

Teatro y sociedad a principios del siglo XXI: *MURS, Katastrophe, Materia prima*

VERONICA ORAZI
Università degli Studi di Torino

Resumen

En la sociedad actual el ciudadano juega un papel fundamental: el entorno local donde vive se proyecta en una macro-dimensión en que la sostenibilidad depende de la acción del individuo y de la colectividad, en la que recaen las consecuencias de ese mecanismo recíproco. En la reciente producción dramaturgica española tres obras resultan especialmente sugerentes desde esta perspectiva: *MURS* (2014) de La Fura dels Baus, el primer *smartshow* de la historia del teatro, con uso de tecnologías y aplicaciones para *smartphone*, sobre las *smartcities*, las ciudades del futuro; *Katastrophe* (2011) de la Agrupación Señor Serrano, sobre catástrofe natural, catástrofe natural provocada por el hombre y catástrofe humana; *Materia prima* (2011) de La Tristura, en que la concepción del niño como ciudadano y sujeto comprometido renueva la misma idea de dramaturgia infantil-juvenil. El artículo enfoca el tema a través del análisis de estas tres obras representativas de tendencias en fase de consolidación.

Riassunto

Nella società attuale il cittadino svolge un ruolo fondamentale: il contesto locale in cui vive si proietta in una macro-dimensione in cui la sostenibilità dipende dall'azione dell'individuo e della collettività, su cui ricadono le conseguenze di questo meccanismo reciproco. Nella recente produzione drammaturgica spagnola tre opere risultano particolarmente illuminanti da questo punto di vista: *MURS* (2014) de La Fura dels Baus, il primo *smartshow* della storia del teatro, con uso di tecnologia e applicazioni per *smartphone*, sulle *smartcities*, le città del futuro; *Katastrophe* (2011) dell'Agrupación Señor Serrano, su catastrofe naturale, catastrofe naturale provocata dall'uomo e catastrofe umana; *Materia prima* (2011) de La Tristura, in cui la concezione del bambino come cittadino e soggetto impegnato rinnova l'idea stessa di dramaturgia infantile-giovanile. L'articolo studia il tema attraverso l'analisi di queste tre opere rappresentative di tendenze in fase di consolidamento.

1. PREMISA

En la sociedad global y globalizada el individuo-ciudadano (a nivel personal y colectivo) juega un papel fundamental: el entorno local donde vive se proyecta en una macro-dimensión internacional en que la sostenibilidad (social y ambiental) depende y resulta determinada también por la acción tanto del individuo como de la colectividad, que reciben en su propia piel las consecuencias (activas -la participación, el compromiso- y pasivas -la falta de participación, la inercia-) de ese mecanismo recíproco.

En la reciente producción dramaturgica española tres obras resultan especialmente sugerentes desde esta perspectiva: *MURS* de La Fura dels Baus (2014) el primer *smartshow* de la historia del teatro, con uso de tecnologías y aplicaciones para *smartphone*, sobre las *smartcities*, las ciudades del futuro; *Katastrophe* (2011) de la Agrupación Señor Serrano, sobre catástrofe natural, catástrofe natural provocada por el hombre y catástrofe humana; *Materia prima* (2011)

de La Tristura, donde la concepción del niño como ciudadano y sujeto comprometido en germen subvierte la idea de dramaturgia infantil-juvenil renovándola.

2. LA FURA DELS BAUS, MURS (2014)

La Fura dels Baus¹ (Fura, 1988; Torre, 1992; Corvino, 1994; Saumell, 2001; Ceccotti, 2003; Ollé, 2004; Fura 2005; Ferrer, 2006; Orazi, 2013: 64-70; Verzini, 2014) siempre ha desarrollado su investigación desde la perspectiva del involucramiento y participación directa de los espectadores, aprovechando materiales y medios audiovisuales y digitales² (Fura, 2001; Buezo, 2004; Martorell, 2004; Röttger, 2008). Sin embargo, *MURS* extremiza ambos rasgos, al reflexionar sobre qué nos espera en las *smartcities* y hasta qué punto seremos libres, si sabremos distinguir la verdad de la mentira, si podremos salir de todos los cercos (comunicativo, tecnológico y económico-político) que éstas acaban propiciando. Este macrospectáculo-instalación de 75 minutos, estrenado el 30 de junio de 2014 en la inauguración del Festival Grec de Barcelona (con reposiciones hasta el 5 de julio en el Patio de Santa Helena del Montjuic), es un *smartshow* centrado en las características más inquietantes de las *smartcities*, las ciudades del futuro. Para su realización y montaje la Fura ha creado una aplicación dedicada, que el público debe descargar e instalar en su móvil para participar en el espectáculo. Por eso el grupo ha colaborado con el Massachusetts Institut of Technology (MIT), el FutureLab del Ars Electronica Center de Linz, el departamento de Open Systems de la Universidad de Barcelona y la Universidad Rovira i Virgili, el Institut Municipal d'Informàtica de Barcelona, el BCNLab (plataforma promovida por la Direcció de Creativitat i Innovació de l'Institut de Cultura de Barcelona - ICUB) y el estudio TigreLab.

Es la tecnología, por lo tanto, la verdadera protagonista de la pieza: abundan máquinas y videos aprovechados de manera aún más atrevida y experimental que de costumbre. La aplicación permite participar en la función mediante unas opciones de realidad aumentada, es decir la visión a través de un dispositivo tecnológico del entorno físico real, que se combina con elementos virtuales originando una realidad mixta en tiempo real. Así, el dispositivo y su aplicación añaden información virtual a la información física, aportando una parte sintética virtual a lo real, puesto que la realidad aumentada no sustituye la realidad física (como pasa con la realidad virtual), sino que superpone los datos informáticos sobre el mundo real.

La Fura emplea la aplicación para enviar órdenes del móvil hacia su dueño y proporcionar información sobre detalles que prescinden de la acción de los actores, usándola como interfaz para permitir a los participantes registrarse en un chat e intercambiar comentarios que se graban y que luego la compañía analizará.

