

Qui riu l'últim a l'escena híbrida?

Lena NEWTON

[lena@lenanewton.com](mailto:lana@lenanewton.com)

NOTA BIOGRÀFICA: Lena Newton és escenògrafa i professora de Disseny Teatral a la Düsseldorf Kunstakademie. Durant molts anys ha conferit un lloc central al vídeo i altres formes de tecnologia en la seva pràctica. Des del 2007, ha dissenyat escenografies i vídeos per a peces de Susanne Kennedy, Sebastian Baumgarten, Lola Arias, andcompany&Co, Eric de Vroedt, Davy Pieters, Boogaerdt/VanderSchoot i Nicole Beutler, entre altres.

Traducció al català, Pere BRAMON.

Resum

Aquest article explora temes que obren el nostre coneixement sobre l'ús de la tecnologia al teatre i als espectacles en viu. Investiga els reptes i les possibilitats de la tecnologia a l'espai escènic. La nostra relació amb la tecnologia està ara profundament integrada en la pràctica diària del fet teatral. Com a escenògrafa i professora de Disseny Teatral a la Düsseldorf Kunstakademie, em trobo constantment amb aquesta pregunta: *Com podem col·laborar de forma productiva entre nosaltres a l'hora de fer servir la tecnologia en la creació d'obres i espectacles?* Aquesta pregunta ocupa un lloc central en la meva feina, ja sigui al taller, a l'aula o sobre l'escenari. La tecnologia determina els espais que dissenyo i, de retruc, influencia la meua manera d'entendre la col·laboració entre els intèrprets, el públic i les eines de què disposem. Aquest article examina aquestes dinàmiques canviants a través d'un exemple concret: la meua col·laboració amb Susanne Kennedy a *Drei Schwestern*, a partir de *Les tres germanes* d'Anton Txékhov, estrenada al Münchner Kammerspiele l'any 2019 i més endavant, el 2021, incorporada en el repertori del Volkstheater de Viena.

Paraules clau: tecnologia, espai teatral, disseny d'escenografia, Susanne Kennedy, *Three Sisters*

Lena NEWTON

Qui riu l'últim a l'escena híbrida?

L'escena híbrida: un experiment transdisciplinari

L'auge dels mitjans digitals ha canviat la manera com ens relacionem amb el teatre i l'art visual. Com a espectadors, estem acostumats a muntatges molt ràpids, efectes visuals superposats i experiències interactives. Aquest canvi ha modificat considerablement la nostra percepció de l'espai i el temps al teatre. Sempre m'ha fascinat com aquest entorn de nous mitjans influeix en les nostres decisions dramàtiques. Com ens relacionem amb les eines digitals sense deixar que aclaparin l'experiència humana sobre l'escenari?

Examinaré amb més deteniment el sentit del terme *híbrid*, i tot seguit faré servir la meua col·laboració amb Susanne Kenney a *Drei Schwestern* com un exemple d'una interacció de gran abast entre els intèrprets i diversos mitjans. En aquest projecte, ni el material en viu ni el material enregistrat tindrien gaire sentit l'un sense l'altre. Aquesta barreja d'escena i mitjans digitals planteja importants preguntes sobre la col·laboració, l'autoria i el paper de la tecnologia al teatre contemporani.

El terme *híbrid* s'ha convertit en un reclam en el discurs contemporani, des dels cotxes híbrids als esdeveniments híbrids. Però, què vol dir quan l'apliquem a l'escena? Una escena híbrida es refereix, per mi, a la fusió de mons físics i virtuals, en què els límits entre escenografia, vídeo, so i il·luminació es desdibuixen i se solapen. Es tracta d'un entorn en què el món material de l'escena interactua amb elements digitals, virtuals, per crear un nou tipus d'experiència teatral. El terme suggereix una barreja de diferents elements i, en aquest cas, es refereix a la intersecció d'espais físics i mitjans digitals en un espectacle en viu. Una escena híbrida no és simplement una combinació d'elements en viu i digitals, sinó un espai en què tant l'acció en viu com els mitjans enregistrats existeixen en una relació contínua i recíproca. Ambdós són inesperables; cadascun d'ells influeix i amplifica l'altre.

La idea d'híbridació és molt més que combinar projeccions digitals amb decorats tradicionals. Té a veure amb *interaccions*, amb com es comuniquen els intèrprets, la tecnologia i l'espai entre ells. En muntatges com *Drei*

Schwestern i altres amb Susanne Kennedy, la integració dels mitjans digitals no constitueix només un teló de fons, sinó que acompanya la narració. Aquesta relació mútua és cabdal, atès que els àmbits digitals i físics són indistingibles en el procés de narració. Veiem una escena que és i alhora no és una escena tradicional. Aquesta hibridació esdevé un espai fonamental per explorar el que significa ser humà, ser present i existir simultàniament en múltiples realitats.

