

EL ESPECTADOR: “L’ENFANT TERRIBLE” DE LAS PROPUESTAS AUDIOVISUALES (EL OBSERVADOR COMO CENTRO DE LA REPRESENTACIÓN)

Prof. Dra. María del Mar Marcos Molano
mmar.marcos@tcom.cin.uem.es
Departamento de Comunicación Audiovisual

*El espectáculo no es un conjunto de imágenes sino
una relación social entre las personas mediatizada por las imágenes[1]*

Palabras clave:

Espectador, Observador implícito, Observador ideal, Espacio plástico / Espacio
espectatorial, Identificación y proyección psicológica, Dispositivo cinematográfico,
Espectador estadístico

Resumen:

El estudio del Rol del espectador en los procesos de creación y recepción
audiovisual, se manifiesta en la actualidad como una interesante línea de investigación,
dadas las transformaciones que las nuevas tecnologías están realizando en este sentido.
En estas líneas se propone un análisis breve de la posición del espectador en el cine y en
el vídeo de creación.

Los sistemas proyectivos de creación artística han procurado desde siempre un
“lugar” para su espectador. En el cine además, la propia estructura de exhibición
propone al espectador como elemento indispensable del acto cinematográfico,
desarrollando un modelo hegemónico en el que ocupa una posición central y esencial. Y
es que, como afirmara Barthes [2], el cine funciona idealmente para el espectador, está

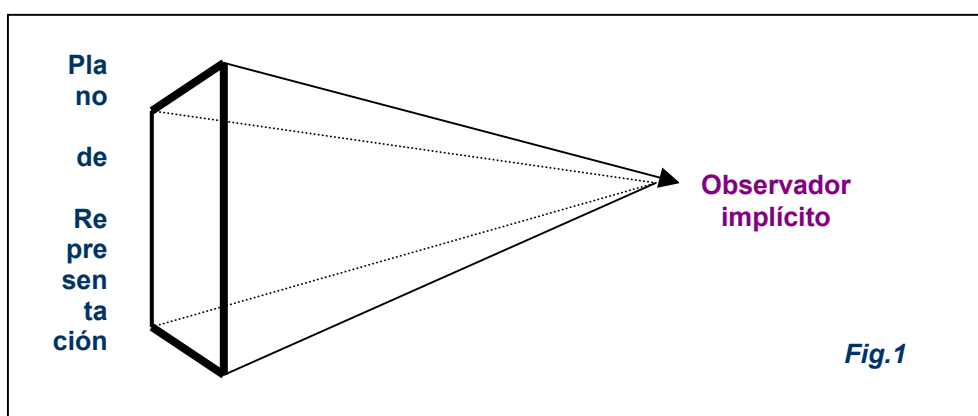
concebido para dirigirse al espíritu humano no existiendo, psicológicamente, ni en la película ni en la pantalla, sino tan sólo en el espíritu que le da su realidad. Se articula así, todo un dispositivo de creación y reproducción cinematográfico diseñado para este “enfant terrible” sin el que todo proceso creativo queda arruinado. El vídeo, en su vertiente artística, retomará este ideal, planteando al tiempo propuestas insólitas de interacción.

Hacia la construcción del “observador implícito”

Ya en el Renacimiento se establecen las bases de representación bidimensional espacial institucionalizadas como hegemónicas y representativas del acto creador. Siglos de experimentación pictórica desembocan en el desarrollo de una necesaria nueva mirada sobre la obra de arte. La “perspectiva artificialis” propone al observador un universo que va más allá de un simple acto perceptivo, más bien, participativo. Surge la figura del “observador implícito”.

Las obras creadas bajo esta norma espacial “invitan” al espectador a introducirse en el espacio articulado del cuadro. Aún más allá, no sólo le “invitan”, le “obligan” a introducirse en ese espacio, al instaurar para él un lugar central desde el que sentirse sujeto privilegiado. Por primera vez, el observador pasa a ser el centro de la representación en virtud de una elaborada noción que Alberti denominó “pirámide visual” en cuya base se localiza el plano de representación (la obra) y en cuyo vértice se localiza el ojo (cíclopeo) del observador (*fig. 1*):

“La imagen representativa (...) ha sido frecuentemente comparada con la visión “natural” en la medida en que ésta ya opera un desglose del espacio visual. A partir del Renacimiento esta analogía se hizo más frecuente con la metáfora de la pirámide visual. (...) En Alberti, el ojo que mira el mundo ante él se presenta como una especie de faro que barre el espacio; en el ojo entran una infinidad de rayos luminosos, que forman un cono cuyo vértice es el ojo. (...) La noción de pirámide visual corresponde entonces a la extracción, por parte del pensamiento, de una porción del ángulo sólido formado por este cono, porción que tiene por base un objeto o una zona relativamente restringida, hacia el centro del campo visual. La pirámide visual es, pues, el ángulo sólido imaginario que tiene el ojo como vértice y, como base, el objeto representado” [3].



