

ALL THE WEB IS A STAGE: TWITTOPERAS O SHAKESPEARE MÁS ABREVIADO QUE NUNCA¹

ANXO ABUÍN GONZÁLEZ

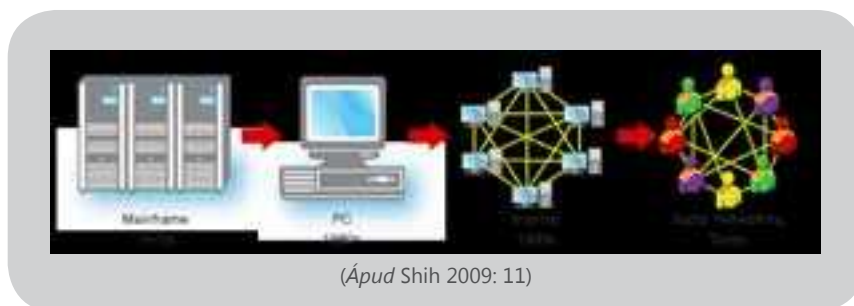
Universidade de Santiago de Compostela

Quizás fue Gilbert Simondon el primer filósofo de la ciencia en reflexionar sobre el carácter relacional de las nuevas tecnologías, solo entendibles como modelo de una vinculación colectiva a la que a veces ellas mismas instituyen (Simondon 1958: 245). Las nuevas tecnologías mediatizaban el trabajo humano, y el objeto técnico se caracterizaba por su carácter mixto entre el individuo y la naturaleza, pero también por la modificación constante en el ser humano de la percepción del mundo, liberada en el pensamiento de las constricciones de los sentidos gracias al trabajo de la máquina. No pensaba Simondon, a la altura de 1958, en la revolución de la era electrónica, en la edad de las pantallas, que, lejos de complementar simplemente la realidad que nos rodea, la ha sustituido de manera sustancial. Supo ver, por el contrario, que la tecnología solo tiene su razón de ser como formadora de conciencias colectivas, de redes sociales en las que el individuo se interrelaciona en conexiones múltiples e imprevisibles. Seguramente hoy tendríamos una visión más apocalíptica. En el primer episodio de la segunda temporada de *Black Mirror* ("Be Right Back", 2013), Charlie Brooker concibe una aplicación informática que permite a una viuda resucitar a su marido y consolar así su dolor. Solo tiene que permitir el acceso a todos los datos privados y el

¹ Este artículo se enmarca en el proyecto del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, *Narrativas cruzadas: hibridación, transmedia y performatividad en la era digital*, dirigido por el profesor Anxo Abuín González. Referencia: FFI 2012-35296.

programa reconstruye a un personaje con el que dialogar en la pantalla, aunque, sin ánimo de caer en el *spoiler*, enseguida fracasa el experimento, cuando el *alter ego* verbal (y luego corporal) se vuelve predecible y aburrido. ¿Qué pasaría hoy si resucitáramos a Shakespeare y le hiciésemos hablar a través de un ordenador con nuestros contemporáneos? ¿Resultaría aburrido y cargante, por no decir pedante en su metafísica? No podíamos dejar de pensar en esta posibilidad, confirmada más tarde en la segunda entrega de *Black Mirror* ("White Bear"), que renueva la temática metateatral del Bardo: ahora seguimos en un escenario, pero todos ya no somos actores, sino meros espectadores sumergidos en el gran y cruel espectáculo mediatizado, "pantallizado", de la vida actual.

En el mundo de Internet, tal y como hoy lo conocemos, lo importante es el contacto, no siempre los contenidos, esto es, los *partners* que puedes poner en juego en las distintas plataformas multimedia, la creación de espacios interactivos y colaborativos que hoy englobaríamos dentro del universo *transmedia* (Bauerlein 2011; Jenkins 2004). Clara Shih habla de "la era de Facebook", aunque ella concretiza en una sola plataforma "the general social networking phenomenon emerging across the Web" (Shih 2009: 3).



Alguien ha definido Facebook como "the novel we are all writing", y, más allá del exceso de la metáfora, lo cierto es que cualquier nuevo medio se ha convertido potencialmente en un vehículo narrativo para contar historias de una forma multimedial o *cross-media* (Alexander 2011; Shillimburg 2006: 40-41): los blogs (y sus comentarios, por supuesto), Twitter (con la rapidez y espontaneidad, a veces aparente, de sus contenidos, pero también con la exacerbación de un cierto ventriloquismo ficcional), Facebook (como "proscenio" donde cualquier identidad puede buscar personajes para su puesta en escena), Youtube (como espacio de proyectos individuales y colaborativos, originales y transmediales), los Podcasts (como archivo de una *presenteidad* oral que, paradójicamente, ya no está ahí, funcionando casi a modo de eco). Todos esos medios son además interconectables en una trama que puede expandirse casi sin fin, donde la ficción y la realidad pueden constituir un multiverso híbrido y complejo, aunque no siempre afortunado en sus resultados.

