

LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL TEATRO: *SITUATION ROOMS* DE RIMINI PROTOKOLL*DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE THEATER:
SITUATION ROOMS BY RIMINI PROTOKOLLJULIA NAWROT
Universidad de Granada
jnawrot@ugr.es

RESUMEN: *Situation Rooms*, un montaje teatral del colectivo alemán Rimini Protokoll, es un ambicioso proyecto de concienciación sociopolítica que se construye alrededor de las narraciones de veinte protagonistas cuidadosamente seleccionados, y cuyas vidas están marcadas por la producción, tráfico y uso de armas en diferentes partes del mundo. Su experiencia es muy dispar, lo que permite presentar a los espectadores, que durante la función se convierten en participantes activos de estas narraciones, esa realidad desde múltiples perspectivas. El espectáculo se inscribe en un amplio universo transmedial que gira alrededor del tema de las armas y la guerra: desde las noticias de prensa y televisión, reportajes o tweets, activando el conocimiento previo de cada uno de los participantes. A través de la descripción de este proyecto, el artículo reflexiona sobre los efectos que tienen las tecnologías digitales en el teatro. A pesar de una presencia notable en la vida cotidiana, los nuevos medios todavía llaman la atención sobre sí mismos en el ámbito del espectáculo, teniendo un impacto de doble vertiente: por un lado, le confieren una dimensión transmedial al espectáculo, a la vez que subrayan la importancia de la mirada del espectador.

PALABRAS CLAVE: Rimini Protokoll; *Situation Rooms*; teatro; tecnologías digitalesABSTRACT: *Situation Rooms*, a production made by German collective called Rimini Protokoll, is an ambitious socio-political awareness project that is built around

* Este artículo se enmarca dentro del proyecto *Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias* (Referencia CSO2017-85965-P), dirigido por el profesor Domingo Sánchez-Mesa Martínez. Ministerio de Economía, Industria y Competitividad.

twenty stories by carefully selected protagonists, and whose lives are marked by the production, traffic and use of weapons in different parts of the world. Their experiences differ a lot one from another, which allows the spectators –who become active participants in these stories during the show– to see that reality from multiple perspectives. The live performance is part of a broad transmedial universe that addresses the issue of weapons and war: from press and television news, reportages or tweets, which activates the prior knowledge of each participant. Through the description of this project the article presents the effects that digital technologies have on theatre. Despite their notable presence in everyday life, new media still draw attention to themselves in the field of performance, having a double impact: on the one hand, they give a transmedia dimension to the show, on the other, they highlight the importance of the spectator's gaze.

KEYWORDS: Rimini Protokoll; *Situation Rooms*; Theatre; Digital Technologies



INTRODUCCIÓN

Hace ya más de una década, en un artículo sobre “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos”, Anxo Abuín afirmaba: “nadie puede dudar del creciente papel jugado por las nuevas tecnologías [...] en el ámbito del teatro, de la danza o de la performance” (2008: 30). Los nuevos medios, así como los diversos dispositivos digitales, no solo han cobrado una presencia notable en la vida cotidiana, sino que se han abierto un hueco importante en el mundo del espectáculo, irrumpiendo en escena, convirtiéndose en elementos de la escenografía o adoptando el papel de accesorios que permiten avanzar la acción. Varios autores han estudiado las relaciones que se crean entre las nuevas tecnologías y el arte teatral (Abuín 2008; Scolari 2013), intentando establecer la terminología con la que definir nuevos tipos de espectáculo que surgen (Cornago 2004; López-Pellisa 2013) o analizando las posibilidades y límites de un teatro transmedial (Carter 2010; Grande Rosales y Sánchez Montes 2016; Nawrot 2019; Rosendo 2019; Sánchez Montes 2019). Pero a pesar del paso del tiempo y de que las llamadas *nuevas tecnologías* se hayan asentado en la vida cotidiana donde su manejo es diario y natural, su uso en los ámbitos teatrales sigue llamando la atención. Es más, en algunos casos se convierten incluso en el reclamo, que tiene como objetivo atraer públicos más jóvenes o no habituados a frecuentar el teatro, prometiendo innovación y originalidad.

La implicación de los espectadores que acuden al teatro que utiliza nuevos medios puede adoptar distintas formas: desde la participación activa en el desarrollo de la acción, como por ejemplo en *waitingforgodot.com* del Desktop Theatre (Borràs 2009: 13-14) o la inmersión en un universo más amplio que excede el simple encuentro entre los actores y espectadores en la sala teatral, como en *El proceso, de Kafka* dirigido por Belén Santa-Olalla (Rosendo 2019).