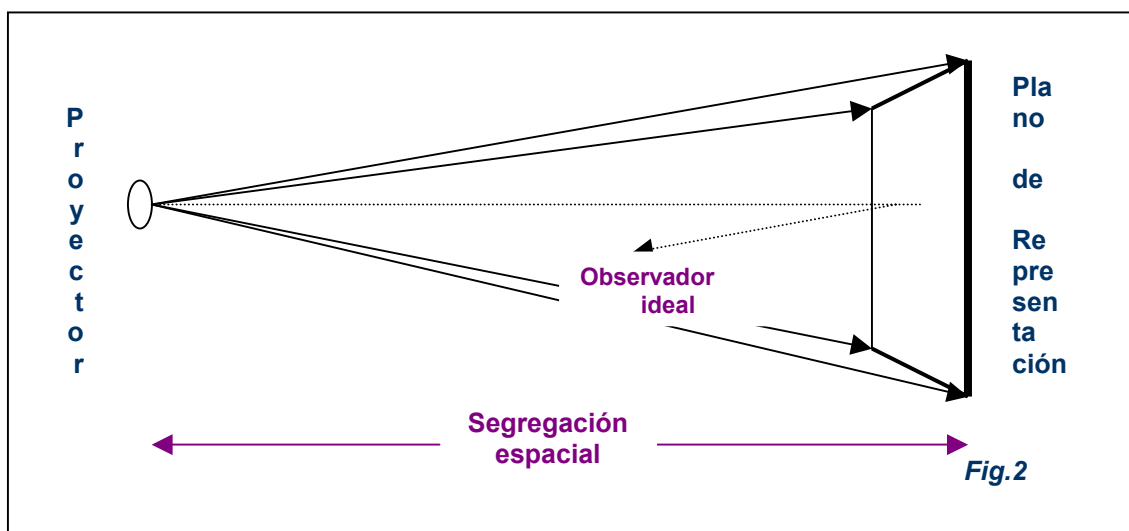
La fotografía no hizo sino insistir en la mirada desarrollada. Un rápido y sencillo gesto mecánico introducía en el encuadre siglos de investigación representativa. La

forma de mirar no cambia sino que se amplía para una masa que atrapa la imagen fotográfica gracias a un efecto conjugado de democratización de la imagen, de rapidez en su proceso de creación [4] y de supuesto realismo. La imagen normativa que emerge de la fotografía es el lugar de encuentro de un pacto que se instala en el propio plano bidimensional de representación, el que firma una necesaria “estrategia creativa” y una no menos necesaria “estrategia espectral”. Dada su similitud al referente, el espectador no necesita otro saber para mirar la imagen que el de su propia percepción.

En este sentido se articula una novedosa relación entre el autor y el espectador en virtud de un denominado “efecto-realidad”, lo que está [ahí] en la fotografía, ha estado antes [ahí] en la realidad. La fuerza reside en la manera en que nos coloca ante una “duplicación” de las apariencias liberada de las distorsiones que introduce la imagen manual. Ese “certificado de presencia” hace que el referente abandone su estatus de “real-facultativo” para devenir en ese estatus de “real-necesario”: la reproducción no mediatizada capaz de facilitar la aprehensión directa de las cosas. El reduccionismo mecánico amplía sin embargo, la relación entre autor y espectador porque no sólo los acontecimientos han estado [ahí] sino también el fotógrafo ha estado [ahí] necesariamente para recogerlos: en el espectáculo fotográfico, autor y observador coinciden necesariamente en el plano de representación.

Del “observador implícito” de la pintura al “observador ideal” del cine

El espectáculo cinematográfico maximiza esta idea. La imagen luminosa que emana del proyector y que procede de la misma posición espacial que ocupa el espectador, se recrea sólo en el momento que se refleja sobre la pantalla para desvanecerse después. Emerge así para el espectador, un universo con el que interactuar de manera más efectiva pues congrega, en un mismo espacio-espectáculo, el “espacio plástico” (estrategia creadora) y el “espacio espectral” en virtud de una estudiada segregación espacial que *amplía* el espacio escénico y cuyo marco de referencia es la sala de proyección (*fig.2*).