En todo caso, como decíamos más arriba, el público también ha cambiado: ¿puede hablarse aún de audiencias?, ¿no se mezclan lo público y lo privado en es-

tos nuevos ejercicios de "extimidad"? "El móvil se ha convertido en el último y definitivo gadget estrella de la cibercultura", advierten los miembros de Cibergolem, Andoni Alonso e Iñaki Arzoz (2005: 100; *cfr.* Zapp 2011), "máquina de máquinas", muy por encima del ordenador personal, artillado siempre a disposición de "una multitud inteligente". No podemos olvidar tampoco que esa nueva sociabilidad e interactividad tienen que ver precisamente con las *interfaces* utilizadas, que ahora están cada vez menos limitadas al teclado y a una pantalla del ordenador y se han vuelto absolutamente dependientes de *mobile devices*, creando el efecto que da nombre a uno de los últimos libros de Sherry Turkle: "alone together". La creación de realidades mixtas o virtuales depende de ese tipo de "portales" o de "umbrales" que relacionan la dispersión de las identidades ("avatares", diría Turkle 2011: 160) en relación con las tensiones de la vida cotidiana, muchas veces para aliviarlas, es decir, para escapar de sus rutinas o vivir las vidas de otros.

Pero volvamos ahora a Shakespeare. La actualidad y accesibilidad de sus textos sigue siendo un tema fundamental en la incesante avalancha bibliográfica sobre el autor inglés. Yo mismo me he ocupado en parte de la cuestión para el cine (Abuín 2012), pero en realidad las referencias principales remiten principalmente al libro célebre de Jan Kott (1974), más tarde comentado por algunos profesionales del teatro (de Peter Hall a Martin Esslin) en un volumen coordinado por John Elsom (1989), en el que se presenta, no sin alguna voz discordante, a un "elastic writer", capaz de enfrentarse con solvencia a todos los retos, de representar con dignidad todas las fases y condiciones de la naturaleza humana, "universally". Lo cierto es que, en términos intermediales (pienso en el cine y en la televisión), Shakespeare ha sido un producto usado de todas las formas posibles, sin que las maniobras hermenéuticas a que su obra fuera sometida (casi todas de índole actualizadora, en busca de una mayor accesibilidad) garantizaran el éxito crítico o comercial. El libro definitivo sobre estos aspectos, editado por Robert Saughnessy (2007), aborda desde diferentes frentes (el cine, la televisión, la pintura, el cómic, la música...) las relaciones entre Shakespeare y la cultura popular como un relativamente nuevo campo de investigación interdisciplinario interesado en las estrategias de reinención, adaptación y apropiación de lo literario puestas en funcionamiento por los medios, con independencia de su carácter respetuoso o irreverente. El término "popular" implica en este contexto comunidad, valores compartidos, participación, accesibilidad y entretenimiento, pero también en ocasiones simplificación y empobrecimiento en lo que se refiere a la calidad de los resultados.

La aparición de Internet ha multiplicado estos efectos, como demuestra el artículo de W. B. Worthen, "Performing Shakespeare in digital culture" (incluido en Saughnessy 2007: 227-247), quien no solo se ocupa del impacto de la digitalización de sus textos, sino que reconsidera las cuestiones de transmisión cultural, autoridad o canonización a partir de la manipulación digital de los textos: "To the extent that new technologies both embody and reshape changing social relations, the emerging digital culture will not leave the practice of drama and the understanding of Shakespeare untouched" (2007: 229). Véase por ejemplo la web *MyShakespeare* (<<http://myshakespeare.worldshakespearefestival.org.uk/>>) defi-

nida como "a place to consider what Shakespeare means to us today", "a creative space to share our thoughts and ideas, revealing how his words, stories and characters continue to influence and reflect human life"; o artículos que enmarcan muy bien estas cuestiones, como el de Tom Chatfield (2012). Esta "recontextualización" o, como diría Douglas Lanier (2002: 74), esta "democratización posmoderna" de Shakespeare se ha asentado frecuentemente en uno de sus textos más accesibles, por conocido a través de sus múltiples versiones, para una audiencia joven: *Romeo and Juliet* cuenta una historia relativamente simple en la que los protagonistas son adolescentes enamorados hasta un final trágico. En otras palabras, *Romeo y Julieta*, o su atractiva y universal historia, la de dos "star-cross'd lovers" (así los llama el Coro en el Prólogo), llega a su público sobradamente transducido, no necesariamente leído, inaugurando quizás lo que el propio Lanier denomina un "Shakespeare post-literario".