Asimismo, el público se puede convertir en agente en propuestas que pertenecen a la vertiente del teatro participativo, como el caso de las acciones del Teatro del Oprimido de Augusto Boal (Cohen-Cruz 2006) o de la instalación de Carlos Sora y Montse Figueras titulada *Promet(z)eus*, que los propios creadores definían como “una dramaturgia interactiva” (Bellomi 2016: 56). En este montaje de 2004, los espectadores tenían que cruzar varios espacios, mientras que su desplazamiento ponía en marcha unos dispositivos electrónicos, provocando la proyección de imágenes, por lo que su presencia era crucial para el desarrollo de la acción (Bellomi 2016: 56-57).

Los múltiples ejemplos de innovación en el terreno teatral (López-Pellisa 2013; Grande Rosales y Sánchez Montes 2016), con el uso cada vez más extendido de las nuevas tecnologías, por un lado ejercen una influencia cada vez más notable en el universo teatral, a la vez que requieren de una teorización más sistemática: “It is as though theatre has become something other than itself, spilling beyond its borders, trading with other art forms and incorporating its spectators in a jamboree of participation and engagement” (Lavender 2014: 499).

La creciente presencia de elementos digitales en el teatro contemporáneo se debe, como observa Grande Rosales, a la “producción del mundo como imagen” (Grande Rosales 2015: 10) y su aplicación a las distintas manifestaciones teatrales que pueden recogerse bajo el rótulo de *tecnoteatros* (Grande Rosales 2015: 10). Precisamente las diversas “tipologías teatrales en la era digital” (Grande Rosales 2015: 10), así como sus límites, son objeto de investigación práctica del colectivo alemán llamado Rimini Protokoll.

1. RIMINI PROTOKOLL: EXPLORANDO LOS LÍMITES DEL TEATRO

Helgard Haug, Stefan Kaegi y Daniel Wetzel empezaron a trabajar juntos hace ya más de dos décadas, desde que se conocieron en el Instituto de Ciencias del Teatro Aplicadas¹ de la Universidad de Giessen (Alemania). Pero es desde el año 2002 que el grupo firma sus múltiples y variadas creaciones (espectáculos teatrales, instalaciones, audiciones radiofónicas o cine) como Rimini Protokoll.

Desde su fundación, Rimini Protokoll experimenta en distintos ámbitos artísticos y sus montajes están precedidos por largos períodos de investigación. En el terreno teatral, el colectivo se ha especializado en el desarrollo de obras de teatro inmersivo y de experiencias participativas, que realizan en todo el mundo. Un ejemplo paradigmático de su creación es el montaje titulado *100% City* que consiste en la representación en escena de una ciudad entera. Para preparar la función se realiza una minuciosa selección entre los ciudadanos de un lugar concreto (Plovdiv, Montreal, Tokio, Bruselas o Lisboa, entre otros) que tiene como objetivo ilustrar de forma concisa la vida en una sociedad previamente escogida. De ahí que, siguiendo los datos estadísticos de cada ciudad en particular, se busque a cien personas, según su género, edad, ocupación, dirección postal, formación o inclinaciones políticas, etc., para recrear con ellas –y ante el público procedente del mismo lugar– su propia realidad. Mediante preguntas

¹ Institut für Angewandte Theaterwissenschaften.

muy concretas, utilizando la iluminación, la disposición o el desplazamiento de los representantes-ciudadanos en el escenario, tanto los participantes como los espectadores toman conciencia de la realidad que les rodea.

100% City, aunque se sirva de *amateurs* que a través de un riguroso proceso de selección se convierten en actores, mantiene la estructura de un espectáculo tradicional. Y la participación activa se limita a las cien personas elegidas, mientras que el resto del público tan solo se puede ver representado en el escenario como parte de la sociedad retratada, a la vez que está involucrado a nivel emocional. En este caso no podemos hablar, sin embargo, de teatro inmersivo, ya que este requiere la implicación directa de todos los espectadores.

Entre varios montajes realizados por Rimini Protokoll que sí exploran la inmersión de los asistentes (como, por ejemplo, *Home Visit Europe* o *Cargo X*) quizás el más llamativo sea *Remote X*. Se trata de una experiencia colectiva en la que participan cincuenta personas que realizan un recorrido por una ciudad, provistas de auriculares a través de los cuales reciben instrucciones muy precisas:

While the artificial intelligence observes human behaviour from a distance, the voice step by step sounds more familiar. Along the way, binaural recordings and film scores provide a soundtrack for the urban landscape. The journey through the city feels more and more like a collective film. (Rimini Protokoll)

Remote X, que el grupo cataloga entre sus producciones teatrales, se llevó a cabo en diferentes países: desde Alemania (Berlín, Hannover, Karlsruhe) hasta Estados Unidos (Nueva York, Miami, Houston) o los Emiratos Árabes (Abu Dhabi), y en primavera de 2019 se realizó por primera vez a España (Madrid).