La obra define el concepto de cerco del siglo XXI, delata las barreras invisibles, los muros sociales, ideológicos y tecnológicos de nuestra sociedad, de las nuevas *smartcities*: estos muros evidentemente no son materiales sino intangibles, puesto que la tecnología conlleva también cierta desmaterialización (realidad virtual, aumentada, alejamiento del trato directo, etc.) y en fin cierta deshumanización. Según esta perspectiva, la conexión individual es el primer paso hacia la desconexión social en las ciudades del futuro. El grupo explora la sociedad actual, donde las nuevas tecnologías cambian la manera de vivir del individuo, acelerándola a un ritmo vertiginoso; por cierto facilitan información y agilizan los contactos pero tienen también su lado oscuro: en las *smartcities* parece que todo está controlado digitalmente y se ignora adónde se podría ir a parar.

¹ Página web del grupo <http://www.lafura.com>

² Sobre teatro y nuevas tecnología vid. al menos Romera, 1997; Schrum, 1999; Pontón, 2003; Blanco, 2004; Causey, 2004; Núñez, 2004; Paz, 2004; Sarriugarte, 2004; Romera-Gutiérrez, 2004; Cornago, 2005; Abuín, 2006; Causey, 2006; Farman, 2006; Paz, 2006; Dixon, 2007; Romero-Sanz, 2007; Wood, 2007; Abuín, 2008; *Escrituras digitales*, 2008; López-Varela, 2008; Romera, 2008a; Romera, 2008b; Romera, 2010a; Romera, 2010b; Trecca, 2010.

La pieza, por consiguiente, estimula la reflexión sobre el margen de libertad del individuo en las súper-eficientes y modernas ciudades del siglo XXI, sobre la capacidad de desenmascarar la apariencia virtual para escapar del asedio comunicativo y digital que acaba siendo también político. El público pues se enfrenta con el Cerco 2.0 de La Fura, que pone en tela de juicio el nuevo modelo de democracia tecnologizada, delatando el acoso de la digitalización y, a través de ella, de la economía y de la política. La vida misma está sitiada en estas nuevas ciudades controladas por las máquinas: hoy parece que nada es real si no se mira desde una pantalla y el riesgo es volverse dependiente de ella. En el mundo digitalizado se ha logrado implantarle al individuo su propio (móvil-)chip personal, que le controla, le identifica, le localiza, inspirándole también el deseo de cambiarlo cuando ya no le permita conectarse de forma tan avanzada como él 'desea': una reflexión también sobre la desinformación por efecto de la (aparente) información y sobre las necesidades inducidas.

Así, la participación directa del público, otro rasgo típico del estilo furero, evoluciona gracias al experimentalismo tecnológico, es decir gracias al móvil, la guía de este montaje interactivo: los 1.500 espectadores que participan en cada función quedan encerrados con su *smartphone* dentro de los MURS reales y virtuales del espacio escénico, metáfora de la sociedad hipertecnologizada, junto con nueve actores-animadores y cincuenta voluntarios que interactúan más de cerca con los performers. El espectáculo presenta cinco espacios: cuatro zonas contiguas, que concretan sendas características de las *smartcities*, y la pirámide del poder, donde La Fura materializa su visión de las nuevas tecnologías, es decir unos instrumentos de control y al mismo tiempo unas herramientas que permiten expresarse de forma cada vez más avanzada, utilizadas de forma creativa.

En la primera parte los participantes se desplazan siguiendo las indicaciones que les envía su móvil, para informarles pero también para desinformarles, según se verá. Cuatro pantallas delimitan los respectivos espacios interactivos, los espectadores se dividen en sendos grupos y en cada zona realizan unas actividades guiados por un responsable: en *Security*, el espacio de la conectividad, hay que descargar la App, registrarse y conectarse, luego sacarse una foto con el *smartphone* y subirla a una de las pantallas, comprar un seguro y jugar a Tetris usando una especie de maxi-consola virtual Wii; en *Wellness*, donde se busca el bienestar y el cuerpo perfecto, se ofrece una clase de aeróbica; en *El Dorado* el espectador guiado por su *smartphone* juega en bolsa para enriquecerse; en *Eco*, un espacio ecológico para preservación del medio ambiente, se hace crecer –o más bien se construye– un árbol mecánico con material reciclable, mientras se observa a través del móvil cómo crece la semilla que se ha plantado. En las maxi-pantallas aparecen las *Breaking Walls News* que explican a los participantes las experiencias que están a punto de vivir gracias a su *smartphone*, del que les llegan órdenes a cada paso. La intensidad de los *inputs* que el público recibe va creciendo. El conflicto estalla después de un falso –pero perfectamente creíble– atentado, produciendo un cambio radical e inesperado en el desarrollo de la acción: se oye un bombazo y revienta una taquilla en la zona de guardarropa, que causa el desconcierto general. Todo parece muy real: interviene la seguridad, es posible que haya heridos. Para saber qué hacer los participantes siguen atendiendo a las indicaciones de los móviles, que les ordenan dividirse en dos bandos. Luego se levantan unos muros y los atrasados quedan marginados y por eso rechazados por los demás, es decir por los que estaban listos en el momento indicado. Tres espectadores-actores enloquecidos acometen una furgoneta de *Security* y la destrozan³. De ella sale una mini-furgoneta que lleva escrita la frase *It's up to you* y los *smartphones* vuelven a funcionar enviando un mensaje significativo *Te das cuenta? Soy tu móvil, he aprendido a mentir*. La aplicación se cierra y la pantalla se apaga dejando por concluido el espectáculo, definido "El 1984 del siglo XXI".

³ La parte final del espectáculo es un homenaje a *Accions* (1983) del mismo grupo. Vid. Cerezo, 1986.

En la segunda parte, pues, los espectadores se dan cuenta de que su móvil ha dejado de obedecerles y ahora los orienta, planteando el tema de la libertad en la sociedad de hoy y del futuro. Los cincuenta voluntarios viven una experiencia multidisciplinar, con proyecciones, máquinas, realidad aumentada, explosiones, policías, encapuchados y manifestaciones. El público pasa de un mundo feliz a otro en proceso de degradación, luego sigue una pausa y un momento de reflexión y a continuación otra propuesta lúdica, que refleja la estrategia del miedo para subyugar pueblos enteros (también a través de los *social networks*, esas nubes globales y todopoderosas). El hecho de que se trate de situaciones aparentemente virtuales (a veces lo son, otras no) vuelve la sensación de videojuego muy real y perturbadora. El uso de los *smartphones* resulta inquietante, por ser la nueva arma del futuro, que además saca información del usuario y sobre él: de hecho, en *MURS* la manipulación se ejerce desde la pirámide del poder, la torre oscura y opaca que está en el centro del espacio escénico.