El Shakespeare del nuevo milenio debe ajustarse a los intereses narrativos de los medios actuales, manejados especialmente por un público joven que aspira a un consumo rápido e interactivo de productos culturales. En los casos de los que aquí nos ocuparemos podríamos hablar como marco teórico de lo que Shillingsburg (2006: 40-41) denomina "script acts" (que desarrolla como un explícito juego de palabras con la "speech act theory"): se crea un espacio virtual en el que habitan unos personajes y se ofrecen unas ciertas reglas a las que atenerse, una especie de guion que afecta a la escritura y la lectura del producto, pero los lugares vacíos dejan espacio suficiente para la impredecibilidad del resultado. Se trata de una especie de "instrucciones de uso", cuando no de un mapa (nunca único en su configuración final), para evitar el desconcierto del visitante o anular la posibilidad de desconexión, asegurando las "condiciones de felicidad" del proceso:

... first, that a literary work is only partially represented in each of its physical manifestations (texts/books); second, that at any point in a work, even a very long one, readers can take in or handle more than one version of a work at a time; and third, that acknowledging the partiality of any one representation of the work along with an attempt to deal with more than one version at a time can change and enhance the way we understand written texts. (Shillingsburg 2006: 41)

El efecto es performativo, en el sentido de que la realidad textual se fabrica en el mismo momento en que se actualiza, *in fieri*, como una construcción de la significación dramática y como un proyecto dentro de sistemas previamente definidos en sus líneas generales. Estamos ante una Nueva Espectacularidad, que se ocupa de los elementos característicos de la experiencia contemporánea de la metrópolis, en una especie de "retribalización" de lo teatral que implica la contaminación tecnológica como estatuto estético propio (Pizzo 2003), al lado de la virtualización del proceso. Como diría Pierre Lévy (1994), el nuevo artista no narra una historia, es arquitecto del espacio de los acontecimientos, ingeniero de los mundos que crea, escultor de una temporalidad virtual. Así son los "techno-storytellers", preocupados por el surgimiento de inteligencias colectivas

y de estructuras “en red” por prácticas colectivas que incluyen al receptor como “lectautor”.

TWITTOPERAS

En 2006 comienza a funcionar el servicio de *microblogging* conocido como Twitter. En marzo de 2011 superaba los doscientos millones de usuarios. Más allá de las repercusiones de todo tipo que afectan a lo económico o a lo periodístico, las implicaciones culturales y literarias de esta red social fueron inmediatas, como ha señalado John Muse (2012). Muse desarrolla la idea de “Twitter drama” a partir de dos variedades fundamentales: las piezas que ajustan sus réplicas, lapidariamente, a los ciento cuarenta palabras de cada mensaje (véase la web de The Neo-futurists, @neofuturists: <<http://neofuturists.org/>>, con miles de ejercicios de este estilo, “nanodramas” originales y adaptados de otras obras); y las que utilizan esta plataforma como un espacio virtual para crear una *performance* en tiempo real, que puede desarrollarse durante un periodo más o menos extendido e intermitente. A este segundo tipo pertenece nuestro primer ejemplo.

En abril de 2010, la Royal Shakespeare Company concibió brillantemente la posibilidad de llevar el argumento de *Romeo and Juliet* al ámbito de las nuevas tecnologías y del mundo-pantalla: ordenadores, tablets y móviles de última generación.



Esta pieza digital, titulada *Such Sweet Sorrow* (un juego de palabras con los versos “Parting is such sweet sorrow / that I shall say goodnight till it be morrow”, en la famosa despedida del balcón de la escena segunda del acto segundo),

alcanzó en cuatro días casi cinco mil seguidores a través de Twitter solo para el personaje de Juliet Capulet (@julietcap16), el más importante de los nueve personajes participantes en el elenco. Su perfil está muy bien definido: una chica de quince años a la que le gusta tocar la guitarra y jugar a la DS, además de admirar al protagonista de la saga *Crepúsculo*, de quien no tarda en colgar una foto. Romeo tiene diecinueve y su lema es "Vive el momento", le gusta *Call of Duty* y fumar marihuana con su amigo Mercutio (Yáñez 2011: 327).