Se trata de una experiencia en la que los asistentes se convierten en actores, pudiendo influir en el desarrollo de la acción dramática, aunque estén fuertemente condicionados por la información que les llega a través de los auriculares. No solo exploran los espacios urbanos que atraviesan realizando el recorrido programado, sino que interactúan entre sí o con los demás transeúntes, convirtiéndose a su vez en un espectáculo para los testigos casuales que se encuentren en el mismo lugar. De esta forma se cuestionan los límites de creación teatral que no solo traspasa la frontera simbólica de la cuarta pared, sino que también sustituye a los actores por los participantes y prácticamente prescinde del público.

Como *Remote X* se ha llevado a cabo en más de medio centenar de ciudades de todo el mundo, de manera espontánea el montaje se ha convertido en una experiencia de carácter transmedial: los usuarios pueden ampliar su vivencia personal a través de los vídeos de los recorridos anteriores (disponibles en la página web de Rimini Protokoll), que a la vez sirven de base para la preparación de itinerarios siguientes. Este teatro fuera del teatro no es, sin embargo, un teatro callejero, sino más bien un juego urbano, mediante el cual se puede investigar también los niveles de manipulación a los que se exponen voluntariamente los asistentes. Un concepto que observamos con claridad en el espectáculo que es objeto de este artículo.

2. SITUATION ROOMS: UN AMBICIOSO PROYECTO DE CONCIENCIACIÓN SOCIOPOLÍTICA

El montaje del colectivo alemán Rimini Protokoll titulado *Situation Rooms* fue presentado en España por primera vez en enero de 2019. En los madrileños Teatros del Canal, el público pudo conocer esta “videopieza para múltiples ‘jugadores’ en la que los espectadores son a la vez actores”,² que en la página del proyecto se define como una “augmented reality as threedimensional as only theatre can be!” (Rimini Protokoll).

Es una producción que surge a raíz de una imagen que se hizo viral: una fotografía de Pete Souza tomada en mayo de 2011, cuando el entonces presidente de Estados Unidos, Barack Obama, y 12 personas más estaban siguiendo en directo la persecución y muerte de Osama Bin Laden (Gandasegui 2019). La sala de operaciones de la Casa Blanca desde donde se presencié el asalto a la guarida del terrorista más buscado en todo el mundo se llama precisamente *Situation Room*, dando así el nombre al montaje, cuyo estreno absoluto tuvo lugar a finales de agosto de 2013.

Con este proyecto Rimini Protokoll vuelve al teatro, aunque de nuevo adapta el espacio para sus intereses, rompiendo con la disposición tradicional del escenario diferenciado del público. *Situation Rooms* “desde el principio ha sido pensado como un proyecto de estudio, diseñado y presentado en un set cinematográfico cerrado, hecho a medida” (Smolarska 2017: 51). El espacio escénico se compone de múltiples habitaciones que están interconectadas con un sistema de puertas, pasadizos o escaleras, que permiten a los asistentes moverse por esta escenografía inmersiva. Al mismo tiempo es un espacio cerrado sobre sí mismo, casi hermético, que no admite ninguna mirada desde fuera. No existen espectadores que no sean a la vez actores o agentes de la experiencia.

Los participantes –en cada sesión tienen que ser veinte personas que harán recorridos interrelacionados entre sí dentro de la estructura escenográfica– deben acudir al teatro con gran puntualidad con el fin de escuchar las instrucciones y prepararse para entrar en el espacio escénico en el momento señalado por los organizadores. Cada uno de los espectadores recibe un iPad mini sujeto a un asa para ser mantenido delante de los ojos en posición horizontal, conectado a los auriculares. Durante el desarrollo de la función los participantes tienen una aparente libertad de actuación; sin embargo, se les avisa de que del cumplimiento de las instrucciones depende también la experiencia de los demás espectadores. Esta sutil advertencia limita notablemente la espontaneidad de movimiento y acción, dado que los asistentes asumen la responsabilidad de facilitadores de vivencias de sus coparticipantes: “El espectador es actor en la medida en la que, sin él, no hay pieza. Hay que ir consciente y dispuesto a ser parte de la obra” (Vicente 2019).

