



Aportes de la Tecnología de Redes de Computadoras y los Metaversos a una Narrativa Colaborativa en la Ópera: una “Net Ópera 2.0”



Autor: Prof. Lozdan Claudio

Director: Ing. Causa Emiliano

Universidad Nacional
de Tres de Febrero

Maestría en Tecnología
y Estética del Arte
Electrónico

30/05/2017



Universidad Nacional de Tres de Febrero

Maestría en Tecnología y Estética del Arte Electrónico

**Aportes de la Tecnología de Redes de Computadoras y los Metaversos a
una Narrativa Colaborativa en la Ópera: una “Net Ópera 2.0”**

Texto de investigación para optar por el grado de Magister

Autor: Prof. Lozdan Claudio

Director de tesis: Ing. Causa Emiliano

La Plata, 2016

“El hombre no es una mera criatura del aquí y del ahora: es un espejo del infinito y de la eternidad. A través de la experiencia de la vida, a través de sus artes y ciencias y filosofías y religiones el crudo mundo de la naturaleza se elevó a la conciencia de sí mismo, y la vida encontró un tema para la existencia, amén de la interminable transformación orgánica y reproducción biológica. Cuando el hombre deja de crear, deja de vivir (Mumford, 1968:158)”

Citado por [Levis D. 2014:181]

A mis abuelos.

A mis padres.

A mis tres hijos: Iván, Javier y Martín.

A mis tíos que ya no están.

Agradecimientos:

La lista a las personas que de alguna manera, directa o indirectamente han colaborado es extensa y probablemente omite mencionar a alguien con lo cual pido las disculpas del caso.

A mi director de Tesis Ing. Emiliano Causa quien fue el que me informó y me presento a la carrera cuya titulación estoy aspirando.

A los bibliotecarios de la biblioteca de posgrado de la UNTREF por proporcionarme la documentación que en varias oportunidades les he solicitado y sin la cual hubiese sido muy difícil poder elaborar este texto.

A la agrupación estudiantil “La Fuente” de la Facultad de Informática de La Universidad Nacional de La Plata por su asesoramiento técnico.

A Sebastian Suarez Cores por su disposición a leer y debatir críticamente esta investigación.

A Mauro Fígari, Darío Blancá, Milton Sosa, Camila Lorena García, Adam Mauri Ungaro.

A Nicolas Christiansen por colaborar con su arte gráfico y sus videos.

A Carlos Marecos programador y desarrollador web, por colaborar con la programación en el entorno Unity 3D y la puesta en red de la obra.

A Gaspar Leiva Romano por prestarme sus voces para grabar algunos de los archivos de audio que la obra posee.

A Pablo Bianco que desinteresadamente ha colaborado en parte de la programación del mundo virtual en 3D.

A mis compañeros de la cursada de este posgrado.

A J.S. Bach por hacerme enamorar de la música y haberme enseñado tanto.

A Wendy Carlos y su long play “Bach Electrónico” por iniciarme en la música y permitirme conocer a J. S. Bach en una producción que se inscribe en la intersección del arte y la tecnología electrónica.

A todos mis maestros, ellos me han formado.

Resumen:

Net ópera 2.0 es un nuevo género operístico cuya narrativa es parcial o totalmente de carácter colaborativo, para lo cual utiliza la tecnología de redes de computadoras para que los internautas puedan ingresar a un mundo virtual digital 3D de carácter social - denominado metaverso -. Gracias a la implementación de estas tecnologías los internautas pueden: aportar contenidos culturales a la misma construyendo y modificando en tiempo real su narrativa con lo que una obra de este género es una obra abierta, en constante mutación. Los internautas, gracias a la tecnología implementada, pueden interactuar con el entorno y con los avatares de otros internautas constituyéndose en un espacio social.

Una net ópera 2.0 entonces se inscribe dentro de lo que podemos llamar una ópera digital o ciber ópera y esta a su vez a la categoría de ópera electrónica, nos preguntamos entonces ¿Son todas ellas categorías taxonómicas válidas?

Hemos visto que en algunos casos el uso de tecnología sólo aporta espectacularidad, con lo que concluimos que la implementación de una tecnología dada “per se” no es razón suficiente para definir un género, sino que la razón debiese ser la incorporación de lo que dicha tecnología aporta en su especificidad en relación al concepto central de la obra. Es así que Net ópera 2.0 se constituye como categoría válida al utilizar lo específico de una red de computadoras y las narrativas de los metaversos para que la misma sea una obra de creación colaborativa.

Palabras clave:

Ópera, ópera electrónica, ciber ópera, net ópera 2.0, metaverso, redes de computadoras, arte de creación colaborativa en red.

Introducción

Apenas había comenzado a estudiar música en el año 1973. Por ese entonces, en la ciudad de La Plata, había una febril actividad coral. En la facultad de Bellas Artes de la UNLP se conformó un grupo musical de jóvenes estudiantes de las carreras de música que se llamó “*Juglerías*”.

Asiduamente se presentaban en el “*Circulo Andaluz*” en lo que ellos llamaban taberna pues era la intención de rescatar un poco el espíritu de las tabernas medievales donde se comía, se bebía y todos participaban de la música y de la danza supiesen o no hacerlo, fuesen profesionales, que esa noche fueron a divertirse a la taberna o meros parroquianos que estaban allí presentes por casualidad.

Recuerdo que en una de sus canciones decían “que hacemos con toda esa gente allí sentada” en franca alusión a la actitud tomada como “normal” en una situación de recital, es decir una persona o grupo que hace algo ante quienes desde sus butacas, escuchan lo que ellos hacen.

La experiencia se completó cuando en una de las piezas repartieron instrumentos de percusión entre el público, obviamente yo agarré uno. De esa manera esa gente que estaba allí sentada en un ambiente de taberna, mesas bien servidas con empanadas salteñas, buen vino y a la luz de la velas, acompañó cual profesionales músicos se tratara, la obra que *Juglerías* toco con sus flautas y guitarras. El aplausómetro (aparato que servía para medir la intensidad de los aplausos en los programas de entretenimiento de la TV de aquella época) llegó sin duda a su pico máximo.

Ese adolescente de 14 años que recién comenzaba su carrera musical, pensó en ese instante “qué bueno sería poder componer una obra musical pero que la gente pudiese participar en ella” es decir, ahora, que ya soy un compositor profesional y que he transitado un camino de aprendizajes técnicos - estéticos, en relación a la intersección tecnología y artes, rescato esa juvenil idea y me planteo investigar cuales pueden ser las tecnologías, que pueden aportar ellas a una obra musical, una ópera más precisamente, la cual sea una obra de “creación

colectiva y colaborativa” y de esta manera quizá lograr en algunos de los partícipes una experiencia estética más profunda que con el sólo acto de receptor¹.

Umberto Eco señaló en su libro “*Opera Aperta*” del año 1962 que el receptor construye un sentido, su propio sentido, a partir de la recepción de una obra que le estimula a realizar ciertas operaciones mentales que van desde el simple juicio del gusto hasta reflexiones más profundas. La obra por su parte ofrece indicios, signos, símbolos para dichas tareas mentales por lo que la idea del receptor pasivo ya no es posible de ser aceptada, sin embargo también hay que señalar que estas operaciones mentales se realizan a partir de la recepción de una obra y no sobre el vacío. Entonces el objetivo central de la obra que presento junto a este trabajo es que el receptor mute su rol al de prosumidor.

Según Carlón y Scolari:

“Quienes operan a través de Youtube o de las redes sociales no sólo son activos consumidores sino que se han convertido en *prosumidores*¹.”

1.(Sabemos que algunos importantes investigadores como Henry Jenkins (2006) que habla de “contenidos generados por los usuarios”, ya han tomado sus decisiones). ¿O conviene decantarnos por “prosumidores” (“o prosuduarios”), dos neologismos que intentan recombinar en un mismo concepto el momento de la producción y el del consumo (Scolari,2008)

[Carlón M. – Scolari C. 2012: 7]

Es mi deseo romper con el tradicional rol del espectador que lo sitúa allí, sentado en una butaca mientras que alguna representación o concierto musical sucede, sabiendo que no siempre fue de esa manera si no que dicha posición se va fijando con la aparición en la Edad Moderna y el pensamiento humanista centrada en el individuo que en el campo del arte dan nacimiento al autor y al espectador.

¹ El debate sobre si el público es receptor pasivo u activo, en la actualidad está medianamente zanjado: cito a Carlón: “*Si antes las audiencias eran consideradas, en el mejor de los casos como un conjunto de receptores activos que resemantizaban los mensajes dominantes...*” [Carlón M. 2012]

Es el objeto de este trabajo:

Realizar una ópera, donde, parte de su narrativa y parte de su música, sean creados colectivamente en tiempo real por el público mediante el aporte de contenidos culturales² a la misma.

Investigar:

- Las posibilidades de algunas tecnologías de redes de computadoras a tal efecto.
- Los mecanismos y estrategias de los videojuegos online multijugador, llamados por su sigla en inglés MMORPG³, para encausar dichos aportes a la narrativa en un torrente coherente.

Mi hipótesis es que la tecnología de la web 2.0, la web de las redes sociales y el mecanismo narrativo de los MMORPG, pueden ser las tecnologías adecuadas a implementar para posibilitar la incorporación de dichos aportes en mi obra, con lo cual se constituye como una “net ópera 2.0”.

- El contexto de la cultura contemporánea por la cual una obra con estas características puede ser concebida.
- Los antecedentes artísticos, ya que nada es creado “ex nihilo”.

En mi trabajo me propongo indagar sobre los antecedentes que posibilitaron mi obra. Existen antecedentes culturales, es decir formas del pensamiento que pertenecen a una sociedad y a una época y que afectan los modos de pensamiento y los modos operativos en el arte. Si la modernidad es el período artístico donde se realizó una gran labor crítica de la tradición, y la posmodernidad a su vez descreyendo de los grandes

² Entiendo como “contenidos culturales el siguiente concepto: defino como cultura a cualquier actividad humana que no tienda como principio al sostenimiento material de la vida biológica. Por ejemplo comer, no es cultura pero el comensalismo si lo es, (algunas religiones prohíben ciertas comidas en determinadas festividades como ser la carne en Semana Santa para los Católicos). Entonces contenidos culturales son cualquier tipo de contenido generado por alguna actividad cultural en los términos que la acabo de definir.

³ MMORPG, es una sigla en inglés, Massively Multiplayer Online Role PLayer Game. Su traducción al español es: juegos de rol multijugador en red.

relatos, como lo señala Loytard, realiza una crítica a la modernidad en su pretensión totalizadora, una obra como la que propongo, ¿en qué modo operativo del arte se inscribe? Creo necesario para responder a esta pregunta, realizar un recorrido de propuestas de diversos artistas de distintas disciplinas, especialmente el teatro y la ópera, de la segunda mitad del siglo XX y principios del XXI, analizando cuales son las tecnologías y estrategias implementadas.

Proponer y definir:

- Una caracterización del género operístico que denomino “net – ópera”.

Materializar:

- Una net ópera 2.0 llamada “*La Búsqueda*” sobre un cuento breve de Bertrand Russell “*La Pesadilla del Teólogo*”.

¿Porque elijo la ópera como género musical para hacer una obra de creación colectiva?

Hay muchas razones para esta elección, la ópera desde su nacimiento se configura como una obra multi – lenguaje, engloba música y teatro. El teatro a su vez viene con la narrativa y me resulta desafiante investigar cuales pueden ser las tecnologías y los mecanismos que permita que la obra y su narrativa sean de creación colectiva. Aclaro la siguiente cuestión, una ópera siempre es el resultado de la colaboración de muchos profesionales, en principio un músico y un libretista. En su puesta en escena además intervienen escenógrafos, iluminadores, vestuaristas, maquilladores, etc. No es éste el tipo de colaboración a la que me refiero sino aquella en la que el público pueda incorporar contenidos a la misma en tiempo real reconfigurándola y resignificándola; pienso en contenidos culturales: personaje, música, diálogos, de tal manera que el público deje de ser “espectador” para pasar a ser coautor y el autor (yo) deje de ser su único creador.

Dos elementos más fueron determinantes a la hora de seleccionar que tipo de obra iba a presentar en el presente trabajo.

Por un lado la ópera es un espectáculo de elite, por lo tanto poner en manos del público la posibilidad de ser partícipes de la creación de la misma y que su desarrollo y distribución se realice en el entorno de redes de computadoras contribuye a su proceso de des-elitización.

Por el otro he observado en mi investigación preliminar que la ópera no ha acompañado aun lo que en otras artes sucede en relación a la creación colectiva en los términos que la he definido, con lo que es mi objetivo contribuir a su evolución en este sentido.

Otras preguntas surgen a las cuales intentaré responder:

- Que es la narrativa en el entorno de un metaverso⁴

- ¿Podemos decir en el caso de los metaversos como el “*Second Life*” que podrían ser considerados ciber teatro? ¿Qué sucedería en este caso con el aquí y ahora del cuerpo presente del actor en escena, la co-presencia del espectador en el mismo espacio físico y la ficción real – realidad ficcionada de las que habla Santiago Trancón [Trancón S. 2004] cuando esto está mediado por una interfaz digital?

- ¿Podemos hablar entonces de un ciber personaje? ¿Y el actor, quien sería en una obra de ciber teatro, la persona que controla al personaje digital? ¿Entonces el usuario es a su vez actor?

- ¿Las acciones que realiza el personaje digital es la actuación?

- Parte de la propuesta de mi obra consiste en que el internauta que participa en mi net ópera 2.0 imprima la aceleración de su personaje emitiendo cualquier tipo de sonido que es capturado por el micrófono de la pc y retransmitido al resto de los internautas conectados en ese momento a la obra. ¿Cómo podemos pensar que eso es música? Una recorrida por algunas obras de compositores del Siglo XX como ser Luigi Russolo, Karlheinz Stockhausen, John

⁴ Metaverso: “El término metaverso (del inglés *metaverse*, contracción de *meta universe*) o meta-universo, tiene su origen en la novela “*Snow Crash*” publicada en 1992 por Neal Stephenson, y se usa frecuentemente para describir una visión de trabajo en espacios 3D. En definitiva, un metaverso es el mundo virtual ficticio descrito en la citada obra “*Snow Crash*” (“*Samurai virtual*”), o un espacio virtual colectivo y compartido con frecuencia creado por convergencia y compatibilización con un aspecto de la realidad externa.

Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como iconos, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas o económicas allí impuestas.” <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaverso>

Cage, Luciano Berio, György Ligeti, Edgar Varese y otros, podrán brindarnos una respuesta a esta cuestión.

Si estas preguntas pueden ser respondidas en forma positiva, es decir que concluimos que es posible un ciber teatro y que es posible también que los sonidos aportados por los internautas sean considerados música, entonces tenemos una ciber ópera y si esta ciber ópera es una obra en red permitiendo simultáneamente la participación de varios internautas en la misma, entonces tenemos una “*net – ópera 2.0*”.

Net – ópera 2.0 es un género nuevo aún no definido como categoría taxonómica. Es objeto de este trabajo señalar cuales deberían ser sus características esenciales. Con características esenciales nos referimos a que elementos deben estar presentes indefectiblemente en una obra que pretenda inscribirse en un género determinado. Por ejemplo, si hablamos de ópera estos elementos son: la voz humana cantada y la representación teatral. La falta de uno de ellos hace que la obra pertenezca a otro género pero no a la ópera.

- A su vez ¿cómo estas mismas cuestiones afectarían al género ópera si esta utiliza a la red de computadoras como sitio específico de su desarrollo? Pensemos simplemente que una ópera que se desarrolla en red de computadoras hace que el público ya no tenga que ir al teatro. Esto no es un dato menor pues el espectáculo de ópera clásico ha sido y es una vitrina social para visibilizar las jerarquías sociales. ¿Por qué el último piso del teatro de ópera, donde los espectadores escuchan⁵ y ven (sopranos como hormigas) se llama “*paraíso*”? ¿Será porque “*Bienaventurados los pobres en espíritu, pues de ellos es el reino de los cielos*” [Mateo 5.3] como reza la biblia?, si jerarquías sociales, la ópera es uno de los espectáculos más elitistas.

- ¿Que sucede con la autoría de la misma? ¿Quién es el autor si cualquier persona que participa incorpora contenidos culturales a mi obra, ¿“*mi obra*”?

⁵ Los pisos más altos del teatro Colón de Buenos Aires son, en su privilegiada acústica reconocida en todo el mundo, los lugares donde mejor se escucha, pero los peores para ver y ser visto. Supongo que la gente que tiene su abono en el Colón y que ocupa parte de la platea no le interesa tanto la excelencia acústica como el lucimiento de sus ropajes.

Las respuestas a estas preguntas, y otras que surjan del propio proceso investigativo y también de la exposición argumentativa, se irán construyendo en mi texto y cristalizándose en la obra que presento.

La obra presenta varios aspectos novedosos dentro del género operístico según pude constatar en la fase de investigación preliminar y la búsqueda de antecedentes, es por eso que parto de ella para establecer conceptos y taxonomías, poco o mal conceptualizados o aún no definidas.

En la actualidad los “media digitales”⁶ en el entorno de las redes de computadoras, están pasando a ser parte cotidiana de nuestras vidas sociales y culturales. Mario Carlón dice al respecto:

“Sin embargo, cada vez es más evidente que esos objetos⁷ han entrado en una profunda crisis y/o transformación, debido al cada vez más indisimulable “fin” de los medios masivos y a la emergencia y consolidación social de un nuevo sistema de mediatización basado en la digitalización, la interactividad, la convergencia e Internet” [Carlón M. 2016].

Entonces, ¿cuáles son las prácticas artísticas colaborativas en la web?

En el capítulo uno, me referiré al arte de creación colectiva. Definiremos primero que se entiende como creación colectiva

Luego indagaré los antecedentes de arte colaborativo más importantes del siglo XX y siglo XXI, no porque con anterioridad a esa época el arte de creación colectiva no existiese - muy por el contrario las obras monumentales del pasado como algunas catedrales góticas transitan desde el Románico hasta el Renacimiento como Chartres o la catedral de Florencia con la cúpula de Brunelleschi – si no para acotar en antecedentes más directos por el concepto de creación colectiva que ellos impulsan.

En este mismo capítulo indagaré acerca de estos mismos procesos en las artes del tiempo, más específicamente en el teatro y en la ópera contemporáneos.

⁶ Entendiendo como media el concepto señalado por José Luis Brea en “*La era Post media*”: dispositivo de distribución de la información.

No hablo de ellos como los “nuevos medios”, error muy frecuente, porque lo que ahora es nuevo dentro de un tiempo dejará de serlo, entonces, que ocurrirá con toda esa parva teórica que habla de “los nuevos medios” cuando estos sean viejos, lo cual no tardará mucho en ocurrir? Me parece más adecuado hablar de “medios analógicos” o “medios digitales” según corresponda.

⁷ Se refiere a los medios masivos de comunicación de la modernidad como ser la TV, el cine, etc.

El capítulo dos, está dedicado a la ópera. Primeramente se dará una definición de ópera. Esta definición se hace necesaria pues he observado, en mis investigaciones preliminares, que en algunos textos evidencian el desconocimiento de lo que es una ópera, unos confunden oratorio con ópera, otros confunden una instalación con una ópera como es el caso de la tesis de Fabio Torres Cardona “*Ópera Expandida en Colombia. De la Narrativa y el Diseño Sonoro a la Exploración Postmedial*” donde se designa a la instalación “*LUCI, SIN NOMBRE Y SIN MEMORIA, Reflejos electrónicos de un manglar lejano*”, del compositor José Manuel Berenguer [Torres Cardona H. F. 2011: 125], como una ópera incurriendo en un error conceptual que creo necesario entonces aclarar aquí.⁸

Luego se definirá que es una ópera electrónica prestando especial atención para la elaboración de dicha definición que es lo específicamente electrónico que construye sentido en una ópera del tal tipo.

Nos preguntaremos en este punto, ¿cuál ha sido la evolución de la ópera, habida cuenta de lo que ha sucedido en el arte moderno, postmoderno y contemporáneo, las rupturas con la tradición, las resignificaciones, re contextualizaciones, descontextualizaciones, los manifiestos del arte moderno, las abstracciones, el ruidismo, la indeterminación en John Cage y otros, el Pop art y el happening ¿Ha seguido la ópera un camino evolutivo similar? Para ello haremos una revisión de ciertas obras paradigmáticas de la segunda mitad del siglo XX como “*Mittwoch aus Licht*” de Stockhausen y las “*Européras*” de John Cage de las cuales se analizará la número 5.

Ambas son dos hitos importantes en la ruptura con la gran tradición operística que a la zaga lleva unos 400 años de desarrollo. Recorreremos otras que han incorporado tecnologías digitales con diferentes propósitos y algunas otras que hacen participe al público, en estos casos nos preguntaremos sobre el carácter de dicha participación, analizando la información disponible que los propios compositores han escrito en la página web del grupo de investigación o

⁸ “La instalación posee sonidos, narrativa, personajes y acciones que terminan en un tutti sonoro y visual que representa una textura de un solo elemento, dicho de otra manera, es una ópera, pues, el sentido de expansión del universo sonoro percibe analogías con los elementos constituyentes de la misma” [Torres Cardona H. F. 2011: 126]

colectivo al cual pertenece o en la página web de la obra en cuestión. Nos preguntaremos en todos los casos, si dicha participación, según mi análisis, se inscribe en una participación del público que incorpora contenidos a la obra y la reconfiguran y resignifican en tiempo real.

En el capítulo tres estudiaré las prácticas artísticas colaborativas en la web 2.0 o la web de las redes sociales como las denomina Juan Martín Prada en su libro *“Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales”*. En un segundo momento me centraré en aquellas prácticas colaborativas donde el público es el creador al decir de Casacuberta.

En este capítulo veremos como la morfología y no solo el mensaje estético de una obra se abre, se presenta como infinita en un espacio virtual digital, la condición del sujeto y el cuerpo citando un texto de Rodrigo Alonso *“LA BALADA DEL NAVEGANTE Apuntes para una Estética de los Soportes Digitales”* 2001.

Desmitificaremos el uso de la tecnología por el simple hecho de su novedad en concordancia con la opinión al respecto con Claudia Giannetti y también concordaremos en su concepción de interactividad.

Una vez expuestas estas problemáticas, pasamos a analizar una progresión de obras en la web comenzando desde una de sus primeras manifestaciones como es *“<http://404.jodi.org>”*, luego en *“Comunnimage”* en donde los internautas agregan una imagen a una estructura que por esa adición nunca es una estructura acabada sino en constante mutación.

La siguiente visita es a un video de carácter colaborativo, acá se introduce el eje temporal y narrativo: *“The Jonny Cash Project”*.

En estos análisis de obras no solo se estudia la propia obra en cuestión, si no que se aprovecha para apuntar algunas características específicas de una estética que podríamos llamar digital, el pixel como ser por caso y una nueva perspectiva en ciertas problemáticas como es la cuestión de la autoría en una obra de creación colaborativa y la trama en una obra que incorpora la dimensión temporal y narrativa como *“The Jonny Cash”* al ser este un video de creación colaborativa.

En el capítulo cuatro hemos llegado a los videojuegos y a los metaversos, porque vemos en ellos el mecanismo que, permitiendo la incorporación de contenidos culturales por parte de sus usuarios, se implementan estrategias para su inclusión, como ser en “*Second Life*”.

Veremos que en “*Second Life*” se han realizado performances, representaciones teatrales y una serie de coloquios cuyo tema es “*teoría de los metaversos*” organizado por la Universidad de San Martín de Porres del Perú para lo cual han construido una isla a tal efecto.

Hablamos así mismo del concepto de diégesis y de tres características fundamentales de los metaversos: la interactividad, la corporeidad y la persistencia que lo diferencia de un videojuego.

Luego nos preguntamos qué es el avatar y nos enfocamos en las posibilidades de socialización que son posibles en un metaverso cuya interactividad está basada en avatares.

Seguidamente estudiamos la finalidad narrativa de los metaversos clasificándolos en sociales y bélicos - aunque creemos que deben existir otros tipos pero no es mi intención profundizar en una teoría crítica sobre los metaversos -. Se estudia su grado de artificialidad, el eje de la transportación, las estrategias de involucramiento y la características que facilitan la sensación de estar presentes en ese mundo virtual digital 3D: presencia, presencia social, realismo e interactividad. Citando a Marie – Laurel Ryan exponemos su clasificación de las estructuras de los hipermedia.

Finalmente nos preguntamos si un metaverso o un MMORPG pueden ser un ciber teatro y trasladamos todas estas cuestiones a mi net ópera 2.0 “*La Búsqueda*”.

En el capítulo 5 hemos llegado a un punto de arribo: la obra realizada, pero no haremos aquí una descripción de la misma, si no , un análisis comparativo de que cuestiones de su dos componentes principales, ópera y videojuegos, están presentes u ausentes en “*La Búsqueda*” a fin de poder comprender a qué tipo de “objeto estético” nos enfrentamos.

En primer lugar, debemos definir cuáles son sus rasgos esenciales que la definen y recortan dentro de los campos en que *“La Búsqueda”* se inscribe, previamente definiremos que es un “rasgo esencial” tomando el concepto de Trancón: 2004.

Con estos elementos pasamos a analizar las similitudes y diferencias que existen entre el teatro realizado en un espacio físico real y en el espacio digital virtual. Tomaremos en consideración la teoría de ciber teatro elaborada por López Pellisa: 2013 y la teoría crítica del teatro de S. Trancón: 2004. Estudiaremos comparativamente los elementos esenciales del teatro, que Trancón señala en su teoría, con el ciber teatro.

A continuación analizaremos cuales son los rasgos específicos que nos aporta una red de computadoras a *“La Búsqueda”* especialmente a la narrativa, entendiendo a esta como un proceso que se desenvuelve en el tiempo.