La investigación sobre la decoración escénica resulta especialmente innovadora; se trata de una escenografía aumentada, que aprovecha la realidad aumentada y el soporte tecnológico para construir el decorado: tal y como pasa en la cotidianidad, cuando se asiste o se presencia algo, siempre más a menudo se filma o se graba o se ve a través de la pantalla del móvil para registrarlo. Lo real ya sólo parece existir si filtra por algún dispositivo digital y la Fura enfatiza este rasgo para que el público reflexione. De la misma manera, evoluciona también la interacción con los espectadores, que en este caso se concreta gracias al móvil y una aplicación dedicada. El público, que siempre ha sido coprotagonista en las performances de la compañía, ahora con su *smartphone* es co-autor y colabora en la creación. La Fura aprovecha la tecnología, pero advierte de los riesgos a que expone la dependencia de ella (en primer lugar el alejamiento del trato físico entre las personas). Por cierto lo tecnológico representa una nueva forma de interacción, al mismo tiempo física y virtual, que todavía debe estudiarse, para tener conciencia de sus ventajas como de sus desventajas y es esto lo que la compañía quiere investigar.

En fin, *MURS* es una pieza ambientada en un futuro distópico, donde el público acaba encerrado en un mundo subyugado por la tecnología, que le obliga a encarar unos temas básicos: la libertad del individuo, la comunicación, la capacidad de reconocer la verdad y la mentira en una sociedad opaca, debido al empleo distorsionante y distorsionado de la información y la comunicación. Participar en la obra es vivir un experimento: la experiencia vivida por el espectador depende del azar (dónde se encuentre en cada momento del desarrollo de la acción) pero también de sus reacciones y de su elección a la hora de decidir qué hacer y cómo portarse. Una experiencia que anticipa el porvenir para poder juzgar la cotidianidad desde otra perspectiva: La Fura lleva a los espectadores de viaje al futuro, para que entiendan el presente con más claridad.

3. LA AGRUPACIÓN SEÑOR SERRANO, *KATASTROPHE* (2011)

La Agrupación Señor Serrano es una compañía barcelonesa fundada en 2006 por Àlex Serrano⁴, ganadora del "Leone d'Argento per l'innovazione teatrale" en la Biennale Teatro de Venecia de 2015. La investigación del grupo se centra en la creación de un cortocircuito entre productos tecnológicos hiper-innovadores y modernas piezas *vintage*, combinando teatro y videoarte para lograr un lenguaje sugerente y original que estimule los mecanismos perceptivos⁵. En sus producciones la Agrupación presenta elaboraciones en vivo, acciones performativas, experimentos desarrollados a través de la interactividad, rasgos que concretan su código dramático, convirtiendo el vídeo en el componente básico de su estética.

⁴ Página web del grupo <http://www.rserrano.com>

⁵ Sobre experimentación teatral y tecnología digital vid. nota 2.

Durante los espectáculos, las acciones de los performers se filman con una cámara, se elaboran en directo en la escena mediante efectos de vídeo en tiempo real y se proyectan a gran tamaño en las paredes del espacio escénico o en unas pantallas. La separación entre escenario y patio de butacas desaparece para dar lugar a un espacio híbrido, a medio camino entre la instalación artística y el *chill out*⁶, donde los artistas actúan y el equipo técnico trabaja y donde están también los espectadores. Éstos contemplan la performance y su proyección aumentada, participando de una doble narratividad: la de las acciones escénicas y la de su transposición fílmica, que las transforma plásticamente originando dos planos dramáticos superpuestos. La Agrupación se ha definido 'pop' y maneja un lenguaje que llega con facilidad para provocar la duda; su arte es un arte serio que asoma detrás de una máscara sonriente, aprovecha los recuerdos infantiles, los videojuegos y la animación en stop-motion⁷.

En la primera fase de su trayectoria destaca la relación con la danza, que luego el grupo abandonará: *Autopsia*, su *opera prima*, es una trilogía construida en torno a tres ejes temáticos (la Soledad, la Culpa y la Resurrección), cuyas tres partes, *Autopsia* de 2006, *Mil Tristes Tigres* (SrSerrano a) y *Europa* (SrSerrano b) de 2007, enfocan los temas desarrollados apoyándose en el teatro visual, la danza y la performance, aprovechando el vídeo y los elementos multimedia. También *Contra natura* (SrSerrano c) de 2008, interpretada por un actor y una bailarina, es una obra multidisciplinar que, partiendo del teatro físico y visual, integra otras disciplinas como la danza, la performance y la instalación. La pieza muestra ya cierta evolución en la estética de la compañía, puesto que en ella se utilizan efectos audiovisuales generados en tiempo real por aplicaciones multimedia para favorecer la interacción entre intérpretes y espectadores.

Con *Artefacto* (SrSerrano d) de 2008 el grupo se aleja de la danza y evoluciona hacia su peculiar estética: la obra explora la relación entre creación cultural –efímera y frágil– y acción de la naturaleza –perenne y omnipresente– y consta de una sucesión de acciones basadas en la manipulación de objetos y elementos escenográficos. La actuación de los performers es filmada, transformada con efectos de vídeo y proyectada en las paredes, anulándose así la separación entre escena y espectadores, quienes observan a los performers y su proyección aumentada.

Las dos producciones sucesivas tratan el tema de la memoria y el recuerdo: éste, a pesar de parecer algo estático, se revela cambiante al ser contaminado y alterado por nuevas experiencias y por el paso del tiempo; por lo tanto, perdura hasta cierto momento y acaba desvaneciéndose. Sin embargo, la lucha contra la inexorable caducidad de la memoria, a pesar de estar abocada al fracaso, se halla en el núcleo de la misma esencia del ser humano. Ambas puestas en escena se apoyan en la danza, la creación sonora y el vídeo en directo: la primera, *Immut* (SrSerrano e) de 2009 se centra en la interpretación de un recuerdo cuando éste se encuentra desvinculado de la memoria que lo creó; la segunda, *Memo* (SrSerrano f) de 2010, con tres performers, diez magnetófonos, un vídeo VHS, una sandwichera eléctrica y decenas de globos hinchables, estudia los mecanismos mnemónicos y presenta a tres individuos en la Sección de Cumpleaños Singulares de la Memoria de una persona cualquiera, esperando la

⁶ Música introspectiva tocada con instrumentos reales o electrónicos, de ritmo lento, con claros influjos *new age*, *ambient* y *jazz*, estilo repetitivo y melódico. Nace en los años 80 del siglo pasado en Londres como estilo musical para las *chill-out rooms* (cámaras de descompresión) donde se acudía después de participar en una *rave party* para recuperarse de sus excesos. Sucesivamente, fue retomado y reelaborado en estilo *jazzy* en la Isla de Ibiza. El local que más contribuyó a su difusión, conocido a nivel mundial, es el Café del mar, que se encuentra en la isla balear.