Así construido el dispositivo, el proceso de fruición es sencillo dado que sin esfuerzo de movilidad, el observador ocupa el lugar de aquel que todo lo percibe, el lugar de Dios cimentado sobre un modelo filosófico idealista a partir del cual viajar en el espacio-tiempo diegético. Se ofrecen pues, las condiciones necesarias para que el espectador se sumerja en un acto participativo de dimensiones ilimitadas al sentirse proyectado sobre su propia mirada, esto es, identificado con el sujeto de la visión, con el ojo de la cámara que ha visto antes que él. El hecho de identificarse con su propia mirada le confiere un sentimiento de activo narcisismo [5] entrando de lleno en la representación de la ficción al sentirse foco de la misma, sujeto privilegiado y central. Se asiste al relevo del “observador implícito” renacentista al “observador ideal” definido por la teoría filmica.

El proceso inicial de proyección cinematográfica es absolutamente inconsciente para el espectador, al tiempo que una capacidad de identificación ante lo que encuentra en la pantalla. Lo cierto es que sin esta proyección activa del espectador, la película no sería más que una sucesión de sombras, formas en movimiento, que emergen de una pantalla. Gracias a esta proyección, las imágenes en dos dimensiones cobran vida psicológicamente para el observador, ofreciendo a su mirada un “simulacro” de su percepción del universo real.

Ahora bien, no basta con esta inicial proyección para que el espectáculo cinematográfico funcione al espectador. El autor (director) debe disponer otros mecanismos para mantener proyectado a su observador. Dichos mecanismos operan a nivel de “texto superficie”, provocando un segundo nivel de proyección para el espectador.

La proyección secundaria pasa, en primer lugar, por la identificación primordial con el relato, con el deseo de entrar en el relato. Es evidente que en esa captación del sujeto por el relato, se revela una identificación primordial por la que toda historia es un poco nuestra historia. Si el relato clásico inicia la captación de su espectador al ahondar la separación inicial entre sujeto deseante y sujeto de deseo, la narración consistirá en regular la persecución hacia ese objeto de deseo, persecución que es retardada, dificultada hasta el final del relato. Así, el recorrido clásico oscila entre dos situaciones de no-tensión que marcan el principio y el final del relato.

Esta identificación primordial es una condición indispensable para que el filme pueda ser elaborado por el espectador como una ficción coherente a partir de ese mosaico de propuestas que constituyen el filme hilvanadas en torno a la causalidad. No obstante, el espectador está familiarizado con la propuesta clásica por lo que es capaz de seguir el relato, lo que no implica que no pueda ser sorprendido por éste, y participar del juego de la anticipación y retardo propuesto por su estructura. No así el relato de propuestas cinematográficas alternativas al discurso clásico, que denominaremos de ahora en adelante “paradigma moderno”, que no se construye con esta misma lógica, que permite lagunas de conocimiento, finales abiertos y, lo más importante, no responde a la causalidad sino a la casualidad.

En segundo lugar, la proyección secundaria se personifica en la figura del personaje y de su construcción psicológica. En este sentido la memoria selectiva del

espectador actúa en la reconstrucción del personaje, dotándolo de una psicología hasta cierto punto distorsionada: el personaje aparece ante la memoria del espectador con una psicología más simple de lo que es en realidad, dado que ésta se va construyendo de manera más contradictoria y compleja a lo largo de la historia, además de que los personajes no son sólo “seres de la ficción” con trayectorias que nacen sólo para el relato, sino que se construyen y perfilan con una biografía, un pasado que los reduce a comportamientos devenidos de su propia trayectoria vital [6]. Dada esta asociación por recuerdo, el espectador tiende a creer que se ha identificado por simpatía con el personaje, por su carácter, por su comportamiento..., un poco como en la vida real. Así, la identificación secundaria en este nivel es básicamente la identificación con el personaje como figura del semejante en la ficción.

Sin embargo, hay autores que opinan que la identificación diegética en el cine utiliza mecanismos más complejos por lo que esa identificación deviene un efecto de “estructura”, una cuestión más de lugar, que de psicología. De hecho, para que el espectador encuentre su lugar, el espacio narrativo de una secuencia o una escena, basta con que se inscriba en esta escena una red de relaciones, una situación. En este punto, poco importa que el espectador conozca a los personajes. De este modo, se podría afirmar que la identificación no tiene preferencias psicológicas, sino que es una operación estructural.