Mark Holgate (Tybalt), Geoffrey Newland (Friar), James Barrett (Romeo), Charlotte Wakefield (Juliet), Ben Ashton (Mercutio) y Lu Corfield (Jess) constituyeron el reparto de esta pieza.

Los ciento cuarenta caracteres admitidos por la plataforma se combinaban con vídeos de Youtube, AudioBoo y otras redes sociales a disposición de los participantes. Las dos familias se enfrentan en este caso porque el pintor Montague fue responsable de la muerte en accidente de coche de su amante, Sue Capulet, en el que aquel pierde un ojo. Juliet vive razonablemente feliz en su casa en compañía de su hermana mayor Jess (@Jess_Nurse) y de su hermano Tybalt (@Tybalt_Cap), un auténtico vividor. En vez de usar las palabras de Shakespeare, los personajes hablan como individuos de su edad: los *tweets* de Juliet son frecuentes y rápidos; los de Jess maduros y reflexivos. Todos los personajes dedicaron al menos dos horas al día a interpretar su papel en Twitter, en tiempo real, pero debían estar pendientes en todo momento de las interacciones y *feedbacks* que se producían a través de sus portátiles y teléfonos móviles. Sus réplicas estaban guionizadas por los escritores de la RSC (Bethan Marlow y Tom Wright, dirigidos por Roxana Silbert), que controlaban una especie de "biblia" de los personajes, de manera que todos los acontecimientos se iban incorporando al relato, siempre en pequeñas dosis y con cierta apariencia de improvisación, cuando no de con-

fusión, pues el tiempo verbal era puramente real². A veces esta espontaneidad no elude las faltas de ortografía, como cuando Julieta escribe para quejarse de que no tiene acceso a Twitter en la escuela. Romeo tarda en participar porque “está muy ocupado jugando con su Xbox”. El hermano de Julieta, a quien están a punto de expulsar del instituto, se caracteriza por un lenguaje más directo. Uno de sus primeros mensajes rezaba: “Uno puede pasarse setenta años sin follar, pero puede morir en una semana si no evacúa”. El perfil detallado de cada personaje implica una determinada manera de hablar. Aún a pesar de la brevedad de los *tweets*, la obra se expandió, de forma que cada acto ocupó más de una semana, convirtiendo las tres mil cincuenta y dos líneas de la pieza de Shakespeare en más de cuatro mil mensajes que intentaban cubrir todos los aspectos de la vida real de los personajes. Como señala Yáñez (2011: 328), esta presumible “logorrea” de los personajes queda atenuada inteligentemente en otras ocasiones, como cuando Laurence le regala a Juliet una *playlist* de música para pinchar en su fiesta de cumpleaños a través de servicios como *Spotify* o *Last.fm*.

La adaptación queda por supuesto muy alejada de la poesía original y se llena de emoticones y otros símbolos visuales de nuestra época, como en el siguiente caso analizado por John Muse (2012: 46):

It is the lark that sings so out of tune, Straining harsh discords and unpleasing sharps.

Some say the lark makes sweet division; This doth not so, for she divideth us. (Escena V, Acto III)

Goooooooooooood morningggggg ;):):):) It happened . . . with THE most beautiful boy alive. . . . IT happened ;):):):).

Aunque en otras ocasiones las cualidades líricas se mantienen, como en la muerte de Julieta:

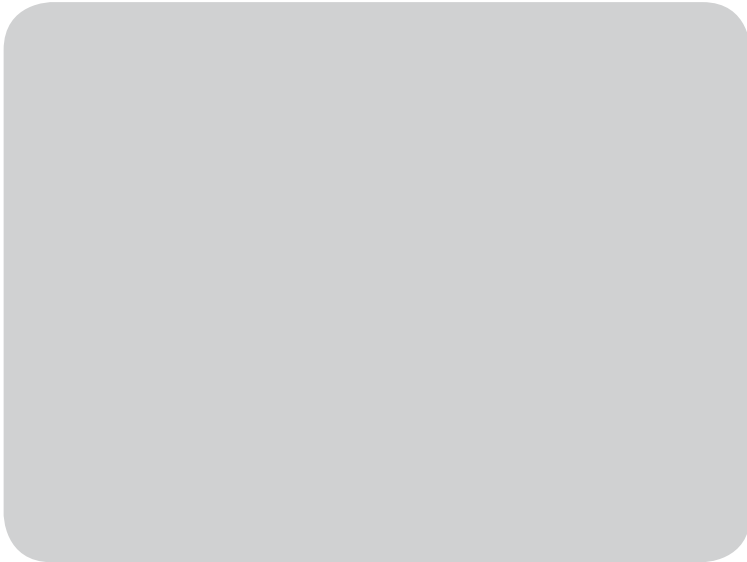


² “We also had to imagine these characters in a non-traditional way: what websites are they looking at? What games are they playing? What is their social media? How do they use Facebook? We started to think about characters in that space and because we are working with”. Son palabras de la directora del espectáculo, Roxana Silbert. Véase para más reseñas: <<http://thomdibdin.co.uk/category/such-tweet-sorrow/>>.

