzen veu, com el cèlebre ordinador Hal 2000 de *2001: A Space Odyssey*, o la Samantha de *Her*, o els assistents virtuals Siri o Alexa. Aquest és el punt de partida de *Laringe, oscil·lador*, un projecte de recerca basat en la pràctica a través del qual en Jaume fa anys que intenta desfer el camí seguit per la majoria de tecnologies (el camí d'imitar els humans), per dedicar-se a imitar el funcionament i el so de les màquines. En Jaume ens va deixar escoltar un parell d'enregistraments

de les pràctiques vocals en què ell i els seus col·laboradors de recerca tracten d'aproximar la veu a la sonoritat d'un oscil·lador, o d'un generador de soroll. A través d'aquestes pràctiques, que com deia la Núria uneixen un cos fred i un de càlid, no només s'estrafà la veu per imitar un so, sinó que es desvelen els mecanismes profunds per mitjà dels quals ens relacionem i ens comuniquem a través de la veu, i les expectatives imaginàries amb què esperem comunicar-nos verbalment amb les màquines, o almenys amb què esperem que elles es comuniquin amb nosaltres. «La veritat —deia la Núria citant Ursula K. Le Guin— és assumpte de la imaginació».

Imaginar la tecnologia és, doncs, totalment indestriable d'imaginar els cossos. Aquesta també va ser una de les conclusions a què van semblar arribar el comunicador cultural Nil Martín i el comissari Bani Brusadin, que van desplegar un catàleg ben ampli de pràctiques performatives al voltant d'una sèrie de conceptes clau per a les arts en viu, com l'espai, el cos o la presència. Una de les peces que van comentar és *the camera in the mirror*, un recull de *selfies* involuntàries dutes a terme per robots de Google que apareixen de forma accidental en un mirall, recopilat per l'artista Mario Santamaría: sembla que el problema a què ens enfrontem quan volem penjar la foto d'un mirall a Wallapop també afecta els robots. En tots els exemples que van posar, el mitjà digital no esdevé un obstacle, sinó el facilitador per a la realització de l'acció performativa, que molts cops subverteix o profana el mateix dispositiu que la fa possible. Tot i que les arts en viu s'hagin definit sovint des de les coordenades de la presència compartida aquí i ara, les plataformes digitals ens plantegen noves formes d'interrelació, que també són formes de desubicar el temps i l'espai i endinsar-nos en el reialme del que en Nil i en Bani van anomenar presencialitat especulativa.

Especular: emmirallaments i projeccions

A banda d'aproximar-se a aspectes tan centrals de les arts en viu com el cos, l'espai, la indumentària o els canvis de codi, un altre punt de contacte poderosíssim entre l'escena i la tecnologia ens l'ofereix un dels llenguatges escènics amb més segles de tradició: el teatre d'objectes i titelles. El cèlebre assaig de Heinrich von Kleist *Sobre el teatre de titelles* demostra com la fascinació pel cos articulat del titella ha estat una font d'inspiració per a tota mena de desenvolupaments tècnics centrats en el cos, des dels postulats de Craig als principis biomecànics de Meyerhold, des del cos de Charles Chaplin i la cadena de muntatge a la robòtica contemporània. De manera ben oportuna, Mercè Saumell, investigadora i docent de l'Institut del Teatre, ens va recordar que el terme «robot» es va inventar, precisament, en una obra de teatre (del dramaturg txec Karel Čapek). L'endemà, Chris van Goethem ens explicaria que un dels primers focus mòbils a utilitzar en un teatre el va crear especialment Jules Fisher el 1965 per encarnar el personatge de Campaneta en una escenificació de *Peter Pan*. Els titelles difuminen les fronteres entre tecnologia i personatge, i en fer-ho desperten la nostra empatia. Així és com la Mercè es va aproximar a l'espectacle *School of Moon* de la companyia Shonen, on l'escena és compartida per un grup de nens i de robots.