⁷ Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de imágenes fijas sucesivas. El término se refiere también al producto resultante de su aplicación. Se define animación en stop-motion la que no entra en la categoría de dibujo animado ni en la de animación por computadora, sino que es creada tomando imágenes de la realidad.

entrada de las experiencias de ésta y encargándose de construir, mantener y transmitir sus recuerdos para conservarlos.

El lenguaje del colectivo se consolida en las producciones sucesivas: *BBBB - Brickman Brando Bubble Boom* (SrSerrano g) de 2012 es un irónico biopic escénico⁸ sobre la figura ficticia de Sir John Brickman, constructor y empresario imaginario que inspiró el primer sistema hipotecario de la historia, pero también sobre Marlon Brando –un actor salvaje en busca de un hogar– haciendo de John Brickman. Se alude a la burbuja inmobiliaria –‘Brickland’– y financiera, simbolizadas por un constructor y un banquero sonriendo. El decorado presenta la proyección de un poblado de chabolas ardiendo, con música funky a todo volumen; la sociedad de la crisis del sistema hipotecario se asimila a la Inglaterra victoriana, con sus contrastes violentos: se denuncian los casi 43.000 desahucios de 2011, la crisis y el bienestar aparente, el choque de necesidades objetivas e inducidas, se reivindica el derecho al hogar contra las reglas del mercado. Todo ello realizado con mucho vídeo en directo, que marca la dimensión performativa de la pieza y su ritmo interno.

A house in Asia (SrSerrano h), de 2014, describe la operación de búsqueda y captura más impactante de la historia, organizada por EE.UU. contra Bin Laden, y ofrece un despiadado retrato pop de la década que siguió al 11-S y dio paso al siglo XXI. Con sus maquetas, proyecciones, manipulación de vídeo en directo, presenta un western escénico donde conviven la realidad y sus copias: la casa donde se oculta Gerónimo (nombre en clave de Bin Laden en la operación militar estadounidense) en Pakistán, una copia exacta de esa casa en una base militar en Carolina del Norte (aprovechada durante la preparación del *blitz*), otra copia en Jordania utilizada como plató cinematográfico (alusión al rodaje de la película *Seal Team 6: The Raid on Osama Bin Laden*, de John Stockwell, de 2012). En la perspectiva del grupo, todo ello concreta la actuación de un Sheriff (el Presidente de EE.UU.) obsesionado con una ballena blanca (Bin Laden): en las paredes se proyectan fragmentos de las películas *Moby Dick* (1956), presentando al capitán Achab como otra contrafigura del Presidente de EE.UU., y *Gerónimo* (1939), sobre el jefe apache, identificado con Bin Laden. En la performance aparecen indios y vaqueros, aviones y cervezas, copias, reflejos, imitaciones y hamburguesas, en una metáfora transparente de la sociedad actual, con sus luces y sombras.

Kingdom (2014) es un proyecto que el colectivo empieza a desarrollar en la Biennale Teatro de Venecia como compañía residente. La Agrupación acoge al público en un salón: sofás, una mesa con unas maquetas, una pantalla que proyecta el videojuego FIFA 2014. El protagonista es Max, un hombrecillo rojo, un futbolista de subbuteo. Los performers mueven las figuritas en la micro-escena (las maquetas), filmando la acción; el vídeo se proyecta en tiempo real, con montaje en directo. Los cinco performers pasan del primer al segundo término, demostrando la eficacia de sus actos creativos, de los que son artífices y al mismo tiempo protagonistas. Max enseña una de sus posibles historias: nacer en un poblado de chabolas, escapar del hambre gracias al fútbol, renacer a través de la narración mitificadora, salir de las estrecheces y marcar el gol en la final del Mundial. Max podría ser otro héroe mediático. Sin embargo, el dopaje, las lesiones, las apuestas, las variables humanas del espectáculo más global del planeta inclinan hacia un análisis lúcido de este mundo, que el grupo realiza utilizando un plató de televisión acogedor como una sala de estar, manteniendo al mismo tiempo el ritual performativo del teatro e interactuando con el público.

Finalmente, *Birdie* (SrSerrano i), de 2015, es otro proyecto en proceso de elaboración, empezado en el taller que el grupo dio en la Biennale Teatro de Venecia el año siguiente. El tema desarrollado es el del movimiento y la migración: los movimientos astrales desde el *big bang* pero también la trayectoria de una pelota de golf, el desplazamiento de materias primas (como

⁸ El bio-pic es una película biográfica sobre un personaje realmente existido.

aquella con la que se produce la misma pelota de golf), el desplazamiento natural de animales (las migraciones) y el desplazamiento inducido de seres humanos (la migración provocada por la guerra, el hambre, la miseria). Todo ello es el resultado de fenómenos naturales (los astrales, los de la fauna, etc.), de fenómenos naturales inducidos por la misma naturaleza o por el hombre (cambios y alteraciones de tales fenómenos naturales) o de fenómenos determinados e influidos por las dinámicas sociopolíticas y económicas que rigen y moldean el planeta. Y, claro, esto no da lo mismo: los fenómenos naturales pueden dejar indiferente al hombre o no influir en sus intereses, por lo tanto el hombre no influirá en ellos; o bien acaso al individuo le 'convenga' influir en tales fenómenos, por conseguir sus intereses; finalmente, no es lo mismo la circulación de materias primas y bienes, que se 'activa' por las recaídas positivas a nivel económico o sociopolítico que de ella proceden, respecto a la circulación de seres humanos, con los flujos migratorios, la presión de masas que huyen de situaciones complejas y hasta trágicas, como está ocurriendo también en este momento histórico. El tema es otra vez comprometido y contundente, tratado sin embargo con esa aparente ligereza que convida a reflexionar más que echarle en cara al público una denuncia aterradora. Todo ello montado con el usual lenguaje estético del grupo: maquetas, miniaturas, materiales variados, vídeos grabados y manipulados en directo y luego proyectados en tres pantallas colocadas en secuencia, para marcar el ritmo de la narración y sus fases diferentes, ofreciendo al espectador una visión de tipo frontal.