Situation Rooms se construye alrededor de las narraciones de veinte protagonistas cuidadosamente seleccionados por Rimini Protokoll, y cuyas vidas es-

² Es el rótulo con el que se anunciaba *Situation Rooms* en la página web de los Teatros del Canal: <https://www.teatros canal.com/espectaculo/rimini-protokoll/>, a la vez que el subtítulo original del montaje: *Ein Multiplayer Videostück / A Multiplayer Video-Piece* (Rimini Protokoll, 2013).

tán marcadas por la producción, tráfico y uso de armas en diferentes partes del mundo. La experiencia de los protagonistas es muy dispar, de ahí que la realidad se muestre desde múltiples perspectivas, que a veces es difícil relacionar entre sí, como las vidas tan diferentes de un tirador deportivo que explica su rutina de entrenamiento en Alemania frente a la de un niño soldado de la República Popular de Congo. En los vídeos, que duran siete minutos cada uno, se oyen los testimonios de distintas personas: un periodista de Sudán del Sur, un fotógrafo de guerra, así como de un cirujano de Médicos de Fronteras o un refugiado sirio, entre otros. La narración de una activista alemana que protesta contra el sistema de financiación de armas por los grandes bancos se contrapone a la de un diseñador de sistemas de seguridad para el ejército o a la de un gerente de sistemas de defensa que promueve la venta de armas en altos niveles políticos. En las grabaciones que construyen el recorrido de *Situation Rooms*, cada uno de los así llamados expertos se presenta con su nombre y apellido,³ para pasar enseguida a una breve y concisa explicación de su relación con el mundo de las armas. El iPad, que durante el espectáculo llevarán los asistentes, sirve en el momento de la creación de *Situation Rooms* de cámara: un dispositivo con el que cada protagonista graba su historia, por lo que las imágenes recrean su mirada personal. Gracias a este procedimiento los relatos pregrabados y reproducidos durante cada función parecen auténticos, adoptando a veces un tono muy emocional, condicionando la recepción de los participantes. La estrategia escogida por Rimini Protokoll parece tener un claro objetivo: concienciar la audiencia sobre el funcionamiento de la gran maquinaria de la guerra que invade de forma más o menos directa todos los ámbitos de nuestras vidas.

Mediante los dispositivos electrónicos, los espectadores se convierten en las personas cuyos relatos escuchan en los auriculares, al mismo tiempo que las ven representadas en el iPad. Además, ellos mismos pueden realizar algunas de las acciones que les están siendo contadas: izar una bandera, probarse un chaleco antibalas, beber té de un samovar, manipular casquillos de bala, etc. Todo ello en las distintas habitaciones que conforman la escenografía de *Situation Rooms* en la que se desplazan constantemente siguiendo la voz del guía de turno. Los espacios donde se desarrolla la acción recrean de forma muy detallada el ámbito relacionado con cada protagonista o experto, que a su vez parece estar contando su historia y su relación con las armas en tiempo real. Esta minuciosidad en la reproducción de los escenarios, junto con la sincronización perfecta de las historias, busca la inmersión total y completa de los asistentes en el desarrollo de la experiencia teatral. Como testifica Dorota Sosnowska:

Levanto la mirada: delante de mí se encuentran otros espectadores mirando sus pantallas. Se convierten en los protagonistas de mi relato, los cuerpos en mi reconstrucción, aunque ellos mismos forman parte de otra narración (lo descubriré cuando esté en su lugar). En mi pantalla incluso llevan nombres y

³ Con la única excepción de la Familia R. de Libia, que llegó en una patera a Italia y debido a su situación no regularizada en Alemania en el momento de producción de la obra prefirió mantener el anonimato.

apellidos de uno de los veinte expertos. Sin embargo aquí, en la situación en que participo yo son precisamente esos cuerpos inconscientes del significado que les da mi pantalla. De esta forma el cuerpo y la mirada se desdoblán, mediando entre sí a través de esa pequeña pantalla que absorbe toda mi atención, marca el recorrido y el ritmo, confiere un sentido. Tanto el cuerpo, que sirve a los otros espectadores de materialización de su narración, como la mirada que le da sentido a las acciones observadas e identidad a los cuerpos que me rodean, están sujetos a lo que muestre el iPad.⁴ (Sosnowska 2017)

Por otro lado, la rapidez con la que se salta de una historia a otra –cada uno de los participantes escucha, ve y revive diez narraciones diferentes durante los setenta minutos que dura un pase–, y la consiguiente superficialidad de estos relatos, no deja lugar a una reflexión profundizada. La construcción de la acción dramática, que se crea con los recorridos de todos los asistentes guiados por sus dispositivos, probablemente sería incomprensible si no fuera por el carácter transmedial de la experiencia. Ya que el espectáculo no forma parte de un proyecto más amplio –en el caso de *Situation Rooms* no existe un universo transmedia (Jenkins 2007)–, se trata de una transmedialidad implícita: el relato se expande a través de múltiples plataformas que los espectadores manejan en su cotidianidad. Dado que en la actualidad “es imposible sustraerse a la imagen del mundo fabricada por medios de comunicación” (Grande Rosales 2015: 10), mediante el uso de los iPads, durante el desarrollo del espectáculo se activa el conocimiento previo de cada uno de los participantes. El colectivo alemán utiliza las noticias que tenemos sobre la venta y el uso de las armas en el mundo globalizado, y las inserta en su espectáculo, convirtiendo *Situation Rooms* en una pieza más del amplio entramado transmedial en el que se mueven a diario los espectadores. Estos acceden a las historias de los protagonistas a través de las proyecciones que, en muchos casos, están completadas con imágenes añadidas en el proceso de post-producción realizado por Chris Kondek. En el momento del montaje de los vídeos se añaden, por ejemplo, las fotografías de las que habla Maurizio Gambarini (el fotógrafo de guerra) o los mapas del terreno bombardeado desde un dron por el teniente de las Fuerzas Aéreas Indias, Narendra Divekar. Pero a la vez son imágenes que el público conoce muy bien de su día a día, ya que estamos constantemente expuestos a ese tipo de noticias, que además comparten con el proyecto de Rimini Protokoll un rasgo fundamental: su fragmentariedad.