L'empatia i la fragilitat també són fonamentals per acostar-se a l'univers creatiu de Kris Verdonck, que ens va confessar que tenia l'assaig de Von Kleist com a text de capçalera. En Kris va ser taxatiu: el teatre és una màquina totalment artificial, on volem crear la il·lusió d'una autenticitat. L'esponenteïtat que els actors tracten d'evocar cada vespre és un pur artifici, molt més proper a un titella que a un ésser viu. Si bé la tradició performativa dels anys seixanta apostava pel dolor o l'esgotament físic per portar a escena una presència visceral, que no fos la mera repetició d'una forma, la pràctica artística d'en Kris es desmarca del patiment físic per traslladar-lo a les màquines: aquest és el punt de partida de la seva sèrie *DANCER* (o, més recentment, *EXHAUST*) on diferents motors són exposats a un sobreesforç fins que es cremen i moren de manera simbòlica. Sadisme tecnològic? Potser sí, però el que va quedar més clar de la seva xerrada va ser que el nucli de la qüestió és l'empatia que la «mort» dels objectes ens provoca. «Com quan C3PO mor i nosaltres plorem.» Si volem entendre la tecnologia, no hi podem pensar com si es tractés d'un pur instrument de la nostra voluntat, sinó que hem d'assumir que hi mantenim una relació complexa i paradoxal, almenys tant com la paradoxa entre allò viu i allò mort que trobem al teatre. Els objectes ens manipulen tant com nosaltres els manipulem a ells; ens fan actuar de certes maneres. Per això diem que «les armes maten» o que els patinets elèctrics són perillosos. Aquesta manipulació recíproca té un component molt més afectiu del que acostumem a admetre: fa només vint anys, hauria estat impensable que ens enduguéssim el nostre ordinador al llit. Les tecnologies digitals han accentuat la dissolució dels límits entre subjecte i objecte, precisament a través de la producció d'empatia i l'assoliment d'una nova intimitat. Per això, va afegir en Kris de manera irònica, l'os de peluix és el dispositiu més interactiu que s'ha inventat mai, l'objecte perfecte per rebre qualsevol projecció emocional.

Projectar és imbuir la mirada de ficció. Ho fem constantment, gairebé sempre sense adonar-nos-en. Al teatre, la projecció esdevé alhora conscient i compartida, i sovint també paradoxal, com a la peça *I/II/III/IV*, on en Kris suspèn quatre ballarines de ballet d'una màquina que els permet volar, al mateix temps que els manlleva part del control sobre els seus moviments. La màquina fa que les ballarines acabin girant sobre el seu eix de manera imprevisible, de manera que l'uníson que intenten mantenir es fa pràcticament impossible. En Kris va subratllar com, per a ell, el més divertit era veure com el que el públic més anhelava eren els moments de perfecció, en què les ballarines aconseguien comportar-se com una màquina, quan en realitat la màquina present a escena actuava com un pur generador d'errors. Per què projectem la (suposada) perfecció d'una màquina sobre un cos humà?

La pregunta per la projecció va estar també a la base de *Louqsor/Andromède*, la instal·lació audiovisual de l'estudi FRAU recerques visuals (format per Helena Pielias i Vicenç Viaplana) que es va poder veure el primer dia de simposi a l'espai Scanner. L'Helena ens va explicar que, per fer aquesta instal·lació, havien partit dels diaris i memòries d'Aurora Bertrana, on l'escriptora narra el seu viatge de gairebé tres anys de durada per la Polinèsia Francesa, a bord dels vaixells *Louqsor* i *Andromède*. Abans que existís internet,

va remarcar l'Helena, la descripció literària d'aquests viatges era l'única manera de fer imaginar un món que la majoria de gent no veuria mai. Com a artistes visuals, el repte de posar imatges a les paraules de Bertrana era immens, perquè l'escriptura ja contenia un univers visual descrit, ja s'adreçava a la projecció d'imatges mentals. Per tant, en comptes d'il·lustrar o comentar el significat de les paraules de l'escriptora, l'Helena i en Vicenç aposten per reduir dràsticament la resolució de les imatges, i les limiten a poc més d'un centenar de píxels que acompanyen les paraules llegides de l'autora, tot donant lloc a una sèrie de composicions abstractes que ens acaben situant en una atmosfera i en un determinat estat de mareig, emboirament, o al·lucinació. Aquesta indefinició de les imatges, unida a la precisió del text, acaba generant una nova experiència que ja no té res a veure amb la lectura directa d'Aurora Bertrana. I és que el que el simposi també ens va ajudar a veure és que, independentment de l'ús que, com a individus, fem de les tecnologies digitals contemporànies, qualsevol experiència cultural està sempre mediada pel filtre de les tecnologies que, en cada moment històric, donen forma a la nostra percepció. Probablement, les imatges mentals que avui ens formem en llegir Aurora Bertrana no tenen res a veure amb les que el mateix text evocava fa només un segle. L'imaginari de les xarxes socials, el cinema, els documentals, o els vídeos en alta resolució modelen el tipus d'imaginari que ens formem en llegir la descripció d'un viatge en vaixell a la Polinèsia. *Louqsor/Andromède* neda a contracorrent, i en fer-ho fa palès el filtre inconscient amb què mirem la realitat i hi projectem l'esquelet de la ficció.