Sin embargo, la obra clave del grupo es *Katastrophe* (SrSerrano I) de 2011, que renueva y fija definitivamente ya su peculiar lenguaje escénico: performance, teatro físico, vídeo en escena, realidad aumentada y tecnología interactiva. El método de trabajo de la compañía evoluciona: ahora actúan tres o cuatro performers, más los técnicos, que están en la escena junto con los actores y participan en el proceso creativo y en el montaje, rodeados todos por tres grandes pantallas que enmarcan el espacio escénico, sumergiendo al espectador en el mundo de la pieza.

En este espectáculo los performers, las maquetas y cientos de ositos de gominola conforman la ambientación: una fábula aparentemente infantil sobre la civilización humana centrada en sus catástrofes. Observando la manipulación de los ositos y las maquetas dispuestas por toda la escena, todo ello realizado en vivo a través de experimentos químicos y acciones subversivas, se obliga al público a reflexionar sobre la incidencia de las catástrofes en la historia humana, a plantearse si existe alguna diferencia entre la violencia de la naturaleza, la violencia de la naturaleza provocada por el hombre y la violencia humana; es decir, si las muertes provocadas por un tsunami son equiparables a las causadas por una fuga radioactiva o a las producidas por un genocidio; si la indiferencia de la acción de la naturaleza hacia los hombres puede explicar la indiferencia de la acción de los hombres hacia otros hombres. La obra por lo tanto traza un recorrido desde una naturaleza que se expresa sobre/contra sí misma (si son una catástrofe las erupciones del Cámbrico que destruyeron la mitad de los bosques de la tierra) hasta el hombre expresándose sobre/contra sí mismo (para reflexionar sobre qué empuja a una comunidad a perseguir y exterminar a otra). A lo largo de este camino, que va desde la primera glaciación hasta los campos de concentración del siglo XX, los ositos sufren terremotos, mareas negras y exterminios, o sea acciones de la naturaleza, acciones de la naturaleza -causadas por su propia manipulación- que se revuelve contra los manipuladores y acciones violentas protagonizadas por un grupo de individuos contra otro grupo.

Así, *Katastrophe* cuenta la historia de un valle y su ocupación por parte de unas tribus. El hilo argumental muestra la evolución de esas tribus hacia una sociedad compleja e industrial y la relación que se establece entre ellas y la Naturaleza. Al mismo tiempo, desarrolla un interesante experimento alrededor de la concepción del espacio escénico, articulado en triple escala: micro, humana y macro. La escala micro corresponde a las maquetas, que reproducen la

evolución del valle donde los ositos representan a los seres humanos y los efectos basados en reacciones químicas a pequeña escala producidas en vivo aluden a las catástrofes de origen natural o humano (erupciones volcánicas, glaciaciones, inundaciones y genocidios) y desencadenan la reacción de los ositos. La escala humana es la de los performers, que juegan el papel de demiurgos, creando y manipulando el mundo de los ositos y las miniaturas, transformándose ellos mismos en avatares de los ositos y reflejando a escala humana sus vivencias, siendo unas veces responsables y otras víctimas de la violencia que se está generando en las maquetas. El tercer plano es el macro, que se materializa en las tres pantallas que rodean la escena y la acción, donde se desarrollan las peripecias del valle y los ositos, pero no como simple proyección: lo que las cámaras capturan se transforma con un software dedicado para que las imágenes adquieran un nuevo significado a través de la realidad aumentada; la yuxtaposición de las tres proyecciones contribuye a crear nuevos y enriquecedores matices de sentido.

La interacción con el público es otro elemento estratégico del lenguaje del grupo: la disposición escénica consta de un tablero central, donde se desarrolla la acción de las miniaturas y los performers, y donde el público asiste a la performance tanto en vivo como a través de las proyecciones. Según se monte la pieza y se coloquen las pantallas, los participantes quedan sumergidos en el espectáculo. Prescindiendo del uso de la palabra y aprovechando las frases y textos que se leen en las pantallas durante el desarrollo de la acción (además de las imágenes proyectadas y de la realidad aumentada de los vídeos), el grupo consigue expresar y hacer llegar a los espectadores un mensaje impactante.

A partir de esta obra, la compañía ha desarrollado un taller en las Officine Caos del Stalker Teatro de Turín, del 5 al 12 de febrero de 2011, dirigido a los jóvenes del barrio obrero Le Vallette. Durante el workshop los participantes han trabajado sobre la pieza, para actuar al final en su puesta en escena. Este tipo de actividad, la organización de talleres en que participen actores y artistas pero también personas sin formación ni experiencia dramáticas, reafirma la concepción de teatro de la compañía: en ocasión del montaje turinés de la obra, los jóvenes que participaron en el taller y recitaron junto con los performers eran tanto adolescentes del barrio como alumnos de la Libera Accademia d'Arte Drammatica. La Accademia, a su vez, realiza varias actividades organizadas en workshops y finalizadas a la creación de producciones con protagonistas y co-protagonistas tanto mayores como adolescentes con formación diferente, es decir figuras no profesionales. El intento era, una vez más, hacer un teatro de arte de cariz social en que la participación popular y la condivisione permitieran crear una obra que reflejara la realidad de la comunidad en que se iba a presentar.

4. LA TRISTURA, MATERIA PRIMA (2011)

Finalmente, la Tristura⁹ es uno de los grupos de la emergente escena española, que nace en Madrid en 2004 alrededor de la RESAD – Real Escuela Superior de Arte Dramático, integrado inicialmente por Celso Giménez (1983), Pablo Fidalgo (1984), Itsaso Arana (1985) y Violeta Gil (1983). Sus componentes llevan diez años trabajando en las artes escénicas y han colaborado con La Casa Encendida de Madrid, Cena Contemporánea de Brasilia, el Festival Spielart de Múnich, el Théâtre de la Ville de París, el Festival BAD de Bilbao, el Teatro Łaznia Nowa de Cracovia, Escena Contemporánea de Madrid, Teatros de la Generalitat Valenciana, el FITBH de Belo Horizonte, entre otros. Su trayectoria, desarrollada en la última década, refleja otra faceta de las tendencias dramáticas y de la sociedad de los inicios del siglo XXI.