En este sentido, la estructura clásica en la creación del personaje posibilita con mayor facilidad la proyección del espectador, esto es debido a que el personaje clásico no sólo tiene una “biografía” como apuntaba Stanislavski, sino que a lo largo del relato se plantea unos objetivos, unas metas realizables, un camino a seguir..., así, al espectador le es más sencillo proyectarse sobre esos ideales y acompañar a su héroe en su consecución. Sin embargo, la construcción del personaje moderno es más compleja, y pese a contar también con una biografía, no tiene, en principio, objetivos ni metas, se desliza por el relato al azar, vive situaciones extremas y existencialmente límites. Ello se traduce en una conducta azarosa con la que el espectador conecta más difícilmente.

En tercer lugar, la proyección secundaria se analiza en términos de planificación. En este sentido, puede afirmarse que la escena cinematográfica, por elemental que sea, se construye a partir de distintos puntos de vista, encuadres, focalizaciones, desplazamientos de cámara..., que influyen decisivamente en los procesos de identificación del espectador.

La planificación clásica, instituida como código de representación, es tremendamente arbitraria: nada hay más contrario a la percepción de las cosas en nuestra vida real, que ese permanente cambio de punto de vista, focalización, angulación..., sino es, precisamente, el juego permanente de la identificación. Cada selección de “lo real” se articula en virtud de distintos puntos de vista y de variaciones en la escala de planos –aspecto éste que además señala para el espectador la función dramática de la parte del cuerpo del actor en el cuadro-, inscribiendo entre los distintos elementos de cada encuadre ciertas relaciones de jerarquía, privilegio, descrédito, cercanía..., que determinan no sólo el grado de atención sino de emoción compartida, de identificación. Los recursos de la planificación clásica, pese a diferir de nuestra mirada sobre lo real, se han instaurado como código al no provocar alteraciones perceptivas en el espectador. Todo está permitido siempre que no se altere la noción de continuidad de percepción, el “raccord”.

En estos pequeños circuitos de identificación en el cine, las miradas y su articulación por el montaje ocupan un lugar privilegiado. El “raccord” sobre la mirada se ha convertido en la figura emblemática de la identificación secundaria en el cine. Y de entre las miradas una, la mirada “apelante”, figura por excelencia de la proyección del espectador con el personaje.

En este sentido, se observa que en el proceso de identificación, el trabajo de la enunciación es fundamental ya que contribuye a informar de la relación del espectador con aquello que está experimentando la pantalla. En el nivel de cada escena, la planificación puede estructurar el proceso de identificación para con el observador. En el caso del planteamiento clásico, la enunciación pasa por ser invisible, de manera que las situaciones parecen presentarse al espectador por sí mismas, como si nadie las contara, como si el propio espectador las viviera como en su vida real, las estructuras funcionan de manera que el código empleado parece funcionar automáticamente dando la ilusión de “ausencia de la enunciación”. Esa es la fuerza del cine narrativo clásico que en la regulación invisible de la enunciación, y borrando las “huellas” del autor sobre ésta, mantiene la impresión de que es el propio espectador el que entra en el relato y sus situaciones, es el único, el centro de las emociones que le provoca el filme.

Por el contrario, la enunciación se hace visible en el planteamiento moderno. El autor manifiesta sus “huellas”, se muestra como intermediario entre espectador y obra, haciendo que aquél no se sienta centro único de lo representado: las cosas ocurren en el filme porque alguien, el autor, las ha provocado. Esta presencia del autor en el enunciado se manifiesta, en este caso, a partir de una realización explícita: desenfoces, movimientos de cámara temblorosos, desencuadres, evidencia del grano de la película, procesos de fragmentación, saltos de eje, campos vacíos..., esto es, con la ruptura del “raccord”.

Se observa cómo todo en el cine está dispuesto para sentar al espectador en el centro de la representación y hacerle sujeto activo y participe de las situaciones experimentadas. El Modo de Representación Institucional, como modelo hegemónico de articulación cinematográfica, enseñó al espectador a disfrutar del cine como la perspectiva lo hizo en la pintura: invitándole a participar del espectáculo creando para ello una forma de mirar similar a la de su entorno. Cualquier alteración perceptiva es pues corregida por el propio modelo: si nuestra mirada es en esencia centrada, el dispositivo cinematográfico es capaz de arrojar soluciones cuando el equilibrio compositivo se desmorona en virtud de su carácter secuencial, el movimiento del aparato o de los propios personajes, el reencuadre es la técnica por excelencia; consciente de que las imágenes de mayor tamaño amplían la relación con el espectador, construye grandes pantallas que lo envuelvan “físicamente”; se vale del primer plano para asegurar la necesaria intimidad y proximidad entre observador y personaje, acentuando la noción de “metáfora del tacto visual”..., en definitiva, segrega el espacio de la imagen y el espacio espectadorial con el fin de producir la integración psicológica de ambos. Una vez más, el punto de fusión viene a ser el espectador.