Fantasmes i elefants

Com ens canvia la tecnologia? Apolinário Passos, investigador en intel·ligència artificial generativa i membre actiu de la comunitat Hugging Face, va deixar ben clar que el que menys li interessava del desenvolupament tecnològic era poder fer els mateixos processos més ràpid. En canvi, el fascinaven les noves possibilitats que la tecnologia plantejava: el que fins aquest moment no s'havia pogut fer. Anna Giralt i Jorge Caballero, que també fa anys que investiguen les aplicacions de la intel·ligència artificial a la producció audiovisual, van retrocedir fins a l'evolució històrica dels tubs de pintura per explicar com l'aparició de l'impressionisme era indestruïble de la innovació tècnica que va permetre barrejar i conservar els colors a l'aire lliure. Per a Kris Verdonck, la invenció del linòleum és la innovació tecnològica més important per a la dansa del segle xx, ja que va possibilitar tant l'exploració del terra com la descoberta de tota una sèrie de noves gramàtiques i maneres de moure's que no eren només impensables per a la dansa clàssica, sinó també impracticables per la duresa dels seus terres.

Però qui es va referir de manera més exhaustiva a l'impacte que les invencions tècniques tenen en la creació artística va ser Chris van Goethem. En contra del discurs comercial i mediàtic que tendeix a equiparar invenció i creació, en Chris va deixar molt clar que el fet que una tecnologia existeixi no implica que es pugui utilitzar immediatament en un teatre. Per demostrar-ho, va recórrer a una bateria d'exemples que deixaven molt clar que

l'evolució de l'art i la tècnica confegeix una història feta tant de paral·lelismes com de discontinuïtats. El primer focus mòbil que Jules Fisher va utilitzar el 1965, manipulat amb un sistema de cordes, s'havia patentat més de mig segle abans. L'empresa que va inventar la retransmissió telefònica dels espectacles d'òpera (el *Théâtrophone*) també va inventar, de passada, el so estèreo, però no en va ser mai conscient. L'observació d'aquests paral·lelismes i discontinuïtats constitueix el nucli de la recerca duta a terme pel projecte europeu Canon of Technical History, que parteix de la idea que no hi ha una sola història, i que la recerca arxivística pot constituir un pilar fonamental per a l'elaboració de contranarratives. En realitat, tant les arts en viu com les tecnologies comparteixen la natura efímera i oblidadissa, com demostra el fet que els estudiants més joves d'en Chris, en veure la imatge d'una gravadora Revox, pensessin que estava de cap per avall. I la idea que el que hi ha a internet dura per sempre, afegia en Chris, només s'aplica a allò que no volem que hi hagi. Tal com feien l'Anna i en Jorge en relacionar les característiques tècniques dels tubs de pintura amb l'impressionisme, una de les eines digitals que està elaborant el projecte Canon és una cronologia que fa visibles les interrelacions entre el desenvolupament tècnic teatral i la història de l'art.

Una lliçó important d'aquest projecte és que moltes de les tecnologies que, aplicades al teatre, semblen més noves, com el *videomapping*, les projeccions tridimensionals o el *live streaming*, en realitat fa segles que s'utilitzen. El joc òptic conegut com a fantasma de Pepper, que combina la tridimensionalitat de la projecció amb l'espectralitat d'un holograma, va ser reiteradament citat durant el simposi. No és gens atzarós que el fantasma de Pepper es pensés precisament així, com un fantasma, com tampoc no ho són les múltiples connexions amb el món sobrenatural que han fet que, durant segles, allò que avui anomenem tecnologia s'hagi conegut com a màgia. «Qualsevol tecnologia prou avançada és indistingible de la màgia», escrivia Arthur C. Clarke, i això també ens pot fer pensar en la influència que la tecnologia exerceix sobre la nostra imaginació i la manera que tenim de percebre i ordenar el món. Només la velocitat amb què una plataforma com TikTok renova constantment els seus continguts ja ens allunya de la idea de memòria i d'arxiu que és tan important per a en Chris. Com deien en Nil i en Bani, TikTok no està dissenyada per arxivar, i això ens habitua cada cop més a la idea que el que produïm, en el fons, és soroll, i agraïm a l'algorisme amnèsic que no ens carregui la tasca de conservar (ni tenir cura de) els milers de continguts que cada dia passen per davant dels nostres ulls.