⁴ En original en polaco: “Podnoszę wzrok – przede mną stoją inni widzowie wpatrzeni w swoje ekrany. Stają się bohaterami mojej opowieści, ciałami w mojej rekonstrukcji, choć sami biorą udział w innej narracji (przekonam się o tym, kiedy znajdę się na ich miejscu). Na moim ekranie mają nawet imiona i nazwiska jednego z dwudziestu narratorów. Tu jednak, w tej sytuacji, w której ja uczestniczę, są tymi właśnie ciałami nieświadomymi znaczenia, jakie nadaje im mój ekran. Ciało i spojrzenie ulegają w tej sytuacji rozszczepieniu, mediując ze sobą za pośrednictwem tego małego ekranu, który pochłania moją uwagę, wyznacza trasę i rytm, nadaje sens. Zarówno ciało, służące innym widzom jako materializacja ich narracji, jak i spojrzenie nadające znaczenie obserwowanym działaniom i tożsamość krążącym wokół ciałom, podporządkowane zostają temu, co wyświetla iPad” (la traducción es nuestra).

La familiaridad que se tiene en la vida cotidiana con las nuevas tecnologías, como las tabletas utilizadas en el montaje, así como el acceso ilimitado a la información de todo tipo a través de Internet, "hace que el control de la información por parte de las grandes instituciones sea prácticamente imposible" (Díaz Gandasegui Correo 2014: 591). De esta forma, *Situation Rooms* se inscribe en un amplio universo transmedial que gira alrededor del tema de las armas y la guerra, desde las noticias de prensa y televisión, reportajes o tweets. Con su puesta en escena Rimini Protokoll intenta aportar al público perspectivas muy diversas, a veces opuestas o hasta excluyentes. Cuando los espectadores se ponen los auriculares y centran su atención en el iPad, se activa toda esa transmedialidad implícita que permite entender mejor el objetivo principal del colectivo Rimini Protokoll: una concienciación sociopolítica más profunda.

3. EFECTO COLATERAL: LA VIRTUALIZACIÓN DE LA REALIDAD

Aunque todas las veinte personas que forman el público de *Situation Rooms* parecen compartir la misma experiencia e interactuar entre sí con el fin de completar el desarrollo de la acción propuesta, podemos decir que, de lo contrario, cada una se encuentra en su propio mundo. En vez de observarse mutuamente, los participantes se mueven al margen de las breves interacciones programadas, y más que compartir una dramaturgia, llevan a cabo sus propias exploraciones. Por todo ello, su experiencia está más cercana a jugar un videojuego que a formar parte de una obra de teatro.

A pesar de que Rimini Protokoll anunciara *Situation Rooms* como una videopieza, no parece que buscaran el efecto aislador y aislante que de hecho provocan los iPads en los asistentes a *Situation Rooms* (Frost 2014). Pero en caso de este espectáculo producido en 2013 la tecnología aplicada en el montaje no solo llama la atención sobre sí misma (Abuín 2008: 31), sino que absorbe completamente la atención de los participantes que dejan de mirar a su alrededor, siguiendo minuciosamente las instrucciones de los verdaderos protagonistas. El entorno parece haber desaparecido, se funde con las imágenes proyectadas en la pantalla. La escenografía que, por su carácter inmersivo antes mencionado estaba diseñada con el fin de ayudar a los espectadores a creerse las historias oídas, a causa de ser exactamente igual a lo que se ve en las tabletas, pierde todo su interés (Smolarska 2017: 125-130), y se convierte en un mero fondo para los desplazamientos automáticos o automatizados de los espectadores.