Aquest fenomen de barreja i de pol·linització creuada en l'art —el que els holandesos anomenen *kruisbestuiving* (pol·linització creuada)— ha estat un principi rector de la meua feina. Els mitjans digitals al teatre poden donar lloc a noves formes de participació, però també poden desviar l'atenció del centre de l'espectacle si no es tracten amb cura. El repte és sempre trobar un equilibri en què la tecnologia *reforci* la narració en comptes de desplaçar-la.

***Drei Schwestern*: la fusió de mons físics i virtuals**

En el nostre muntatge de *Drei Schwestern*, l'escenografia es va convertir en un exercici de fusió d'espais físics i virtuals. Creat en estreta col·laboració amb la directora Susanne Kennedy, el videoartista Rodrik Biersteker, el dissenyador de so Richard Janssen, la figurinista Teresa Vergho i el dissenyador de llum Rainer Casper, el muntatge tractava la tecnologia no com un afegit, sinó com una coautora. El procés de col·laboració va començar gairebé un any abans de l'estrena, permetent que les converses conceptuals i tècniques es despleguessin a l'uníson.

El punt de partida era el clàssic de Txèkhov: una obra que ha estat representada en incomputables ocasions al llarg de la història del teatre. Ens vam preguntar: *Com podem crear un cosmos en què les tres germanes apareguin en diferents realitats al mateix temps?* La resposta no consistia a tornar a posar en escena l'obra, sinó a reinventar l'espai en què aquesta existia. Els elements digitals, des de projeccions de vídeo fins al disseny de so, formaven una part integral de com es representaven les germanes; de vegades amb vestits d'època, de vegades com a personatges d'una telenovel·la, com a avatars digitals i, altres vegades, com a versions més antigues d'elles mateixes en l'actualitat. La barreja d'aquests elements creava un sentit solapat i fragmentat del temps i la identitat, reflectint els temes de desitjos incomplets i immobilitat de l'obra.

Visualment, aquests cosmos estratificats es van aconseguir mitjançant una interacció d'elements en viu i projectats. Un caixa escènica construïda a propòsit, emmarcada per superfícies de projecció i parets que s'emmirallaven, es convertia en una pantalla on se sobreposaven imatges digitals. Una pantalla de projecció semitransparent, un sostre il·luminat amb llums led, amb projeccions frontals tancades a la pantalla i miralls creaven transicions fluides entre realitats, desafiant els espectadors a distingir entre allò físic i allò virtual. Allò és una paret real o una projecció? Està present l'actor o és una il·lusió? La confusió era intencionada.

La tecnologia darrere *Drei Schwestern*: desdibuixar realitats

Tradicionalment el teatre ha confiat en la immediatesa del moment en què un espai és compartit entre l'interpret i el públic. Però al nostre món cada vegada més digitalitzat, la incorporació de pantalles, la manipulació de la veu, la IA, la RV i el vídeo-feedback en temps real ha redefinit el que constitueix la «presència» sobre l'escenari. A *Drei Schwestern*, l'equip creatiu al voltant de Susanne Kennedy i jo mateixa vam treballar amb una combinació de veus preenregistrades, accions enllaçades i efectes visuals projectats que creaven una sensació d'estranyesa —un distanciament deliberat que feia saltar pels aires les expectatives del públic d'immediatesa emocional i realisme teatral.

En aquest context, la tecnologia no era simplement una eina o una millora, sinó que passava a ser cocreadora. Alterava la pròpia ontologia de l'espectacle, en què els actors ja no actuaven en un temps lineal, sinó que hi havia bucles recursius i gestos fragmentats. La nostra col·laboració feia necessari un nou llenguatge, un llenguatge en què la directora, l'escenògrafa, el dissenyador d'audiovisuals, els tècnics i els intèrprets entressin en una negociació constant entre control i rendició, estructura i accident.

A nivell tecnològic, aquest muntatge de *Drei Schwestern* no hauria estat possible sense eines molt avançades. Un projector de 20.000 ANSI lúmens convertia la sala en una gegantina pantalla de projecció, amb múltiples elements mecànics com ara obturadors i miralls que ajudaven a crear la il·lusió d'un món en moviment constant. Les transicions entre elements escenogràfics físics i projeccions virtuals es feien sense interrupcions, creant un espai dinàmic i desorientador en què el públic no sempre podia dir on acabava l'escenari i on el començava món virtual. Projectors led d'alta velocitat sincronitzats amb memòries de so i vídeo via Midi i renderització 3D ens van permetre moure'ns entre talls sense transició i gestos teatrals tradicionals. La mecànica del teatre, com obturadors que es tancaven i pantalles que baixaven, funcionaven a l'uníson amb l'arquitectura digital per crear una forma de narració híbrida. Les veus en playback substituïen les paraules en directe.