Ara bé, si avui en dia hi ha una tecnologia capaç d'exercir el paper de fantasma, i planar al mateix temps com l'elefant a l'habitació, sens dubte es tracta de la intel·ligència artificial. Daniel Pitarch, en una intervenció tan desmitificadora com juganera, va voler remarcar que la intel·ligència artificial no és més que un arxiu portat al paroxisme. En el cas d'Estampa, el col·lectiu no va decidir començar a treballar amb intel·ligència artificial per la suposada novetat de la tecnologia, sinó per les relacions profundes que aquesta tecnologia establia amb dos dels camps amb què els diferents membres d'Estampa ja feia anys que treballaven: l'arxiu i l'animació experimental. És des d'aquesta posició heterodoxa que s'articula la mirada crítica i artística d'Estampa, que

sovint utilitza eines d'intel·ligència artificial per preguntar-se per la pròpia intel·ligència artificial, tot jugant a buscar els seus límits i sovint dur-la a l'absurd. Al videoassaig *¿Qué es lo que ves, YOLO9000?*, els artistes utilitzen una eina de visió per computadora, entrenada amb milions d'imatges etiquetades amb diferents paraules, per buscar les friccions o estranyeses a què ens aboca la màquina quan, per exemple, identifica un home com a «treballador» i un altre com a «amant», o quan interpreta el primer pla d'un ull com un «cràter lunar». Podríem parafrasejar Clarke i dir que qualsevol error prou involuntari és indistingible de la poesia. Resulta que YOLO9000, programat per veure només el que es pot arribar a convertir en capital, no és només capaç de reduir el món a unitats discretes i lingüísticament definides, sinó que també és capaç d'eixamplar-lo amb la seva visió limitada i esbiaixada de la realitat. Aquesta és la màgia que els Estampa són capaços de fer amb les seves peces, i de fet sovint ho fan a través d'un recurs tan teatral com la creació d'un personatge (gairebé sempre còmic). I és que, en mans dels Estampa, què és YOLO9000 sinó un personatge tan convençut de la seva pròpia veritat que resulta hilarant? Les comèdies més famoses s'han escrit amb personatges idèntics.

El contrapunt el van oferir Anna Giral i Jorge Caballero, que potser no estaven tan interessats a pensar sobre la intel·ligència artificial com en utilitzar-la com a eina creativa, o, en les seves paraules, com a complexoscopi: una eina per navegar la complexitat. És gràcies a les possibilitats que ofereix la intel·ligència artificial que l'Anna es va arribar a plantejar fer una classificació visual de les sis mil imatges del perfil d'Instagram de Santiago Abascal, o que en Jorge va pensar a dirigir un documental sobre l'ús d'armes no letals, en què la intel·ligència artificial l'ajudava a identificar i documentar usos injustificats d'aquestes armes en milers d'enregistraments de vídeo. Però tot i la capacitat de la intel·ligència artificial per interpretar grans volums d'informació, un dels principals problemes que, segons aquests investigadors, suposa, és que acaba reduint-ho tot al llenguatge. D'una manera semblant a com Ferran Utzet va proposar que ens remuntéssim a Aristòtil, Brecht i Boal per reflexionar sobre el concepte d'immersió, l'Anna i en Jorge van reubicar la intel·ligència artificial en la tradició de combinar text i imatge que va de l'ècfraasi clàssica a l'audiodescripció d'obres d'art o els peus de foto, passant pels emblemes barrocs. La intel·ligència artificial és un pas més en la llarga història que ha contraposat l'ambigüitat semàntica de la imatge amb la sobredeterminació de la paraula, i que avui en dia es fa encara més palpable amb la producció d'estereotips, l'assimilació a una única llengua (l'anglès), la descontextualització o la pèrdua de l'experiència corporal. Per a en Jorge, com a bon cineasta, era especialment preocupant que la intel·ligència artificial reduís qualsevol idea a l'espai diegètic, sense deixar cap marge d'interpretació per a l'espectador del que es podria ubicar fora de camp, o en un pla més metafòric o simbòlic. Aquest conjunt de limitacions també semblen molt pertinents si hi pensem des de la perspectiva de les arts en viu, i en certa manera ens donen una pista sobre allò que la intel·ligència artificial és menys capaç de fer: assumir que és un fantasma i que, com tot bon elefant a l'habitació, només funciona si no apareix, literalment, dins l'habitació.