¿Del “observador ideal” del cine al “espectador estadístico” del vídeo?

Con el nacimiento de la televisión y la imagen electrónica, el entorno para la participación del espectador varía. Se transforma el habitáculo de recepción y con él, se desvanece el espectáculo perceptivo. La imagen emerge a espaldas de un receptáculo que no genera las condiciones necesarias para que el espectador participe de un proceso proyectivo. Esta nueva tecnología vino a fortalecer la escasa participación, la uniformidad y la masificación. El espectador, activo participante de un proceso creativo, se transforma, en virtud de este desarrollo tecnológico, en “audiencia”, pasiva, masificada, cuantificada, medible... Es el relevo del espectador ideal al espectador “estadístico”.

No tardó la imagen electrónica en encontrar la manera de introducir al observador en su espectáculo superando la imposibilidad de articular para él un entorno que procurara su participación, imposibilidad participativa inherente al propio medio en su propia génesis.

Mediados de los años sesenta. La vanguardia artística favorecerá que el vídeo se convierta en vehículo de la cultura *underground* al ser un soporte asequible, económico y de fácil manipulación. Se creará el caldo de cultivo para muchos artistas que harán de la imagen electrónica el lápiz de su expresión y, del monitor de televisión, esa “ventana abierta al mundo” de la experimentación interdisciplinar del lenguaje audiovisual. Surgen colectivos de vídeo militante que *...utilizan [el vídeo] como medio de contrainformación, como instrumento de lucha política, como herramienta para instaurar una democratización del sistema televisual, en cuanto medio hegemónico dominante de información* [7].

Es así como la imagen electrónica encuentra un canal alternativo, y el vídeo deviene un soporte privilegiado para la creación y la experimentación formal no sólo del lenguaje sino de todo un proceso de enunciación[8]:

“...podemos hablar de *el nuevo espectador*, de un público nuevo, cada vez más exigente y participativo, que actúa como un elemento central en los cambios y transformaciones del arte y de la cultura y que, a la vez y en sentido recíproco ve transformada su consciencia y su sensibilidad por las nuevas formas y nuevas vías de transmisión de los procesos artísticos. La aparición de ese nuevo espectador supone el desbordamiento de las categorías estéticas tradicionales con las que el pensamiento ilustrado intentó fundamentar la recepción de las obras de arte por un público “culto”, lo que implica la necesidad de plantear sobre nuevos criterios ese proceso de recepción sobre el que se construyen y formulan los juicios de gusto”.

La procedencia multidisciplinar de los artistas/comunicadores, la defensa de la experimentación y el alejamiento de los sistemas industrializados, máximas que definen este nuevo uso de la imagen electrónica paga un precio, el de su limitada difusión, encontrando su lugar en circuitos periféricos o en horarios residuales de la programación televisiva.

Las obras de los dos pioneros del videoarte son paradigmáticas respecto de las tendencias y direcciones en que esta forma artística se moverá según su proximidad o alejamiento de la televisión por un lado, y de las artes tradicionales, por otro. No en

vano, un importante número de obras realizadas bajo el prisma de la creación videográfica se han instalado en el afilado límite de la confluencia de las instituciones artísticas con los organismos televisivos. Aún más, muchos de esos trabajos han sido realizados *por y para* la televisión, en un intento quizá de “reinventarla”: Paik inventa la televisión abstracta, Vostell, el *décollage* televisivo. Su estrategia pasa por hacer añicos la imagen de la televisión y situar al espectador en una nueva relación con el televisor.

De este modo, June Paik experimenta con la imagen electrónica descontextualizando su uso habitual y utilizándola como generadora de frecuencias, como productora de ruido ajeno a la cadena informacional, un ruido que perturba y altera las imágenes. Desposeídas de su referencia a la realidad, acaban por convertirse en rayas, manchas, signos abstractos[9]. Su obra “Global Grove” (1983), sistematiza todas las referencias al entorno artístico del vídeo y al uso creativo de las nuevas tecnologías. Puede decirse que la pieza es una reflexión sobre las teorías de McLuhan haciendo referencias explícitas a los planteamientos de éste en torno a la noción de aldea global. La obra fue concebida con la intención de ser difundida por satélite. En ella se dan cita, a modo de collage, la música, la performance, la publicidad, la danza e incluso manipulaciones de imágenes que proceden de espacios informativos de televisión en bloques interrumpidos, como si se tratara de un “zapping”, experiencia habitual del espectador contemporáneo.