También he tomado dos casos existentes en la web, la versión web de *“Haensel y Graetel”* de Engelbert Humperdinck cuyo sitio es <http://creativekidseducationfoundation.org/kids/opera/base.htm> y una ópera española del año 2000: www.net-opera.com de José Igues y Concha Jerez. Centrándonos en sus características ¿Qué cuestiones les aporta a ambas, el hecho de alojarse en la web preguntándonos en todos los casos si dicha cuestión se constituye en un “rasgo esencial” según la definición que hemos dado. Luego comparamos ambos casos con *“La Búsqueda”*. De este estudio comparativo surgirán algunos aportes en la dirección de una futura definición teórica de lo que podría denominarse “net ópera 2.0”.

Dado que *“La Búsqueda”* utiliza un medio digital para su realización y que esta la hemos calificado de “creación colectiva y colaborativa”, nos preguntamos acerca de los desplazamientos de lo que en una producción clásica de un espectáculo llamamos autor y espectador.

Con todo este análisis previo realizado hasta aquí es el momento de realizar las dos preguntas fundamentales:

- 1) *“La Búsqueda”* ¿es una ópera?
- 2) *“La Búsqueda”* ¿es un videojuego?

En cuanto al primer interrogante, recordando siempre que una ópera es teatro cantado, anteriormente hemos establecido la existencia de un ciber teatro, por lo tanto aquí nos preguntaremos por la voz humana cantada, de qué maneras está prevista su participación en *“La Búsqueda”*.

En cuanto al segundo interrogante, obramos metodológicamente como lo hemos hecho hasta aquí, estableciendo los conceptos y definiciones más generales para adentrarnos con ellos a lo particular, es así que comenzamos por preguntarnos que es un juego para lo cual he tomado las teorías elaboradas por Johan Huizinga en *“Homo Ludens”*, teoría elaborada en la década del 30 del siglo XX y la teoría de Roger Caillois expuesta en su libro *“Los juegos y el Hombre, la máscara y el vértigo”* 1986. Luego definimos y analizamos algunas características específicas de lo que se denomina videojuego.

Con estas herramientas metodológicas y conceptuales volvemos a *“La Búsqueda”* analizando que hay en ella en cuanto a juego y video juego. Advertimos también que en *“La Búsqueda”* se emplea un software de desarrollo de videojuegos y los mecanismos narrativos de los MMORPG que ya han sido estudiados en el capítulo 4. Todos estos elementos ¿hacen de ella un videojuego? El paso siguiente es ahora unir las cuestiones encontradas en ambos interrogantes preguntándonos y cerrando el ciclo ¿qué es *“La Búsqueda”*? teniendo la convicción que *“La Búsqueda”* es algo más que la simple suma de videojuego y ópera.

En el apartado 5.3 reflexionamos acerca de hacer arte en un videojuego y sus similitudes y diferencias con hacer arte con un video juego. Para ello hemos obrado como en todos los otros casos: referirnos a posibles antecedentes en otras obras y luego a proceder al análisis de la cuestión. Al hacerlo nos encontramos que una característica esencial de los videojuegos desde sus inicios, en realidad de cualquier juego, es la interacción, no existe juego si no hay interacción de algún tipo, el juego es un buen ejemplo de generatividad, ciertas reglas que puestas en funcionamiento construyen en este caso diría una narrativa y a veces una narración en forma autónoma, parafraseando a Ph. Galanter. Con autónoma estamos diciendo que dicha narratividad no está preformada con anterioridad a la puesta en acto del juego. Pensemos en el ajedrez, los movimientos concretos que las piezas efectuarán sobre el tablero en el desarrollo del juego, no están prescriptas de antemano si no que cada jugador las efectúa

según su evaluación del estado del juego en cada momento en relación a su estrategia de juego, las reglas sólo dicen que movimientos están permitidos y prohibidos para cada pieza del juego y las condiciones que deben darse para declarar un ganador u empate.

Por último me referiré, sin hacer futurología, a la posibilidad de desarrollos posibles de una net opera 2.0 como ser:

- música algorítmica para la composición de arias vocales instrumentales donde el texto sea aportado por el público.

- Síntesis de voz humana⁹.

- Speech recognition¹⁰.

- Geo localización que puede ser conectada con realidad aumentada y desarrollar una app para dispositivos móviles y así interactuar con el espacio físico real como lo hace la aplicación para smartphones “*Ingres*”.

- Realidad virtual, para lograr experiencias multisensoriales inmersivas.

Esta investigación está dirigida tanto a especialistas en el tema que deseen profundizar en el camino que este trabajo abre, especialmente en lo referente a la net ópera, pero también está dirigido a aquellos que se interesen por los temas relacionados a la cibercultura y al arte colaborativo en red .

En cuanto a las tecnologías puestas en juego debemos decir que toda tecnología tiene sus excluidos. La escritura se inventó hace unos 8000 años, recién en los últimos 70 años se ha alfabetizado a la mayoría de la población mundial pero aún quedan poblaciones ágrafas y analfabetas, entonces ¿debemos condenar y dejar de usar la tecnología de la escritura por sus excluidos? A nadie se le ocurre semejante esperpento, pero insisto toda tecnología excluye a ciertos sectores de la población. En mi caso creo que la barrera más importante es en tener cierta experiencia con videojuegos, no porque mi obra requiera pericias especiales, pero como todo entorno o todo medio no es neutro, el ambiente

⁹ Este texto fue redactado en el año 2016. Al construir (componer) “*La Búsqueda*” y al no conseguir cantantes profesionales para la grabación de algunos audios, en el año 2017, he recurrido al uso de un software de voz sintética humana llamado “*Vocaliod*” de la empresa Yamaha, con lo cual esto, ya es presente.

¹⁰ Reconocimiento de voz.

virtual, la forma de controlar al propio personaje digital, la manera de construirlo es más comprensible para alguien que ha jugado videojuegos que para alguien que nunca lo ha hecho o se ha quedado en las consolas de 16 bits, probablemente personas mayores de 60 años. Esto es solo una suposición sin fundamento en trabajo de campo alguno, la falta de experiencia en la confrontación con la tecnología en algunos casos puede hacer que la experiencia en la obra les pueda parecer extraña.

Capítulo 1. El arte de creación colectiva.

La creación colectiva en el arte es uno de los puntos centrales de esta investigación, de alguna manera lo atraviesa en su conjunto para también cristalizarse en el prototipo de net – ópera 2.0 llamada “*La Búsqueda*” que presento junto a este trabajo, pues, las tecnologías, mecanismos y estrategias que he adoptado en ella, se han seleccionado entre algunas posibles y se han implementado, para lograr que la misma sea una obra de tal carácter. Por lo tanto debemos establecer primeramente que es lo que entendemos por creación colectiva.

Si hablamos de creación colaborativa estamos hablando de grupos humanos. Son necesarias algunas consideraciones terminológicas en referencia a los conceptos de grupo, equipo, colaboración, cooperación.

1.1 grupo – equipo – colaboración - cooperación:

Grupo:

“Entendemos por grupo una pluralidad de individuos que se relacionan entre sí, con un cierto grado de interdependencia, que dirigen su esfuerzo a la consecución de un objetivo común con la convicción de que juntos pueden alcanzar este objetivo mejor que en forma individual. El grupo se caracteriza por ser una pluralidad de personas que conforma un conjunto, una unidad colectiva vinculada por lazos reales. Es a su vez una unidad parcial inserta en el seno de una colectividad más amplia, y una entidad dinámica que, sin embargo, tiende a estructurarse y a organizarse en busca de una estabilidad relativa.” [LosRecursosHumanos: 2008]

-“Son dos o más personas que interactúan, son independientes y se han unido para alcanzar objetivos particulares. Según Shaw, experto en dinámica de grupo, sostiene que todos los grupos tienen unas cosas en común: sus miembros interactúan. Por consiguiente define un grupo como dos o más personas que se influyen entre sí. Más aún, señala el psicólogo social John Turner (2005) que los grupos se perciben así mismo como “nosotros”, en contraste con “ellos”. Los grupos pueden existir por diversas razones: para satisfacer una necesidad de pertenencia para proporcionar información, para suministrar las recompensas, para lograr metas (Turner, 2005).

Un grupo se define como dos o más individuos que interactúan y son interdependientes y que se han ajustado para lograr objetivos particulares (Stephen P. Robbins, 1998).” [Gámez Gastélum, R. 2007]

De estas definiciones se desprende que un grupo es un conjunto de personas, que interactúan entre sí, son interdependientes, poseen algunos objetivos comunes y una identificación con respecto al grupo, está inserto en una comunidad más amplia, son dinámicos y poseen algún tipo de organización.

- Equipo: todo equipo es un grupo pero no todo grupo es un equipo, mientras que el grupo está unido por un interés común de sus integrantes, el equipo tiene metas definidas y específicas por el cual se conforma, de aquí se deduce también que en el equipo las tareas están divididas según las capacidades y habilidades de sus integrantes en función de dichas metas. En el grupo las tareas pueden dividirse en forma más o menos equitativas y/o por voluntarismo. El nivel de compromiso de los individuos al grupo es relativo y puede haber diferentes niveles de compromiso, en el equipo el compromiso es elevado y puede además estar impulsado por cuestiones económicas. En un equipo existe una jerarquía de roles y una fuerte estructura a fin de garantizar un resultado.

- Colaboración: del Latín “collaborare”, compuesto por los términos “col” = con y “laborare” = trabajar es decir “trabajar con”. Connota una ayuda un aporte a un trabajo de otro.

- Cooperar: del Latín “cooperari”, compuesto por los términos “co” = con y “operari” = operar. La cooperación va más allá de la colaboración. En la cooperación el trabajo en común no cesa hasta la consecución del objetivo que llevó a la unión y se corresponde a un trabajo en equipo, la colaboración en cambio puede cesar en cualquier momento, puede realizarse por una cuestión simplemente afectiva con el otro. El origen etimológico de ambas palabras señala también la siguiente diferencia: la cooperación implica un interés y un fin mutuo, en la colaboración esto no está implicado. Un ejemplo un periodista puede colaborar con una publicación con algún artículo, pero el equipo de redacción debe establecer una relación de cooperación entre quienes lo integran para la finalidad de la edición de dicha revista, su compromiso con el objetivo es si se

quiere total, en cambio el que colabora no posee, ni está obligado, a el mismo compromiso ni al objetivo final.

Estas distinciones terminológicas nos serán útiles para ver, en el caso de las obras de arte colaborativas, si fueron producto de un grupo o de un equipo y si hubo una acción colaborativa o cooperativa.

1.2 La creación colectiva en el arte contemporáneo

1.2.1 Un recorrido general

La producción artística colectiva tiene una antigua tradición, no sabemos si las imágenes de civilizaciones prehistóricas fueron realizadas por un solo individuo o por un grupo u equipo, tampoco está muy establecido en obras de la Edad Antigua aunque por su envergadura cae de suyo que las mismas han sido fruto del trabajo en equipo. En la Edad Media algunas de las catedrales evidencian en su arquitectura la factura cooperativa más allá de un documento probatorio.

La catedral de Chartres se construyó entre los años 1194 y la torre norte fue construida en el año 1513, Gótico y Renacimiento conviven pero además de este hecho hay que tener en cuenta que una catedral es como un universo, engloba toda una serie de objetos obra: esculturas en fachadas e interiores, vitraux, trabajo de ebanistería en la cátedra, imaginería, el órgano, etc. Objetos hechos por diferentes maestros que cooperan para el fin común, incluso el órgano es a su vez una obra colectiva de carácter cooperativo, imposible de hacer por una sola persona.

En los talleres artísticos del Renacimiento y el Barroco se realizaban colectivamente obras generalmente realizadas por encargo, existía en ellos una fuerte jerarquía y una división de tareas, el dueño del taller era el que conducía la labor de todo el equipo y el mentor de la idea de la obra. Es conocido el caso de Leonardo da Vinci, que en 1496 ingresa como aprendiz en el taller del maestro Andrea del Verrocchio. Allí Leonardo, en una obra abandonada de su maestro "*El bautismo de Cristo*" obra de los años 1472 – 1476, pinta un ángel, se dice que esta es la primera obra de Leonardo.

La creación colectiva en arte, a medida que éste abandona la práctica del taller artesanal, con el proceso de conciencia individual impulsado por el humanismo y por el desarrollo capitalista, hacen que en el campo profesional artístico esta sea cada vez menos frecuente. Vemos una merma cada vez mayor de la creación colectiva en lo que va el siglo XV al XIX.

El siglo XX retomará las prácticas colaborativas y cooperativas como formas de ruptura, ruptura contra la noción establecida de autor- cuestión que desarrollaremos luego - ruptura contra el museo y las instituciones legitimadoras del arte que desechan aquellos discursos que las desestabilizan, el arte colectivo se muestra resistente a las clasificaciones y no centraliza la creación en torno a la figura del autor genio al cual rendirle cierto culto e instaura en la obra el "aura" que le imprime su mano – el aura de Benjamin – y que otorga para el mercado valor de cambio a la obra de arte.

Para este recorrido histórico de obras de creación colectiva en la modernidad y posmodernidad, tomaré obras en las que varias manos han intervenido y especialmente en las que se ha hecho que el público intervenga, por lo tanto el tipo de creación colectiva en la que iré centrando la misma es la de carácter colaborativo grupal, debido a que el público colabora en una obra sólo de esta manera, pues su asistencia a un evento de éste tipo es voluntario y temporal, nunca tiene el mismo objetivo con la obra que el artista que la ha diseñado.

1.2.1.1 Las prácticas colaborativas en el arte Moderno, Posmoderno y Contemporáneo:

Nos referimos como Arte Moderno a las diferentes corrientes que se han dado en las artes a partir del Impresionismo hasta aproximadamente los años 60 del siglo XX. La característica general de este período es la crítica al arte clásico, la ruptura con sus tradiciones en casi todos los ámbitos de los lenguajes artísticos, es así que en artes plásticas encontramos al cubismo que rompe con la perspectiva desarrollada desde el Renacimiento, la abstracción que rompe con todo el arte figurativo y así podríamos mencionar muchas más. EL arte Moderno abre paso al arte Posmoderno y Contemporáneo, aunque estas dos últimas categorías están aún en discusión.

El Surrealismo inventa lo que denomina el “cadáver exquisito”, una obra que debe realizarse colectivamente. Podía ser gráfico o literario. La técnica es la siguiente, consiste en que cada participante agrega una parte de la obra pero sin conocer lo que ya está hecho. En su versión literaria un cadáver exquisito puede realizarse por un grupo de personas tomando una hoja de papel, una de ellas escribe una frase, dobla la hoja para que la misma no se vea y escribe una palabra que es vista por la persona siguiente que escribirá su frase sin importarle ningún tipo de continuidad o coherencia y se repite el procedimiento hasta que el grupo decide finalizar la obra, se despliega el papel y se lee la totalidad. De la versión literaria luego se pasó al dibujo. Los surrealistas pensaban que el resultado no tenía sentido, reflejaba sin embargo lo que había de común en un imaginario colectivo.

André Bretón lo definió de la siguiente manera:

"Lo emocionante para nosotros en este tipo de producciones era la certeza de que para bien o para mal, representaban algo que no era posible por el trabajo de una sola mente". [Segurado N. 2009]

“En las artes plásticas, a principios del siglo XX, tanto dadaístas como surrealistas fomentaron de manera clara una actividad artística colectiva por medio de un compromiso consciente con dinámicas colaborativas para la innovación artística. Para los dadaístas, la performance, el collage y el fotomontaje eran especialmente adaptables a la actividad colectiva. La performance dadaísta a menudo fue un gesto político, mientras que para los surrealistas el juego del «cadáver exquisito» suponía la creación de una sola imagen partiendo de una serie de dibujos de diferentes artistas sin que ninguno de ellos pudiera ver el trabajo de los que le precedían. La agitación creativa de estos grupos de vanguardia tendió a ignorar las distinciones entre los distintos medios, rompiendo a menudo las barreras entre artes visuales, literatura y teatro, aspectos que, como iremos viendo, serán determinantes para el desarrollo del arte colectivo posterior. De hecho, las asociaciones de artistas que elaboraron nuevas teorías estéticas y lideraron nuevos estilos y vocabularios visuales a principios del siglo XX son los antecedentes de lo que ocurriría en los 60 y a su vez nos ayudan a entender la mayoría de las prácticas colaborativas surgidas en los años 90. En este sentido, toda innovación estilística es una colaboración con el pasado. Así mismo, cualquier creación de un estilo o teoría artística nueva que representa un cambio en

el clima social e intelectual de su tiempo, se puede entender como el resultado de la actividad colectiva de muchas mentes.” [Txaro Arrazola Oñate, 2012: 45 -46]

Las vanguardias históricas fueron muy fértiles en el campo de la asociación colaborativa y la producción colectiva: El dadaísmo se constituyó como un grupo de acción, en sus presentaciones en el cabaret Voltaire intervenían en simultáneo muchas veces más de un artista disolviendo formatos, géneros, constituyéndose en procesos colaborativos. Podemos citar en el movimiento Dadá al proyecto de “*L’Aubette*” y la colaboración que hubo entre Van Doesburg y Sopphe Taube-Arp; Los collages del grupo dadaísta de Berlín realizados en forma colectiva entre John Heartfield, Hannah Höch, Johannes Baader, Raoul Hausmann y George Grosz. En el Surrealismo tenemos por ejemplo a “*Los campos magnéticos*” obra de escritura automática del año 1921 de A. Bretón y Sosupault, “*les malheurs des immortels*” de Max Ernst y Paul Eluard 1922 libro de poemas y collages. Así como estos ejemplos existen otros cientos más entre creaciones dadaístas y surrealistas.

En el caso de proyecto de “*l’Aubette*” el mismo es de carácter cooperativo entre dos artistas que se unieron para la consecución del proyecto como objetivo final. El mismo carácter cooperativo se observa en “*Los campos magnéticos*” y “*les malheurs des immortels*”.

Claire Bishop, nos habla en los siguientes términos del arte colaborativo y participativo del período entre las dos guerras mundiales:

“...en abril de 1920 en París tuvo lugar la «Saison Dadá», una serie de manifestaciones que intentaban involucrar al público de la ciudad, siendo una de las más conocidas la excursión a la Iglesia Saint Julien le Pauvre que contó con más de 100 personas a pesar de la lluvia. Un mes más tarde los artistas y los escritores Dadá llevaron a cabo un simulacro de juicio del autor anarquista convertido a nacionalista Maurice Barrès, en el que invitaban a miembros del público a sentarse como jurado. André Bretón acuñó la frase «infiernos artificiales» para describir esta nueva concepción de los eventos dadaístas que se apartaba del cabaret y tomaba las calles.

En el otro extremo de estas experiencias dentro del arte -aunque todavía muy de autor- estuvieron los espectáculos de masas soviéticos que superaban el individualismo en muestras propagandísticas colectivas. «La Tormenta del Palacio de Invierno» (1920), por ejemplo, se llevó a cabo en el tercer aniversario de la Revolución de Octubre e involucró alrededor de 8000 «performers» que volvieron a

representar los trascendentales eventos que dieron lugar a la victoria bolchevique. El fervor colectivo de estos espectáculos teatrales era acompañado por la nueva música proletaria como por ejemplo las «Sinfonías Bocina»: celebraciones del ruido maquina —sirenas de fábrica, motores, turbinas, bocinas, etc.— llevadas a cabo por cientos de participantes, orquestadas por unos directores que señalaban desde las azoteas de los tejados. Estos dos enfoques continúan existiendo como en tantos otros ejemplos de arte participativo que ha tenido lugar a lo largo de casi un siglo: uno pertenece a una tradición de autor que pretende provocar a los participantes, el otro pertenece a una tradición de anti-autor cuyo objetivo es la creatividad colectiva; uno es destructivo e intervencionista, el otro es constructivo y de mejora. En ambos ejemplos, el tema de la participación se vuelve inseparable del compromiso político.” [Bishop C. 2006: 10]

Los futuristas¹¹ italianos buscaban una reacción del público con acciones performativas un tanto agresivas con la intención de sacarlo de la típica actitud “benigna” del público del siglo XIX (y que aún existe), actitud que aplaude cualquier cosa que sobre escena alguien ponga o haga, lo interesante aquí es que para los futuristas es mejor agredir y contrariar al público que dejar que este permanezca neutral - es un modo de participación -.

Dice Marinetti en su manifiesto del teatro de variedades 1913:

“El teatro de variedades es el único que busca la colaboración del público. Que no permanece estático, como un estúpido voyeur, sino que se une con estrépito a la acción, acompaña con sus cantos a la orquesta, se comunica con los actores en acciones sorprendentes y extraños diálogos” [Txaro Arrazola-Oñate 2012: 51]

Boris Groys dice en una conversación con Claire Bishop:

“...El Futurismo trató de crear un espacio total, incluso totalitario, —un espacio del que no se puede escapar. Es como el espacio carnavalesco que más tarde fue descrito por Mijail Bajtín. Si formas parte de él, no puedes evitar ser golpeado, ser insultado, que te meen encima, etc. Te ves empujado a tomar una posición activa, porque no hay manera de salir de ella. Como espectador no te queda más remedio que defenderte del artista, y al hacerlo, te conviertes en parte de la obra. Creo que fue una verdadera innovación —haciendo imposible la posición neutral, que

¹¹ Futurismo: movimiento vanguardista fundado en Italia por Filippo Tommaso Marinetti, quien redactó el “*Manifeste du Futurisme*”, publicado el 20 de febrero de 1909, en el diario *Le Figaro* de París. El Futurismo buscaba reflejar el movimiento, el dinamismo, la velocidad, la fuerza interna de las cosas, la exaltación de la guerra, las máquinas, lo nacional, lo sensual y todo lo que fuese “moderno”. Este movimiento rompía con lo tradicional, el pasado y el academicismo.

incluía al espectador excluyendo la posibilidad de escapar.” [Txaro Arrazola-Oñate, 2012: 52].

Antes de pasar al período posterior a la segunda guerra mundial de las neo vanguardias, quiero apuntar una característica general del arte colaborativo de la modernidad señalado por Irit Rogoff en su ensayo “*Production Lines*”:

“La historia del Modernismo está asociada a las nociones de colectividad y colaboración. La sucesión de movimientos internacionales de vanguardia e interrelacionados que inventaban la trayectoria histórica y mítica del arte modernista, está basada en una percepción de los artistas que se unían en torno a un proyecto común.” [Txaro Arrazola Oñate, 2012: 56 -57]

Por ejemplo hablamos de “Cubismo” como movimiento y grupo de artistas que trabajaron en el proyecto común de una realización estética, en este caso tratar las formas de la naturaleza con formas geométricas y el rompimiento con la perspectiva tridimensional. Busquemos el término cubismo y veremos que en la gran mayoría de los casos encontraremos un texto como el siguiente:

“El cubismo fue un movimiento artístico desarrollado entre 1907 y 1914, nacido en Francia y **encabezado** por Pablo Picasso, Georges Braque, Jean Metzinger, Albert Gleizes, Robert Delaunay y Juan Gris.” [Wikipedia: “Cubismo”].

He resaltado en negrita la palabra “encabezado” porque una vez que un grupo de artistas se identifica o es identificado como tal lo primero que se busca es quien es su líder, es decir nuevamente reaparece el individuo por sobre el colectivo, se privilegia un líder o cabeza del movimiento, no es casual que en la definición de la Wikipedia no se siga un orden alfabético para mencionar los artistas si no que se sigue de alguna manera un orden jerárquico.

Los grupos y colectivos a partir de las neo vanguardias buscaron en su unión una forma de protesta y crítica hacia la tradición del arte, entre ellas la noción de “autor”, con lo cual erigir un líder resultaría ilegítimo.

EL período que va desde 1950 a 1970 aproximadamente es un período de fuertes movimientos sociales y de crítica, nombremos al mayo francés de 1968, a la primavera de Praga en el mismo año, la oposición de amplios grupos sociales en todo el mundo en contra de la guerra de Vietnam por mencionar algunos hechos clave.

En el campo filosófico el movimiento crítico se da principalmente en Francia: Levy – Strauss, Althusser, Barthes, Lacan, Foucault, Derridá y muchos otros que revisan las concepciones tradicionales construidas socialmente en torno al lenguaje, las jerarquías, la sexualidad, el poder, las ideologías, etc.

En este contexto el Pop art aparece utilizando a la cultura de las “mass media”¹² como parte del arte y reconociendo a los medios de comunicación el poder que poseen en la construcción del mundo, cuantas veces aparecen aparatos de radio en la obra de John Cage y la centralidad que la televisión tiene en Nam June Paik.

Los colectivos que abordaron conceptualmente la reivindicación de minorías, de género, fueron los que aportaron importantes obras colaborativas ya que buscan entre otras cosas una identificación con lo que reivindican y en donde el individuo se sumerge en lo colectivo de la identificación.

Se produce una desmitificación del acto creativo acercándolo al acto cotidiano. En “*The Semiotic of the Kitchen*” (la semiótica de la cocina) [Rosler M. 1975] es un video mono canal realizado por Martha Rosler en el año 1975. Nombra un utensilio de cocina y realiza una acción, un acto gestual con él, la acción realizada con el tenedor y luego con el cuchillo no es precisamente lo que normalmente las mujeres realizan en el acto de cocinar si no son gestos que se harían para matar a alguien, el concepto es la reivindicación del rol de la mujer en la sociedad. Lo que quiero señalar con este ejemplo es como se construye el mensaje desde el ambiente cotidiano, en este caso la cocina.

Esta desmitificación también trae aparejado un acercamiento entre artista y público, entre la factura profesional y lo amateur que será una de las características emergentes en el arte colectivo en la web, pensemos en los cientos de videos subidos por cualquiera en youtube y señalo que acabo de decir

¹² Mass media: del inglés significa medios masivos de comunicación cuyo modelo comunicacional es el “broadcast” es decir un solo emisor emite a un número masivo de receptores, con nula posibilidad de invertir los roles comunicativos. Se podrá decir que con la aparición del control remoto, el receptor puede hacer zapping, pero de la aparente gran oferta de canales de transmisión muchos pertenecen a un mismo grupo empresarial y la variedad es solo aparente, sintonicemos aquí en Argentina los canales deportivos, ¿en cuántos de ellos los días de semana no se emite futbol? Boxeo o deportes de combate solo los viernes y a veces los sábados salvo eventos especiales, y así con cualquier tipo de contenido, la variedad solo es aparente por lo tanto se considera que este modelo comunicativo es unidireccional.