Estos cuatro jóvenes quisieron crear una compañía en que vida y arte se fundieran, a partir de su convivencia. Es el suyo un teatro lírico e intimista y al mismo tiempo político y

⁹ Página web del grupo <http://latristura.com>. Cfr. Pérez Rasilla, 2010; Pérez Rasilla, 2011a; Pérez Rasilla, 2011b; Pérez Rasilla, 2012; Pérez Rasilla, 2013.

coral; su estética supera la concepción clásica, renuncia a la narración y al mono-perspectivismo del personaje y se vuelve fragmentaria, subjetiva y simbólica, aprovechando el monólogo y la acción física. Su dramaturgia está caracterizada por el fragmentarismo, la alternancia de voces, la independencia de emisor y discurso, que concretan de forma peculiar la disolución del personaje en escena, quien deja de ser central y unívoco (Pérez Rasilla, 2011a: 28). La Tristura investiga alrededor de los nuevos lenguajes escénicos a través de la búsqueda de lo más íntimo del individuo y del uso cuidado de la palabra, para alcanzar la expresión de la intimidad y el deseo. El grupo retrata en sus piezas lo que ellos mismos llaman 'atmósferas interiores del ser humano'.

En 2004 empiezan a desarrollar su *Trilogía de la Educación Sentimental*. En 2006 producen *La velocidad* (Tristura a), sobre la infancia, la educación, los modelos familiares, analizados desde la perspectiva del deporte y el teatro. Dos años más tarde estrenan *Años 90. Nacimos para ser estrellas*¹⁰ (Tristura b), que enfoca el final del milenio como transición trágica y al mismo tiempo renovadora de una época a otra, que acaba siendo un estímulo para los jóvenes (Pérez Rasilla, 2011a: 28). Todo ello es sintetizado en un recorrido por los últimos años del siglo XX, desde la caída del muro de Berlín (1989) hasta el atentado de las torres gemelas en 2001, visto a través de los ojos de una pareja de hombres mayores: una relación sentimental que concreta un viaje de lo privado a lo público y una reflexión sobre los últimos acontecimientos sociopolíticos, aprovechando una historia de amor para contar la historia del mundo.

Actos de juventud (Tristura c), de 2010, segunda parte de la trilogía, es una pieza de danza y teatro, interpretada por los cuatro autores, homenaje a la juventud y su energía, a las jóvenes generaciones que quieren conocerse y crear en sí mismas; enfoca la emotividad del ser humano a través de las relaciones (amistad y amor) entre los componentes del grupo, metaforizadas en las distintas fases de un día (inicio o amanecer, madurez o mediodía, declive o atardecer, fiesta y resaca o noche), reflejando una concepción de la intimidad como encuentro con el otro, en que coinciden anhelos subjetivos y generacionales, narrados aprovechando un lenguaje intenso y evanescente (Pérez Rasilla, 2011a: 28).

El sur de Europa. Días de amor difíciles (Tristura d), de 2013, se inspira en la máxima (*Capitalism Kills Love*) que el colectivo Claire Fontaine escribió con enormes letras de neón en una de sus instalaciones¹¹ (2012). Partiendo de esta cita, la pieza desarrolla tres historias de amor y rabia en un lugar del sur de Europa (no importa dónde ni cuándo exactamente): la escena presenta a unas personas en un viejo barco oxidado (metáfora de la Europa contemporánea a punto de hundirse) en la madrugada, quienes se han reunido para pasar una noche inolvidable en que emerge todo (amor, odio, amistad, alegría, dolor, etc.). Europa aparece como algo sin control ya y el teatro representa la sola breve interrupción posible en este proceso que sigue su curso: la escena es el único espacio donde expresarse libremente, gracias a la improvisación, la música, la investigación corporal.

Sin embargo, es *Materia Prima*¹² (Tristura e), de 2011, última parte de la *Trilogía de la Educación Sentimental*, la pieza más sugerente del grupo. Es el resultado final del largo estudio sobre la herencia, la educación y el futuro empezado en 2004, que culmina con este espectáculo. Variación elaborada a partir de algunos materiales de *Actos de Juventud*, es interpretada por cuatro niños de 9-10 años, desde la perspectiva de la infancia. Los materiales -escenas, textos y acciones procedentes de la obra anterior- son transformados por los cuatro pequeños

¹⁰ Premio Injuve 2008.

¹¹ El colectivo Claire Fontaine participó en 2012 en ECONOMY, evento organizado por la Universidad de Edimburgo (Edinburgh College of Art) acerca de cómo la economía influye (o más bien impacta) en la sociedad contemporánea y de si esto se refleja también en el arte actual y en qué forma. El proyecto se siguió desarrollando desde diciembre de ese mismo año en el sitio web <http://economyexhibition.stills.org/about/>

¹² Finalista Mejor Espectáculo Revelación en los Premios Max 2012.

intérpretes: a través y junto con ellos la compañía consigue renovar el teatro infantil-juvenil, que converge con el teatro de tema social para el público mayor. El mensaje central de la obra consiste en la idea de que el individuo comprometido se forma desde su nacimiento y pasará a ser propiamente tal después de un recorrido y experiencias que parten de la infancia para llegar a la edad adulta.

“Tienes diez años en Europa, tienes un cuerpo manchado de historia”. Con estas palabras se plantean cuestiones existenciales que no tienen edad, sin ofrecer respuestas. La obra constituye un conjunto de reflexiones sobre la vida y las relaciones en el desarraigo posmoderno, sobre los sueños incumplidos y sobre unos anhelos que a pesar de todo siguen siendo incontenibles. A través de los niños-actores se expresan los miedos, las angustias, los interrogantes existenciales de los adultos. Lo que se propone es ver a los seres como cuerpos históricos y políticos cargados de significado ya al nacer, para interrogarse sobre qué quiere decir ser un individuo, prescindiendo de la edad. Los niños, abatiendo la cuarta pared, abordan desde su perspectiva temas del mundo de los mayores: la muerte, la culpa, la maldad, la pérdida de la inocencia, el amor, los sueños, expresando al mismo tiempo una reflexión sobre la infancia y la edad adulta. Los cuatro pequeños actores, con sus múltiples posibilidades potenciales de convertirse en cualquier mujer/hombre, tienen conciencia histórica y política, debido al entorno en que viven y acaban por hablar como adultos¹³, aprovechando una vez más la metáfora de las partes del día (como en *Actos de juventud*) y enfatizando el proceso de maduración.