Además, la pantalla se convierte en un muro frente a los demás participantes o en una especie de refugio donde esconderse, a la vez que tranquiliza las conciencias que deberían ser removidas por el contenido presentado. Sin duda, a través del dispositivo utilizado el mundo se ve de otra forma:

La mirada delega en los aparatos y el cuerpo se desmaterializa. La percepción que obtiene el espectador, y la disposición en la que se le sitúa, es radicalmente distinta cuando se ve enfrentado a realidades, como cuerpos y objetos, o a imágenes que representan esas realidades. La imagen proyectada carece de realidad más allá de un juego de luces y sombras [...]. (Cornago 2004: 600)

La inmersión es tan profunda que incluso en el último instante de *Situation Rooms*, cuando todos los participantes se reúnen en el espacio central de la instalación que representa una sala de conferencias, la pantalla sigue atrapando sus miradas. La última instrucción que reciben los espectadores es levantar los iPads y darle la vuelta para mostrar la imagen proyectada a los demás asistentes: en las tabletas se van sucediendo las caras de todos los protagonistas-expertos que compartieron sus historias personales con Rimini Protokoll y con todo el público. Es el momento de clausura del espectáculo, cuando finalmente todos los asistentes tienen la oportunidad de mirarse las caras los unos a los otros, cruzar la frontera del mundo mediatizado al mundo real. Curiosamente, el efecto observado es totalmente opuesto. Las miradas están ancladas en las pantallas de los demás, casi nadie levanta la vista para (re)conocer a los que compartieron la experiencia. El mundo virtual parece ser mucho más seguro:

En los últimos diez años, la tecnología ha transformado prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas antes de que podamos pararnos y reflexionar. En cada casa; en cada despacho; en cada mano –una pantalla de plasma; un monitor; un Smartphone– un espejo oscuro de nuestra existencia en el siglo XXI. Nuestros lazos con la realidad están cambiando.⁵ (Díaz Gandastegui Correo 2014: 587)

El efecto colateral de un proyecto tan ambicioso como *Situation Rooms*, contemplado en una de las funciones realizadas en los Teatros del Canal de Madrid a principios de 2019, resulta ser una materialización de lo que podría ser un capítulo más de la serie británica *Black Mirror*. La vivencia real y colectiva de un espectáculo teatral, al ser mediada por una pantalla individual y unos auriculares que aislaban todo sonido del exterior, se convirtió en una experiencia virtual y solitaria. Como en el capítulo titulado *Nosedive* (s03e01), donde los protagonistas están obsesionados por las evaluaciones virtuales de los conciudadanos, la mayor preocupación de los participantes de *Situation Rooms* parece ser el cumplimiento de las instrucciones recibidas a través de los auriculares. La implicación de los asistentes es absoluta: ninguno de los espectadores se sale del recorrido marcado ni deja de realizar las acciones pre-programadas. Las reglas del juego encierran una manipulación de los creadores que delegan en los asistentes el buen funcionamiento de la obra completa; y todos caen en la trampa. Los espectadores se convierten en agentes de la función, pero al ser constreñidos a realizar acciones preestablecidas, forman parte de una especie de *machinimia* (Escandell 2015: 64-66) construida por los creadores del espectáculo.

De ahí que la experiencia vivida en el escenario de los Teatros del Canal provoque varias preguntas, como las siguientes:

Si experimentar muchas identidades no se convierte en una manera de funcionar en la hipernormalización mediática y no diluye la responsabilidad por

⁵ Promoción de *Black Mirror* en Channel 4, noviembre de 2011.

la propia identidad. Si mirar la pantalla, y no a las personas alrededor, se convierte en una experiencia de indiferencia cruel o en un alivio.⁶ (Sosnowska 2017)

Finalmente, cómo afecta el uso de los dispositivos digitales a la participación en un montaje teatral de carácter inmersivo, y si no le quita libertad de acción a los asistentes, transformándoles en "títeres virtuales" (Escandell 2015: 64).

Junto con las dudas sobre la forma de presentación de un tema tan complejo como la producción y tráfico de armas, aflora la perplejidad que despierta los efectos del uso de las tecnologías en el teatro y también en la vida cotidiana. Sorprendentemente, la experiencia de *Situation Rooms* se asemeja a los escenarios verosímiles retratados en *Black Mirror* que examina la presencia y la influencia de la tecnología:

En cada uno de los capítulos de la miniserie, el guionista y creador, Charlie Brooker, implica a los espectadores en la trama y la tecnología que se analiza, plantea la duda de qué haríamos en una situación similar, cómo actuaríamos si tuviésemos la tecnología propuesta. De esta manera la serie pretende fomentar una audiencia activa que se replantee y reflexione sobre la relación entre el uso tecnológico actual y sus implicaciones futuras formulando unas problemáticas que, consciente o inconscientemente, muchos espectadores comparten como usuarios de esta tecnología. (Díaz Gandasegui Correo 2014: 588-589)

Quizás los asistentes al montaje de Rimini Protokoll también deberían plantearse la pregunta de cómo viven la realidad a través de sus dispositivos personales y altamente personalizados. Y si esta experiencia virtual es real.