El espacio también está virtualizado. Romeo Montague (@romeo_mo) y su mejor amigo Mercutio (@mercuteio) planean la conquista, en un ambiente dominado por el “cannabis dealer” Laurence Friar (@LaurenceFriar), cuyo café, The L-Fek – Laurence Friar’s Electric Kool-aid Cafe– tiene su propia web (<<http://lfek.wordpress.com/>>).



Juliet (Charlotte Wakefield) se presenta a sí misma a través de un inocente vídeo de Youtube:



Y Romeo, de manera más rompedora, a través de un clip de AudioBoo haciendo ruidos y roncando (<<http://audioboo.fm/boos/115859-romeo-has-the-horn>>) antes de verlo *on-line* a través de su Xbox.



Foto del perfil de Romeo

La audiencia, fundamentalmente juvenil, puede participar en todo momento mientras los acontecimientos se suceden durante cinco semanas en total. Las escenas finales de muerte no siempre se muestran, solo se deducen del contexto verbal de los actores. Sabemos que Merc(utio), uno de los personajes más “seguidos” por el público, muere tras su pelea con Tybalt porque, una vez herido y en el hospital, su Twitter queda en significativo silencio.



Creativos de RSC en acción

El experimento de la RSC, en colaboración con la compañía de Birmingham Mudlark (<<http://wearemudlark.com/>>), fue nominado en los British Interactive Media Awards y los Royal Television Society Awards, y las reseñas fueron en general positivas. Michael Boyd, el director artístico de RSC, subrayaba el interés de este proyecto en relación a la accesibilidad de los textos de Shakespeare:

Nuestra ambición es siempre conectar a las personas con Shakespeare y acercar a los actores y al público. Los teléfonos móviles no tienen que ser necesariamente el Anticristo del teatro. Este experimento digital les permite a nuestros actores utilizar sus celulares para relatar su historia en tiempo real y llegar a las personas donde sea que estén en un teatro global. (<<http://mundo52.com/cultura/estrenan-twittopera-de-romeo-y-julieta>>)

Es lógico que, dado el éxito obtenido, la experiencia de la RSC fuera continuada en otras geografías. Es el caso de *Amores prohibidos 2.0 (A-P 2.0)*, experiencia colaborativa propuesta por la Compañía Chévere, con la ayuda de la empresa A Navalla Suiza (<<http://anavallasuiza.com/>>), entre el 20 y el 25 de abril de 2012. Los alumnos del Instituto A Cachada (Boiro, A Coruña, una preciosa villa costera de la Ría de Arosa), protagonizaron una muy libre y en absoluto ajustada al texto original versión de *Romeo y Julieta*, utilizando de manera interactiva, no inmersiva, las plataformas Facebook, Youtube, Twitter y Tuenti, mediante la incorporación de vídeos y chats de móvil (López Pellisa 2012).

Romero y Xiana son ahora los protagonistas, rodeados de cuatro amigos que completan el elenco. El experimento está documentado actualmente en *redenasa.tv*, la web multimedial de Chévere. En este caso entra también en juego, de forma central, el conflicto lingüístico (y político) que subyace en la realidad diglósica de Galicia. Xiana, de origen más rural, usa y defiende el idioma gallego, como miembro de la asociación por la normalización lingüística Arrobaliza, mientras que Romero y sus amigos solo hablan castellano y desprecian el gallego y a sus hablantes. La importancia de manejar el gallego en todos los ámbitos cotidianos, un gallego muy reconocible de la zona, con seseo y *gheada*, es apoyada por la utilización de paratextos en los que intervienen algunas *celebrities* televisivas nacionales:



Los futuros amantes se conocen en una fiesta de cumpleaños celebrada en el pub A Pousada das Ánimas, al ritmo de la música que pincha el DJ Baldo, primo de Xiana, en una *playlist* de música gallega confeccionada después de haber pedido al público *on-line* colaboración, y, para conquistar a su amada, Romero deberá emplear un idioma que desprecia, al menos inicialmente.