“cualquiera” en lugar de “artista”. Hay un continuo desplazamiento del papel creativo del autor hacia el público.

Como he dicho antes, no deseo hacer una enumeración o racconto de los artistas, movimientos, grupos o colectivos que crearon obras con diferentes estrategias colaborativas, sino centrarme solo en aquellas en que se busca la intervención del público, en este camino entonces hablemos del happening.

Supongamos que happening es una persona, un gran y reconocido artista y que ha tenido la deferencia y amabilidad de concederme una entrevista dado que me he presentado como investigador interesado en las obras de arte de creación colectiva en donde se le ha dado al público un rol interviniente importante a tal punto que dicha intervención crea y transforma la obra en tiempo real. La pregunta fundamental sería ¿en qué medida Uds., Mr. “Happening” cree que en su obra, si es que podemos decir “su obra”, se ha dado lugar a dicha intervención de lo que otrora era el público y si se ha dado ese lugar, podría Ud. darnos algunos ejemplos? Veamos que responde Mr. Happening: - << Ante todo me voy a presentar. Dice José Carlos Bermejo de mí (es mi vecino, el que vive allí enfrente):

“En el happening se trata de involucrar al máximo al público en la obra de arte, haciéndole partícipe. Además, en el happening interviene la música, el teatro y, también como elemento expresivo, el plástico-visual.

La música, en realidad, suelen ser sonidos y ruidos, mientras que el teatro se basa en monólogos o diálogos. Lo cierto es que el happening admite todo, incluso los olores como forma de expresión.

En palabras de M. Mc. Luham, es <<una situación repentina sin argumentos>>. [Bermejo C. J. s/f]

Por otro lado mi otro vecino dice:

“Happening (de la palabra inglesa que significa evento, ocurrencia, suceso). Manifestación artística, frecuentemente multidisciplinaria, surgida en los 1950 caracterizada por la participación de los espectadores.

La propuesta original del happening artístico tiene como tentativa el producir una obra de arte que no se focaliza en objetos sino en el evento a organizar y la participación de los "espectadores", para que dejen de ser sujetos pasivos y, con su actividad, alcancen una liberación a través de la expresión emotiva y la

representación colectiva. Aunque es común confundir el happening con la llamada performance el primero difiere de la segunda por la improvisación o, dado que es difícil una real improvisación, por la imprevisibilidad.

El happening en cuanto manifestación artística es de muy diversa índole, suele ser no permanente, efímero, ya que busca una participación espontánea del público. Por este motivo los happenings frecuentemente se producen en lugares públicos, como un gesto de sorpresa o irrupción en la cotidianeidad.” [Venegas G. 2011]

Algunos dicen que nací en el Black Mountain College cuando en el años 1952 el compositor John Cage, el coreógrafo Merce Cunningham, el pintor Robert Rauschenberg, el poeta Charles Olson y el pianista David Tudor presentaron la “*Theater piece n° 1*”. En ese entonces J. Cage me definió como acontecimientos teatrales sin guion o trama. Otros dicen que mi padre es Allan Kaprow, realizando mi primera presentación pública y dándome mi nombre. El evento se realizó en la Reuben Gallery de Nueva York en 1959, titulada “*18 happenings in 6 parts*”, en la que combinaba diferentes medios como música, proyecciones de diapositivas, esculturas, movimientos de baile, los invitados recibían un guion a su llegada y debían interpretarlo junto al artista. Él se refirió a mí en estos términos:

“Un happening es un conjunto de acontecimientos llevados a cabo o percibidos en más de un tiempo y espacio. Su ámbito material puede estar construido, tomado directamente de lo que está disponible, o levemente alterado; tanto como sus actividades pueden ser inventadas o lugares comunes. Un happening, a diferencia de una obra de escenario, puede ocurrir en un supermercado, conduciendo por una autopista, bajo una pila de trapos, en la cocina de un amigo, ya sea a la vez o en secuencia. Si es en secuencia, el tiempo puede extenderse hasta más de un año. El happening es llevado a cabo de acuerdo a un plan pero sin ensayo, público o repetición. Es arte pero parece más cercano a la vida.

Allan Kaprow” [Performanceología, s/f]

Como Ud. puede ver el público tiene un rol participativo muy importante, desacraliza el acto creativo, implica una ruptura fuerte con la concepción del autor como el individuo genio creador.

Muchas gracias Mr. Happening su respuesta ha sido de mucha utilidad.

En su “*Estética Relacional*” Bourriaud menciona la siguiente obra que podría asimilarse a un happening:

“Cuando Jens Haaning difunde por altoparlante historias chistosas en turco en una plaza de Copenhague (“*Turkish Jokes*”, 1994) produce en el momento una micro-comunidad -los inmigrantes se unen en una risa colectiva que invierte su situación de exiliados- que se forma en relación con la obra y en ella misma.” [Bourriaud N. 2008: 15].

Acá la participación de cierto público es el que completa la obra, los potenciales transeúntes que entienden el idioma turco muy probablemente la gran mayoría sea de origen Turco. Al comprender lo que los altoparlantes transmiten estallan a carcajadas por el contenido de lo que se transmite, por eso Bourriaud señala que en ese acto en su relación con la obra y en la obra se conforman como micro comunidad de la cual el resto de los transeúntes es “exiliado” por no poder completar el sentido.

1.2.2 la creación colaborativa en las artes del tiempo en el período contemporáneo.

¿Qué son las artes del tiempo¹³? No quiero entrar aquí a toda una disquisición terminológica al respecto porque me desvía demasiado del camino, solo diré que es el conjunto de todas las expresiones artísticas que utilizan la dimensión temporal para su puesta en acto, incluye a la música, el teatro, la danza, la performance, el happening, etc. Su materialización es fugaz necesitando de una nueva puesta en acto para actualizar su existencia y realizar la transmisión del mensaje. El objeto de las artes plásticas¹⁴ no se desarrolla en la dimensionalidad temporal, el objeto está allí para ser percibido tiene una existencia cuasi permanente sin tener en cuenta su deterioro por el tiempo. De todas las mencionadas me centraré aquí en la música y el teatro por ser ellas su mínimo esencial indispensable en una ópera.

¹³ Quiero señalar que he observado que en la búsqueda de la ciber-ruta en el ciber espacio, los documentos que hablan sobre el arte contemporáneo solo se refieren a las artes plásticas en su gran mayoría, esto no sería problemático si parte de sus títulos no dijese la sola palabra “Arte” como en el 99,9% de los casos hacen, pues están dejando de lado otras expresiones que también son arte como lo es la música la cual está ausente en el 99,9% de las publicaciones y otras expresiones como el cine, el teatro. Entiendo que todos esos documentos están escritos por artistas plásticos pero que no se les olvide, su arte no es el único arte, existen otros por lo tanto deberían aclarar que se tratan de historias, reseñas, ensayos sobre “arte plásticas”.

¹⁴ En artes plásticas las esculturas cinéticas móviles constituyen una excepción.

Es el final del otoño, hace frío, los días son grises, ventisca, llovizna, pero hay que salir al campo aunque esté oscuro y el paisaje no sea del todo distinguible, necesito buscar mi “piedra filosofal”. A lo lejos diviso una luz, la lumbre de una chimenea, una estufa hogar en una casa, me acerco y escucho una conversación que me interesa. Veo por el vidrio de la ventana al Sr. Gerardo Camilletti del IUNA (Instituto Universitario Nacional de Artes, Buenos Aires Argentina) y al Sr. Nicolás Bourriaud. “*El arte es un estado de encuentro*” escucho que dice Bourriaud, están hablando sobre el público del teatro, esto me interesa por sobre todo por el giro conceptual que están configurando ambos. Toco la puerta y me presento: .- << Buenas noches, soy el Profesor Claudio Lozdan y estoy haciendo mi tesis de posgrado investigando acerca del rol del público en las artes escénicas. Especialmente estoy buscando obras, grupos, movimientos, colectivos que lo incorporen como sujeto productor de la misma >>. Camilletti, quien me atendió -: << pase Ud. sea bienvenido a mi casa justamente con Monsieur Bourriaud estábamos hablando de ese tema, siéntese en algún sillón y converse con nosotros. ¿Desea tomar algo?>>

Prosigue Camilletti:

“En un artículo anterior hice referencia a nuevas posiciones del espectador en el teatro, a algunas formas del teatro en las que se incluía al receptor como productor. Por esta condición de cooperación en la realización textual lo llamé espectador involucrado, entendiéndolo, entre otras cuestiones que, sin su participación activa en la construcción, el espectáculo quedaría, en general, incompleto. Allí considero, además, que en los espectáculos que involucran al público en el mismo sentido que plantea Bourriaud, ya no es posible pensar en un sujeto que observa sino en uno que se realiza en y con el acontecimiento artístico. De esta manera se pondría en crisis su lugar crítico habitual porque se transforma tanto en parte de la obra como del productor de ella.”[Camilletti G: 2010]

El Sr Bourriaud acota:

“La posibilidad de un arte relacional - un arte que tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado - da cuenta de un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno.” [Bourriaud N. 2008: 13]

Camilletti de acuerdo con Ms. Bourriaud aclara:

“Cuando Bourriaud define la estética relacional, aclara que si bien todas las formas espectaculares de alguna manera entablan un vínculo con el espectador, no resulta de esa mera co-presencia una forma relacional. Precisamente, el autor entiende la forma relacional como la esfera de las interacciones humanas y no del espacio privado y autónomo. Es decir, lo relacional implicaría una instancia de elaboración conjunta en la que la decisión del espectador (que ya dejaría de serlo del todo) afecte la discursividad del artista.” [Camilletti G: 2010]

Si no les he entendido mal creo haber encontrado lo que busco, otros autores señalan que el hecho teatral necesita del espectador para ser consumado, que el cierre de la carga de sentido se realiza en la interioridad del espectador por lo tanto es un sujeto activo del fenómeno, pero para Bourriaud y Camilletti si bien esto es cierto e innegable esta operación del espectador se realiza en su espacio privado, su interioridad y a partir de la obra, esto es importante señalarlo, debe existir un objeto externo que llamamos obra que en el acto de su representación y sólo en ese acto hace que el espectador cierre el sentido de la misma, pero esa participación para Bourriaud no es una forma relacional. La forma relacional se lleva a cabo cuando las acciones del que antes denominábamos “espectador”, y que entonces ahora deja de serlo - ha muerto -, afecta la discursividad de la obra. Esta forma relacional es la que instauró en mi Net Ópera 2.0.

El Sr. Camilletti agrega a mi reflexión:

“En este punto, lo que se altera con respecto a la concepción y realización histórica del arte es no sólo la relación triangular entre artista, obra y público sino las mismas categorías que conforman cada vértice de este triángulo.

Algo de lo que es propio del emisor se desplaza a la esfera del receptor constituyéndolo en cierto modo en artista en tanto que hacedor de la obra. De la misma manera, el artista, a la espera de este acabamiento o afectación provocada por la acción del espectador se ubicaría en el territorio de observador. También la obra, si bien de manera germinal es un dispositivo propuesto, se completa y textualiza totalmente una vez que el público la haya afectado por su hacer.

Entonces, no podría hablarse de obra-texto antes de la producción de este contacto, con lo cual lo artístico se produce en el acontecimiento y sería el acontecimiento mismo el objeto estético ya que en él se cifraría toda la posibilidad de producción de sentidos.” [Camilletti G: 2010]

Ahora que lo escucho Sr. Camilletti le confieso haber estado tentado en mi obra de agregar un personaje, *mi personaje*, ya que soy el programador, que sería el único “espectador” posible en la misma a solo efecto de observar que es lo que sucede.

Bourriaud bebiendo su taza de café aun humeante señala:

“La obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado. La ciudad permitió y generalizó la experiencia de la proximidad: es el símbolo tangible y el marco histórico del estado de sociedad, ese "estado de encuentro que se le impone a los hombres", según la expresión de Althusser opuesto a esta jungla densa y "sin historias" que era el estado de naturaleza de Jean-Jacques Rousseau, una jungla que impedía todo tipo de encuentro. El régimen de encuentro intensivo, una vez transformado en regla absoluta de civilización, terminó por producir sus correspondientes prácticas artísticas: es decir, una forma de arte que parte de la intersubjetividad, y tiene por tema central el "estar-junto", el encuentro entre observador y cuadro, la elaboración colectiva del sentido.

Dejamos de lado la historicidad de este fenómeno: el arte siempre ha sido relacional en diferentes grados, o sea, elemento de lo social y fundador del diálogo.”
[Bourriaud N. 2008: 14]

Este debate que acabo de esbozar aquí define el tipo de participación que implementaré en mi ópera. Participación por parte del público puede entenderse entonces en dos sentidos, en uno el público considerado como receptor, resemantiza la obra que percibe, la confronta con sus experiencias ya vividas, con sus conceptos ya formados, de manera que en esa confrontación juzga la obra y si lo cree conveniente resignifica sus propias experiencias y conceptos, puede reflexionar a partir de lo que ha percibido como obra y puede incluso incorporar nuevos conceptos. Todas estas operaciones son complejas, por lo cual hablar de espectador pasivo no es un concepto que podamos aceptar de aquí en más. El otro sentido requiere un plus del espectador. Estas acciones adicionales lo convierten en un “prosumidor” es decir alguien que simultáneamente consume y crea, aporta. Esta actitud de prosumisión es típica hoy en día en el ámbito de Internet y las redes sociales. Existen obras de diferentes disciplinas artísticas que requieren un nuevo tipo de participación del público, se lo incorpora al espectáculo de alguna manera y en algunos casos esa participación también

requiere que el mismo realice aportes de contenidos. Este aporte de contenidos en tiempo real hace de la obra una obra en permanente construcción, mutación, con una evolución que podríamos calificar metafóricamente como orgánica, éste último es el tipo de participación que implementaré y que define también a una “net – ópera 2.0”.

A lo largo de lo que continúa aquí en este mismo capítulo iré recorriendo obras que ejemplifiquen esta cuestión y en donde me detendré para analizar qué tipo de participación requiere, los mecanismos de dicha participación, cuáles son sus métodos, estrategias, tecnologías que lo permiten, etc.

1.2.2.1 La creación colectiva en música

La música de creación colectiva debe ser tan antigua como la propia música.

Como en la historia general humana, la música tiene un período pre – histórico cuyo fin podríamos señalar con la aparición de los primeros documentos escritos sobre el hecho musical que aparecieron en la antigua Grecia, y la notación musical que se inventó en occidente en el siglo VIII de nuestra era. En el período prehistórico la posible participación de todos es una cuestión especulativa pero asentada, como hecho verdadero, en los comportamientos rituales de poblaciones ágrafas¹⁵ actuales, siendo que, según estudios antropológicos, la música cumple una función ritual, también se observa que todo el que asiste al rito participa del mismo, no hay espectadores (salvo el camarógrafo y el grupo de investigación que son seres que no pertenecen a ese grupo social). Pongo como ejemplo el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=kZVlbrPaccY> . Hay cientos de videos como este que atestiguan el comportamiento social colectivo en el hecho musical. De todas maneras voy a tomar eventos del período histórico de la música en donde encontramos documentación escrita y partituras que permiten pasar de la argumentación especulativa a la argumentación documental.

En música en la teoría medieval y renacentista existe el término “contrafacta” que significa la sustitución de un texto por otro de una melodía

¹⁵ Ágrafo: cultura que no posee sistema de escritura.

preexistente. Técnica que fue utilizada aproximadamente a partir del siglo IX – X en lo que se denominan “*Tropos*”. Un tropo es el agregado de un nuevo texto en estilo silábico¹⁶ a un melisma¹⁷ en el repertorio de las melodías gregorianas. Observemos que esta práctica aún se conserva en los cantos de cancha y en los cánticos políticos actuales.

Señalemos también que la polifonía - composición de líneas melódicas diferentes superpuestas simultáneamente - nació tomando prestada una melodía preexistente, digamos una operación de “apropiación”, esta melodía en la obra polifónica era denominada *cantus firmus* y esta práctica fue la técnica compositiva entre los siglos X y XVI – XVII. También se puede mencionar la parodia, por ejemplo tomar un fragmento de una canción conocida de otro compositor para realizar una misa, práctica muy común en los siglos XV – XVI. Hay cientos de misas parodia en este período, menciono por ejemplo “*L’ homme armé*” una canción popular borgoñona¹⁸ que fue utilizada como *cantus firmus* en misas de Dufay, Ockeghem, Obrecht, Josquin dez Prez, Cristobal de Morales, Palestrina¹⁹, entre otros.

También podemos mencionar a numerosas obras de J. S. Bach que toma melodías y obras de otros compositores - Legrenzi, Vivaldi - que él reelabora. El coral de todas sus cantatas son armonizaciones de melodías preexistentes, incluso algunas del propio Lutero. La práctica de la variación sobre coral puede rastrearse desde el siglo XVI.

El desarrollo musical occidental llevó a desplazar, aunque nunca por completo, la creación colectiva por la creación del autor único. Se observa que la aparición de nombres de compositores comienza a aparecer en Europa en el siglo XII, en la que aparecen menos de 10 nombres, siendo el resto de las

¹⁶ Estilo silábico: Cuando en una melodía se canta una sílaba por nota. La música popular cantada de hoy en día en su gran mayoría es de estilo silábico.

¹⁷ Melisma: en una melodía, se dice que hay un melisma cuando una sola silaba es cantada con varias notas. La entonación de las notas recae sobre la vocal de la sílaba. Se puede considerar y así lo hicieron los músicos medievales, que un melisma no posee texto, que es una amplia vocalización. Téngase en cuenta que las melodías más antiguas del repertorio gregoriano poseen melismas de más de diez notas.

¹⁸ Para información sobre el ducado de Borgoña y su ubicación geográfica: https://es.wikipedia.org/wiki/Ducado_de_Borgo%C3%B1a La escuela musical que se denomina Borgoñona se desarrolló entre el 1400 y el 1450 aproximadamente, uno de sus compositores más importantes es Guillaume Dufay 1400 – 1477.

¹⁹ La lista de compositores que menciono pertenecen a las escuelas borgoñona, franco –flamenca y renacimiento (Roma) que florecieron en Europa entre los siglos XV y XVI.

producciones anónimas. En el siglo XIV ya tenemos más de 20 distribuidos entre Francia, Italia, Inglaterra y España. A partir del siglo XV hay cientos para continuar incrementándose hasta nuestros días. Parece que la explosión autoral coincide con el comienzo del Humanismo que es un modo de pensamiento centrada en el hombre. El humanismo aparece en lo que se conoce en la historia general como “Edad Moderna”, período histórico que va desde la caída del imperio Romano de Oriente en el año 1453 hasta la Revolución Francesa en 1789. Este período marca la afirmación del individuo en relación al colectivo social y de aquí es que nace el autor. El autor es la afirmación del individuo en una obra de su creación.

Las artes del tiempo tiene dos fases creativas, una es la concepción de la obra, el acto de la composición y otra es la interpretación o recreación de la misma por una persona o grupo en su puesta en acto, en música a estos se los llama “intérpretes” o “ejecutantes” y el primero es el “compositor” la mayoría de las veces estos roles son simultáneos en una misma persona.

La notación musical nació como una necesidad para dotar al canto gregoriano de universalidad para lo cual debía tener un registro físico incorruptible es decir su notación en un medio físico, la escritura musical, ya que hasta ese entonces el canto gregoriano se difundía por tradición oral lo cual producía modificaciones en cada traspaso oral del repertorio, lo que frustraba su condición de universal. La evolución posterior se encamina a cada vez más controlar por parte del autor, mediante la notación musical, los resultados de su puesta en acto por los intérpretes, así llegamos a su paroxismo con el serialismo integral de los años 1950 – 1955. No obstante la improvisación en música siempre jugó un papel importante, por ejemplo: las voces superiores del Bajo continuo²⁰ en toda la era barroca es improvisado, de hecho no están escritas en ninguna partitura barroca, solo se escribe la línea melódica del bajo.

²⁰ Bajo Continuo: es la realización armónico - rítmica de una obra musical grupal, improvisada a partir de la línea del bajo de la obra. El Bajo continuo estaba destinado a algún instrumento capaz de ejecutar varios sonidos en forma simultánea es decir un instrumento armónico, en la mayoría de las obras no se especifica cual es por lo que se supone que puede ser elegido cualquiera que posea dicha capacidad. El Bajo continuo nace en Florencia alrededor del 1600 al comienzo del período Barroco y se deja de utilizar al principio de la era clásica, existiendo obras tempranas de Mozart que aún lo emplea. El bajo continuo sobrevivió en la ópera hasta el siglo XIX. La función del bajo continuo es la de amalgamar armónicamente y estructuralmente la obra musical en la que se encuentra. Toda obra grupal Barroca lleva bajo continuo salvo expresa indicación del compositor “senza basso continuo”. El o los ejecutantes del bajo continuo deben improvisar sobre la línea del bajo escrita en la obra, las voces superiores que componen la armonía de la misma. (Definición elaborada por Prof. Lozdan Claudio: 2017, sólo publicada aquí para este texto.)

En el jazz hay lugares específicos dentro de una pieza para la improvisación, es inconcebible una performance de Jazz sin que haya improvisación.

También la participación del público de la música en el hecho musical es cada vez menor a medida que avanzamos en la historia de la civilización occidental. Lamentablemente se ha perdido, por falta de algún registro, algunas de estas participaciones, pero la música de taberna, el folklore, son actos de participación de todos los presentes en la medida que lo deseen, sean, sepan o no música.

En la música popular, la “zapada”, el fogón entre amigos o el encuentro en fiestas y reuniones, hacen de la música un hecho de participación colectiva, todos cantan las canciones que conocen, a veces se reparten “cancioneros” que contiene las letras y en alguno también los acordes para que alguien con una guitarra se anime a sumarse al conjunto. Recuerdo que cuando era adolescente se conseguía en los kioscos de revistas la “*Rock and Pop*” (si mal no recuerdo su nombre) para flauta dulce, es decir había y hay medios y maneras para que la participación de todos sea posible. Ahora bien, insisto en puntualizar lo siguiente, esta participación está dada sobre una pieza musical de algún modo ya cerrada, “*Muchacha ojos de papel*” es de Spinetta²¹. Es decir el acto participativo de todos está en la fase de la interpretación de la pieza musical y no en la fase anterior de su composición autoral, lo mismo pasa en el Jazz.

Nos hemos acostumbrado, especialmente en la música académica, a que el músico actúa en un espacio diferenciado del público y que este debe permanecer callado y quieto, no tanto así en los recitales de rock en el cual corean las canciones que todos los fans conocen. Aquí señalo que esta intervención es a partir de la obra ya consumada es decir el compositor la realizó por completo en su estudio, en ese acto creativo el público no tuvo ninguna participación, su participación es a posteriori del acto creativo “ex nihilo”.

²¹ Luis Alberto Spinetta (Buenos Aires, 23 de enero de 1950 - Buenos Aires 8 de febrero de 2012), conocido como El Flaco o simplemente por su apellido, fue un cantante, guitarrista, poeta, escritor y compositor argentino de rock, considerado uno de los más importantes y respetados músicos en Hispanoamérica. https://es.wikipedia.org/wiki/Luis_Alberto_Spinetta

La música de las vanguardias contemporáneas post seriales abrió el juego participativo pero lo enfocó hacia los músicos ejecutantes, se estimulaba la improvisación y la toma de decisiones compositivas por parte de estos, ofreciendo obras abiertas, con notaciones musicales que eran una mera descripción gráfica de un evento musical que en la ejecución tomaba su forma particular cada vez distinta en cada ejecución. Mi interés no está dado en este tipo de participación si no en el acto creativo en tiempo real por parte del público.

Analicemos aquí algunas obras musicales en las que el público participa en su acto creativo o así parece serlo:

- “*Brain Ópera*” Obra del compositor Tod Machover realizada en el año 1996.

A pesar de su título, no se trata de una ópera musical sino que utilizan la palabra “ópera” en su sentido etimológico, pero en las publicaciones y páginas web oficiales éste sentido no está aclarado lo cual puede llevar a confusión.

Revisemos el significado etimológico de ópera:

“Es curioso que <<opus>> (obra) y su plural <<ópera>> (obras) se utilicen sin que se las relacionen. Por ejemplo, la obra de un músico se llama <<opus>>, en tanto que sus obras se las llama <<opus>> y no <<ópera>> ni <<opuses>>. Así mismo, ópera es una obra en la que se representan comedias o dramas alternando música instrumental y cantada, y suele pluralizarse <<las óperas>>. EL DRAE²² da para opus su origen latín en tanto que para ópera maneja el origen italiano²³ [Mena Pérez M s/f].

La falta de relación entre la palabra en singular y su respectivo plural se constituyó a partir del nacimiento de la ópera musical, el plural fue abandonando su significado como plural de opus para significar la obra musical que denomina, desplazando su antigua acepción como plural de opus, es decir que en la actualidad la palabra ópera, por sobre todo viniendo de un compositor y en un contexto donde se habla de una instalación interactiva musical con instrumentos musicales que el público puede interaccionar, la palabra ópera viene cargada con el significado que señala el DRAE. Esto debió de ser tenido en cuenta en la elección del título de esta obra pues si bien el empleo de la palabra en su antigua acepción sea correcto, como el mismo ya no es utilizable, se presta a

²² DRAE: Diccionario de la Real Academia Española.

²³ Ópera en el DRAE : <http://dle.rae.es/?id=R5sDj83>

confusión. “*Brain Ópera*” es una ópera en el sentido plural de opus y no de una obra musical que une música cantada, una narración y teatro.

La obra propone un primer momento en donde el público por espacio de una hora recorre una larga instalación interactiva con instrumentos electrónicos digitales diseñados a tal efecto. En un segundo momento el público pasa a una sala contigua donde se escucha la música de la “*Brain Ópera*” ejecutada por un trio musical. La primera sala está configurada por estaciones de trabajo donde cada una puede entenderse como un opus, siendo que son varias entonces el total es una ópera (plural de opus).