Per fugir del llenguatge, l'Anna i en Jorge, juntament amb l'Apolinàrio, ens van acabar proposant una sèrie d'eines dissenyades per editar cinema amb el cos: des d'un programa que sincronitza la velocitat d'edició amb el nostre ritme cardíac fins a un sistema generatiu d'imatge en directe, passant per una aplicació de captura del moviment que reconeix els nostres gestos i els interpreta com ordres d'edició. De nou, tornem al cos, i a redescobrir el joc. Un joc que treu ferro a la tecnologia i que ens recorda que, al capdavant, som imperfectes.

La caixa negra com a interferència

La metàfora de la caixa negra és de les més utilitzades per referir-se als sistemes tecnològics. Sabem que activem alguna cosa (un *input*), i que aquesta acció es tradueix en una resposta (un *output*), tot i no saber, ni tenir per què saber, quin procés de transformació ha tingut lloc per passar d'un estat a l'altre. Això ens permet entendre i utilitzar un gran nombre de dispositius tecnològics sense saber realment com funcionen, o sentir-nos originals i creatius tot treballant amb ordinadors que potser ni tan sols estan pensats per obrir-se. A l'activitat de clausura del simposi, Clara Laguillo, filòsofa i docent a ESDi i al CITM, ens va proposar un paradigma ben diferent per pensar en la tecnologia: l'espera. Contràriament a la immediatesa i la transparència que sovint associem amb la caixa negra, la genealogia artística (i vital) que ens va plantejar la Clara ens recordava totes les vegades que ens hem estat esperant davant d'una màquina, ja sigui perquè l'ordinador triga a encendre's, perquè l'ascensor no funciona, o perquè el missatge que esperem rebre mai no arriba. L'automatització del treball que es va començar a imposar durant la revolució industrial va estendre als inicis de la informàtica la seva promesa d'alliberar-nos del temps de feina inútil; un cant de sirena que hem tornat a sentir durant les últimes campanyes mediàtiques sobre la intel·ligència artificial. Amb la perspectiva que ens dona aquest primer quart de segle, podem discutir en quin estat es troben aquestes promeses.

Com apuntava al principi, els debats i contribucions que van travessar el simposi van exhibir aquesta mirada crítica i retrospectiva, més que no pas una confiança cega en les promeses del progrés i la innovació. Lluny de constituir-se com un món a part que rebutja la materialitat, el contacte i l'experiència directa, les tecnologies es van observar reiteradament com a vehicles d'incertesa; la incertesa característica del temps que encara no és, i del que encara no ha deixat de ser. En altres paraules, la incertesa que fa possible la creació.

Els problemes tècnics i l'error també van acompanyar fidelment tot el simposi. Durant la presentació telemàtica de Lena Newton, el so dels seus vídeos va negar-se a sortir pels altaveus i va optar pel camí (menys convencional) de sonar a través del projector. Era un so estrident i espantós, però tots vam fer veure que no ens n'adonàvem. Durant la projecció de vídeos d'Estampa, la imatge va tremolar insistentment, i en Daniel va haver de pujar dos cops a la cabina per avisar que només se sentia la música dels vídeos, però no les paraules. Quan l'Helena i en Vicent van arribar per muntar la seva

instal·lació, vam descobrir que no hi havia pantalla. Això ens va portar a projectar directament sobre la paret negra de l'Scanner, i els píxels suavitzats de *Louqsor/Andromède* es van barrejar amb la textura i les esquerdes de la paret. Sorprenentment, en aquesta fricció inesperada es fa ver de cop visible la caixa negra del teatre, una altra caixa negra dissenyada per ser invisible, i per fer possible l'aparició de la màgia escènica. L'endemà, Kris Verdonck tornaria a assenyalar-la amb el dit, i a repetir que en un espai tan artificial com aquest, no hi podria passar mai res espontani. Durant la projecció de *Louqsor/Andromède*, les marques i escletxes de la paret es van transformar inesperadament en part del paisatge poètic d'Aurora Bertrana.

A la sortida de l'Scanner, ens va rebre, o acomiadar, *FLUX*, una instal·lació lumínica dissenyada per Júlia Rossinyol i Mercè Lledós com a projecte final del Postgrau en Escena i Tecnologia Digital, i que s'inspirava en els canals de comunicació dels arbres. Originalment pensada per activar-se en un bosc, la instal·lació va adquirir un nou significat en contacte amb l'anafomisme de Josep Mallofré del passadís de la menys dos. Deixem enrere dos dies plens d'estímuls i intercanvis, amb vint-i-quatre metres de leds programats i un jardí exòtic pintat i deformat per enganyar la mirada. Encara no sabem què en pensen els arbres.