Luego pasearán su amor por otros espacios de la pequeña ciudad gallega, hasta escenificar el “chat del balcón”. Finalmente, Romero es expulsado del Instituto, tras su pelea con Baldo, y luego readmitido tras una campaña de movilización popular en *change.org*; Xiana se escapa de casa para vivir una noche de juerga en Santiago, pero el reencuentro inmediato se cierra en final feliz, que no excluye el mensaje directo: “cando falas galego a xente mírate coma se foses un bicho raro; cando se fala castelán elíxese unha opción e cando se fala galego elíxese un dereito, uns idiomas necesitan protección e outros non, e o meu si que a necesita”. Desde los móviles, sus compañeros de instituto, entre veinte y treinta alumnos, y otros espectadores suben vídeos y han conversado en tiempo real, comentando los acontecimientos.

Para coordinar el conjunto, se incorpora la figura de Xespir, un narrador o moderador que funciona como “*community manager*”, infiltra comentarios activadores del relato (*Cachadaleaks*”) y dispone de su propio blog, en donde publica resúmenes diarios. Aquí vemos algunas ilustraciones que permiten seguir el desarrollo argumental:



Xespir:

Íooo, Remembo. Unha mágoa, pero todo ben a súa fin. Como autor podenta facheandar de que a historia que se viviu estes días na Cachada é unha gran historia, e atribuírme todo o mérito. Pero decíame esta noite en favor de todos os alumnos, alumnas, profesoras e profesores que participan na realización da mesma. Con mención especial aos que encarnaron a Xiana, Romero, Baldo, Mesuto, Ana e Rosa.

Romero e Kallala, a verdade, non me quedou mal. Pero se a s' fora de darlle un repulcho, Amara Prohibidos é o glorioso resultado. Cando menos máis comprensible porque de veces, debo confesarse, máisime en pouco a man'zo arillo.

Aíza sempre.

[Photo](#)

Amores Prohibidos 2.0 se presenta a sí misma como “una obra de teatro participativa e interactiva, adaptada a Internet, que usa como escenario las redes sociales y Redenasa.tv, una red *on-line* de creación y difusión cultural”. En *AP-2.0* se apuesta por lo colaborativo: participan veinticuatro adolescentes de entre trece y dieciséis años, profesionales del teatro, del periodismo y las redes sociales, el profesorado del Instituto y algunos padres y madres de alumnos, que se repartieron todas las tareas del proceso (puede verse un *making-off* del espectáculo en <<http://vimeo.com/48290087>>).

La página web de *Amores Prohibidos* recibió dos mil visitas en los primeros días del espectáculo, que aumentaron a lo largo de la semana. La dirección del proyecto corrió a cargo de Xesús Ron, con el asesoramiento teatral del actor Miguel de Lira y el técnico de María Yáñez. Los guionistas fueron Manuel Cortés y María Yáñez, que ya había investigado antes sobre experiencias similares (Yáñez 2011). Xesús Ron destacaba que en *Amores Prohibidos* interesounos moito o experimentar con novas formas de crear historias; xa non sabemos se é teatro, se é audiovisual, se é literatura... Para nós segue sendo teatro, porque é unha ficción utilizando elementos comunicativos; é unha representación, a reconstrucción dunha realidade” (<<http://praza.com/cultura/285/e-preocupante-que-a-nasa-pechara-coas-cifras-de-publico-que-tina-fomos-utilizados-politicamente/>>>).



Equipo de la compañía Chévere, con Xesús Ron en el centro, que contó con la colaboración de María Yáñez, en el ángulo superior izquierdo, responsable de contenidos de A Navalla Suiza.

CONCLUSIONES

En los dos experimentos analizados, podemos comprobar la existencia de un *Script act* que limita la multidireccionalidad del proceso, algo aun más comprensible tratándose de la adaptación de un texto clásico cuyas líneas argumentales, por muy básicas que puedan resultar, deben respetarse. Podríamos subrayar además algunos otros aspectos:

1. PUNTO DE VISTA Y TEXTUALIDAD. En el caso de *Amores*, el personaje de Xespir actúa como maestro de ceremonias que debe evitar las salidas fuera de arco de

los personajes, aunque el argumento se distancia absolutamente del original. El guión de *Such Tweet Sorrow* está más definido a través del ensayo previo del texto, que se respeta en mayor medida, y del control de los guionistas sobre cualquier desviación de sentido. En el caso británico, el interés máximo es actualizar un texto dando a entender que la tragedia de los dos adolescentes puede suceder en la actualidad, y, de ser así, las redes sociales ocuparían un lugar preponderante. La intención de *Amores* acepta esta premisa y va más allá, al poner sobre la mesa un conflicto sociolingüístico que puede oponer radicalmente a dos sectores de la comunidad gallega, que, como agua y aceite, nunca entrarán en contacto.