Figure 1: Overhead view of the Brain Opera Lobby truss structure, as being assembled before a Tokyo run in November 1996. All electronics are mounted at top the truss, leaving only the interactive interfaces (such as the Rhythm Tree bags at lower right) visible to the participants.

- “*Sinfonía Toronto*” de Tod Machover estrenada en el año 2013, es una obra musical, sinfónica. Parte de la música son aportes de algunos ciudadanos de Toronto, que utilizan un software que se llama “*Hyperscribe*” que permite componer música con elementos gráficos intuitivos. Me detengo en esta obra porque se trata de música académica, que como hemos visto en su evolución ha dejado de lado la participación del público para ser producto de grupos de profesionales. La participación que en la “*Sinfonía Toronto*” se implementa, es señalada como novedad por parte de su autor, el director de la orquesta sinfónica de Toronto y algunos medios de comunicación como puede verse en su página web oficial.

La información que he podido leer en el sitio web oficial y otros, no es muy precisa en cuanto a que si dichos aportes sonoros se hacen previos a la ejecución de la sinfonía o lo es en tiempo real. Observando videos de registro de la “*Sinfonía Toronto*” <https://www.youtube.com/watch?v=-kNVv5NVgr4> veo lo siguiente: en el estreno, según informa el propio video, durante la ejecución, una niña del público se pone de pie (01:38”). La niña hace un gesto asintiendo, se

sonríe (pocos movimientos, en silencio), luego unas capturas de pantalla del Hyperscribe, (a propósito, ese público está sentado y quieto en sus butacas). En el minuto cincuenta segundos, hay dos niños parados, también son parte del público, el de remera blanca señala a su amigo de pullover negro, lo reconozco, lo vi en otro video: <http://www.bbc.com/news/magazine-21719783> se llama “Gabe”, se lo ve trabajando con el Hyperscribe. Entonces el material sonoro que aporta el público es incluido en la obra antes de su ejecución pública. ¿Por qué concluyo esto? La niña que se pone de pie reconoce en la obra su aporte, pero no tiene en sus manos ningún aparato para realizar dicho aporte en tiempo real, si reconoce su aporte, entonces, éste fue hecho con anterioridad a esa ejecución. Gabe está trabajando en la biblioteca de su escuela y cuando se lo muestra escuchando su aporte a la Sinfonía Toronto, tampoco tiene en sus manos ningún aparato que le permita realizar su aporte en tiempo real.

Hay una gran diferencia entre realizar los aportes en tiempo diferido anterior y hacerlo en tiempo real, más allá de la obvia cuestión cronométrica. En el primer caso los aportes se incorporan a la obra, luego esta se cierra de alguna manera (en la “*Sinfonía Toronto*” hay una partitura orquestal) y luego se ejecuta. En el segundo caso, la obra nunca se cierra y se constituye como un mutante, en permanente cambio. Dada esta característica, entonces todo registro de la misma es un recorte temporal congelado que de alguna manera traiciona su condición de mutante. Aprovecho este concepto para confrontarlo con el happening, pues en el happening el público también realiza acciones performativas colaborativas. El happening es fugaz, efímero y no se repite, por lo tanto no es una obra mutante. Para que algo sea mutante no sólo debe reconfigurarse y resignificarse en el tiempo si no que debe tener cierta permanencia para que estas reconfiguraciones y resignificaciones tengan lugar.

1.2.2.2 La creación colectiva en el teatro

¿Qué es el teatro? Según Sebastián Trancón:

“El teatro existe como tal en la medida en que es una actividad cultural, social y artística específica, directamente reconocible como tal y distinta de otras actividades culturales, sociales y artísticas. El teatro es un hecho social que se distingue de otros hechos sociales, ocupa un lugar propio y distinto dentro del sistema social, institucional y simbólico. Esto significa que no sólo es un hecho físico (tiene una

materialidad concreta, es algo real –una actividad llevada a cabo por seres humanos en un tiempo y un espacio concretos–, sino también una realidad simbólica (un concepto y una palabra que da lugar a intercambios discursivos). ” [Trancón S. 2004: 102]

Entonces el teatro es una disciplina artística con rasgos y características distintivas. Me refiero a rasgo distintivo como aquella propiedad de un objeto o concepto que solo le pertenece a él. La característica es parte de la identidad de un objeto o concepto en la medida en que estas estén contenidas en una suerte de modelo ideal y referencial que se delinea en su propia definición pero no es específica del objeto.

Un ejemplo simple, una mesa es una superficie sólida sostenida en forma horizontal a unos 80 cm del piso aproximadamente por algún tipo de estructura que la sostiene y sirve para apoyar objetos. Estos serían los rasgos distintivos. Ahora una característica podría ser el material con que está hecha, madera, metal, etc., que identifican unas mesas entre otras.

Teniendo en cuenta estas distinciones epistemológicas definimos al teatro de la siguiente manera:

“Comparado el teatro con cualquier otra actividad artística y social, no hemos encontrado otro rasgo distintivo específico que aquel que define al teatro como un fenómeno esencialmente dual: “una actividad en la que la ficción se hace realidad y la realidad se transforma en ficción”. La mezcla entre realidad y ficción distingue al teatro de cualquier otro hecho o fenómeno social o artístico. El teatro es una realidad ficticia y una ficción real.” [Trancón S. 2004: 119]

“Lo único que aquí queremos señalar es el hecho de que, en la medida en que los espectadores no aceptan o no interpretan lo que ven como ficticio, su experiencia deja de ser teatral para convertirse en otra cosa.” [Trancón S. 2004: 136]

El teatro es una realidad ficticia y una ficción real, la misma se recepciona en tiempo real pues el receptor (el espectador), tanto como el actor, deben estar en cuerpo presente y haber convenido (convención social) que lo que allí se realiza no es del todo cierto. El rasgo específico del teatro es la instauración y fusión de realidad y ficción y por saberse ficcional es que se valora.

La “ficción real” que el teatro instaura posee ciertos límites, al decir que la ficción instaurada es real se imponen entonces estar en un espacio real, tridimensional y en un tiempo concreto. Este tipo de ficción a su vez se diferencia justamente en éstos términos de la ficción literaria y de la ficción cinematográfica.

Para que el hecho teatral tenga lugar, no sólo es necesario la instauración de dicha ficción real y de realidad ficcionada sino que también debe haber un cuerpo presente que es el actor que encarna en sí a un personaje, mientras que simultáneamente, en el mismo espacio y tiempo reales, hay un sujeto que lo presencia y que es el espectador, que es el sujeto al que está dirigida dicha representación.

La esencia del teatro es que un actor encarna a un personaje mientras un espectador lo presencia. Hay aquí una co – presencialidad de ambos, una convención también de ambos que lo que allí sucede es una ficción pero una ficción llevada a un plano real, sucede ahí en ese tiempo y espacio.

El espacio teatral tiene una doble esencia, es virtual²⁴ en cuanto nos ubica en algún lugar que no es el propio escenario: el interior de una casa, una plaza, etc. y es real en cuanto es ese espacio, el que los actores pisan, es tridimensional, recorrible, medible. Con el tiempo de la representación teatral ocurre otro tanto, es tiempo virtual en la medida que no se corresponde con el tiempo de nuestros relojes, por ejemplo, toda una jornada es representada en un tiempo real cronómetro mucho menor. El tiempo teatral, que es también una ficción, se contrae con respecto al tiempo real, un día en 15 minutos por poner como caso.

Victor Viviescas nos ofrece una definición distinta de teatro, antes de citarlo quiero decir aquí que dicha citación que aquí expongo, no se reduce al solo debate y confrontación de ideas en torno al teatro, sino que, Viviescas, también

²⁴ Quisiera aclarar aquí lo que entendemos por espacio virtual, espacio digital y espacio real. Rodríguez de las Heras dice que el espacio virtual es el espacio creado por nuestra mente, cuando soñamos o leemos un libro por ejemplo, este espacio sólo existe en nuestra mente. El espacio digital es un espacio virtual generado por las tecnologías digitales y el espacio real es el espacio donde vivimos. [Rodríguez de las Heras A. 2004: 63] Si espacio virtual es una categoría que se aplica a un espacio generado en nuestra mente y también a un espacio generado por la tecnología digital entonces creemos que es más apropiado hablar de espacio virtual mental cuando nos referimos por ejemplo a un paisaje que hemos visto en un sueño o que imaginamos por algún motivo.

nos aporta algo sobre el rol del espectador que es una de las cuestiones centrales en mi trabajo y a la que me referiré a continuación.

Viviescas nos dice:

“En últimas lo que sucede en una representación teatral es un encuentro. Podemos despojar al teatro de los elementos que sucesivamente ha ido incorporando a su espectacularidad, podemos reducir algunos componentes de su materialidad, lo que la convencionalidad asumida le ha abonado; renunciar a los distintos roles que la producción ha determinado como integrantes del equipo productor de la representación teatral; podemos, pues, abandonar el terreno del gran espectáculo y conservar únicamente al actor y al espectador, hechos presencia viva en la comunidad de un momento compartido, y el teatro se restablece. Esta mínima presencia doble instaura el hecho teatral.” [Viviescas, V. 1991]

Veo aquí la línea que traza Grotowsky con su concepto de “teatro pobre”, concepto que despoja al teatro de todo lo que le es superfluo e innecesario quedándose con su mínima esencia que para Grotowsky son la presencia del actor y del espectador.

Acuerdo con Trancón que esto no es suficiente, porque entonces, ¿cómo separar este encuentro de la vida real si entre ellos, (actor y espectador), no se instaura una ficción real y una realidad ficcionada? En este trabajo entonces entiendo como teatro a la tríada compuesta por el actor la ficción real – realidad ficcionada y al espectador.

Veamos ahora los elementos que componen la representación teatral. Creo necesario antes, aclarar que, es imperativo establecer aquí todas estas cuestiones del hecho teatral para luego confrontarlas en el capítulo 4 que es lo que sucede al respecto con los metaversos²⁵ y en la que nos preguntaremos si un metaverso puede ser considerado un ciber teatro.

¿Qué es la representación teatral, cuáles son sus elementos constitutivos? Sebastián Trancón define a la representación teatral de la siguiente manera:

“... sin embargo, pensamos que no basta con la existencia de un actor y un espectador que se comuniquen: es preciso añadir que la base de esa comunicación ha de ser una acción llevada a cabo por el actor ante la mirada directa de un observador-receptor. Al tratarse de una acción inmediata o directa (no sólo

²⁵ La definición de metaverso se desarrolla en el capítulo 4 de este texto.

imaginaria), el espacio y el tiempo concretos están contenidos en ella. Espacio real y tiempo presente pueden considerarse también, por lo mismo, elementos fundamentales del teatro o la representación, pero no por sí mismos, sino como condición de la acción teatral, inseparables de ella.

Al poner énfasis en la acción recuperamos el sentido etimológico de la palabra drama y dramático, al tiempo que destacamos la condición primaria del actor: actuar, hacer, ser sujeto responsable de acciones o actos significativos para otro, el espectador.

Actor, espectador y acción²⁶ nos parece que son, por tanto, los tres elementos necesarios y suficientes para que se produzca la representación.”
[Trancón S. 2004: 351]

Entonces actor, espectador, acción son los tres elementos esenciales de la representación, el espacio real y el tiempo presente son la condición de esa representación

- El actor:

Este posee una doble condición, la de ser él mismo y al mismo tiempo transfigurarse en otro ser que es imaginario. Este ser imaginario en la actuación, en el espacio de la representación, cobra realidad en el cuerpo del actor que actúa como él y no como sí mismo. El actor es persona y a la vez personaje, pero lo que debe dejar trascender es al personaje y ocultar a la persona. El actor está presente en cuerpo directa e inmediatamente no hay mediación o interfaz alguna.

Una cosa es Alfredo Alcón²⁷ representando a Hamlet y otra cosa es Hamlet representado por Alfredo Alcón. Actor y personaje están en la representación teatral encarnados en un mismo cuerpo pero son entidades diferentes. El actor es un ser que existe en la realidad, el personaje es un ser que existe en esa ficción real o realidad ficcionada que la convención del teatro establece, el personaje es siempre ficticio. Un ser real (el actor) encarna un ser ficticio (el personaje), pero en la ficción real, el personaje nace a la escena, es real en esa ficción escénica, el trabajo del actor entonces es, con su yo, encarnar otro, esto es lo que el espectador desea presenciar cuando va a una función de teatro.

Dice Trancón al respecto:

²⁶ El destacado en negrita es mío.

²⁷ Alfredo Alcón: Actor argentino (Buenos Aires, 3 de marzo de 1930 - ibídem, 11 de abril de 2014)

- 1) Yo represento-sustituyo-interpreto a un ser ficticio.
- 2) Este ser, a partir de ahora, va a dejar de ser sólo ficción imaginaria para convertirse en una ficción real, tan real como yo mismo.
- 3) Para que esto ocurra yo voy a actuar de ahora en adelante como si fuera él, no como si fuera yo.
- 4) Para que esto sea posible, todo lo que me rodea, el espacio, el tiempo, los demás actores, ustedes mismos, en cierto modo, han de desaparecer para convertirse en "otra cosa". Ustedes, por ejemplo, se van a quedar ahí, en su realidad, sin posibilidad de intervenir directamente en mi realidad, la realidad del personaje que empezaré a ser a partir de ahora, siendo testigos y juzgando todo lo que vean; pero, al mismo tiempo, serán cómplices míos y se convertirán en seres de ficción, porque van a presenciar todo lo que yo haga y diga como personaje de ficción.
- 5) El espacio imaginario, el tiempo imaginario, los otros personajes imaginarios, van a dejar también de serlo y se van a convertir en reales. Para eso hemos de desrealizar, paradójicamente, el espacio, el tiempo y los actores reales: todo debe transformarse o transfigurarse en ficción real.
- 6) Lo que aquí ocurra a partir de ahora será, en consecuencia, ni sólo realidad ni sólo ficción, sino otra realidad, algo que sólo existe o puede existir en el teatro. Acciones, sucesos, conflictos, movimientos... Todo será real y ficticio a la vez." [Trancón S. 2004: 354]

Pero también Trancón también nos dice en referencia al personaje:

"El personaje sólo puede serlo a través del cuerpo de otro (o a través de una materia que sustituya al actor –por ejemplo, una marioneta–). El personaje es un fantasma, tiene alma, pero no tiene cuerpo. Para existir tiene que convertirse en un aparecido, adoptar una apariencia." [Trancón S. 2004: 356]

Si un personaje puede vivir en una sustancia material que reemplace al actor, una marioneta, entonces nos preguntamos si un personaje digital puede cumplir ese mismo reemplazo. Volveremos a esto cuando hablemos del personaje digital.

Otra condición necesaria es que el actor de teatro debe estar vivo cosa que no es necesaria para el actor de cine que sólo debe estar vivo en el momento de la filmación. No podremos ver nunca más a Alfredo Alcón interpretando a Hamlet en vivo, quizá si diferido, mediado, si existiese algún registro fílmico. Sabemos perfectamente que no es lo mismo sin entrar aquí en detalles de sus diferencias

pues cae fuera del alcance de este trabajo, pero quise señalarlo para ser tenido en cuenta cuando discutamos más adelante cual es la relación que hay entre un “usuario” y su alter ego digital, su personaje digital en un videojuego.

En esta misma dirección cito lo siguiente porque justamente una de las críticas posibles a una hipotética ciber actuación es eso que podemos llamar el <<aquí y ahora del teatro>>:

“La verdad del actor está en su cuerpo. Ahí es a donde hay que llevar el debate sobre la verdad o la falsedad de la interpretación. Lo que entendemos por verdad o naturalidad, es esa adecuación del cuerpo a la ficción, el estar a gusto el actor fingiendo ser otro ser con todo su cuerpo. La verdad escénica es la verdad de la ficción, y la verdad de la ficción es la verdad del cuerpo. Es el cuerpo como totalidad viva el que integra el ser del actor con el ser de la ficción para hacer al personaje y a la actuación naturalmente creíbles. Por eso, los espectadores tienen un medio infalible para saber cuándo el actor está en su papel, cuándo es “verdadero”: atender a las señales del cuerpo.” [Trancón S. 2004: 356]

Nos preguntamos entonces si un personaje digital al ser una entidad virtual al poseer un cuerpo virtual, emite esas señales, si la empatía actor, personaje, espectador que en el hecho teatral se produce (si hay una buena actuación) es posible en el espacio digital. Por el momento estas preguntas quedarán sin respuesta, intentaremos, sino responderlas, señalar algunas cuestiones y reflexiones al respecto más adelante.

- La acción:

Todo lo que sucede en escena es acción, la representación escénica es una sucesión ininterrumpida de acciones. Con acciones estamos designando a las que realizan los actores – personajes, sus movimientos, parlamentos, gestos, pero también a los cambios de iluminación, sonidos, imágenes, etc.

Las acciones dramáticas siguiendo a Trancón pueden clasificarse de la siguiente manera:

- Acciones físicas: Alguien o algo se mueve y genera un cambio en el entorno, el movimiento es real sucede en el espacio escénico real tridimensional y transcurre en el tiempo real. Un verbo denomina la acción realizada.

- Acciones verbales: consiste en hablar decir algo, van acompañada también de acciones físicas: gestos, otros sonidos, movimiento físico. Lo que define una acción verbal es su intención comunicativa, expresiva, estética. Hablar es además un hecho social.

- Acciones mentales: Son las que suceden en la mente del sujeto en su interioridad subjetiva. En el teatro todo debe exteriorizarse, si estas acciones forman parte de una obra las mismas deben materializarse. No podemos saber que piensa un personaje al menos que el actor lo exteriorice de alguna manera y los receptores lo puedan percibir. Esto se hace a través de la palabra y/o del cuerpo convirtiéndose según sea el caso en alguna de los dos anteriores, acciones físicas o verbales. Un ejemplo es cuando el personaje exterioriza verbalmente y/o gesticularmente algo que nosotros, en la vida real, lo realizamos mentalmente en nuestro interior pero que no exteriorizamos inmediatamente.

La acción teatral es un continuo sucesorio de eventos y de dichas acciones que van estableciendo la ficción real del teatro. Estas tienen un comienzo establecido y no pueden darse con anterioridad a la de abrirse el telón del escenario. Los eventos no sólo se refieren a las acciones que los actores realizan sino también a cualquier acontecimiento que en escena ocurra: cambios de iluminación, sonidos, música, cambios escenográficos, etc.

El teatro es acción concentrada: han de ser atractivas y significativas, si fuesen ordinarias no valdría la pena de ser representadas ni observadas. Se presentan de un modo distinto que en la vida cotidiana, con otro ritmo, otra duración, otro orden, otras jerarquías, se suprime todo lo innecesario.

“Este trabajo de construcción de un conjunto sucesivo y significativo de acciones corresponde en primer lugar al autor del texto teatral, pero también al director y los actores, que no sólo han de trasladar las acciones del texto a la realidad escénica, sino que han de modificar, suprimir o completar esas acciones de acuerdo con sus criterios y objetivos estéticos y comunicativos. La tarea del espectador consiste, por su parte, en dar sentido y continuidad a esas acciones parciales mediante un proceso constante de distinción o elaboración de acciones simples y complejas, continuas y discontinuas, simultáneas y sucesivas, relacionándolas entre sí para construir el hilo argumental de la obra y dotarla de un sentido global. El

espectador va percibiendo una serie de acciones más o menos simples o complejas, y entre ellas selecciona las más significativas, dejando de lado las más insignificantes, buscando asociarlas de un modo coherente.” [Trancón S. 2004: 413]

En el teatro clásico estas acciones y la representación misma tienen un comienzo y un fin, la representación comienza en el horario estipulado y en que los espectadores se han congregado allí, más específicamente comienza cuando se abre el telón, elemento que sirve para separar el espacio de la representación y el tiempo de la representación del espacio tiempo de la recepción. Al cerrarse el telón la ficción real montada cesa, ha terminado la obra, ahora Alfredo Alcón ya no es Hamlet, vuelve a ser él mismo y nosotros como espectadores también hemos regresado a la realidad completa, aplaudimos a Alfredo Alcón, no a Hamlet.

“En el teatro, como veremos, dada la multiplicidad y diversidad de signos que se ponen en acción, la mayoría de las acciones son simultáneas y continuas que, unidas o encadenadas por un principio de causalidad, necesidad o simple sucesión, dan lugar a una acción general y conclusa. Este es el sentido de nuestra definición del teatro como “acción de acciones”. [Trancón S. 2004: 411]

Entendemos en esta cita que este tipo de acciones así descritas configuran una narrativa lineal, la clásica narrativa tripartita en planteo, nudo y desenlace.

Sabemos de obras teatrales con narrativas no lineales, que no obedecen a esta tripartición. Mencionemos “*The Drowned Man: a Hollywood Fable*” de la compañía inglesa “*Punchdrunk*” y a “*Pabellón Tornú*” un obra Argentina de Mauro Paladino, Rocío Pardo y Mariana Massera. Ambas obras en un punto son similares aunque sus historias son distintas. Su similitud está dada en el tipo de experiencia teatral que ambas instauran para la cual eligen locaciones abandonadas en la que instalan cuidadosas escenografías. En ambas propuestas la idea es que el público se involucre, participe de la obra, elija su propio recorrido haciendo de esta manera que la experiencia en la obra sea absolutamente personal.

María Ríos dice al respecto de Punchdrunk :

“Punchdrunk es una compañía de teatro Británica pionera en una nueva forma de teatro inmersivo, una gran performance donde se rompe la cuarta pared y donde el espectador es libre de elegir y seguir las diferentes acciones que se van sucediendo ante sus ojos. Eligiendo su propia aventura y dejando de ser un simple espectador para convertirse en participante y cómplice.” [Ríos M. 2014]

- El espectador:

Ante todo un cómplice, pues como ya hemos señalado esta complicidad está dada por convenir en el hecho teatral que todo lo que en escena sucede no es real, es decir es cómplice de la ficción real que en escena se monta. El rol del espectador es el de dar sentido e hilvanar las acciones representadas en escenas. Estamos estableciendo aquí que el espectador no es un ser pasivo, aparte de lo ya señalado, el espectador confronta continuamente lo que percibe, con su yo interior, con sus experiencias anteriores, su cultura, juzga lo que allí sucede, etc. todos actos complejos que no condicen con un estatus de pasividad. Ahora bien, la distinción que quiero hacer aquí es que estas operaciones son internas y que se realizan a partir de lo que la obra ofrece, es un intérprete de la representación pero no es el creador de esta no es su autor, volveremos sobre este asunto más adelante.

El espectador debe estar presente físicamente en el hecho teatral, su recepción es directa inmediata, nunca diferida ni mediada. La recepción es principalmente visual y auditiva. La recepción teatral se realiza principalmente con la vista y el oído. Son los sentidos que tenemos más desarrollados y los que nos permiten ir más allá de nuestro cuerpo, hacen posible el lenguaje y los procesos de intersubjetividad.

El espectador realiza una actividad constructiva de significado que dota de sentido y significación a la obra. De alguna manera está presente en el inicio de la creación de la obra por parte del autor (el espectador implícito que el autor incorpora a la elaboración del texto), que se cuenta con su competencia general y teatral, con su cooperación activa para poder construir la historia dramática y su sentido, llenar los huecos. Esto no lo ubica como co - autor de la obra o de la representación.

“La obra la crean y realizan sus productores reales, que la presentan como tal, acabada, con independencia del público real o empírico que la reciba. No cuentan con el público para realizarla de modo completo (salvo en algunas obras, y en momentos concretos, en los que se provoca intencionalmente una determinada intervención directa del público). Todo está ensayado y previsto, incluida la improvisación e intervención del público.”[Trancón S. 2004: 401]

La convención del hecho teatral ubica al público fuera de la escena, su intervención no es un requerimiento para poder disfrutar de la obra.

Aquí define Trancón el rol del espectador y la condición de su recepción del hecho teatral: “...Ustedes, por ejemplo, se van a quedar ahí, en su realidad, sin posibilidad de intervenir directamente en mi realidad,...”.

Es decir, Ud. señor espectador debe quedarse allí en su butaca, lo más quieto y en silencio posible para no perturbar la comunicación de la acción teatral a todos los espectadores.

Trancón señala las consecuencias y condiciones del receptor espectador en el hecho teatral:

- 1) Su separación física del espacio de la representación, más allá de que esta separación esté marcada físicamente.
- 2) Limitación de la percepción visual y auditiva en función de su posición espacio de la percepción y distancia del espacio de la representación.
- 3) Convención por la cual le está prohibido participar o intervenir por su propia iniciativa en la escena.
- 4) Convención de que todo lo que sucede en el espacio escénico no es del todo cierto.
- 5) La necesidad de entrar en el juego ficcional y suplir con su imaginación todo aquello que no está presente en la escena o lo está de modo abstracto o estilizado con lo que debe construir gran parte de la presentación de la ficción.
- 6) El receptor no es un ser aislado sino parte de un público, por lo tanto influye y es influido por el resto de sus pares.

En la representación hay “potencialidades semánticas y comunicativas” que el receptor realiza pero también las hay en la obra y depende de las capacidades, competencias y atención del espectador para que éste efectivamente las reciba e interprete. El espectador es un intérprete recibe señales, símbolos, contenidos semánticos implícitos y explícitos (la palabra) que él dota de un último significado en cuanto lo coteja con su experiencias, por eso decimos que el receptor no es totalmente pasivo si no que está en plena actividad en el mismo instante que recibe el estímulo. Señalemos que la libertad interpretativa del espectador no es ilimitada si no que pre configurada por la representación y todos sus elementos.