Vostell, por su parte, enterró un televisor en su “Tv-Dé/collage”, como si fuera un ataúd. Existe una diferencia en el uso de la imagen electrónica entre los dos pioneros del videoarte, mientras Paik manipula los instrumentos provocando y creando imágenes nuevas, Vostell utiliza el televisor como un elemento más del repertorio de materiales que manipula confiriéndole un nuevo sentido en función del contexto en que los coloca. Para esta acción, Vostell creó un ambiente (instalación) con televisores manipulados, esto es, monitores rotos, pintados o colocados sobre distintos muebles y explica el sentido del título: *...DE collage significa dé-collage del collage. La televisión es un collage electrónico... la deformación, la descomposición es el dé-collage TV. Pero no sólo eso, sino que ...interroga al espectador con esta pregunta: “es posible el dé-collage psicológico”*[10].

Fue así que con el nacimiento del videoarte y las manifestaciones artísticas asociadas a él, tales como el happening, la vídeo-instalación, la performance, los eventos..., la imagen electrónica se transforma y reclama la reestructuración radical del medio, tanto desde el punto de vista de la producción como de la recepción, además de criticar los códigos textuales de los *mass média* convencionales. Se trata de obras que deconstruyen la epistemología de los *média* y, al tiempo, reconocen la compleja naturaleza de la necesaria interacción (participación) del espectador con los productos de base temporal. En ellas el parámetro espacial se combina con el temporal hasta resultar igualmente esencial en el sentido de tratarse de acontecimientos artísticos que no sólo se disfrutan en el espacio sino que recogen temporalidades que no vuelven a repetirse en virtud de un espectador que forma parte de dicho acontecimiento. Su presencia refuerza la obra a la vez que ésta exige la “suspensión” del tiempo cuando el espectador entra en contacto con el dispositivo que las articula, dispositivo que inaugura y sostiene la acción artística¹¹.

Veamos algunos ejemplos:

En el filme “Nostalgia” (Hollis Frampton, 1973), el uso contrapuntístico del sonido respecto de la imagen resulta clave para la interpretación y, por extensión, la participación del espectador, ya que el sonido aparece desincronizado y anticipa la imagen. De esa forma, cada vez que uno escucha una descripción verbal, se anticipa la imagen visual correspondiente y, simultáneamente, cada imagen de la película nos dirige hacia el pasado de la diégesis, a la descripción previa. *De esa forma el espectador se mantiene constantemente incapaz de localizar el momento presente. La disociación sonido/imagen exige que el espectador observe dentro de los límites de la película para analizar las interrelaciones, ambigüedades y contradicciones que resultan directamente de la falta de coincidencia en la estructura* [12.]

El “fluxfilme”[13] titulado “Zen para el cine” (Nam June Paik, 1962-1964), en realidad una instalación no era más que trescientos metros de película virgen de 16mm sin procesar, proyectada de forma continua durante treinta minutos. La proyección, sin imágenes, metaforizaba el desnudo cinematográfico y, al subvertir las expectativas del observador, *...ponía una dosis de performance en el contexto de la pantalla y de esa forma liberaba al espectador de la manipulación tanto del cine comercial como del alternativo* [14]. Es por esta razón que la pieza de Paik devino elemento donde materializar la libre asociación del espectador porque, con cada nuevo pase, el polvo, el desgaste, el rayado del celuloide y otros accidentes inevitables, la convertían en una nueva película cada vez.

En la performance “Nueve noches: teatro e ingeniería, Partitura abierta” (Rauschenberg, 1966), se reunieron en un mismo espacio de ocio quinientos voluntarios a oscuras que hacían gestos que quedaban registrados en cámaras de infrarrojos y que se proyectaban en tres grandes pantallas. Ese fue el espectáculo que pudo verse porque, cuando se encendieron las luces, los actores habían desaparecido de la escena. *El placer del artista ante las posibilidades de las nuevas tecnologías se había convertido en el suceso principal* [15].