Con esta pieza, además, la Tristura combina de forma sugerente nuevo teatro español y nuevo cine español: el proceso creativo y el montaje se han filmado para producir, en colaboración con el videoasta Juan Rayos, *Los primeros días* (2013), un documental-cortometraje que recoge las experiencias de los cuatro pequeños intérpretes. Durante dos años Rayos ha filmado los ensayos, los viajes y la realización de la obra con un estilo dinámico a base de composiciones visualmente muy eficaces, movimientos de cámara rápidos y cambios de foco. Estas secuencias se han editado en contraste con otras de planos fijos de entrevistas a los protagonistas mirando a cámara, con una iconografía casi plástica. El documental presenta las metodologías de trabajo de los niños con la compañía y su evolución pero, sobre todo, el proceso personal que para ellos supone sumergirse en el texto-guion, anticipando su próxima transformación en mujeres y hombres jóvenes. Se consigue así retratar la huella que la pieza deja en los niños, un cambio inevitable, que les conduce a veces hacia la madurez y otras hacia la confusión. Una huella que también constituirá para siempre una parte de su identidad, de la constante construcción del yo en que se centra la obra.

Materia prima no tiene estructura narrativa, no cuenta una historia, en ella se emplean de manera experimental tanto la luminotécnica como la banda sonora, que alterna con los parlamentos y el silencio. El decorado es minimalista y la escena está casi vacía: sólo hay una cama en el lateral derecho. La obra, además, marca un cambio en el curso artístico del grupo: hasta *Actos de juventud* sus componentes habían trabajado entre sí, luego –precisamente con esta producción– pasan a la apertura hacia el exterior, colaborando con sujetos externos (en este caso los niños protagonistas) y desplazando el foco de observación de la autorreferencialidad a la otredad.

¹³ En cambio, *VIP* de Joglars, estrenada el 18 de septiembre de 2014 en Zaragoza, luego en cartelera en el Teatro María Guerrero de Madrid desde el 8 hasta el 26 de octubre 2014 y actualmente en gira por España, enseña otra cara de la infancia, retratando a unos niños consentidos que se vuelven las verdaderas *Very Important Persons* de nuestra sociedad o, por lo menos, de cierta parte de ella.

5. CONCLUSIÓN

Tres piezas, pues, que representan sendos momentos clave en la evolución artística de sus creadores, estrechamente relacionadas con la sociedad de principios del siglo XXI. Con *MURS* la Fura desarrolla su investigación sobre el uso renovado de la tecnología y una concepción aún más atrevida de la interacción con los espectadores, que pasan a ser coautores más que coprotagonistas, al participar en el proceso creativo con sus dispositivos digitales. Con *Katastrophe* la Agrupación Señor Serrano se orienta hacia una nueva dramaturgia tridimensional (las maquetas o micro-dimensión, los performers o dimensión natural, las pantallas o macro-dimensión) y desarrolla su investigación acerca del espacio escénico, el involucramiento del público y el uso masivo de la realidad aumentada. Con *Materia prima* La Tristura también cambia su metodología de trabajo y su manera de hacer teatro, abriéndose hacia el exterior y ahondando en la que los mismos componentes del grupo han definido la 'dramaturgia de los otros'.

Bibliografía

- ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo (2006) *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*, Valencia, Tirant lo Blanch.
- (2008) "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos", *Signa*, 17, pp. 29-56.
- AGRUPACIÓN SR. SERRANO (a), *Mil Tristes Tigres*,
<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/mtt> (20/07/2015)
- (b) *Europa*, <http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/europa> (20/07/2015)
- (c) *Contra natura*,
<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/contranatura> (20/07/2015)
- (d) *Artefacto*, <http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/artefacto> (20/07/2015)
- (e) *Immut*, <http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/immu> (20/07/2015)
- (f) *Memo*, <http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/memo> (20/07/2015)
- (g) *BBBB. Brickman Brando Bubble Boom*,
<http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/bbbb> (20/07/2015)
- (h) *A house in Asia*, <http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/a-house-in-asia> (20/07/2015)
- (i) *Birdie*,
<http://lameva.barcelona.cat/grec/sites/default/files/espectacle/docs/birdie.pdf> (20/07/2015)
- (l) *Katastrophe*, <http://www.srserrano.com/index.php/es/producciones/katastrophe> (20/07/2015)

- BLANCO, Emilio (2004) "Entre lo uno y lo perverso. Teatro, teatro digital y ciberteatro" en María José Vega, ed., *Poética y teatro. La teoría dramática del Renacimiento a la Posmodernidad*, Pontevedra, Mirabel, pp. 411-432.
- BUEZO CANALEJO, Catalina (2004) "La Fura dels Baus, un teatro fáustico y un Fausto del teatro: *F@usto versión 3.0*" en José Romera Castillo y Francisco Gutiérrez Carbajo, eds., *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 333-344.
- CAUSEY, Matthew (2004) "La performance post-orgánica. La apariencia del teatro en los espacios virtuales" en Domingo Sánchez-Mesa, ed., *Literatura y cibercultura*, Madrid, Arco/Libros, pp. 297-325.
- (2006) *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, New York, Routledge.
- CECCOTTI, Francesca (2003) *La Fura dels Baus: metamorfosi dei linguaggi espressivi*, tesis inédita, Bologna, Università di Bologna.
- CEREZO, Francesc A. (1986) "Accions i La Fura dels Baus", *Estudis Escènics. Quaderns del Institut del Teatre*, 28, pp. 51-92.
- CORNAGO, Óscar (2005) *Resistir en la era de los medios. Estrategias performativas en literatura, teatro, cine y televisión*, Madrid, Iberoamericana Vervuert.
- CORVINO, Sara (1994) *Al di là dei confini teatrali: La Fura dels Baus*, tesis inédita, Bologna, Università di Bologna.
- DIXON, Steve (2007) *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance, Art and Installation*, Cambridge, MA, MIT.
- ESCRITURAS DIGITALES (2008) *Tecnologías de la creación en la era virtual*, Alicante, Universidad de Alicante.
- FARMAN, John (2006) *Pixilated Performances: Embodying Theatrical Space in the Digital Age*, PhD Thesis, Los Angeles, UCLA.
- FERRER, Esperança (2006) "Commoció en lloc de comunicació en un teatre que es sostreu als gèneres: consideracions sobre el teatre dels 80. La Fura dels Baus", *Assaig de teatre. Revista de l'Associació d'Investigació i Experimentació Teatral*, 52-53, pp. 15-28.
- LA FURA DELS BAUS (2001) "Postmilenio: Teatro. Hombre. Tecnología. Teatro digital" en *Las fronteras del teatro. Tercer milenio*, monografía de *Cuadernos de Estudios Teatrales*, 17, pp. 29-47.
- (2005) monografía de *Modilianum. Revista d'estudis del Moianès Moia*, 32.
- LA FURA DELS BAUS 3 (1988) monografía de *Público. Cuadernos del Centro de Documentación Teatral*, 34.
- LA TRISTURA (a) *La velocidad*, <http://latristura.com/portfolio/la-velocidad-del-padre-la-velocidad-de-la-madre/> (20/07/2015)
- (b) *Años 90. Nacimos para ser estrellas*, <http://latristura.com/portfolio/anos-90-nacimos-para-ser-estrellas-2008-2/> (20/07/2015)
- (c) *Actos de juventud*, <http://latristura.com/portfolio/actos-de-juventud-2010-2/> (20/07/2015)