El espectador entonces es un ser activo en la recepción pues en todo momento debe interpretar todo lo que en escena sucede, interpretación que es distintas de los hechos reales de la vida cotidiana, pero debemos señalar que el espectador no es el creador de lo que en escena es representado, no es el autor:

“Todo lo que él construye [el espectador] cognitivamente (no visual ni perceptivamente) lo hace, no sobre el vacío, ni a partir de sus fantasías u ocurrencias, sino sobre o con aquello que la obra le ofrece. Va creando el sentido sobre la base de los signos que percibe, signos que tienen un significado independientemente de su interpretación. Construye el sentido, y no puede hacerlo de una vez, porque depende de la obra –del tipo de obra y montaje–, y del transcurso de la acción. Recompone los signos, los va articulando, lo que le exige una competencia, una predisposición y una atención especial y constante.” [Trancón S. 2004: 395]

El espectador no posee una ilimitada libertad interpretativa de la representación escénica, esta posee determinados símbolos y elementos que guían al espectador en la construcción de sentido, su posibilidad de interpretación se pre configura en la obra.

Víctor Viviescas nos dice al respecto:

“Pero además, el teatro en tanto diálogo supone la existencia de dos agentes activos, es decir, no se satisface con una relación unidireccional de oferta -del actor- y consumo –del espectador-, sino que exige para su verificación de una disponibilidad de ambos sujetos para la participación. Por lo tanto, si lo que requiere para su ocurrencia es mínimo, sólo la pareja actor-espectador, lo que exige de cada uno de ellos es complejo: la osadía de aventurarse a un intercambio.” [Viviescas V. 1991: 192]

“En tanto sujeto activo en el proceso teatral el espectador aporta su propia cultura, su propia sensibilidad y su propio imaginario para dinamizar el conflicto entre él y la escena, conflicto que es en últimas la representación teatral.” [Viviescas V. 1991: 198].

Viviescas confirma lo que ya hemos dicho y citado, agrega que el espectador es sujeto de participación, es aquí donde me interesa su citación. ¿De qué participación nos habla Viviescas? Pues para Viviescas la participación del espectador se centra en las operaciones internas de las que ya hemos hablado.

Una cuestión más que quiero criticar aquí: en el ítem 9 de su publicación leemos:

“El sentido de la obra no existe en sí, se construye o mejor, se está construyendo. Es un proyecto que no está predeterminado, que no existe previamente. La escena teatral y el espectador se integran en un devenir que acontece aquí y ahora construyendo un sentido.” [Viviescas V. 1991: 198]

El sentido de la obra no existe en sí, afirma. Reflexiono lo siguiente, o la palabra sentido tiene aquí una acepción no explícitada por Viviescas y que interpreto como el sentido que el espectador construye con los elementos que la obra ofrece y su percepción como sujeto activo, como ya hemos visto, o, según creo lo siguiente: la obra ya posee un sentido, direcciona las interpretaciones que el espectador puede realizar de ella, pienso en la escena de Hamlet de Shakespeare en donde aprovechando la llegada de una troupe de teatro, escribe una pieza teatral en donde se representa lo que Hamlet cree que ha sucedido entre su padre y su tío. La representación tendrá lugar en palacio y su tío, el actual rey y su madre la reina, serán invitados especiales con el objetivo por parte de Hamlet de verificar, mediante la reacción de su tío ante la escena del asesinato, si su tío es o no culpable del crimen de su padre y usurpación del trono del reino. Si su tío permanece en la sala tranquilo entonces sus dudas son infundadas, en cambio si su tío se altera y abandona la sala, (que es lo que finalmente sucede), entonces significa, cual prueba documental, que su tío es culpable.

Este sentido que aquí expongo de dicha escena ya está preconcebida por Shakespeare y fractalmente por Hamlet. Hamlet piensa (y Shakespeare piensa)

que hay un sentido preexistente en la obra y que dicho sentido incluso sirve como prueba documental de un comportamiento, es decir ante dicha escena sólo es posible una de las dos interpretaciones que he comentado. Si el sentido de la obra no existe en sí tal como afirma Viviescas, entonces ¿cómo Shakespeare y Hamlet pudieron concebir esta escena si no apelando a lo que Viviescas niega? Aclaremos que esta cuestión es válida para el teatro clásico. En el prototipo de net ópera 2.0 “La Búsqueda” que presento junto a este texto, creo que Viviescas tiene absoluta razón pero hay una diferencia grande en mi obra y es que el “espectador” incorpora elementos que en la obra no existen y por este hecho deja de ser espectador con la cual al incorporar dichos elementos en tiempo real la obra se crea, resignifica y muta en ese mismo acto, entonces aquí sí, el público que participa es co-creador, co-autor. En todo caso el gran desafío que se enfrenta es el de encausar todos esos aportes en una coherencia narrativa, a esto interviene la narratividad de los metaversos, pero esto será discutido en profundidad más adelante en el capítulo 4.

Ahora estamos en condiciones de avanzar, habiendo establecido que entendemos aquí por teatro y sus componentes como también que entendemos como espectador y su rol.

Nos preguntamos, ¿existen obras de teatro donde el público es participante, además de la participación que ya hemos expuesto, como sujeto de acciones en escena?

Quiero insistir en la siguiente cuestión: una puesta escénica de una obra de teatro siempre “per se” es una obra de creación colectiva, en ella colaboran todos los actores que participan en ellas, el director que los dirige, el iluminista, el escenógrafo, el vestuarista, los maquilladores, etc. Pero este tipo de colaboración no es lo que estoy estudiando en mi investigación.

No pretendo dar una respuesta cerrada a la pregunta realizada, es imposible, ante todo, haber presenciado o leído información de todas las representaciones que se han hecho en todo el mundo en los últimos 30 años buscando tal cuestión. Menciono algunas experiencias en donde el público ingresa a escena, veamos como es.

En “*La Cama*” obra de Lidia Rodríguez con el colectivo teatral “El Teatro en el aire” que invitan a 18 personas a:

“penetrar en una gran matriz blanca, diáfana y acogedora, en la que vivirán una experiencia única provocada por la reacción ante lo que van a escuchar, ver, oler y paladear.” [Savirón E. 2013].

Los actores en determinados momentos tocan o dan algo para saborear u oler a cada persona del público acostado, bien es un grado de participación. Otras obras que se realizaron en casas, en lugar de teatros, invitaban al público a recorrer libremente sus ambientes y habitaciones en donde algunos actores representaban una escena y así la “historia” quedaba armada para cada persona según su recorrido por la cual no había una única historia pre armada por parte del autor. Pero estas experiencias y otras no constituyen al espectador en co – autor de la misma. El público no contribuye con “contenidos” nuevos, por decir nuevos diálogos, u otros personajes, si no con recorridos o maneras diferentes de recibir sensaciones. No es el tipo de participación que estoy buscando.

Para ser más claro al respecto y además señalar una cuestión importante en la relación sistema establecido (la obra) – aporte y modificación del mismo (la colaboración externa). Pensemos en cualquier individuo perteneciente a un grupo social cualquiera o a un habitante de una ciudad, sus actividades de alguna manera modifican el sistema social y la acción de millones de individuos genera una superestructura superior que en la teoría del caos se llama “emergencia” y que organiza a dicho sistema siendo más que la suma de sus partes. Pensemos por ejemplo en una colonia de hormigas, si queremos entender el comportamiento de la colonia en su conjunto estudiando sólo a un pequeño número de individuos no llegaremos a ninguna conclusión por que la colonia como sistema tiene una organización “emergente” del aporte de los comportamientos individuales.

Es decir el tipo de participación que busco es aquel en que el público con sus acciones y aportes genera una modificación en la obra o mejor dicho la va construyendo en la medida que aporta, en tiempo real. Las experiencias que encontré de participación por parte del público, lo que construían, era la recepción de su propia experiencia frente a la obra pero la obra en sí como objeto que se “enfrenta” al público, en ese sentido, es una obra cerrada.

En el capítulo siguiente que dedicado a la ópera, luego de recorrer su evolución a partir de la segunda mitad del siglo XX donde se realizan las rupturas con la tradición, veremos cómo estas cuestiones entran en juego y hasta qué punto existen óperas de creación colectiva en el sentido que hemos expuesto y definido aquí.

Capítulo 2. La Ópera

2.1 ¿Que es una ópera?

Existen ciertas dificultades en la formulación teórica de una definición del género ópera, por un lado el mismo existió como praxis artística y social antes que hubiese alguna disciplina académica que lo estudie y por lo tanto se genera una tensión entre esta praxis, la cual ya en la segunda mitad del siglo XX ha sobrepasado lo que tradicionalmente se entiende por ópera, y sus posibles definiciones teóricas, pero justamente esta cuestión hace necesaria dicha definición de género.

Otra dificultad deviene de su propia esencia, al confluir en una sola obra teatro y música, dado que las propias definiciones de dichos fenómenos culturales ya son de una complejidad tal que algunas de las definiciones ya establecidas son inútiles, falaces, parciales, dejando de lado muchos fenómenos y expresiones o incorporando otras que no lo son.

Dado que no es objeto de este trabajo entrar en un debate y en un proceso de investigación para establecer una definición del género, digamos simplemente que es una obra donde confluyen dos disciplinas artísticas, el teatro y la música, una ópera es teatro cantado.

El teatro aporta actuación, la narrativa, escenografía, iluminación, los diálogos (el libreto) que se realizan en su mayoría – dependiendo esto del estilo de ópera a la que nos refiramos – cantando²⁸. Es decir, la voz humana cantando un texto, es un rasgo distintivo de la ópera²⁹. Cuando hablamos de música como rasgo esencial entonces nos referimos a la voz humana cantada, podría ser voz

²⁸ El singspiele alemán posee diálogos hablados y cantados. La traducción al español de singspiele es “juego cantado”. El singspiele es considerado una ópera, por ejemplo “*La Flauta Mágica*” de W. A. Mozart es un singspiele.

²⁹ Señalo esta última cuestión porque me he encontrado que Héctor Fabio Torres Cardona- en su tesis para su titulación como Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas Manizales, Colombia- afirma que “*Luci sin nombre y sin memoria*” del compositor José Manuel Berenguer se inscribe dentro del género operístico.

El propio compositor nos dice: “Fascinado por la visión de árboles y charcas iluminándose rítmicamente en la noche, en particular, por sus implicaciones musicales, quise remedar electrónicamente el comportamiento emergente de las colonias de luciérnagas para emplearlo en una instalación, “*Luci*”, cuya maqueta realicé en 1994.” [Berenguer J. s/f: 49] Como vemos el compositor inscribe su obra como una “instalación”. Seguramente Torres Cardona ha visto algo en “*Luci*” que el propio compositor no.

sintética, entonces el requerimiento para la ópera de la voz es que sea cantada y que narre una historia.

La ópera nace en Florencia a fines del siglo XVI con “*Dafne*”, año 1597, cuya partitura está perdida y luego la encontramos en la “*Euridice*” de Peri ejecutada en el casamiento de Enrique IV de Navarra rey de Francia con María de Medici, evento que dio lugar en Florencia en el año 1601. La 3er ópera es la obra que la lanza a su expansión hasta el día de hoy y se trata del “*Orfeo*” de Claudio Monteverdi del año 1607. Observemos que en la portada de su primer edición impresa del 1609 se lee: “favola in musica” aludiendo a su doble esencialidad de teatro y música.



Portada de la primer edición impresa del Orfeo de Monteverdi . Venecia 1609

La evolución posterior hasta el año 1950 aproximadamente se puede resumir en que la ópera se difunde por todo el mundo, asienta sus estructuras formales: arias, ariosos, recitativos, obertura; cambia su lenguaje musical: barroca de nacimiento, pasa por el lenguaje clásico de la 2da mitad del siglo XVIII, el Romanticismo, que incluye en su faz tardía a las obras de Verdi y R. Wagner el cual formula su teoría de la “obra de arte total” viendo en la ópera la tipología de obra cuyas características son las más apropiadas para consumir dicha formulación. Wagner hace construir para su obra el famoso teatro de Bayreuth que inaugura el foso de orquesta para que no haya interrupción visual entre escenario y platea, para lograr lo que Wagner formula: la continuidad de la vida de la representación hacia la platea y para completar la sensación de inmersividad en el público, por primera vez, se apagaron las luces de la sala cuando comenzaba la representación.

2.2 La ópera electrónica

Daré aquí una breve definición de ópera electrónica, pues el concepto será discutido en profundidad en el capítulo cinco cuando aborde el problema de clasificar cierta producción operística a partir de 1950 hasta nuestros días.

La cuestión no es sencilla de resolver rápidamente pues existe una gran diferencia entre lo electrónico del teatro y lo electrónico en música; ¿diríamos que una obra de teatro que utiliza iluminación eléctrica, o si los actores usan micrófono para amplificar sus voces, o se realizan proyecciones de visuales como escenografía, es teatro electrónico?

En música la cuestión es compleja pues existe todo un campo de música popular y un campo de música académica³⁰ en donde lo electrónico no tiene el mismo significado. En música popular hay innumerable cantidad de bandas cuyos instrumentos musicales necesitan de la electricidad para producir sonido, ¿esto hace que esas producciones puedan ser calificadas como música electrónica? ¿Si Piazzola utilizaba un bajo eléctrico en alguna versión de sus tangos, esto lo convertía en tango electrónico? Es decir ¿la presencia de instrumentos electrófonos es condición suficiente para que la música que producen sea clasificada como música electrónica? En el campo popular a nadie se le ocurre tal cosa aunque esto pueda ser pertinente, es más lo que en música popular se llama música electrónica es una música caracterizada por cierto ritmo repetitivo maquínico y algún que otro efecto producido por algún aparato enchufable a la energía eléctrica y de carácter danzable. ¿Y la música que los DJ que producen realizando complejas mezclas, remixados y procesamientos electroacústicos en tiempo real, porque no es considerada música electrónica? Responder a todos estos planteos que efectúo no es sencillo y no es mi objetivo aquí hacerlo pero sirven para reflexionar la cuestión.

La ópera está inserta en el campo de la música académica por lo tanto, aquí, definamos que es música electrónica en ese ámbito. Música electrónica es aquella que genera el material sonoro con medios fonógenos que necesitan de la electricidad para su funcionamiento. Un medio fonógeno electrónico puede ser un

³⁰ Denominación esta desde todo punto de vista criticable, pero en realidad no existe un buen término para lo que popularmente se denomina música clásica.

circuito oscilador que genere una onda, o un instrumento musical como es un sintetizador o una grabación de un sonidos cualquiera, ya sea que su fuente fonógena, sea o no electrónica. En los tres casos hay una elaboración del material en una cadena electroacústica y luego de alguna forma u otra la obra electroacústica es escuchada por parlantes. No voy a entrar aquí en el debate de la acústica y la electroacústica ni hacer una genealogía de los comienzos y evolución de la música electroacústica, no es el objetivo de éste estudio y hay una abundante literatura para ello.

Entonces una ópera electrónica podemos definirla provisoriamente por el componente musical, aunque esto nos deja de lado el teatro, al dejar de lado al teatro nos aparece un problema extra que es si en la ópera existe un equilibrio de lo teatral con respecto a lo musical o si uno domina a otro. Al dejar de lado aquí al teatro, aunque lo hago sólo por razones metodológicas, de alguna manera estoy tomando posición en favor de una cierta supremacía de la música por sobre el teatro. Podemos ilustrar esta cuestión de la siguiente manera, cualquier persona con una cultura media sabe que “*Aida*” es una ópera de Verdi, pero ¿sabe quién es su libretista?, solo unos pocos especialistas conocen a los libretistas de las óperas, aún más, la mayoría de los afiches que anuncian al público una representación de ópera demuestran también el peso diferente que tienen el autor musical, al que se le adjudica la autoría total de la obra, en referencia al autor de libreto que aparece siempre mencionado en segundo término, muchas veces directamente omitido o en cuerpo tipográfico menor.

Aceptando estas cuestiones, entonces, una ópera electrónica es aquella que usa algún medio fonógeno electrónico para realizar su música en forma total o parcial.

Una primera ópera electrónica encontramos en “*Orpheus 53*” de Pierre Henry y Pierre Schaeffer, estrenada en Donaueschingen Alemania año 1953. Una obra realizada con cinta magnética que contenía música compuesta con las técnicas de la escuela concreta³¹, clave y voz femenina. El estreno se dio lugar en medio del debate entre, la escuela francesa de la música concreta acústica

³¹ Una definición de música concreta puede leerse aquí:

<http://otrasmusicasotrosmundos.blogspot.com.ar/2010/03/que-es-la-musica-concreta.html> fecha de acceso 25/05/2016

liderada por Pierre Shaeffer y Pierre Henry y la escuela alemana liderada por K. Stockhausen cuyas técnicas electroacústicas eran la síntesis de sonido producido por osciladores. La música concreta tiene así una cualidad aurática mientras que la alemana es de tipo más racional, especialmente porque las primeras obras electroacústicas de Stockhausen están realizadas con técnicas seriales.

Para “*Orpheus 53*” se diseñaron instrumentos musicales especiales, creados por Shaeffer y Jaques Poullin. Dichos instrumentos podían perfectamente realizar las operaciones seriales que en ese momento estaban en boga en Alemania: inversión melódica, transposición, retrogradación, etc. No obstante y en clara contraposición a las técnicas de la escuela de Köln³², en algunos fragmentos, Shaeffer retorna a un lenguaje tonal y a la inclusión de estructuras morfológicas tradicionales de la ópera como ser arias y recitativos. [Messina R. 2014]

Uno de los méritos de esta obra es el ser la primer ópera electrónica, siendo esto una ruptura con el molde clásico que hasta esa fecha, si bien en crisis por su exigua producción, aún estaba plenamente vigente.

2.2.1 Evolución de la ópera electrónica a partir de “*Licht*”

Hasta 1977 aproximadamente podemos seguir la evolución del género en lo que podríamos llamar su período clásico, atendiendo que ciertos rasgos y características del mismo a pesar de su evolución, se mantienen, como ser la voz cantada narrando una historia y la actuación, como los rasgos más importantes.

A partir de “*Licht*”³³ de Stockhausen algunas de estas cuestiones son motivo de ruptura y cuestionamiento de la tradición clásica.

En este apartado haremos un análisis de algunas óperas producidas en este período en las cuales me interesa profundizar dado alguna propuesta o característica que pueda ser un antecedente de una redefinición del rol clásico del espectador y/o algún tipo de ruptura con la narrativa clásica. También me interesa analizar aquí aquellas que pretenden arrogarse una posición de vanguardia al

³² Colonia, Alemania.

³³ Ciclo de siete óperas, una por cada día de la semana. La primera ópera de este ciclo fue compuesta en el año 1977 y la última en el 2003. La primera fue “*Donnerstag aus Licht*” que se estrenó en La Scala de Milán año 1981.

respecto incorporando tecnología pero que en definitiva sólo son diferentes puestas en escena que en su esencialidad no cambian el concepto clásico del género operístico, más allá de sus cualidades estéticas que no son puestas en discusión aquí.

La primer obra a la que quiero referirme es a “*Mittwoch aus Licht*” de Stockhausen. La obra es como un collage de situaciones y en algunos momentos se rompe con el molde de caja italiana mientras que en otros no. La reseña que uso se refiere a su estreno en Birmingham el 22 de agosto del año 2012. Para la realización de la obra se contó con la presencia de Kathinka Pasveer, máxima responsable de la Fundación Stockhausen para la Música, lo cual para mi exposición aquí tiene el valor de que, lo que se ha hecho en Birmingham, cuenta de alguna manera con el aval de personas especializadas en la producción musical de Stockhausen.

El estreno se realizó en la planta química abandonada “*Argyle Works*” lo cual ya nos lleva a una locación que no es un teatro de ópera.

La obra comienza con un saludo “*Mittwoch Gruss*”. El público debe sentarse en unas sillas plegables de camping, algo bastante alejado de las butacas de los teatros de ópera. Al finalizar, en un lateral, hay una puerta con luces de neón que invita al público a trasladarse a otro sector de la locación donde se desarrolla la 1er escena.

En la 3er escena “*Orchester-Finalisten*”. El público escucha una orquesta volando:

“La idea, plasmada por el propio autor, de que los músicos que 'opositan' con sus solos a una orquesta celestial volasen sobre el público estuvo suficientemente realizada al situar a estos -todos ellos, miembros de la Birmingham Opera Company- en unas pequeñas plataformas elevadas sobre una audiencia que contemplaba la acción acostada en colchonetas”. [Cabral I. G. 2012]

La escena más famosa y polémica de *Mittwoch* es el “*Cuarteto Helicoptero*” en donde un cuarteto de cuerdas ejecuta la música volando en sendos helicópteros y transmitido a la sala por parlantes.

La orquesta celestial y el Cuarteto Helicóptero son la ruptura con la caja italiana más traumática en *Mittwoch*, a su vez en “*Michaelion*”, la escena nos vuelve a la caja italiana según la crónica de Cabral:

“*Michaelion* es un cuartel galáctico en el que viven distintos delegados de planetas de todo el universo que esperan la llegada de Michael, encarnado primero en Lucicamel, un camello que acabará borracho y que antes habrá de defecar siete planetas (...). Representar semejante punto de partida, admitámoslo, es un reto difícil para cualquier director de escena. Y Graham Vick lo resolvió de manera desigual. No tuvo ningún sentido desaprovechar gran parte del espacio de una de las naves de Argyle Works y acabar resumiendo toda la acción en una zona, casi de manera idéntica a lo que habría sucedido en un teatro a la italiana”. [Cabral I. G. 2012]



Izquierda: Imagen del espacio para “*Mittwoch Gruss*”

Derecha: “*Orchester Finaliste*” en Argyle Works Birmingham

En “*Sonntag aus Licht*”, otra ópera del ciclo “*Licht*”, estrenada en Köln³⁴ el 10 de Abril del año 2011, contó con la puesta en escena del grupo catalán “*La Fura dels Baus*”, según Cabral:

“Tras el estreno de SONNTAG en Colonia surgió un rumor: la posibilidad de que la ciudad acogiera en unos pocos años otro estreno, el de MITTWOCH, confiando la parte escénica una vez más a La Fura dels Baus, continuando así el deseo expreso del propio Stockhausen de que la compañía catalana montase la heptalogía completa” [Cabral I. G. 2012] .

³⁴ Colonia, Alemania.

Lo más relevante para mi estudio en dicha puesta es la escena 5. Cito la sinopsis textual hecha en la página web oficial de la Fura:

“ESCENA 5 HOCH – ZEITEN 37’ CORUS SALA A HOCH – ZEITEN 37’
ORQUESTA SALA B

Hoch – Zeiten se lleva a cabo simultáneamente en dos salas, intercomunicadas por la transmisión de audio y video. La boda de Eva y Michael se realiza a través de la unión de dos espacios que simbolizan dos cuerpos: la sala A personifica el de Eva que alberga el coro, mientras la sala B es el cuerpo de Michael habitado por la orquesta. Pero el espacio A también encarna el día, la tierra, la palabra, el ego, la razón, la acción correspondiéndose con el lado izquierdo del cerebro. El espacio B, por su parte, se relaciona con la noche, el cosmos, la música, el instinto, los sueños, la utopía, la psique y, en definitiva, con el lado derecho del cerebro

Espacio A: El público entra en la sala cuando se están realizando cinco coreografías que simbolizan cinco civilizaciones: India, China, Arabia, Europa y África. Los espectadores permanecen de pie durante toda la representación, de tal manera que pueden interactuar con los intérpretes dado que bailan a su mismo nivel realizando diferentes rituales de bodas para concluir con una celebración global.

A partir de que el ángel Michael se aparece a Eva volando en su caballo blanco, los actores ayudados por algunas personas del público, empiezan a construir una casa que simboliza una alianza de civilizaciones. Después de una videoconferencia con el espacio B, donde tres músicos interpretan el tema central de Sonntag, los espectadores son invitados, uno por uno, a entrar en la construcción. Los personajes étnicos de cada civilización se convierten en ángeles que sostienen los pilares de la casa común.

Espacio B: sobre un suelo de agua encontramos cinco grupos orquestales dirigidos por cinco directores, sobre cuya música se insertan los siete duetos centrales de las siete óperas del Ciclo de Luz. Los músicos de la orquesta de Stockhausen no permanecen ocultos en el foso, al contrario, suben al escenario y no solo se mueven como en los conciertos de música popular, sino que, como personajes teatrales, hablan entre ellos, articulando un discurso y generando emociones.

La Fura dels Baus recupera en esta última escena sus trabajos pioneros en telepresencia que realizó entre los años 1994 y 2002. Iniciados con el espectáculo M.T.M, en el que el espacio y el público se encontraban divididos en dos partes, pasando por las BOM Experiences realizadas entre diferentes espacios conectados por videoconferencia y terminando con la ópera Auf den Marmor-klippen de Giorgio

Batistelli , basada en la novela de Ernst Jünger y estrenada en la Opera de Manheim , en la que el personaje de la memoria era interpretado desde Barcelona a tiempo real durante la escenificación de la ópera”. [La Fura, s/f]

Lo importante en esta cita es la cuestión de dividir la puesta en dos salas simultáneas, lo que implica la necesidad de una elección binaria y un descarte por parte del público.

La video conferencia, genera a su vez dos nuevos tele espacios de carácter virtual. ¿Porque digo tele - espacios virtuales? Porque las cámaras que captan las salas realizan un recorte decidido por el camarógrafo del espacio real ya que no es posible enfocar la totalidad del mismo y también esa captura se realiza desde un ángulo específico, es decir, los videntes de esas capturas ven ya un recorte mediado y semantizado por las decisiones del camarógrafo, ya sea que este esté en persona manejando la cámara, lo haga en forma remota, o la haya colocado y esta funcione automáticamente. Entonces, insisto, las cámaras generan dos nuevos espacios. Son virtuales porque solo existen en la cadena de aparatos que realizan la captura de imágenes, la transmiten a la sala vecina y la visualizan en una pantalla. Falso sería decir que se recupera o se unen los espacios reales de las Sala A y B mediante estas video conferencias. Las experiencias de los asistentes a una u otra sala es diametralmente distinta, la video conferencia no cierra la costura pues su mensaje es un recorte de lo que en cada sala realmente sucede. De todas maneras lo que he señalado de ambas óperas es que la caja italiana del teatro clásico se ha roto.

En las Európeras de John Cage, ciclo de cinco óperas realizadas entre 1987 y 1991, la ruptura se centra en la narrativa clásica. Las cinco ofrecen un collage en cuanto a medios de ejecución y una estrategia de cadáver exquisito y objeto encontrado para la música en sí. La indeterminación juega un papel muy importante por lo que la estructuración morfológica clásica también es rota aquí.