CONCLUSIONES

Situation Rooms has taken Rimini Protokoll's work to yet another level of post-dramatic shock and awe, both in terms of walking the walk of the oft-used but rarely realized audience participation, as well as the meaningful use of audio, video and virtual and real space in a complex and highly dramaturged and directed web of augmented-reality environments. (Brendemühl 2016)

El montaje del colectivo alemán explora territorios que todavía no se han asentado en el teatro actual. Como han subrayado los críticos, se trata de una pieza que es difícil de clasificar y que se posiciona en la encrucijada de diferentes géneros: desde el teatro documental, con un fuerte componente participativo, hasta el videojuego que borra la frontera entre lo real y lo virtual (Frost 2014).

El formato propuesto por Rimini Protokoll no solo constituye un atractivo especial (Vicente 2019), sino que permite reflexionar sobre los efectos que tiene la utilización de las nuevas tecnologías en el teatro, con sus implicaciones sociales

⁶ En el original en polaco: "Czy doświadczenie wielu tożsamości nie staje się wersją funkcjonowania w medialnej hipernormalizacji i nie zamazuje odpowiedzialności za własną tożsamość? Czy patrzenie na ekran, a nie na ludzi wokół, staje się doświadczeniem okrutnej obojętności czy ulgi?" (la traducción es nuestra).

y culturales. Como se ha intentado demostrar, los dispositivos digitales pueden ampliar y profundizar la experiencia de los asistentes, situando el espectáculo en una red muy extensa de significados. Mediante la transmedialidad implícita, *Situation Rooms* lleva a los espectadores a reflexionar sobre la realidad socio-política actual y cómo las decisiones tomadas en los despachos influyen en las vidas particulares de personas a miles de kilómetros de distancia. Por otro lado, hemos observado que la utilización de los nuevos medios, a la vez que les confiere una perspectiva global, aísla a sus usuarios del entorno más inmediato, atrayendo su atención sobre sí mismas:

La teatralidad de *Situation Rooms*, un espectáculo sin escenario, sin público, sin actores, sin acción, se basa precisamente en la medialidad, mediando, sin embargo, no tanto la percepción del espacio-tiempo, sino el yo mismo del espectador, que sumergido en la narración impuesta por la pantalla empieza a dudar no solo en el entorno, sino sobre todo en su propio estado como sujeto activo.⁷ (Sosnowska 2017)

Los espectadores de *Situation Rooms* se convierten durante la función en usuarios de un videojuego, en cuyo desarrollo, sin embargo, no pueden influir. El dispositivo, que les es impuesto desde el momento en que cruzan el umbral del teatro, marca las pautas de su comportamiento y los convierte en sujetos altamente manipulables por las narraciones proyectadas en la pantalla del iPad. Estas imágenes mediatizadas, televisivas y fragmentadas (Cornago 2004: 607) le devuelven al público su propia imagen distorsionada: parece que las tecnologías digitales en el teatro ponen foco en la figura del espectador.

OBRAS CITADAS

- Abuín, Anxo (2008): "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos", *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, vol. 17, pp. 29-56. DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/signa.vol17.2008.6172>.
- Baudrillard, Jean (2001): "El terrorismo". Traducción de Bruno Mazzoldi. En: <http://www.henciclopedia.org/uy/autores/Baudrillard/TraducBaudrillard.htm> [última visita: 18.2.2019].
- Bellomi, Paola (2016): "Teatro digital: ¿realidad o utopía? Nuevas tecnologías en el teatro español actual", *Cuadernos AISPI*, vol. 7, pp. 47-62.
- Boj, Clara; Díaz, Diego (2007): "La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro", *Revista Digital Universitaria*, vol. 8 n.º 6, pp. 2-16. Accesible en www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf [última visita: 18.2.2019].

⁷ En original en polaco: "Teatralność Situation Rooms, spektaklu bez sceny, widowni, aktorów, akcji, bazuje właśnie na medialności, zapośredniczając jednak już nie tyle odczucie czasoprzestrzeni, ile samo ja widza, które pogrążając się w narzuconej przez ekran narracji, zaczyna wątpić nie tylko w to, co dookoła, ale przede wszystkim we własny status sprawczego podmiotu" (la traducción es nuestra).