En “Intérprete/audiencia/espejo” (Graham, 1977), el autor se coloca de espaldas a un espejo y de frente al público. Hablaba de los movimientos de éste y, a continuación, se volvió hacia el espejo y habló de sus movimientos y de los del público reflejados en el espejo. Los conceptos que surgieron de tal participación pasaban por las subjetivas dicotomías de actor/espectador, observado/observador. La vinculación de Graham a la arquitectura, con las teorías sobre espacios públicos y privados, fue lo que le llevó a apelar la colaboración del público en todas sus piezas. Es más, el perfeccionamiento en el uso de las tecnologías tenía el prioritario objetivo de introducir aún más a ese observador en la obra. Así, en “Interpretación y decorado utilizando un espejo de doble dirección y un vídeo de acción retardada” (Graham, 1983), colocó una serie de músicos enfrentados a público con un espejo de doble dirección y un vídeo que proyectaba sobre el espejo la acción en directo con un retraso de seis segundos, creando de este modo un caleidoscopio de imágenes en las que los espectadores veían a los intérpretes sólo a través del espejo y del vídeo, al tiempo que se veían a sí mismos y a los intérpretes con seis segundos de retraso. Esta desorientación perceptiva cuestionaba su posición como observadores.

Sin abandonar esta necesidad participativa del espectador y utilizando el humor y la sátira, Mike Smith utiliza la imagen electrónica con el compromiso de criticar la banalidad de la televisión comercial apoyándose en la creación de un personaje ficticio llamado “Mike”. Un humor flemático y conceptual que alcanzó su punto álgido con el posmodernismo de los ochenta. En este ambiente, el grupo Wooster realizará trabajos bajo el signo de la performance posmoderna en los que, a través de monitores de vídeo, decorados móviles y la histriónica interpretación de los actores, éstos reclaman la atención del espectador. Para ello se sirven de textos teatrales deconstruyéndolos y eliminando las secuencias temporales reconocibles, mientras los intérpretes compiten por la atención del espectador con versiones de sí mismos grabadas en vídeo. La diferencia entre el grupo y Smith es que los primeros más que participar de la banalidad de la cultura de los medios, los elevan a un nivel artístico gracias el uso sofisticado de las nuevas tecnologías.

El último espectáculo de La Fura dels Baus titulado “XXX” propone una actividad de reciprocidad por parte del espectador de inspiración más táctil. Inspirado en “La filosofía en el tocador” del Marqués de Sade, ofrecen una provocadora mirada a las múltiples formas que adquiere la sexualidad en un revisión actual del clásico. Si la compañía siempre se ha caracterizado por definir una estética global que trastocara las sólidas estructuras del teatro convencional (el denominado “lenguaje furero”), a partir de los años noventa sus espectáculos son mezcla de texto, Teatro digital, teatro de calle, cine, música contemporánea, ópera, eventos... Esta necesidad de búsqueda de nuevas formas de encontrarse con su espectador les ha llevado a impactarlo de manera frontal acercándose a él, (in)cómodamente instalado en su butaca. Los recursos utilizados se centran en la incorporación de textos visualizados como en una pantalla de ordenador gigante, la elaboración de un lenguaje visual propio, el uso del vídeo y las cámaras digitales como apoyo de puesta en escena cuyas imágenes registradas se vuelcan en directo en el escenario y con la incorporación de actores que dominan los ámbitos del texto y del movimiento y que, traspasando la “cuarta pared” devuelven al espectador su propio miedo escénico.

Muchos son los ejemplos que podríamos mostrar en los que los autores trabajan la imagen electrónica con fines dispares a los que inicialmente la vieron nacer. Y en todo este entramado una misma obsesión, la participación de un observador, obsesión heredada de siglos de representación artística, retomada por la fotografía y maximizada por el cine. La imagen electrónica encuentra así sus posibilidades artísticas y las nuevas tecnologías no hacen sino aproximar al autor y al espectador en un acto creativo común que cierra una metafórica retroalimentación de un proceso, en primera instancia, comunicativo, como es el arte.

[1] DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*, Valencia: Pre-textos, 1996. p.38

[2] BARTHES, R., en AUMONT, J. *Estética del cine*, Barcelona: Paidós, 1996

[3] AUMONT, J. *La imagen*, Barcelona: Paidós Comunicación, 1992, p.159

[4] Nadie como Henri Cartier-Bresson para demostrar este aspecto. Su forma de fotografiar sólo puede entenderse si se es consciente de que la fotografía “dice” la verdad, sólo así, atrapa esta realidad que le rodea sorprendiéndola en sus *momentos decisivos*, ésos que llevan en sí mismos la esencia de las situaciones. Él mismo apuntaba que la foto en sí misma no le interesaba lo más mínimo. Lo único que quería era retener la realidad una fracción de segundo.