L'ús de miralls tenia un paper cabdal en aquesta il·lusió, reflectint projeccions i distorsionant percepcions de l'espai físic. Aquesta interacció de projecció i objectes reals es traduïa en un entorn híbrid que es movia constantment entre diferents dimensions. Les projeccions no eren només telons de fons passius, sinó que interactuaven amb la representació en viu, esdevenint part de la pròpia narració. Els personatges apareixien en una versió sobre l'escenari i en l'altra sobre la pantalla, fent que fos impossible separar les dues.

De vegades, les projeccions incloïen efectes com avatars o personatges pixelats que caminaven a través de les parets; referències a videojocs i espais virtuals. Els personatges transmutaven identitats, caminaven a través de parets virtuals i patien falles a través de dimensions, com avatars a *Second Life* o *Oblivion*. Aquests elements van ser curosament dissenyats per evocar un sentit de moviment entre realitats, una tècnica que qüestionava la percepció que té el públic dels límits d'espai i identitat. No era teatre *sobre* la tecnologia, sinó teatre *amb* tecnologia, on la màquina ja no era un transfons, sinó una força dramaturgica.

Tanmateix, treballar amb tecnologia en escena no està exempt de friccions. Una escena híbrida pot ser desconcertant, no només per al públic sinó també per als creadors. La coordinació de temps esdevé complexa quan els elements en viu i els mediats han d'alinear-se amb precisió. També existeix sempre el perill que la novetat sobrepassi la substància i que la tecnologia s'utilitzi en benefici propi i no al servei del significat.

Durant la creació de *Drei Schwestern*, un repte clau va ser preservar la ressonància emocional del text de Txèkhov tot funcionant dins d'una estètica molt mediada. El resultat va ser intencionadament sorprenent. Les veus dels intèrprets, separades dels seus cossos, creaven una inquietant sensació de distanciament que reflectia la paràlisi existencial fonamental de l'obra. Però aconseguir aquell efecte requeria experimentació i col·laboració entre disciplines.

En el model de teatre tradicional, papers com l'escenògraf, el figurinista i el dissenyador de llum sovint estan separats, amb cada artista treballant en el seu propi terreny. A *Drei Schwestern*, però, aquest límits eren menys diferenciats. La col·laboració entre escenògrafa, videoartista, dissenyador de so, però també amb enginyers d'audiovisuals va ser cabdal per a l'èxit del muntatge. Les projeccions de vídeo no eren només un afegitò tècnic, sinó que formaven part integral de la pròpia narració. Aquest tipus de col·laboració requereix un diàleg i una flexibilitat constants per part de totes les persones implicades, atès que sovint la integració de la tecnologia en l'escenografia evoluciona durant tot el procés d'assaig.

Possibilitats de col·laboració: repensar l'autoria

Aquesta transformació del teatre en una forma híbrida també afecta com nosaltres treballem plegats. Durant la pandèmia, quan *Drei Schwestern* es va retransmetre en línia, va arribar a públics en un format radicalment diferent. Tot i no haver estat concebuda per a la pantalla, el seu caràcter híbrid funcionava sorprenentment bé. Els espectadors ho van descriure com alguna cosa a mig camí entre el cinema i una instal·lació 3D. Aquest canvi de mitjà va modificar no només com els públics vivien l'obra, sinó com nosaltres els artistes enteníem el nostre propi procés.

Tanmateix, la col·laboració digital no està lliure de tensions. Darrerament, en un altre projecte, un dramaturgista va compartir una imatge generada per IA en el nostre grup de xat, pensada per «inspirar» escenografia. El dramaturgista havia teclejat unes quantes paraules en un generador d'imatges a partir de text, i la imatge resultant —difusa, romàntica i irrealitzable— va rebre els elogis de tot l'equip. Aquesta imatge, lluny de qualsevol realitat material, evitava el diàleg ple de matisos característic del desenvolupament escenogràfic. ¿Com nosaltres, en tant que creadors humans, continuem sent agents en aquesta mena de processos? Què vol dir l'autoria quan una màquina es converteix en l'inventor?

Aquestes preguntes no són abstractes. Afecten de ple el que vol dir crear i col·laborar avui en dia. Fins a quin punt encara controlem les nostres eines i les utilitzem a favor nostre?