- Borràs Castanyer, Laura (2009): "Ciberteatro: posibilidades dramáticas en la era digital". En Carmen Becerra (ed.): *Lectura. Imágenes. Cine y teatro*. Vigo, Editorial Academia del Hispanismo, pp. 33-46.
- Brendemühl, Jutta (2016): "In the Theatre of War". Accesible en <<https://luminatofestival.com/Blog/2016-06/In-the-Theatre-of-War>> [última visita: 18.2.2019].
- Carter, James (2010): "What If... Theatre Embraced Transmedia?". Accesible en <<http://www.tcgcircle.org/2011/04/what-if-theatre-embraced-transmedia/>> [última visita: 15.2.2019].
- Cohen-Cruz, Jan (2006): *A Boal companion: dialogues on theatre and cultural politics*. Nueva York: Routledge.
- Cornago Bernal, Óscar (2004): "El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen", *Arbor*, vol. CLXXVII, n.º 699-700, pp. 595-610.
- Díaz Gandasegui Correo, Vicente (2014): "Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información", *Revista Teknokultura*, vol. 11, n.º 3, pp. 583-606.
- Escandell Montiel, Daniel (2015): "Titiriteros de mundos sintéticos", *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 4 n.º 2, pp. 57-68.
- Frost, Vicky (2014): "Situation Rooms by Rimini Protokoll—review". Accesible en <<https://www.theguardian.com/culture/australia-culture-blog/2014/feb/18/situation-rooms-by-rimini-protokoll-review>> [última visita: 15.2.2019].
- Gandasegui, Fernando (2019): *Programa de mano: RIMINI PROTOKOLL Situation Rooms. A multiplayer videopiece*. Del 19 de enero al 1 de febrero 2019. Accesible en <<https://www.teatrosanal.com/espectaculo/rimini-protokoll/#tabs1-info>> [última visita: 15.2.2019].
- Grande Rosales, María Ángeles (2015). "Mundos que se desvanecen. Tecnoteatros y performatividad", *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 4, n.º 2, pp. 8-17.
- Grande Rosales, María Ángeles; Sánchez Montes, María José (2016): "Posibilidades de un teatro transmedia", *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, númn.º 18, pp. 64-72. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3047>.
- Jenkins, Henry (2007): "Transmedia Storytelling 101". Accesible en <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> [última visita: 15.2.2019].
- Lavender, Andy (2014): "Modal Transpositions toward Theatres of Encounter, or, in Praise of 'Media Intermultimodality'", *Theatre Journal*, vol. 66, pp. 499-218.
- Lehmann, Hans-Thies (2013): *Teatro posdramático*. Traducción de Diana González Martín. Murcia, Murcia Cultural, S.A.
- López-Pellisa, Teresa (2013): "La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?", *Revista Letral*, vol. 11, pp. 24-39. Accesible en <<http://revistaseug.ugr.es/index.php/letral/article/view/3745>> [última visita: 15.2.2019].
- Mirizio, Annalisa (2015): "Usos y problemas de un concepto nuevo: la transmedialidad". En José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo García (eds.): *Transescrituras audiovisuales*. Madrid. Sial Pigmalión-LITECOM.
- Muñoz, Juan Andrés (2011): "Lo que revela la foto de la sala de crisis de Obama". Accesible en <<https://cnnespanol.cnn.com/2011/05/06/lo-que-revela-la-foto-de-la-sala-de-crisis-de-obama/>> [última visita: 15.2.2019].

- Nawrot, Julia (2019): "El Tríptico de Mikołaj Mikołajczyk o sobre la (im)posibilidad del teatro transmedia". En Domingo Sánchez-Mesa (ed.): *Narrativas Transmediales. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, pp. 247-255.
- Rimini Protokoll (2013): *Situation Rooms. Ein Multiplayer Videostück /// Multiplayer Video-Piece (Haug / Kaegi / Wetzel)*. Berlín, Drukerei Conrad.
- Rimini Protokoll. Página web oficial: <<https://www.rimini-protokoll.de/website/en>> [última visita: 15.2.2019].
- Rosendo, Nieves (2019): "Dinámicas de la creación de un universo transmedia. La expansión transmedia de *El proceso, de Kafka*". En Domingo Sánchez-Mesa (ed.): *NARRATIVAS TRANSMEDIALES. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, pp. 229-245.
- Sánchez Montes, María José (2019): "Teatro transmedia ¿modo o moda?". En Domingo Sánchez-Mesa (ed.): *NARRATIVAS TRANSMEDIALES. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, pp. 217-227.
- Scolari, Carlos Alberto (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Deusto.
- Smolarska, Zofia (2017): *Rimini Protokoll. Ślepe uliczki teatru partycypacyjnego*. Varsovia, Instytut Teatralny.
- Sosnowska, Dorota (2017): "'Nie siadaj, to pułapka!'. Situation Rooms Rimini Protokoll". Accesible en <<http://pismowidok.org/index.php/one/article/view/439/864>> [última visita: 15.2.2019].
- Vicente, Álvaro (2019): "Rimini Protokoll en Teatros del Canal". Accesible en <<http://www.revistagodot.com/rimini-protokoll-en-teatros-del-canal/>> [última visita: 15.2.2019].