El epígrafe de las “*Europera 1 & 2*” reza:

“For 200 years the Europeans have sent us their operas. Now I'm returning all of them.” (Por 200 años los europeos nos han enviado sus óperas. Ahora yo se las devuelvo a todas ellas³⁵.) [Allen G. 2012].

Realmente esto que dice John Cage es lo que hace.

“*Europeras 5*” es digamos la versión de bolsillo por la reducción de su plantel de cantantes e instrumentistas:

“It is a collage scored for two singers, each singing five arias of their own choosing from the standard opera repertoire. A pianist "accompanies" them by playing six different opera transcriptions. They are joined by a single 78-rpm victrola-player, playing six historical opera recordings and a performer playing a pre-recorded tape, plus the use of a radio and a silent television.” [Moderecords s/f] (Es un collage escrito para dos cantantes, cada uno canta cinco arias de su propia elección del repertorio estándar de óperas. Un pianista acompaña a ellas ejecutando seis transcripciones de óperas diferentes. Ello junto a una victrola de 78 rpm ejecutando seis registros históricos y un performer ejecutando una cinta pre grabada más el uso de una radio y un televisor silenciado.⁸)”.

Cito esto aquí solo por ser una descripción de la más portable de las cinco “*Europeras*”, las anteriores poseen un mayor número de los mismos medios de ejecución y sonorización que los mencionados aquí.

Hay aspectos comunes en las cinco *Europeras*, Greg Allen señala lo siguiente de las “*Europeras 1 & 2*” (pero puede ser aplicado a todo el conjunto),

“*Europa 1 & 2* strikes me as a simultaneous negation and celebration of opera as an art/theatrical form, but also as a cultural and historical institution. His chance-based composition removes narrative, character arcs, literary and stage conventions, and authorial intentions from the experience of a performance. Chance is not chaos or absurdity; it's a different syntax. How does any opera performance seem if you don't know the story or speak the language? Would you ever call it chaos or nonsense?” [Allen G. 2012] (“*Europa 1 & 2* me golpea como una simultanea negación y celebración de la ópera como un arte teatral, pero también como una institución cultural e histórica. Su composición basada en la chance remueve la narrativa, los arcos de caracteres, las convenciones literarias y las escénicas, y las intenciones del autor a partir de la experiencia de la performance. Chance no es caos o absurdo; es una sintaxis diferente. ¿A qué se parece cualquier representación de

³⁵ Traducción propia.

ópera, si no se conoce la historia o no se habla el idioma? ¿Alguna vez llamarlo caos o sin sentido³⁶?)³⁷

La Chance, es la indeterminación que surge del uso del “*I Ching*”³⁸ para organizar los eventos presente en las cinco Europeras, sistema usado por Cage desde los años 50. Aplicar éste método a una ópera es quitarle al género toda la carga narrativa lineal que, desde hace 400 años hasta las Europeras, llevaba consigo.

John Cage no escribió la música de las Europeras, podemos decir que la técnica usada es la de ready made music o musique trouvée³⁹, parafraseando la expresión dadaísta pues la misma es aportada por la selección que realizan los cantantes y el pianista. El material sonoro de la truckera⁴⁰ y los registros históricos en disco de pasta para la vitrola también adquieren aquí el carácter de musique trouvée y se seleccionó para ello material libre de copyright. Los cantantes que se convocan, eligen de su propio repertorio tradicional, un cierto número de arias de distintas óperas compuestas entre los siglos XVIII y XIX, lo cual también implica una ruptura de toda continuidad narrativa lineal clásica. Los/el pianista acompaña a los cantantes ejecutando algunas transcripciones románticas de óperas a su elección, y como esta elección se hace en forma independiente de la elección que hacen los cantantes, difícilmente haya coincidencia⁴¹. Simultáneamente tenemos las reproducciones en vitrola de 78 rpm de registros históricos de arias de ópera y la música contenida en la “truckera”. En la “*Europera 5*” se adiciona un receptor de radio sintonizado en una estación que transmitan música de jazz y un televisor en silencio. La radio y la TV en silencio son los dos únicos eventos que hacen que el presente se introduzca en la narrativa que las Europeras plantean, es decir los

³⁶ Este era el caso en nuestro país antes de implementarse el subtítulo en escena, lo cual no tiene más de veinte años. Obras como “*Boris Godunoff*” de M. Moussorgsky cantadas en ruso en el teatro Colón de Buenos Aires, representación a la que asistí en mi juventud. Recuerdo haber tenido una sensación de extrañeza ante lo incomprensible del espectáculo. Volveré a este cuestión cuando me refiera al tema de la ciber actuación en una net – ópera.

³⁷ Traducción propia.

³⁸ I ching: libro sagrado chino, quizá el primer libro impreso. <https://hipertextual.com/2015/10/i-ching>

³⁹ ready made music o musique trouvée: música encontrada, paráfrasis de la expresión dadaísta “objet trouveé”, objeto encontrado, denominación que le adjudicaban los artistas Dadá a los objetos que encontrados en la calle eran usados para sus collages.

⁴⁰ La *truckera* es la cinta magnetofónica pregrabada superponiendo arias de óperas clásicas.

⁴¹ En algunas de las Europeras los pianistas ejecutan la “Fantasía de ópera” de F. Lizt

“mass media” reintroducen el presente, los demás eventos sonoros pertenecen al pasado.

Otras obras de compositores del mismo período incursionaron en el género y se observa algún tipo de ruptura con respecto al modelo tradicional, no voy a dar cuenta de cada una pues no agregan nada a mi exposición conceptual argumentativa que estoy realizando aquí, por ejemplo “*La Oresteia*” de laquis Xenaquis es una ópera para un solo cantante solista que interpreta todos los roles con cambios tímbricos en su voz y coro que utilizando instrumentos de cotillón, percusión asumen el papel de coro y de orquesta - y así, cada ópera que se pueda mencionar aquí, realiza algún tipo de ruptura con el pasado, por lo tanto me centraré en los próximos párrafos en aquellas producciones que incorporan tecnologías digitales para lograr algún tipo de interactividad, especialmente si dicha interactividad tiene al público como sujeto de dicha interacción.

Estas producciones utilizan tecnologías digitales a tal punto que en muchas publicaciones académicas se habla de ópera digital, ¿es esto un nuevo género?

Algunos títulos extraídos de “*International Journal of Performance Arts and Digital Media*” volumen 8 año 2012 issue 1 así lo atestiguan: “Embodying the virtual: ‘Digital opera’ as a new Gesamtkunstwerk?” Ben Macpherson pages 49-60 (Incorporando lo virtual: ‘ópera Digital’ como una nueva obra de arte total?⁴²) “Future voices of digital opera: Re-imagining the diva” Julie Wilson-Bokowiec pages 79-92 (Las voces del futuro en la ópera digital: Reimaginando la diva ¹⁴).

En el artículo publicado por Rachel Hann “*Dwelling in light and sound: An intermedial site for digital opera*” (Habitando en la luz y el sonido: Un sitio intermedial para la ópera digital) ¹⁴ leemos:

“At its most fundamental level, ‘digital opera’ could be described as an exploitation of digital processes within the orientation and composition of sound-led audio-visual performance. While this may include the use of electro-acoustic technologies and digitally rendered projections, the explicit principles and possible practical manifestations of digital opera are currently undefined.” (En su nivel más fundamental, la ‘ópera digital’ podría describirse como explotación de procesos digitales dentro de la orientación y la composición de sonido – dirigido y performance audio visual. Mientras que esto podría incluir el uso de tecnologías electroacústicas y

⁴² Traducción propia

renders digitales proyectados, el principio explícito y la posible manifestación práctica de la ópera digital está actualmente no definida⁴³). [Rachel H. 2012]

Es decir, en esta cita se apuntan algunas características de lo que podría ser el género “ópera digital” a su vez se dice que actualmente el mismo no está definido. He dicho en la introducción que es objeto de este trabajo revisar y proponer las taxonomías necesarias para incluir estas producciones y mi propia obra si las mismas aún no están definidas. Provisionalmente aceptemos la categorización a efectos de poder continuar con el análisis que he mencionado y que aportará elementos para ser discutidos cuando aborde el análisis de “*La Búsqueda*”.

Así como hemos visto la ruptura con la tradición clásica en “*Licht*” de Stocokhausen y Las “*Europas*” de J. Cage, antes de referirme a la interacción a través de medios digitales con el público, como paso propedéutico, me referiré a algunas otras producciones contemporáneas de los últimos 20 años que presenten algunas de estas características o más de una, ya sea que:

- El proyecto se presenta como una innovación dentro del género operístico. En estos casos analizaremos la propuesta proyectual si los documentos están disponibles, y la obra, si existe algún tipo de registro que nos permita acceder a ella. En todos los casos señalaremos la pertinencia o no de la innovación como así también de la inclusión de la obra dentro del género operístico.

- El proyecto y/o la obra incorporan tecnologías digitales para algún tipo de interacción. Este relevamiento me servirá para trazar un hilo evolutivo dentro del género.

- Obras en las que algún tipo de participación del público se realiza. En estos casos analizaré cuales son las estrategias colaborativas y/o participativas adoptadas para ir trazando un hilo conductor hacia óperas digitales de creación colectiva.

⁴³ Traducción propia.

El orden de la exposición se hará de manera cronológica para poder así trazar una genealogía de la participación colectiva por parte del público en un espectáculo operístico.

- “*Hall of Whispers, una ópera virtual*”. Así titula un artículo de la revista “*Leonardo*”. [Andreas B. 1993]

Es una obra que estuvo on line desde septiembre 1992 a enero del 1993 creada por Brian Andreas. Puede leerse un artículo en la Revista Leonardo escrito por el mismo Andreas, nos dice que quiere crear una situación en la que

“un grupo de personas comparta experiencias de vida en donde podríamos juntarnos alrededor de una hoguera tecnológica para profundizar el acto humano de contarnos historias.” [Andreas B. 1993]

Podríamos decir que “*Hall of Whispers*” genera una comunidad que comparte historias y que estas historias se construyen colectivamente utilizando las tecnologías de red, fax, e- mail.

Existe otra reseña de esta obra en: “*Meta-authorship in Pioneering Telewriting Events*” Artur Matuck [Matuck A s/f: 9] no nos agrega nada nuevo, pero de su lectura podemos dejar constancia de lo siguiente: La obra se presenta como una ópera virtual, pero para que esto sea una ópera faltan los dos elementos más importantes, teatro y música. En todo el artículo de Andreas describiendo el proyecto no hay ni una sola palabra acerca de algo que pueda llamarse música y de algo que pueda llamarse teatro, en cambio este proyecto se enmarca cómodamente en una ciberliteratura colaborativa. Lo mismo sucede en el artículo de Matuck, entonces ¿porque ambos autores presentan esta obra como ópera virtual?

No obstante señalo como importante la idea central de la experiencia: estar construida colaborativamente por personas que utilizan redes de comunicación y redes de computadoras para aportar historias a ella. Esto hace que “*Hall of Whispers*” haya tenido el carácter de obra en constante mutación mientras la misma estuvo online. Si la obra fuese una ópera, sería la primera net ópera realizada.

▪ “*The Jew of Malta*” del compositor Andre Werner, estrenada en la Opera Biennale München, Alemania en el año 2002. La obra implementa una puesta en escena interactiva convirtiéndola en parte activa de la acción. Inspirada en la obra homónima de Marlowe⁴⁴, el protagonista, Maquiavelo, en el principio de la obra es omnipotente y va perdiendo su poder poco a poco a lo largo de la misma. La interactividad que genera el aspecto visual de la escenografía es controlada al principio por completo por Maquiavelo, para ir perdiendo dicho control en función de la pérdida de su poder. Maquiavelo interactúa con la escenografía a través del gesto de sus brazos pudiendo rotar el bunker donde se encuentra o pudiendo reconfigurarlo. Cuando Maquiavelo cambia su posición en el escenario produce cambios visuales en el bunker, es decir Maquiavelo es el centro de la interacción que resulta en síntesis en un refuerzo semántico de la narrativa y de la idea central de la narración: el conflicto entre las tres religiones monoteístas más importantes, judaísmo, cristianismo y el islamismo.

Otro motivo central en la narrativa es el balance de pensamiento y posturas entre varios actores. Para lograr un refuerzo semántico de esto, se desarrolló otra interacción proyectando sobre la ropa blanca, que visten estos actores, diferentes texturas de tal modo que la textura de un personaje refleja el pensamiento de otro.

Para lograr estas interacciones se ha desarrollado un sistema de reconocimiento de imágenes que reconoce las siluetas de los actores en tiempo real, generándose una máscara virtual que permite a los mismos moverse libremente en escena y logrando que la proyección siempre se ajuste a sus cuerpos.

La escenografía virtual fue desarrollada en cooperación con el compositor de la obra Andre Werner, ART+COM, bureau+staubach, apoyados por el ZKM de Karlsruhe Alemania.

Vemos aquí primeramente un desarrollo tecnológico muy importante y avanzado, pero la obra no queda aquí, la tecnología está puesta al servicio del concepto central de la narrativa y la narración que es el conflicto y balance de diferentes formas de pensamiento. Es frecuente en proyectos tecnológicos multimedia en ópera, hacer cierto alarde con las tecnologías, en cambio aquí la tecnología realmente está puesta al servicio de la narrativa, es más en toda la

⁴⁴ Christopher Marlowe (Canterbury, bautizado el 26 de febrero de 1564 - † Deptford, 30 de mayo de 1593) fue un dramaturgo, poeta y traductor inglés del Período isabelino.

reseña de la página web de ART+COM no aparece en ningún momento la palabra “new”⁴⁵ [ART+COM s/f]

La obra tiene el mérito de lograr una escenografía mutable en función de la narrativa, pensemos que en la ópera clásica las escenografías son cuasi estáticas, estatismo a veces parcialmente quebrado por la adición o sustracción de algún elemento escénico. Pensemos también que la estrecha colaboración entre compositor y escenógrafo no es moneda corriente en las representaciones de óperas clásicas, esto en realidad es natural ya que el repertorio habitual de los grandes teatros de ópera se reduce a obras compuestas entre 1700 y 1930, en su gran mayoría, por lo que el compositor ya no está en vida, pero aun así, los compositores de aquellas épocas trabajaban solos en la partitura que después tomaba el escenógrafo para realizar su parte.

En cambio aquí vemos una estrecha vinculación entre libreto, realizado por el mismo compositor y la puesta en escena. En las producciones actuales cada vez resulta más frecuente que todos los participantes de éste tipo de proyectos conformen un equipo que trabajan cooperativamente⁴⁶ en torno a él. Señalo una cuestión más y es que, sin ser demasiado técnico, hay una buena descripción de las tecnologías usadas de tal modo que un lector puede darse cuenta de cómo se han logrado las interacciones.

- “*Tomorrow in a year*” a Darwin electro ópera año 2009, esta cita solo obedece a señalar un hecho bastante común en la presentación de algunas ópera contemporáneas y es arrogarse cierta tintura de novedad, a veces en sus títulos a veces en sus sinopsis y a veces en ambos lados⁴⁷. Se trata de una producción del grupo “*Hotel Pro Forma*” La descripción dice:

“Theatre production company Hotel Pro Forma’s striking visuals blend with pop-duo The Knife’s ground-breaking music to create a new species of electro-opera.”
(La producción de La compañía de teatro Hotel Pro Forma realiza una mezcla visual sorprendente con el innovador dúo pop <<The Knife>> creando una nueva especie de electro ópera⁴⁸) [HotelProForma: s/f]

⁴⁵ New, en español: nuevo.

⁴⁶ Me refiero a los conceptos de equipo y cooperativismo ya desarrollados anteriormente.

⁴⁷ Quizá porque la novedad es muy grande o porque hay que reforzar la cuestión, o repetirla muchas veces hasta que suene realmente creíble

⁴⁸ Traducción propia.

¿Que encontramos de diferente en esencia de lo ya hecho en “*Orpheus 53*” o en “*Licht*” de Stockhausen para calificar a esta producción como **“una nueva especie de electro ópera”**? ¿Acaso con esto se está proponiendo una nueva taxonomía? No hay más detalles técnicos en la publicación y no hay link a ninguna publicación un poco más especializada, demasiado perfil bajo para la novedad anunciada o ¿acaso tal novedad es solo una apariencia? Compárese estas cuestiones con la citación anterior referida al “*Judío de Malta*”. Aquí la tecnología no aparece al servicio de una narrativa, claramente la tecnología está al servicio del espectáculo. Con espectáculo me estoy refiriendo al concepto desarrollado por Sebastián Trancón:

“El espectáculo nos atrae (asombra, fascina, sorprende, agrada, inquieta...) por sí mismo, por lo que tiene de riesgo, de juego, de belleza, de tensión...”
[Trancón S. 2004: 122]

Recalco el concepto de espectáculo como un evento que nos sorprende, que sucede sorpresivamente, inesperado, nos produce un impacto fascinante. Creo que en esta obra la tecnología está en función de generar un espectáculo. Aristóteles señala, en la poética, al espectáculo como un elemento secundario del drama. En este sentido creo que hay una relación entre la construcción de una espectacularidad con una falta de profundidad, pues es necesario engegucernos para sustituir lo que en realidad no hay, o engegucernos, para que no veamos más allá del espectáculo porque en realidad no hay nada más que ver.

- “*Death and the Power*” es una ópera estrenada en Monte Carlo, Principado de Mónaco, en el año 2010 del compositor Tod Machover. Machover es a su vez jefe del grupo “*La ópera del futuro*” del MIT Media Lab. Se lee en su página web:

“The Opera of the Future group (also known as Hyperinstruments) explores concepts and techniques to help advance the future of musical composition, performance, learning, and expression. Through the design of new interfaces for both professional virtuosi and amateur music-lovers, the development of new techniques for interpreting and mapping expressive gesture, and the application of these technologies to innovative compositions and experiences, we seek to enhance music as a performance art, and to develop its transformative power as counterpoint to our everyday lives. The scope of our research includes musical instrument design, concepts for new performance spaces, interactive touring and permanent installations, and "music toys." It ranges from extensions of traditional forms to radical departures,

such as the Brain Opera, Toy Symphony, and Death and the Powers.” (El grupo la Ópera del Futuro (también conocido como *Hyperinstrument*) explora conceptos y técnicas para ayudar al **avance**⁴⁹ del futuro de la composición musical, performance, aprendizaje, y expresión. A través del diseño de nuevas interfaces, tanto para virtuosos profesionales como para amantes amateurs de la música, el desarrollo de nuevas técnicas para la interpretación y el mapeo de la gesticulación expresiva, y la aplicación de estas tecnologías para innovar la composición y la experiencia, nosotros buscamos ampliar la música como un arte de performance y desarrollar una fuerza transformativa como contrapunto a nuestra vida cotidiana. El alcance de nuestras investigaciones incluye diseño de instrumentos musicales, conceptos de nuevos espacios de performances, recorridos interactivos e instalaciones permanentes y juguetes musicales. El rango de la extensión de las formas tradicionales a desviaciones radicales como en *Brain Ópera*, *Toy Synphony*, y *Death and the Power*⁵⁰). [Opera del futuro s/f].

Este comentario me desvía un poco de mi tema, pero por otro lado, este grupo y Tod Machover son los creadores de la ópera que estoy comentado y aquí expresan claramente su posición, por eso me parece importante incluirlo en mi estudio.

Primeramente el nombre del grupo: “*La ópera del futuro*” ellos se adjudican el futuro de la ópera, que arrogancia.

He resaltado en el texto original en negrita la palabra **avance**, es más la frase es “**ayudar al avance hacia el futuro...**” una expresión de ideología positivista y de cuño ilustrado en donde avanzar hacia el futuro indica una clara direccionalidad hacia adelante, es la vieja idea ilustrada modernista del progreso positivista. Señalo que no se ha usado la palabra “evolución”. La diferencia entre avance y evolución es que el avance presupone un progreso hacia formas mejores que superen las anteriores y la evolución es un cambio pero sin saber a priori hacia donde es.

No es de extrañar entonces que la presencia de robots e instrumentos musicales interactivos con los actores humanos sean vistos por el grupo como una propuesta de avance del género operístico, yo lo veo como que, sí..., bueno....., se han incorporado robots, se han incorporado instrumentos musicales interactivos como el “candelabro” que es un cordófono accionado por motores robóticos (motores paso a paso) pero eso no es un cambio tan

⁴⁹ La tipografía en negrita es mía.

⁵⁰ Traducción propia.

trascendental en el género, sigue estando la voz cantada, la música instrumental, la actuación en escena, el público sentados en sus butacas mirando el espectáculo, la escenografía, la utilería. Entonces ¿qué es lo que se ha cambiado como para lanzar la rimbombante frase “*ayudar al avance de la composición musical hacia el futuro*”?

Supongamos por un momento que hemos asistido a un novedoso espectáculo de ópera, un estreno de una ópera de Richard Strauss por poner como caso, “*Salomé*” el 9 de diciembre de 1905, y en esa representación se ha estrenado el nuevo, novísimo sistema tecnológico de iluminación a lámparas incandescentes eléctricas⁵¹.

Es como si afirmáramos: - *El reemplazo de las velas, para la iluminación escénica, por las lámparas incandescentes eléctricas, novedosa e innovadora tecnología invento de Tomás Alba Edison, ha producido una mutación tal en la ópera que significa una verdadera transformación del género* - . No sé si realmente en el estreno de Salomé tuvo esa incidencia de cambio tecnológico o fue en alguna otra representación de alguna otra ópera, pero alguna vez eso acaeció, el hecho habrá sucedido a finales del siglo XIX o principio del XX y quizá semejante frase alguien la haya dicho o pensado, no lo sé y no importa, lo que estoy señalando es que la sola incorporación de tecnologías o reemplazo de unas por otras “per se” no implican ningún cambio si no va de la mano de alguna cuestión conceptual que lo haga necesario, si no es así solo es cuestión de moda y esnobismo. Se observa en la documentación de los proyectos de Machover un despliegue tecnológico que me lleva a pensar nuevamente en la cuestión de la espectacularidad que hemos observado en “*Tomorrow in a year a Darwin Electro ópera*”.

Desde el concepto y su relación con las tecnologías implementadas, creo que en “*Death and the Power*” se consuma, si se me permite la expresión, una profecía autocumplida, la historia nos cuenta como un millonario al final de su vida, Simón Power, desea dejar su legado. Para ello realiza un experimento donde pasa de una forma de existencia a otra, es decir Simón Power ahora es el

⁵¹ En la redacción del capítulo 4 de este mismo texto realizado tres meses después que el presente capítulo me he encontrado con que el Teatro “L’opera Comique” de Paris en su inauguración en 1875 contó con un sistema eléctrico de iluminación. La ópera que en ese momento se estrenó y que utilizaba dicho sistema para su iluminación, entonces ¿es una ópera electrónica? Para el caso el ejemplo supuesto que propongo es igual en la cuestión que quiero señalar a este caso real.

sistema (digital), una existencia post - humana. Con esta historia parece razonable la aparición de robots en escena, es la profecía autocumplida, una manera desde la concepción del libreto, hacer que dichas apariciones sean justificables. Esto no sería problemático si no está precedido y seguido por toda una serie de publicaciones que califican a este hecho como novedoso.

En la representación efectuada en el Opera Dallas en el año 2014 se agregó una capa tecnológica más que apunta a una participación del público en la obra:

Veamos que dice la prensa especializada linkeada desde la propia página web oficial de la obra [Death and the Powers Press s/f]: -

“Live simulcast from Dallas Opera to the Royal Academy of Music, February 16 Tod Machover promised a live screening with a difference for this his <<Death and Power>> from Dallas Ópera. Described as ‘the first-ever global interactive simulcast’, the screening was supplemented with a rich array of hi- tech extras, all devised by Machover and his Opera of the Future team at the MIT Media Lab. Prior to the event, the audience had been directed to download a ‘Power Live’ app to their mobile device, and throughout the opera, phones and Tablet lit up around the auditorium, encouraging their owners to get involved, even to the point of influencing the action on the Dallas stage.” (Multi transmisión en vivo desde el *Dallas Opera a la Royal Academy of Music*, 16 de Febrero. Tod Machover prometió una proyección en vivo diferente a su *Death and the Power* en el *Dallas Opera*. Descrita como ‘la primera vez que se realiza una multitransmisión interactiva global, la proyección fue suplementada por una rica matriz de extras de alta tecnología, todos ideados por Machover y su equipo *La Ópera del Futuro* en el MIT Media Lab. Previamente al evento la audiencia debía descargar la aplicación ‘*Power Live*’ a su dispositivo móvil, y durante la ópera teléfonos y tabletas se encendían alrededor del auditorium, alentando a sus propietarios a participar, incluso hasta el punto de influir en la acción en el escenario del Dallas.⁵²) [Gavin Dixon: 2014]

La crónica da algunos detalles más, los dispositivos del público sirven en momentos como una segunda pantalla a veces con un buen efecto y otras veces no, según la crónica, incluso señala que: “*At one point, shaking our phones apparently influenced the lighting effect on the Dallas stage, but it was difficult to see how.*” (En un punto batiendo nuestros celulares aparentemente influimos en los efectos de luces en el escenario del *Dallas*, pero es muy difícil ver cómo⁵³). No queda muy claro si la comunicación entre los dispositivos del público es de tipo

⁵² Traducción propia.

⁵³ Traducción propia.

broadcast, es decir desde un centro de transmisión, que sería la obra, a los dispositivos en una sola direccionalidad o realmente se ha configurado una suerte de comunicación bidireccional en la que el público puede incidir directamente sobre la misma, esta última cita incluso lo pone en duda.

Leamos ahora esta otra cita extraída de una publicación linkeada desde la pestaña “Technology” de la web oficial de la obra, en la que hay una serie de publicaciones, algunas de índole técnica como la que citaré. Siendo de la página web de la obra, tomo dicha publicación como oficial. Me interesa señalar el contraste con la cita anterior que está hecha por alguien que ha asistido a la función como público.