2. CONTENIDO EMOCIONAL. *Amores* parece no preocuparse tanto por las cuestiones de empatía dramática, pero en el caso de *Such Sweet Sorrow* sí encontramos una auténtica búsqueda de un conflicto dramático en todas sus dimensiones, aunque este pueda fracasar en su recepción o en el compromiso activo de los participantes externos. Así lo demuestran las intervenciones de la audiencia, que otorga a la ficción sentimientos con los que identificarse, mientras que la web de *Amores* propone reacciones no necesariamente vinculadas con el conflicto dramático. Las dos *performances* incitan a la participación, pero, en el caso gallego, esta permanece en mayor medida en lo externo de los acontecimientos, esto es, en una perspectiva más reflexiva y crítica.

3. *CROSSMEDIA*. Los dos espectáculos procuran incorporar un buen número de plataformas, en la medida de sus posibilidades circunstanciales. Hay palabra, música y sonido, además de imágenes, a las que da prioridad *Amores*, pero el resultado es poco inmersivo, aunque indudablemente participativo y transmedial.

4. PARADIGMA. ¿Cómo llamar a este nuevo modelo comunicativo? Según Mark Amerika, en su estilo radical, nos acercaríamos a la idea de "Remixology" como "the novel production of togetherness" (2011: 179), un flujo constante de discursos heterogéneos propio de la era digital. Henry Jenkins (2006: 4) enmarcaría estos fenómenos en el ámbito de la convergencia cultural como circulación de contenidos mediáticos ("a new media system") a través de diferentes plataformas que dependen de la participación del consumidor. Nicolas Bourriaud vería en el artista contemporáneo a un *semionauta*, que pone formas en movimiento, inventa trayectos preformativos y abandona "las exclusividades disciplinarias" (2009: 59). Es el arte "radicante" que insiste en el itinerario de un relato dialogado, o intersubjetivo, en la construcción y el montaje en negociación con la red:

Con la práctica del *websurfing* y de la lectura por *links*, la red generó prácticas específicas, que repercuten en los modos de representación y de pensamiento. Este modo de importancia absoluta de lo visual se caracteriza por la presencia simultánea de superficies heterogéneas, que el usuario relaciona entre ellas por un plan de navegación o una exploración aleatoria. La marcha mental que propone esta herramienta, entre una multitud de *links*, de carpetas dispuestas en la superficie de la pantalla u ocultas bajo interfaces, *banners* y *pop-ups*, introduce una manera cinética de elaborar objetos, y que bien podría fundamentar la escritura visual de nuestra época: la "composición por trayecto". [...] La forma-trayecto se define antes que nada por el exceso de informaciones, que obliga al mirador a entrar en una dinámica y a construir un recorrido personal. (Bourriaud 2009: 136-137)

Es la "condición postmedial" tan querida por José Luis Brea (2002) alrededor de prácticas derivadas de la evidente multiplicación de los canales y ámbitos mediáticos y "la convergencia de las tecnologías de postproducción computerizada y telecomunicación en la red Internet", de manera que se esboza "un mapa de posibilidades de distribución de las formas y prácticas artísticas que podemos calificar de *postmedia*" (2002: 30).

Entramos también en la era del "digimodernismo", una especie de post-modernismo tamizado por la omnipresencia de lo digital. El texto digimodernista se caracterizaría precisamente por la dependencia absoluta del lector ya no para ser interpretado, sino para configurarse físicamente como tal, pues se presenta en forma evanescente, blanda o flexible. Sus rasgos son la creación colectiva, la performatividad, pues se presenta como incompleto y en crecimiento (*onwardness*); una sensación de azar o imprevisibilidad en el desarrollo de las líneas de trama (*haphazardness*); la reformulación de los roles textuales, que no excluye la experiencia con las redes sociales; la fluidez de unos textos que se expanden sin límites. No todas valen en la misma medida para los casos analizados, que, sin embargo, se presentan, a través del uso inteligente de las nuevas tecnologías, como textos que celebran la participación, la narratividad abierta y la complejidad como valores de la realidad discursiva que nos espera en el futuro.