[5] “La identificación es una regresión de tipo *narcisista* en la medida en que permite restaurar en el yo el objeto ausente o perdido y negar, por esta restauración narcisista, la ausencia o la pérdida. Es lo que hace decir a Guy Rosolato que la indentificación «permite reducir (en los neuróticos) o suprimir (en un narcisismo absoluto) las relaciones con los demás». Si la identificación con el otro consiste en erigirla en el yo, esta relación narcisista, a salvo de lo real, puede tender a sustituir, con un beneficio evidente para el sujeto, el azar de una elección del objeto.. La identificación narcisista tendrá pues, una tendencia a valorar la soledad y la relación fantasmática en detrimento de la relación de objeto y se presentará como una solución de repliegue del yo, lejos del objeto. (...) Esta componente narcisista de la identificación, esta tendencia a la soledad (...), participa ampliamente del deseo de ir al cine y del placer del espectador”.

AUMONT, J. y OTROS, *Estética del cine*, Barcelona: Paidós, 1996, pp.258-259

[6] “La transformación debe venir de dentro, de la vida interior. Por ejemplo: aunque los personajes hablen poco y sea breve su actuación, son personas igual que los demás, por eso las doto de antecedentes, les construyo su vida anterior y posterior, haciéndoles más creíbles para el público (...) Hay un antes y un después porque el personaje no existe sólo cuando entra en escena, ni deja de existir cuando sale de ella. Es una persona con una biografía, con un pasado que influye en su presente escénico y con un futuro que igualmente clarifica su presencia”.

MIRALLES, A. *La dirección de actores en cine*, Madrid: Cátedra, 2000. p.106

[7] PÉREZ ORNIA, J.R. *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, Madrid: RTVE/Serbal, 1991. p.19

[8] JIMÉNEZ, J. *Más allá de la contemplación estética*, en Jiménez, J. (ed.) “El nuevo espectador”, Madrid: Fundación Argentaria-Visor, 1998. pp.14-15

[9] “Paik inventa una imagen electrónica de naturaleza televisual, sin cámara y sin magnetoscopio, mediante la manipulación de los impulsos de sincronismo. Una imagen que, desde el punto de vista de la ingeniería televisiva, no es más que ruido, error, avería o aberración técnica”.

PÉREZ ORNIA, J.R. *op.cit.* p.32

[10] PÉREZ ORNIA, J.R.. *op. cit.* p.43

[11] “Los artistas, armados con la noción del arte como idea y del papel de la casualidad en la vida y el arte, estaban preparados para una nueva explosión de creatividad reflejada por el FLUXUS, un movimiento que combinaba distintos medios, que floreció en los sesenta y fue el comienzo de varias innovaciones en el terreno de la performance, el cine y el vídeo. (...) El Fluxus como vanguardia era antiarte, especialmente del arte como patrimonio exclusivo de los museos y coleccionistas. (...) Un acontecimiento Fluxus era la unidad más pequeña de una situación. Uno de estos actos, ideado por Mieko Shiomi, estaba descrito como un “evento abierto”. Se trataba simplemente de “una invitación a abrir algo que está cerrado”. Se les pedía a los participantes que escribieran exactamente lo que había sucedido durante su acontecimiento. Este sencillo encargo se convirtió en una declaración contra la altivez de los museos, así como una acción participativa de la gente reunida para llevarla a cabo. De la misma forma, las composiciones musicales a las que John Cage llamaba “resultados”, despojadas de todo el artificio de los auditorios de conciertos y recitales, requerían sólo la atención hacia un detalle mínimo. La Pieza para piano para David Tudor nº2 (1960) de LaMonte Young constaba de esta indicación: “Abre el teclado sin hacer en la operación ningún ruido audible. Inténtalo tantas veces como desees”. Estas instrucciones mínimas, presentes todas las performances fluxus, fueran o no de índole supuestamente musical, abrían el evento a interpretaciones múltiples así como a accidentes. (...) Los oyentes se convertían

en participantes (o co-conspiradores) y dejaban de ser meros espectadores. (...) Con el Fluxus, el espectador no sólo completa la obra, sino que se convierte en la obra de arte con su participación directa”.

RUSH, M., *op. cit.*, pp.24-25

[12] HANHARDT, J. *Modelos de interacción: cine y vídeo en una nueva era de los medios de comunicación*, en Jiménez, J. (ed.), *op.cit.* p.85

[13] Se trata de una serie de cortometrajes, cuarenta concretamente, realizados por varios artistas, no necesariamente cineastas, vinculados al movimiento Fluxus.

[14] RUSH, M. *op. cit.*, p.25

[15] RUSH, M. *op. cit.*, p.38