“The live global interactive simulcast of the final February 2014 performance of *Death and the Powers* in Dallas, Texas made innovative use of satellite broadcast and Internet technologies to expand the boundaries of second screen experiences and interactivity during a live remote performance.

In the opera, the character of Simon Powers uploads his mind, memories, and emotions into TheSystem, represented onstage through reactive robotic, visual, and sonic elements. Remote audiences, via simulcast, were treated as part of The System alongside Powers and the robots. Audiences had an omniscient view of the action of the opera, as presented through surround sound and augmented, multi-camera video. Multimedia content delivered to mobile devices, through the Powers Live app, privileged remote audiences with perspectives from within The System. Mobile devices also allowed audiences to influence The System by affecting the illumination of the Winspear Opera House’s Moody Foundation Chandelier.” (La transmisión simultánea en vivo global e interactiva de finales de febrero del 2014 de “*Death and the Power*” en Dallas, Texas hace un innovador uso de la transmisión por satélite y la tecnología de internet para expandir la frontera de una segunda pantalla e interactuar durante la ejecución remota en vivo. En la ópera el personaje de Simón Power graba sus pensamientos, memoria, y emociones un en sistema representado en escena por robots reactivos a elementos visuales y sonoros. La audiencia remota, vía multitransmisión, fueron tratados como parte del sistema junto a Powers y los robots. La Audiencia tiene una omnisciente vista de la acción de la ópera, como presente a través de un envolvente sonido y una multicámara de video aumentada. Contenidos multimedia son entregados a los dispositivos móviles, a través de la app ‘*Live Power*’ privilegiando a la audiencia remota con una perspectiva desde dentro del sistema. Los dispositivos móviles también permitían a la audiencia influenciar el sistema

afectando la iluminación del candelabro del *Wingspear Opera House*⁵⁴). [Torpey P. Bloomberg B. 2014]

Como vemos aquí se habla de una interacción por parte del público a través de una app para dispositivos móviles que actúa sobre el gigantesco candelabro de iluminación central en el escenario. Pero justamente la cita anterior decía que era muy difícil establecer si los cambios visibles en el candelabro eran debido a la propia interacción, con lo cual la misma pasa a ser anónima. En mi entender una interacción cierra su concepto cuando el interactuante puede establecer una relación entre su acción y un cambio en el actuador. Evidentemente la intención de los diseñadores no se ve reflejada en la experiencia de los usuarios.

- www.net-opera.com Es un hipervínculo pero también es el nombre de una ópera, la primera net ópera que se ha realizado. Se trata de una obra del año 2000 española aun online a la fecha de redacción de este capítulo. Esta obra inaugura la categoría que denominaré provisionalmente como “net ópera”. Podría decirse que es el antecedente directo de mi obra y su carácter “net” está dado por que usa a la web como su sitio específico de desarrollo. Cada escena es una página web y el usuario navega por los hipervínculos escondidos en la escenografía virtual desplazándose así de escena en escena.

Al ingresar a la obra se abre la página web de ingreso y una ventana pop up⁵⁵ en donde se da una explicación de la obra que nace a partir de la búsqueda de un espacio físico para la realización de una instalación que al no ser encontrado los ha llevado al no lugar que es internet. En dicha ventana se establece la posición estética de la obra:

“¿Qué pretende, pues, Net-Opera? En un tiempo en el que presentimos que todo está convirtiéndose en un decorado incluye también a la cultura, el arte puede formar parte del mismo, contribuir a su montaje, o por el contrario ponerlo en evidencia. Sin paternalismo, con el empleo de la ironía, las argucias del divertimento y elementos tomados de los «media» y reunidos por su valor icónico o simbólico, cuando no por su directa fuerza comunicativa.” También leemos la concepción de ópera que los autores tiene del género: “Es el teatro. Es la ópera. Con sus grandes

⁵⁴ Traducción propia.

⁵⁵ Ventana emergente.

telones, sus luminosas arañas, sus oberturas, sus ballets, sus solos y sus dúos, su épica y su lírica de cartón piedra.”, “...Y la voz. No hay ópera sin voces.” [Iges J. y Jerez C. 2000]

En referencia a la estética de la obra más adelante se lee:

“Net-Opera es también y sobre todo una parte de nuestro jardín del Eden posmoderno, un espacio para la otredad, para la desviación: una heteretopía. Les ofrecemos esta alfombra voladora para que se suban a ella y la hagan suya. Que el viaje les resulte interesante.” [Iges J. y Jerez C. 2000]

Por el momento no voy a dar más detalles de la obra porque nuevamente la visitaremos en el capítulo cinco.

Al llegar hasta aquí hemos realizado un breve recorrido por algunas óperas que han marcado tendencia, rompieron moldes y han abierto caminos. Dejemos paso al siguiente capítulo para hablar en el sobre el arte colaborativo en la web.

POSDATA:

Un texto escrito pertenece a la era Gutenberg, la web 2.0 pertenece a una era de constantes mutaciones comunicativas, es difícil reflejar lo mutable y lo líquido en lo sólido y perenne que es un texto impreso en soporte papel.

He cerrado el capítulo, sin embargo, buscando información en la web sobre la “*Brian Ópera*” de Tod Machover, en el día de hoy 27 de Junio del año 2016 la navegación ha hecho arribo a una obra realizada tan solo un mes atrás de esta redacción.

La obra en cuestión se llama “*Noor - Brain opera*” y es calificada como una Brain ópera⁵⁶. La obra se presentó - no sé si por primera vez – el 3 de junio del año 2016 en el “*Microwave International New Media Arts Festival*”⁵⁷ en Hong Kong.

En el Facebook oficial de la misma se lee en la sección de información:

“Noor is a brain opera of metaphor, analogy, sound, text, light, movement, brain sensors and audience interaction” (es una ópera cerebro de la metáfora, la analogía, sonido, texto, luz, movimiento, sensores cerebrales y la interacción con el público⁵⁸) [Noor Brain ópera s/f].

⁵⁶ Ópera cerebral u ópera cerebro.

⁵⁷ <https://www.facebook.com/microwavefest/>

⁵⁸ Traducción propia.

Hay, como en toda página de Facebook, fotos, videos - en este caso dos que registran un fragmento de la representación⁵⁹ en Hong Kong - y algunos textos. El primer registro de video es un mini video de unos 15 segundos de duración. En el Instagram⁶⁰ de Laura Layfield, que es la artista que realizó la performance en Hong Kong y que en el mini video aparece con un casco de electroencefalograma en su cabeza, expresa que la parte que más le gusta es en la que ella interactúa con la audiencia.

Observando el mini video, Laura Layfield se acerca a alguien, el video está muy oscuro, pero podemos suponer que es alguien del público, una mujer, ¿la toca? Aparentemente sí y luego se aleja inmediatamente, el toque de mano con mano - así parece ser - es solo un instante.

El segundo video muestra un fragmento de la escena de la ópera, se escucha un coro de voces masculinas, polifónico, se visualizan proyectadas en el fondo las ondas cerebrales de la performista, una narradora en escena lee simultáneamente un texto, la performista se desplaza sobre el escenario, otros elementos visuales se proyectan: unos círculos o elipsoides de colores planos, aparece alguien con una cámara filmando la acción, una persona de origen oriental por sus rasgos faciales, ¿es un personaje de la ópera?, [un turista japonés filmando, los turistas japoneses están por todos lados], ¿es el documentalista Vincent Mak? Otros actores o figurantes también aparecen. El registro dura 1:22” y se publicó en youtube el 13 de Mayo del año 2016, la entrada en el Facebook es del 27 de mayo a las 15:50 horas en Hong Kong. En el texto de esta publicación se lee:

“<<Noor- a brain opera>> the world first Brain Opera” (“Noor-a brain opera” la primera ópera cerebral del mundo³⁰)

La publicación es colocada por el dueño de la página de Facebook compartiéndola desde el Facebook de Mak Siu Fung autor de la publicación. ¿Debemos tomar esta publicación como una opinión oficial? No lo sé pero me hago la correspondiente pregunta, pues se está diciendo que *ópera cerebral* es una categoría taxonómica de un género operístico y que esta obra es la primera obra del género.

⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=il55yErsuTE>

⁶⁰ <https://www.instagram.com/p/BF6mYYjubsp/>

El 2 de mayo se publica un poco más sobre la obra, se reafirma ópera cerebral como categoría taxonómica, se dice que “Noor” en árabe significa luz y se insiste en la interacción con la audiencia. Podemos leer también la pregunta que el autor⁶¹ se hace y que conceptualiza la obra:

“Is there a place in human consciousness where surveillance cannot go?”
(Hay algún lugar de la conciencia humana donde la vigilancia no pueda ir?⁶²)

Se aclara que el casco de EEG⁶³ que sensa los estados emocionales de la performista en diversos momentos dispara un banco digital de videos, audio y textos permitiendo eventos mientras que en simultáneo y en tiempo real se muestran proyecciones de las ondas cerebrales.

En el Facebook no hay nada más y tampoco hay hipervínculo a algún tipo de publicación más especializada.

De toda esta reseña quiero destacar las siguientes cuestiones:

1- Ópera cerebral ¿es una categoría taxonómica válida? Responderé a esto en el capítulo cinco dedicado exclusivamente a la taxonomía.

2- Si la interacción con la audiencia es un factor importante - esto se desprende de las reiteradas veces en que esto se ha dicho – ¿porque los videos y las fotos no lo reflejan? Recordemos que en el mini video se visualiza la interacción con una sola persona y que la misma dura sólo un instante. O tal interacción en realidad no existe o es tan fugaz como la registrada o los videos de registro no están bien realizados o puede haber videos que registren mejor la interacción pero los mismos no han sido publicados, reitero, siendo la interacción un factor que el autor cree importante, esto es una gran falencia.

Ahora sí, cierro este capítulo aunque en el mes de julio quizá se estrene alguna otra ópera digital. He querido incluir esta posdata porque por un lado es consecuencia de las características de la ciber cultura y el ciber espacio, ya lo hemos dicho, su condición de mutante digital en permanente estado beta⁶⁴ y he querido aquí reflejar esta cuestión.

⁶¹ Utilizo el masculino como una forma genérica de designación neutra pues no sé si el/la autor/a es una mujer o un varón.

⁶² Traducción propia.

⁶³ Abreviatura de Electro Encéfalo Grama.

⁶⁴ Estado Beta se refiere a cualquier aplicación que es lanzada en forma de prueba a cierto público para testear su funcionamiento. Aquí en mi texto es una metáfora del permanente cambio y el de no ser posible la existencia de un estado estable y definitivo del producto.

Capítulo 3 - Las prácticas artísticas colaborativas en la web 2.0

Para poder comprender el anclaje cultural y conceptual que está en el centro del prototipo de net ópera 2.0 – tipología de ópera que desarrollaremos en el último capítulo – haremos un recorrido por las prácticas artísticas colaborativas en la web 2.0, la web de las redes sociales según Prada. [Prada M. 2012]

Este recorrido no pretende ser una genealogía de estas prácticas artísticas en la web 2.0, para ello está el propio libro de Prada y también tenemos a autores como Casacuberta, Scolari – Carlón y otros que han abordado el tema, por lo cual creo más pertinente a mi exposición centrarme sólo en aquellas prácticas que pueden constituirse como antecedentes directos de mi net ópera 2.0 o que también sean centrales al concepto que mi propuesta tiene, la colaboración activa de prosumidores con contenidos culturales en una tipología de obra centrada en la narrativa y la narración, como así también los posibles mecanismos para dichas contribuciones. Por ejemplo el “glitch”⁶⁵ se presenta como una posibilidad estética muy interesante y muy específica de los entornos digitales, podría ser aplicado perfectamente en una net ópera 2.0, pero lo esencial, lo conceptual esencial de una net ópera 2.0 como género, no es el glitch sino la aportación de contenidos y transmutación de la obra en tiempo real por parte de los prosumidores, el glitch puede estar o no estar, su ausencia o presencia no modifica la esencialidad de una net ópera 2.0., debido a esto ese tipo de prácticas serán dejadas de lado en esta exposición para que la misma presente una mayor claridad expositiva y no mostrar agregados que en definitiva no aportaran más que su atractivo de tecnología novedosa aquí pero que pueden ser muy pertinentes en otro contexto.

Antes de entrar en el tema específico creo necesario aclarar que entiendo por net .art y por web.art.

⁶⁵ Un glitch es una característica no prevista de algún elemento de un entorno digital del tipo metaverso que por error de programación adquiere dicha característica. Por ejemplo se supone que una pared virtual no debería ser posible de ser atravesada, pero por un error de código, siendo que en realidad una pared es sólo un conjunto de píxeles en pantalla, un personaje digital puede pasar a través de ella produciendo un efecto extraño o no deseado.

En principio el apelativo net .art ha sido utilizado para el arte en red en lo que se denomina su período heroico (1994 – 1999 aproximadamente), al respecto Vuc Cosic⁶⁶ dice:

“El net art, como área de investigaciones frenéticas y como territorio de innovación ya no existe.

La intensa búsqueda para descubrir la naturaleza de la comunicación y las posibilidades de la representación ha sido suplantada por el ‘design’ y el deseo de las expectativas de los comisarios.

Tras el Periodo Heróico del Net.Art, ha llegado el web.art, una disciplina artística mucho más estable.” [Alcalá J. R. 2003:18]

Es decir hay una distinción entre net.art y web.art como fases históricas del arte en red. En mi opinión esto es un poco confuso por la siguiente razón: una red de computadoras es un sistema de hardware y software por la cual computadoras interconectadas intercambian información. Las redes pueden clasificarse por los protocolos de comunicación que utilizan o por su topografía y/o por su alcance. Para el desarrollo conceptual de mi investigación tomaré solo la clasificación según su alcance. De las tipologías de redes existentes a su vez solo me interesan las redes de tipo WAN⁶⁷ que son aquellas cuyo alcance abarca a todo el planeta y dentro de estas las que son de acceso público. Dentro de las redes WAN a su vez encontramos la propia Internet o su denominación Word Wide Web que significa red de alcance mundial y que se abrevia www. Pero la www no es la única WAN que existe, dos o más computadoras situadas en diferentes lugares físicos y en cualquier parte del mundo que se interconecten a través de un servidor y que intercambien información también es una WAN pero no una www. Desde este punto de vista entonces net.art podría ser el apelativo del arte que usa tecnologías de redes de computadoras como su medio de expresión estética y web.art serían sólo aquellas que usen las tecnologías y servicios de la www.

Las tres obras de arte en red que aquí voy a analizar pertenecen al web.art aunque aclaremos que según el criterio que menciona Vuc Cosic, <http://404.jodi.org> es una obra del período heroico del net.art.

⁶⁶ Vuc Cosic es pionero del net.art. Nació en Belgrado el 31 de Julio del año 1966

⁶⁷ WAN: Wide Area Network, red de computadoras de alcance geográfico extenso.

Net.art según hemos visto en el párrafo anterior es en realidad un término confuso ya que net puede ser cualquier obra que este en una red de computadoras ya sea que esta red sea la web o cualquier otro tipo de red WAN. <http://404.jodi.org> debería considerarse como una obra de web.art pues es la web y su tecnología el sitio específico de su realización y no cualquier WAN.

No es la primer vez que en el arte un apelativo o categoría taxonómica emplea un término confuso e inapropiado, pero, dado su uso extendido y a pesar de señalarse como inapropiado, se sigue utilizando. Pongo por caso la denominación de “período clásico” al estilo musical imperante en Europa occidental y sus colonias en la segunda mitad del siglo XVIII en la que encontramos a compositores de la talla de Franz Joseph Haydn, W. A. Mozart y una parte de la producción de L van Beethoven y F. Schubert. ¿Por qué esta denominación es inapropiada? El término “clásico” es polisémico:

- Denomina al arte de la antigua Grecia y Roma.
- Alude a una cierta característica de un objeto por la cual sus valores estéticos trascienden en el tiempo.
- En cualquier período histórico del arte cuando un estilo se consolida y establece una norma, lo cual sucede generalmente en su fase intermedia, se lo clasifica como clásico, entonces tenemos: un Gótico clásico, un Renacimiento clásico, un Barroco clásico, etc.
- Se denomina genéricamente “clásico” a todo el arte anterior al moderno, es decir, sin entrar en mayores detalles estilísticos, a todo el arte desde fines del siglo XIX hacia atrás.
- La música de escuela u académica recibe popularmente el apelativo de música clásica sin importar su estilo u estética.

La lista podría continuar pero ya vemos que el término se muestra muy inapropiado y sin embargo por la extensión de su uso, diría que no existe texto de historia de la música que proponga otra denominación para dicho período, se lo sigue utilizando en los ámbitos académicos de enseñanza de la música.

Una cuestión análoga sucede con net.art, lo considero un término inadecuado para lo que generalmente se considera net.art pues la gran mayoría de las obras de arte en red utilizan tecnologías y servicios de la www por la que se deberían denominarse web.art.

En cambio la mayoría de los juegos multijugador on line masivos (MMORPG) como el “*World of Warcraft*” y los mundos virtuales masivos como el “*Second Life*” (Metaversos) utilizan una WAN y no la www, en todo caso sólo usan la www como medio de un primer acceso y plataforma para descargar la aplicación ejecutable que luego de instalar en una PC realiza la conexión a un servidor WAN y su puesta en línea.

Entonces en mi opinión, creo que net.art es un término genérico que incluye tanto a las obras en red que utilizan la www a las que denomino web.art como a aquellas que utilizan otro tipo de redes de computadoras. Mi obra “*La Búsqueda*” se inscribe entre estas últimas es decir utiliza una WAN y por eso denomino al género a la que pertenece como net-ópera y no como web-ópera. Veremos en el capítulo 5 dos ejemplos de web ópera y profundizaremos un poco más en el concepto. Aclaradas estas cuestiones ahora sí podemos entrar en el tema que deseo desarrollar aquí.

Las prácticas artísticas colaborativas en la web 2.0 están realizadas tanto por artistas profesionales como por gente que no es profesional, lo que antes era el público, algunos serán entendidos aunque no profesionales y otros simplemente son gente que han decidido dejar de ser receptores de contenidos por parte de los “mass media” para ponerse manos a la obra y generar algún tipo de contenido que desean fervientemente compartir en red. En nuestro recorrido si es posible nos referiremos a este último tipo de prácticas las realizadas por prosumidores no especialistas pues en ellos he enfocado en la obra, aunque obviamente no en forma exclusiva, el centro de interés.

En términos generales en el campo artístico siempre ha habido en mayor o menor medida obras que han sido creadas en forma colaborativa, este tipo de práctica como hemos visto en el capítulo 1 es muy antigua quizá tanto como el arte mismo, luego estas prácticas a fines de la Edad Media y con el advenimiento del humanismo⁶⁸ empiezan a ser menos comunes desplazándose por la creación individual autoral, aunque de todas maneras las prácticas colaborativas nunca dejaron de ejercerse. A tal punto el autor individual ganó terreno en la cultura

⁶⁸ Proceso que podría rastrearse desde mediados del siglo XIII, que encontramos bastante avanzado en Italia en el siglo XIV y ya consolidado y difundido por toda Europa en el siglo XV en donde el hombre es el centro de las preocupaciones filosóficas y culturales en detrimento de una sociedad feudal estructurada para la Gloria del Señor.

occidental en todos los ámbitos artísticos que a veces aún hoy nos parece extraño, novedoso y vanguardista el hecho de la creación colectiva de una obra.

En el movimiento moderno el dadaísmo y el futurismo han buscado involucrar al público en una manifestación artística, pero lo hacían desde la reacción del público por alguna acción realizada por los artistas, no desde la propia acción creativa. En general el autor aún era muy fuerte en el arte moderno.

El post – modernismo avanzó un poco más en este camino, pues el desplazamiento del autor individual por la creación colectiva se constituyó en una de sus poéticas. El happening ha sido una de las manifestaciones que buscaron la participación activa del público, pero con las tecnologías digitales al participación ha eclosionado constituyéndose en un componente cultural distintivo de nuestra era.

Hemos hablado en el apartado 1.2.2.1 de la creación colectiva en música, quiero aquí ser más específico y centrarme en música de creación colectiva en el acto de su composición no de su producción/interpretación. La interpretación colectiva en el campo no profesional es tan antigua como la propia música, ¿quién no ha estado en algún fogón y no ha cantado alguna canción sin ser un músico profesional, “tocate una que conozcamos todos”? Pero lo que me interesa por ser el núcleo central de mi postura estética cristalizada en “*La Búsqueda*” es la creación colaborativa en el acto de la composición musical hasta hace poco dominada por el autor, el genio inspirado, Mozart -compuso a sus 8 años su primer ópera “*Bastían y Bastiana*” - o Charly García, no importa si es música popular o no, el autor, es el autor. En la música occidental quizá el canto gregoriano es un primer repertorio de creación colaborativa, compilado entre los siglos VI y X de nuestra era, conformado por cientos de melodías de carácter religioso, pero ¿qué es lo colectivo allí, el repertorio como corpus o cada una de las melodías? Evidentemente el corpus es de creación colaborativa, las melodías en su gran mayoría son anónimas por lo tanto no podemos documentalmente dar cuenta de su proceso de composición, antes de la invención en occidente de la notación musical, el repertorio se transmitía por tradición oral, imaginemos cientos de melodías haber sido aprendidas de memoria, el primer fenómeno que ocurre, y de esto eran conscientes los propios monjes medievales, es que frecuentemente algo en el repertorio mutaba ya sea por adición, por sustitución, por omisión, por

variación, ornamentación, etc. Justamente inventaron la notación musical para evitar dichas mutaciones ya que el repertorio debía ser “Katholico”, es decir en su traducción del griego, “universal”. ¿Cómo podía ser universal un corpus de melodías que por el hecho de su transmisión oral era un repertorio en constante estado beta por usar un término contemporáneo? Por lo tanto podemos decir que el proceso compositivo también de alguna forma fue colectivo por lo menos hasta avanzado el uso de la novísima tecnología del pentagrama y las claves de do y fa, inventado por Guido d’Arezzo en el siglo XI junto con el nombre de las notas que aun usamos en los países latinos. Otros corpus musicales medievales tienen la misma característica incluso aquellos más tardíos en que la notación musical si bien cuestión de especialistas, ya estaba consolidada, podemos mencionar las “*Cantigas a Santa María*” de Alfonso el Sabio recopiladas a mediados del siglo XIII y mucho de los motetes⁶⁹ polifónicos de la escuela de Notre Dame de París⁷⁰ son piezas que se componen por un lado mediante el apropiacionismo, muy común en la música medieval, renacentista y barroca. El motete nace como género musical mediante el apropiacionismo, las primeras piezas copiaban un fragmento musical de un *órganum*⁷¹ al cual a las voces superiores se le agregaba un texto. Por el otro por la adición de capas melódicas sobre la melodía apropiada a veces una melodía es de un autor y una segunda voz es de otro y el *cantus firmus* de un tercero ya que por lo general es del repertorio gregoriano, lo mismo pasa con sus textos, muy común el motete polifónico poli textual e incluso bilingüe, francés y latín conviven en una única pieza cuyos textos hablan de cosas muy distintas. Ya en esta escuela aparecen los primeros nombres de autores que a medida que avanzamos en la historia son cada vez más comunes, es decir un paulatino desplazamiento de la creación compositiva musical colaborativa por la creación individual de autor como ya hemos visto anteriormente.

⁶⁹ Motete es una pieza musical a varias voces, del francés “mot” significa palabra en español y primeramente consistía en copiar un fragmento de un *órganum* al cual se le agregaba un texto a las voces superiores, luego, sólo se tomaron melodías gregorianas a las cuales se les superponían melodías nuevas.

⁷⁰ Escuela de compositores que floreció en torno a la Catedral de Notre Dame de París en el siglo XIII, aquí tenemos los primeros nombres de autores musicales Leonino y Perotino. La escuela de Notre Dame inventó una grafía musical que definía por primera vez la duración de los sonidos.

⁷¹ *Órganum* es el nombre genérico de toda pieza a varias voces, hasta que apareció el motete a mediados del siglo XIII. El *órganum* es la primer práctica polifónica – es decir a varias voces – en la música occidental cuyo primer manuscrito es del siglo X, a partir de allí el *órganum* fue evolucionando hasta que derivó en el motete y en ese momento desapareció suplantado por este último.

Quisiera apuntar aquí algunas cuestiones estéticas generales sobre el arte que utiliza a la web como su centralidad conceptual y sitio específico de existencia.

Lo primero que surge y que se confronta con el arte tradicional es que la estructura morfológica y narrativa es constantemente mutable cambiante, en permanente estado “beta”, su estructura es abierta. Umberto Eco señaló en 1962 en su texto “*Opera Aperta*” que toda obra de arte es en algún sentido abierta, se refería al mensaje estético de las mismas, es una de las características de todo mensaje estético ya que éste siempre debe ser interpretado por el receptor y que por dicha operación de interpretación, como ya lo hemos señalado en el capítulo 1 ya no nos es posible de calificar como pasivo.

Ahora en las redes de computadoras la apertura no solo es del mensaje estético sino también de la estructura morfológica de la obra, estructura en constante mutación por el aporte de contenidos que los internautas pueden realizar como autores secundarios a la misma. La propia contribución de los internautas es parte del mensaje estético.