- LA TRISTURA (d) *El sur de Europa. Días de amor difíciles*, <http://latristura.com/portfolio/el-sur-de-europa-dias-de-amor-dificiles-2013-2/> (20/07/2015)
- (e) *Materia Prima*, <http://latristura.com/portfolio/materia-prima-2011-2/> (20/07/2015).
- LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asunción (2008) “El gusto del público: la magia digital”, *Signa*, 17, pp. 57-84.
- MARTORELL FIOL, Martí (2004) “La incursión en el mundo digital de la Fura dels Baus” en José Romera Castillo, ed., *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 387-397.
- NÚÑEZ PUENTE, Sonia (2004) “Teatro español en internet: directores, compañías, actores” en José Romera Castillo, ed., *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 413-432.
- OLLÉ, Àlex, ed. (2004) *La Fura dels Baus, 1979-2004*, Barcelona, Electa.
- ORAZI, Veronica (2013) “Verso la performance: esperienze teatrali contemporanee in Spagna”, *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, 16, pp. 51-73.
- PAZ GAGO, José M.^a (2004) “Ciberteatro. Teatro y tecnologías digitales” en José Romera Castillo, ed., *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 81-88.
- (2006) “La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI” en José Romera Castillo, ed., *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, Madrid, Visor, pp. 151-161.
- PÉREZ RASILLA, Eduardo (2010) “Spain: Contradictory Impressions” en *Emergence(s) dans le théâtre européen*, monografía de Ubu. *Scènes d'Europe/European Stages*, 48/49, <http://www.ubu-apite.org/en/magazine/sommaires/37-ubu-scenes-europe-numero-48-49> (20/07/2015)
- (2011a) “La escritura más joven. Algunas notas sobre la literatura dramática emergente en España”, *Acotaciones*, 27, pp. 13-32.
- (2011b) “La celebración de la inopinada eventualidad de estar vivos” en Óscar Cornago, ed., *A veces me pregunto por qué sigo bailando. Prácticas de la intimidad*, Madrid, Con tinta me tienes, pp. 181-203.
- (2012) “Notas sobre la dramaturgia emergente en España”, en *El teatro español en el siglo XXI*, monografía de *Don Galán*, 2, http://teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum2/pagina.php?vol=2&doc=1_6 (20/07/2015)
- (2013) “Imaginación y realidad en el teatro español más joven. Compromiso político y preocupación formal en la promoción emergente” en Josep Lluís Sirera, Remei Miralles y Rosa Sanmartín, eds., *Metodologías teatrales aplicadas a las nuevas dramaturgias contemporáneas*, Valencia, Episkenion, pp. 24-39
- PONTÓN, Gonzalo (2003) “El hiperdrama. Alegoría escénica en la era digital” en María José Vega, ed., *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Madrid, Marenostrium, pp. 150-159.
- ROMERA CASTILLO, José (1997) “Literatura y nuevas tecnologías” en José Romera Castillo et al., eds., *Literatura y multimedia*, Madrid Visor, pp. 13-82.
- “Hacia un estado de la cuestión sobre teatro y nuevas tecnologías en España” (2008) *Signa*, 17, pp. 17-28.

- ROMERA CASTILLO, José (2008) "Investigación y difusión de la literatura y el teatro en relación con las nuevas tecnologías" en Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo, eds., *Literaturas del texto al hipermedia*, Barcelona, Anthropos, pp. 71-99.
- (2010a) "Literatura, teatro y nuevas tecnologías: investigaciones en el SELITEN@T (España)" *Epos*, 26, pp. 409-420.
- (2010b) "Sobre teatro y nuevas tecnologías" en José Romera Castillo, ed., *Teatro español entre dos siglos a examen*, Madrid, Verbum, pp. 388-409.
- ROMERA CASTILLO, José, Francisco GUTIÉRREZ CARBAJO, eds. (2004) *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor.
- ROMERO LÓPEZ, Dolores, Amelia SANZ CABRERIZO, eds. (2007) *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*, Newcastle, Cambridge Scholars, 2 vols.
- RÖTTGER, Kati (2008) "F@ust vers. 3.0: A (Hi)story of Theatre and Media", *Cultura, Lenguaje y Representación. Revista de estudios culturales de la Universitat Jaume I*, 6, pp. 31-46.
- SARRIUGARTE GÓMEZ, Iñigo (2004) "Interferencias entre el teatro y la performance bajo la tutela de las nuevas tecnologías" en José Romera Castillo, ed., *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*, Madrid, Visor, pp. 465-473.
- SAUMELL I VERGÉS, Mercé (2001) *Teatre contemporani de dramaturgia visual a Catalunya (1960-1992). (Aportacions formals. Connexions amb el panorama internacional) Els Joglars, Els Comediants i La Fura dels Baus*, Barcelona, Universitat de Barcelona.
- SCHRUM, Stephen A., ed. (1999) *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, New York, Peter Lang.
- TORRE, Alberto de la (1992) *La Fura dels Baus*, Barcelona, Alter Pirene.
- TRECCA, Simone (2010) "Teatro y medios audiovisuales: la situación de los estudios en España", *Signa*, 19, pp. 13-34.
- VERZINI, Barbara (2014) *Las herencias filosóficas de Artaud: el teatro de reanimación*, tesis doctoral, Barcelona, Universitat de Barcelona.
- WOOD, Aylish (2007) *Digital Encounters*, New York, Routledge.