Hoy podemos hablar de "mixed reality performance" como combinación de lo real y lo virtual en Internet, de "extended performances" que aumentan la realidad a través del empleo de interfaces móviles y de la computación ubicua (*ubicomp*), lo cual significa el diseño y puesta en escena de actores, espacios y tiempos particulares. Este nuevo paisaje tecnológico obliga sin duda a la reconsideración del concepto de teatro. En los dos casos estudiados, ese diseño se manifiesta de alguna forma en un "script" que implica la existencia de moderadores, o de "orchestrators", como dicen Steve Benford y Gabriella Giannachi (2011). Los elementos performativos, cinemáticos y dramáticos aquí expuestos, desarrollados en el universo de la Red de redes, suponen un reto estético y una exploración en escenarios futuros para la participación de los lectores/espectadores, y una interesante propuesta de renovación del papel del actor o de las nuevas posibilidades de crear constelaciones de contenidos e historias complejas que armonizan lo físico y la presentación *on-line*, ofrecidas como *works in progress* híbridas, colectivas y, al menos intencionalmente, profundamente colaborativas.

OBRAS CITADAS

- Abuín, Anxo (2012): *El teatro en el cine. Estudio de una relación intermedial*. Madrid, Cátedra.
- Alexander, Brian (2011): *The New Digital Storytelling. Creating Narratives with New Media*. Santa Barbara (Ca), Praeger.
- Alonso, Andoni y Arzo, Iñaki (2005): *La Quinta Columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítica*. Barcelona, Gedisa.
- Amerika, Mark (2011): *Remixthebook*. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Bauerlein, Mark (ed.) (2011): *The Digital Divide*. Nueva York, Jeremy P. Tarcher / Penguin.

- Benford, Steve y Giannachim, Gabriella (2011): *Performing Mixed Realities*. Londres, The MIT Press.
- Bourriaud, Nicolas (2009): *Radicante*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Brea, José Luis (2002): *La era postmedial. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, Centro de Arte.
- Chatfield, Tom (2012): "Shakespeare: All the web is a stage". En: <<http://www.bbc.com/future/story/20120426-all-the-web-is-a-stage>>.
- Chatzichristodoulou, Maria, Jefferies, Janis y Zerihan, Rachel (2009): *Interfaces of performance*. Farhham, Ashgate.
- Coursen, H. R. (2005): *Shakespeare Translated: Derivatives on Film and TV*. Nueva York, Peter Lang.
- Elsom, John (ed.) (1989): *Is Still Shakespeare Our Contemporary*. Londres, Routledge.
- Ensslin, Astrid y Muse, Eben (eds.) (2011): *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. Nueva York, Routledge.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. Nueva York, New York U. P.
- Kirby, Alan (2011): *Digimodernism. How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. Nueva York, Continuum.
- Kott, Ian (1974): *Shakespeare, Our Contemporary*. Londres, W. W. Norton & Company Incorporated.
- Lanier, Douglas (2002): *Shakespeare and Modern Popular Culture*. Nueva York, Oxford University Press.
- Lévy, Pierre (1994): *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Traducción al español en <<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>>.
- López Pellisa, Teresa (2012): "La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?". Copia facilitada por la autora.
- Muse, John (2012): "140 Words in Search of a Theater: Twitterplays". En: *Theater*, vol. 42, n.º 2, pp. 43-63.
- Pizzo, Antonio (2003): *Teatro e mondo digitale. Attori, scena e pubblico*. Venecia, Marsilio.
- Shaughnessy, Robert (ed.) (2007): *The Cambridge Companion to Shakespeare and Popular Culture*. Londres, Cambridge University Press.
- Shih, Clara (2009): *The Facebook Era. Tapping Online Social Networks to Build Better Products, Reach New Audiences, and Sell More Stuff*. Boston, Pearson.
- Shillingsburg, Peter L. (2006): *From Gutenberg to Google. Electronic Representations of Literary Texts*. Nueva York, Cambridge U. P.
- Simondon, Gilbert (1958): *Du mode d'existence des objets techniques*. París, Aubier (ed. aumentada 1989).
- Turkle, Sherry (2011): *Alone Together. Why We Expect More from the Technology and Less from Each Other*. Nueva York, Basic Books.
- Zapp, Andrea (2011): "«A Fracture in Reality»: Networked Narratives as Imaginary Fields of Action and Dislocation". En: Rieser, Martin (ed.): *The Mobile Audience. Media Art and Mobile Technologies*. Ámsterdam, Rodopi, pp. 181-192.