El que vaig aprendre de les experiències viscudes durant aquest projecte és la necessitat de repensar l'autoria i la col·laboració a l'hora de fer teatre. Crear un decorat es converteix en un procés d'input i resposta entre agents humans i no-humans. Vist d'aquesta manera, el paper de l'escenògraf evoluciona en el d'un pensador de sistemes o un dramaturgista de l'experiència, algú que ha de coreografiar espai, temps, so i interfície amb la mateixa atenció abans únicament reservada a decorats i elements d'attrezzo.

El futur de l'escena híbrida: reptes i oportunitats

A mesura que contemplem el futur del disseny de l'escena híbrida, hem de fer front a algunes preguntes importants. Què significa per a l'escena física quan la tecnologia té un paper tan dominant en el procés de narració? Podem mantenir l'element ritualista, humà, del teatre tot adoptant eines digitals? I com podem garantir que la tecnologia continuï sent una eina per a l'expressió més que una força aclaparadora?

Per mi, la resposta rau en la col·laboració i la flexibilitat. Com a artistes, hem d'estar oberts a noves formes de treballar i pensar, i adoptar la fluïdesa de la tecnologia. Tanmateix, hem d'estar també a l'aguait per garantir que l'essència del teatre —la connexió humana, l'experiència compartida— no es perdi mai en el procés. En la meua feina més recent per a *NOW WE ARE EARTH / An Orchestra* amb la coreògrafa Nicole Beutler, vam treballar amb un cor de no-professionals que es va situar a la sala i sobre l'escenari. El públic es va emocionar molt quan els membres del cor que seien al seu costat de sobte es van posar a cantar. Això em va demostrar de nou que compartir una experiència amb actors que actuen en viu i els espectadors que hi ha a la sala no només és valuosa, sinó també necessària per a la connexió humana.

Tecnologia i sostenibilitat mediambiental

L'avenç tecnològic no existeix en un buit. Els sofisticats sistemes que van permetre fer muntatges com *Drei Schwestern* —projectors, estructures per a il·luminació, programes 3D— depenen d'institucions que tenen molts fons i d'entorns amb grans recursos. Aquest model està sota pressió a Alemanya i als Països Baixos, on el clima polític amenaça els sistemes de subvencions que financen l'experimentació.

Alhora, creix la consciència entre els creadors de teatre més joves sobre la sostenibilitat. Quan vaig explicar als meus alumnes que la major part dels nostres elements de decorat acaben a la brossa, es van quedar parats. Per ells, el fet de poder ser reciclat no és una preocupació específica, sinó sentit comú. Això obre apassionants possibilitats: fer servir el coneixement material dels tallers teatrals de formes noves i sostenibles; integrar materials acabats de desenvolupar i ecològicament responsables en els muntatges; repensar l'escenografia com un procés arrelat en la consciència mediambiental.

Les pròpies tecnologies que ens permeten crear espais híbrids també ajuden a la sobreexplotació dels recursos. La pressió sobre els teatres perquè produeixin més espectacles amb més sofisticació tecnològica ha resultat en

un augment de residus i en pràctiques insostenibles. Com a artistes i formadors, hem de trobar la manera d'adaptar-nos a aquests canvis, equilibrant la innovació tecnològica amb un compromís amb la sostenibilitat. Per exemple, podem aportar la recerca en nous materials als muntatges teatrals, garantint que estem utilitzant recursos de forma responsable tot superant els límits del que és possible en escena.

El riure que ressona

A *Drei Schwestern*, el decorat físic gairebé desapareixia. L'escenari es convertia en una caixa blanca, una tela en blanc animada per llum, so i codificació. Finalment, fins i tot les pròpies germanes deixaven la Terra i es dirigien cap a l'espai. Per mi, aquesta dissolució del món físic fa palesa la dissolució dels límits en el nostre àmbit: entre allò real i allò virtual, artista i màquina, escena i pantalla.

Per tant, qui riu l'últim a l'escena híbrida? Potser no és cap persona, sinó el propi procés, el parpelleig d'alguna cosa imprevista que sorgeix de la col·laboració entre carn i codificació, gest i error. Està prenent forma una nova dramatúrgia, una dramatúrgia que qüestiona els binaris directe vs. mediat, humà vs. màquina i control vs. caos.

Atès que el teatre continua evolucionant al mateix ritme que la tecnologia, estem cridats no només a adaptar-nos-hi, sinó també a imaginar de forma diferent. En fer-ho, potser descobrirem que l'escena híbrida no és un compromís, sinó un espai generador, un espai en què allò imprevisible es fa possible, i on el riure perdura molt després que s'hagin apagat els llums.