Es interesante lo que apunta Rodrigo Alonso sobre la condición del sujeto en la red en una temprana publicación del año 2001, tres años antes del primer lanzamiento de Facebook, es decir aún en pleno auge de la web 1.0 en la que dominaban los sitios web y no las redes sociales aun:

“Navegar es internarse en un universo de migraciones permanentes, de carácter expansivo e imposible de agotar. Conducido por lenguajes informáticos, protocolos, contraseñas y menús de opciones, el peregrino de las redes es la encarnación del habitante postmoderno, un ser desarraigado, con el sentimiento perpetuo de no pertenecer a ningún lugar y, al mismo tiempo, con la necesidad de encontrar o conformar un sitio estable.” [Alonso R. 2000: 3]

Ahora que existen las redes sociales se observa que el nuevo modelo de negocio en la red y las plataformas convergentes como lo es Facebook han transformado para la mayoría de los usuarios la experiencia del “estar en la web”, ahora ya no es tan frecuente perderse (en el sentido positivo exploratorio del término), navegar por la web si no que se recae y se permanece largo tiempo en alguna de esas plataformas convergentes, pero las mismas ¿estas plataformas

conforman un sitio estable, según apunta Alonso como necesidad del ser posmoderno? La respuesta sin pretender ser cerrada se puede formular por la afirmación y la negación, por un lado estas plataformas se nos aparecen como sitios estables o parcialmente estables, su estética visual general su maquetación en la pantalla permanece sin mutabilidad a lo largo de largos períodos temporales. Me refiero por ejemplo en Facebook a su logotipo, la letra “F” minúscula azul sobre fondo blanco colocado a la izquierda de una banda del mismo azul profundo en la parte superior de cualquier página de Facebook como así su fondo gris plano, y el fondo blanco de los textos en los muros. Lo que es constantemente mutable son los contenidos que son insertados en Facebook por sus usuarios.

Me interesa también señalar aquí del texto de Alonso es lo que él apunta sobre la condición del cuerpo errante del internauta. Me interesa porque en el prototipo de net ópera 2.0 que entrego junto a este texto el internauta interactúa en el mundo virtual digital que se genera con un avatar, es decir con una representación gráfica digital que lo representa allí. Dice Alonso:

“Se suele hablar de la descorporeización del navegante de Internet como el resultado lógico frente a un mundo en el que la realidad ha perdido su atractivo y tiende a ser reemplazada por las deslumbrantes promesas de la realidad virtual, pero también, como la consecuencia de la relación elemental entre los seres humanos y las redes informáticas:

“Se puede entender a Internet como una computadora distribuidora gigante que está en todas partes y en ninguna al mismo tiempo –asegura

Simon Biggs–. El usuario entra en este no-espacio y se vuelve igualmente desmaterializado. En este sentido, el usuario se convierte en un nodo lingüístico, otra simulación en un «universo» de simulaciones, un «paquete» de información moviéndose constantemente desde un servidor a otro.

Cuando uno está en la red, se siente no sólo descorporeizado y desplazado sino también transformado”¹⁵. (15) Biggs, Simon: “Multimedia, CD-ROM and the Net” en Hershman Leeson, Lynn (ed), op.cit.” [Alonso R. 2001: 5]

Entiendo al cuerpo, descorporeizado y transformado, al avatar que representa a un internauta en una determinada plataforma digital, cuestión que ampliaremos en el capítulo 5.

Quiero también apuntar aquí algo que ya he dicho en relación a la incorporación de la tecnología en el arte en el capítulo 2 en referencia a dos óperas pero que puede generalizarse a una parte del arte producido con tecnología digital y en la que dicha tecnología es puesta de relieve en ellas. En muchas de esas obras, la tecnología produce espectáculo y concuerdo en este sentido con lo que Claudia Giannetti dice:

“Yo creo que las tecnologías por sí mismas no producen nada creativo. La creatividad siempre está en la cabeza de aquellos que están detrás de las máquinas. Esto parece muy simple decirlo, pero entre los artistas jóvenes, o las personas que se están formando en este ámbito, hay una fascinación tan grande por la tecnología, que la tendencia a veces es quedarse en la herramienta. La herramienta como tal tiene que ser siempre un elemento secundario. <<Las tecnologías por sí mismas no producen nada creativo. La creatividad siempre está en la cabeza de aquellos que están detrás de las máquinas.>> ” [Giannetti C. 2002]

Así mismo Giannetti en el mismo texto apunta acerca de la interactividad:

“Si nos centramos en la cuestión específica de la interactividad digital, tenemos que cuestionar algunos puntos. El primero sería, sin duda, la integración del espectador. Para que el espectador pueda integrarse a la obra, esta obra tiene que ser abierta. Y no me refiero al famoso concepto de "obra abierta" de Umberto Eco, sino de otra cosa completamente diferente. Cuando hablamos de obra abierta, nos referimos básicamente a una estructura abierta; la estructura interna de la obra debería permitir ese acceso del espectador a la producción. Esto, sin duda, implica una ruptura con la estructura definitiva y acabada del objeto de arte, a la que estamos acostumbrados.” [Giannetti C. 2002]

Justamente es este tipo de intervención por parte de los internautas la que se implementa en mi prototipo y es la que quiero reseñar a continuación descartando aquellas obras de arte en la web que no se condicen con esta cuestión.

Las obras interactivas en el sentido que Giannetti conceptualiza se constituyen siempre como obras en proceso, dinámicas, mutantes, que se inscriben siempre en un eje temporal pues la mutación, el cambio deviene en el tiempo.

<http://404.jodi.org> es un hito obligado y un buen comienzo para hacer un recorrido de obras de creación colaborativa en la web. Es una obra del año 1995

pionera del “net art”. “*Jodi*” es una contracción formada por la primera sílaba de los nombres del dúo de artistas que lo conforman: Joan Heemskerk de Holanda y Dirk Paesmans de Bélgica.

“404” alude a un clásico mensaje de error que los navegadores web emiten cuando no encuentran un sitio de internet que un usuario ha solicitado. La obra siendo como ya hemos dicho pionera presenta ya algunas de las características más importantes que he señalado como específicas del uso de la tecnología electrónica digital en computadoras en red, es decir en la web. Jodi.org es el autor primario de 404, los usuarios de la web son sus autores secundarios, los mismos pueden ingresar un texto o cualquier carácter ASCII⁷², para lo cual se dispone abajo en la página de un rectángulo – denominado “input field” (campo de entrada) en donde tipeamos, (escribimos presionando las teclas del teclado de la computadora) el texto que deseamos ingresar en la página, pero si hemos ingresado caracteres alfanuméricos, el software los altera y muestra en pantalla otra cosa y si los caracteres no son alfanuméricos entonces se visibilizan como los hemos ingresado, pero esto no es lo más esencial de “404” sino que “404” es permanentemente mutable en cada ingreso. Un ingreso ASCII es inmediatamente incorporado por encima de lo que ya hay allí. El resultado no es solo una obra de net art sino también de “ASCII art”.

“404” presenta las siguientes características estéticas específicas de la tecnología electrónica digital:

- Mutabilidad dinámica.
- Infinitud: como ya he señalado una infinitud relativa, dependiente del suministro de energía al servidor y dependiente de que “404” se mantenga online.

“*Communimage*” <http://www.communimage.ch/esp/> es una obra online desde el año 1999 de creación colaborativa que crece por la intervención de los internautas que desean participar en ella. El concepto, la interfaz, el software y el sitio web fueron creados por “calc & Johannes Gees”, podríamos llamarlos sus autores primarios. En su sitio web está definida como una “escultura colectiva

⁷² ASCII: Es un código de caracteres no imprimibles e imprimibles de un texto utilizado en las computadoras.

virtual”, hasta enfrentarme a esta obra pensábamos que una escultura era un objeto 3d que uno podía recorrer alrededor de él en 360 grados, Communimage es una obra que se visualiza en pantalla y leemos en la sección ayuda: “¿Puedo utilizar archivos gif animados en mi imagen? No, communimage se configura solamente en dos dimensiones”, aunque si es posible de ser recorrida en 360 grados. No voy a discutir la pertinencia de su inserción tipológica como “escultura” pues esto escapa a los alcances de esta investigación, me detengo en ella por ser una obra de creación colaborativa en red y de poder describir cual es el mecanismo y estrategia colaborativa implementada como así también su significado e impacto estético.

“*Communimage*” puede crecer infinitamente y evolucionar libremente. La interfaz de la obra es una grilla en donde se coloca las imágenes. Para colaborar en ella es necesario pulsar sobre un espacio en blanco que sea colindante con alguna imagen y confirmar la elección. Luego se recibe vía e-mail el espacio reservado, reserva que se mantiene por tres días para subir una imagen de cualquier tamaño, (Communimage se encarga de ajustarla al espacio de la obra, en cualquier formato de archivo y realizada con cualquier software de diseño gráfico. También hay un formulario para adosar, a la imagen que un internauta desea incorporar, su meta – información, que es posible de ser accesada por cualquier otro internauta al clikear sobre cualquier “patch” de “*Communimage*”. El sitio web de “*Communimage*” denomina patch a cada imagen con lo cual podríamos decir que la misma se configura como una patchwork de creación colectiva, patchwork es un estilo de tejido de mantillas o mantas elaborada por la adición de cuadrados tejidos, es decir una teselación aditiva de mosaicos de imágenes cada una con el estilo de su autor, pero “*Communimage*” también puede ser observado en su totalidad de lo cual emerge una morfología 2D que va mutando con cada adición que a ella se le incorpore. También es posible seleccionar cualquier patch y enviarlo vía e-mail como tarjeta postal electrónica.

Hay varias características de “*Communimage*” que sólo son posibles con la tecnología de redes de computadoras: primeramente es una obra que no habla de la tecnología que utiliza, su objetivo es otro, ni tampoco hace alarde de su utilización, simplemente en su sitio web no se habla ni una sola palabra de la cuestión tecnológica implicada en ella pero es evidente que sin esas tecnologías la obra no sería posible, justamente a esto es a lo que me refería cuando hablaba

de lo específico de la tecnología electrónica digital frente a otras tecnologías posibles, que hace al concepto de la obra en donde esta tecnología es aplicada.

En segundo lugar su carácter mutable por la adición de imágenes aportada por cualquier persona que lo desee y que esto pueda ser infinito en el tiempo y en el espacio. La obra entonces puede leerse en diferentes niveles o grados de acercamiento visual y en cada uno de ellos veremos una estructura morfológica distinta, La visión más total de la obra nos ofrece un emergente morfológico producto de la concatenación de los elementos individuales, es decir el todo es más que la suma de las partes. Acá hay dos aspectos de lo específico de lo electrónico digital, por un lado la posibilidad de la infinitud en tiempo y en espacio infinitudes que dependen de que la obra y el servidor web donde esté alojada, estén online, lo que depende entre otras cosas de que el hardware reciba energía eléctrica. El otro aspecto específico de la tecnología electrónica digital es la posibilidad de hacer zoom en cualquier sector hasta llegar si se desea a un patch individual de la misma.

En tercer lugar para que una imagen pueda ser incorporada debe ser digital, sin importar su origen, si es una foto, deberemos escanearla, podemos apropiarnos de una imagen de la web, aquí ya son imágenes digitales, podemos hacer nuestra propia imagen con un software de edición gráfica digital, obviamente la imagen resultante es digital. Sin entrar en mayores detalles la imagen digital tiene su especificidad "digital" frente a otro tipo de imágenes, en principio la de estar conformada por un conjunto discreto, finito de píxeles de formato cuadrado, una suerte de imágenes "puntillistas". "*Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte*"- 1886 - de G. Seurat (por mencionar su obra puntillista más conocida) en donde la imagen está formada por diminutos puntos, ¿píxeles? Sí podríamos considerarlos píxeles pero a diferencia de los píxeles digitales en Seurat el píxel es circular lo cual le permite fácilmente hacer líneas curvas sin ser escalonadas y también le es posible superponer partes de la superficie de un píxel con el otro, los píxeles puntillistas de Seurat son todos de tamaños diferentes, realizados a mano, auráticos al decir de W. Benjamin. Es decir el píxel digital posee características que le son propias de su carácter digital: es cuadrado, ocupa un lugar específico en una pantalla por lo que la imagen digital es una matriz de píxeles, cada uno tiene su posición fila, columna único, no es posible superponer en una misma capa parte o la totalidad de la superficie de un píxel, un

pixel posee un color plano, no admite degrade, su tamaño está definido por lo que conocemos por “resolución de pantalla” es decir cuántas filas y columnas posee la grilla de la pantalla, la grilla a su vez está definida por la placa de video de una computadora, todos los pixeles son del mismo tamaño, las líneas curvas no son tales, en realidad no existen las curvas en el mundo digital todas son “escaleras” solo que las vemos curvas porque el pixel puede ser muy pequeño y semejar a nuestra vista una línea curva.

La tecnología electrónica digital facilita la colaboración: cualquier persona en cualquier lugar del mundo que tenga acceso a la web puede colaborar si lo desea. Puede elaborar su imagen con el software que desee o que sepa manejar, la interfaz de “*Communimage*” se encarga de convertir el archivo al formato correcto, la imagen puede ser de cualquier tamaño, nuevamente “*Communimage*” se encarga de ajustarla al tamaño adecuado por lo cual estas facilidades hace que potencialmente cualquier persona que lo desee puede colaborar, ser parte de ella.

Una pregunta surge inmediatamente ante toda obra de creación colectiva: ¿Quién es el autor? Evidentemente ante ellas ya no es posible pensar a la manera “ilustrada moderna” hay un desplazamiento, que ya hemos señalado, del autor individual por el colectivo colaborador aunque aquí hemos hablado de autores primarios que son los autores del proyecto: “calc y Johannes Gees”, en toda obra hay siempre autores primarios, autores del proyecto, digo autor o autores pues puede tratarse de un autor individual o de un grupo. El/los autores primarios son los que diseñan el proyecto que permite luego la colaboración del resto. En este diseño el/los autores primarios conciben de qué modo es posible colaborar, que características son permitidas y cuales no en referencia a las colaboraciones de los autores secundarios, como en todo juego hay ciertas reglas que hay que cumplir.

Una cuestión más que aprovecho a señalar aquí, hay numerosas publicaciones académicas en torno a lo que ellas llaman el ciber arte o el new media art o arte electrónico en donde se señala la desaparición del creador individual como por ejemplo en “*LA IDENTIDAD DE LA OBRA DE ARTE ELECTRONICA*” de la Dra. M^a Luisa Bellido Gant de la Universidad Carlos III de Madrid. En su página 11 dice: “*En ocasiones tampoco tenemos creadores individuales...*” esto es un reduccionismo de la cuestión, es cierto que la idea del

autor individual incluso la idea romántica de este ya no es válida en una obra de arte colaborativa, pero el autor o autores que denomino en mi trabajo como primarios no desaparece si no que se complementa con los autores “secundarios”. Aclaremos un poco esta cuestión: el apelativo de primaria y secundario que uso aquí, solo obedece a una cuestión cronológica, el/los autores primarios son los que han tenido una idea, un concepto, “algo para decir” estéticamente hablando y para ello han diseñado un proyecto y en el caso del arte electrónico un hardware y un software que lo hace funcionar y es el que permite a los autores secundarios poder realizar sus aportes a la obra, es por esta posición de primarios que en el caso de “*Communimage*” se señala a calc y Johannes Gees como sus autores, es más cuando diversas publicaciones se refieren a “*Communimage*”, nombran a calc y Johannes Gees como sus autores y esto es correcto pues ellos idearon a “*Communimage*”, ellos pensaron la manera en que los internautas colaboraban en “*Communimage*”. Los autores secundarios son todos los internautas que han hecho su aporte a “*Communimage*” en la forma y términos que el diseño de su/sus autores primarios lo permiten en el hardware y software de su proyecto, es por esto que hablo de complementariedad entre autor/autores primarios y secundarios, es decir al autor individual no desaparece si no que se complementa. No existe obra de arte colaborativa que no haya sido ideada y diseñada por alguien, ese alguien, ya sea un autor individual o un grupo es el autor primario de la obra. Incluso aun pensando en Facebook, Youtube, Twitter u otras redes sociales o plataformas colaborativas, todas ellas tienen su autor, no nacieron del repollo o los dejó la cigüeña en la web. Facebook fue creado en el año 2004 por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz.

Mi net ópera 2.0 “*La Búsqueda*” me tiene a mi Lozdan Claudio como su autor primario, el software en “*Unity 3D*” programado en Javascript y C# permite el aporte de un personaje, acción en el espacio virtual digital, música, narratividad de sus autores secundarios: cualquier internauta que haya decidido participar construyéndose un personaje para hacerlo. En el capítulo 5 de esta investigación daré más detalles al respecto de mi obra. Nótese que puedo pertinentemente, por más que “*La Búsqueda*” se inscriba como ópera de composición colaborativa, decir “mi obra”, si el autor individual por efecto de la colaboración creativa simplemente “desapareciera” como afirman numerosas publicaciones

académicas, entonces ¿cómo es posible señalar a Calc y Johannes Gees como sus autores, como es posible que yo pueda decir de “*La Búsqueda*” mi obra? No confundamos complementación con desaparición o dilución. Esta distinción epistemológica que he enfáticamente puntualizado, no significa que un desplazamiento del control total que al autor individual o incluso grupal poseía de una obra, en el arte colaborativo y en el colaborativo electrónico digital, efectivamente se produzca y justamente en forma consciente, los autores primarios de dichas obras y yo mismo es lo que específicamente buscamos al emplear las estrategias y mecanismos de creación colectiva y colaborativa.

“*The Jonny Cashs Project*” es un video de creación colectiva. El proyecto es de Aaron Koblin y fue lanzado en el año 2010. En el sitio web del proyecto se puede leer:

“Through this interactive website, participants may draw their own portrait of Johnny Cash to be integrated into a collective whole. As people all over the world contribute, the project will continue to evolve and grow, one frame at a time.” (A través de este website interactivo, los participantes pueden dibujar su propio retrato de Johnny Cash para ser integrado en un todo colaborativo)⁷³ [Koblin A.2010]

El proyecto posee las características que ya hemos señalado en las dos obras anteriores pero incorpora algunas propias por ser el video una de las artes del tiempo. Johnny Cash tiene una narrativa, la cuestión central aquí es que estrategia se implementa para que las colaboraciones tan diversas en estilo nos propongan una cierta coherencia.

Está claro que la posibilidad colaborativa por parte de cualquier persona que desee hacerlo está dada por la utilización de la tecnología electrónico digital, que el video está en constante crecimiento, mutabilidad y que es posible reproducir cualquier fragmento del mismo, como así también de recuperar la meta – información de cualquier frame⁷⁴ e incluso apropiárnoslo, re-editarlo para ser incorporado como nuestra colaboración al video. Nuevamente aquí hay facilidades para poder colaborar, el website ofrece una herramienta de edición gráfica muy intuitiva para su uso e incluso nos ofrece en forma aleatoria tres

⁷³ Traducción propia

⁷⁴ Frame: del inglés, un fotograma de una película o videofilm.

fotogramas que podemos escoger del total, si deseamos apropiárnoslo, digamos que a modo de sugerencia de apropiación.

La estrategia para garantizar la coherencia del todo se formula como regla del juego: la cromaticidad está reducida a escala de grises.

Esta simple regla ha asegurado hasta ahora la coherencia narrativa. Una cuestión facilita también dicha coherencia y es que la narrativa no posee una narración en términos de signos lexicográficos, solo la canción “*Ain't No Grave*” es escuchada a lo largo de una reproducción del video, es decir el video dura 1370 frames, la música siendo siempre la misma aporta una capa de coherencia a cualquier reproducción.

La reproducción en su versión estándar toma del total, los fotogramas más votados (herramienta de juzgamiento social) pero es posible reproducir otras versiones: selección del director, mayor número de trazos por fotograma, los más recientes, selección aleatoria, estilo puntillista, realista, los más incompletos o estilo abstracto.

Hemos dicho que “*The Jonny Cashs Project*” tiene una narrativa pero no posee una narración. Distingamos aquí qué diferencia hay entre narrativa y narración.

Según Paul Ricoer hay varios modos narrativos en el acto de narrar. Ante todo la expresión – acto de narrar – implica una acción y toda acción se inscribe en el tiempo, en la temporalidad. Hay una multiplicidad de modos narrativos, orales, escritos, no lingüísticos – es decir que no usan lenguaje oral u escrito, podrían ser imágenes y/o sonidos – y también una multiplicidad de estilos, científico (y dentro de este campo hay sub estilos dependiendo de la disciplina científica que se trate), ficción, histórico, publicitario, etc.

“dada la importante dicotomía que divide el campo narrativo y que opone tajantemente, por una parte, los relatos que tienen una pretensión de verdad comparable a la de los discursos descriptivos que se usan en las ciencias —pensemos en la historia y los géneros literarios afines a la biografía y a la autobiografía— y, por otra, los relatos de ficción, como la epopeya, el drama, el cuento y la novela, por no decir ya los modos narrativos que emplean un medio distinto al lenguaje: el cine, por ejemplo, y, eventualmente, la pintura

y otras artes plásticas. Contra esta interminable división, planteo la hipótesis de que existe una unidad funcional entre los múltiples modos y géneros narrativos. Mi hipótesis básica al respecto es la siguiente: el carácter común de la experiencia humana, señalado, articulado y aclarado por el acto de narrar en todas sus formas, es su carácter temporal.” [Ricoeur P. 2000: 190]

Más adelante Ricoeur afirma que si un evento es posible de ser narrado es porque de alguna manera es un proceso temporal y viceversa constatamos la temporalidad si nos es posible narrar eventos que allí suceden.

“*The Jonny Cashs Project*” evidentemente teniendo en cuenta estos conceptos pero incluso por sentido común se trata de un proceso temporal, es más se trata de un proceso temporal de creación colaborativa en permanente mutación por el carácter aditivo que cada colaboración posee. La coherencia está dada por la pista de audio del video y el uso de la cromaticidad en escala de grises. Como ya he dicho “*The Jonny Cashs Project*” tiene una narrativa coherente pero no una narración en términos de signos lingüísticos orales o escritos.

En esta exposición he progresado desde el inicio de la creación colaborativa en el entorno web, primeramente usando caracteres ASCII, luego imágenes y en Johnny Cash, incorporando la dimensión temporal, el salto cualitativo podría entonces ser una obra que posea narrativa, narración y que ambas sean de creación colaborativa por parte de cualquier persona en tiempo real y por lo tanto en constante mutación.

“Se plantea, entonces, el problema de identificar la característica más importante del acto de hacer-relato. Sigo también a Aristóteles para designar la clase de composición verbal que convierte un texto en relato. Aristóteles designa esta composición verbal con el término *mythos*, término que se ha traducido por «fábula» o por «trama»: «llamo aquí *mythos* a la composición (*synthesis* o, en otros contextos, *syntaxis*) de los hechos» (1450 a 5 y 15). Más que una estructura, en el sentido estático de la palabra, Aristóteles usa este término para designar una operación (como indica la terminación *-sis* de *poiesis*, *synthesis* o *syntaxis*), a saber, la estructuración que requiere que hablemos de «elaboración de la trama» antes que de trama. La elaboración de la trama consiste, principalmente, en la selección y en la disposición de los acontecimientos y de las acciones narradas, que hacen de la fábula una historia «completa y entera» (1450 b 25), que consta de principio, medio y fin.” [Ricoeur P. 2000: 191].

De esta cita recalco el concepto de elaboración de trama, es decir la disposición de los eventos en el tiempo. Surge además que no cualquier evento que sucede se inscribe en la narrativa si no solo aquellos que la afectan:

“la trama es el conjunto de combinaciones mediante las cuales los acontecimientos se transforman en una historia o —correlativamente— una historia se extrae de acontecimientos. La trama es la mediadora entre el acontecimiento y la historia. Lo que significa que nada es un acontecimiento si no contribuye al avance de una historia. Un acontecimiento no es sólo una incidencia, algo que sucede, sino un componente narrativo. Ampliando aún más el ámbito de la trama, diré que la trama es la unidad inteligible que compone las circunstancias, los fines y los medios, las iniciativas y las consecuencias no queridas. Según una expresión que tomo de Louis Mink, es el acto de «ensamblar» —de com-poner— esos ingredientes de la acción humana que, en la experiencia diaria, resultan heterogéneos y discordantes. ”
[Ricoeur P. 2000: 192].

Entonces tenemos eventos que suceden en el tiempo, algunos se constituyen en una trama de acontecimientos, en el acto de contar una historia dichos eventos trazan un camino, una evolución, una concatenación causa efecto. Se desprende que narrativa entonces es la totalidad de los eventos que inciden en una narración, siendo esta última sólo el acto de contar una historia con algún tipo de signo lingüístico, ya sea oral y/o escrito, es decir la narrativa incluye a la narración, la narrativa es lo más abarcativo del acto de contar una historia, por eso también puede incluir modos de contar no lingüísticos. Este último caso, por ejemplo, es el caso de “*The Jonny Cashs Project*”.

Mi propuesta de obra para esta tesis y la investigación que este texto lleva en curso se refieren en algún tipo de obra que contándonos una historia es decir que la misma posea narrativa y narración, ambas sean de creación colaborativa, en donde los sujetos colaborantes son cualquier internauta que lo desee. El desafío entonces consiste en elaborar y seleccionar las estrategias y las tecnologías adecuadas para que dichas contribuciones no destruyan, por su heterogeneidad, una cierta trama abierta, que se construye en tiempo real pero que se inscribe a su vez en cierto marco narrativo. Detalles de estas estrategias y tecnologías que implemento serán dados en el capítulo 5.

Capítulo 4 Los metaversos como estrategia de coherencia narrativa – Las estrategias implementadas en “*La Búsqueda*”.

En este capítulo no solo se darán las definiciones que su título anuncia sino que se confrontará como algunos conceptos y cuestiones analizados están implementados en el prototipo de net ópera 2.0 “*La Búsqueda*” que se entrega simultáneamente con este trabajo.

La palabra metaverso es una contracción de “meta” – “universo” (en inglés) que fue inventada por Neal Stephenson en su novela “*Snow Crash*” publicada en 1992. El concepto alude a un ciber espacio social en 3D, social porque en ellos los internautas pueden interactuar socialmente entre sí. Uno de los más conocidos es el “*Second Life*” (Segunda vida) www.secondlife.com. En su portal de ingreso se lee: “The largest –ever 3D virtual world created entirely by its users.” (El mundo virtual en 3D más grande jamás creado en su totalidad por sus usuarios.⁷⁵). Como dice su nombre, el internauta que decide participar en él puede construirse una segunda vida: elegir su sexo, su silueta, su ropaje, color de pelo, peinado, su look, hay una moneda de curso legal, el linden L\$, es posible comprar o construirse una casa, etc.

“*Second Life*” como otros metaversos poseen una narrativa pero no intentan contarnos ninguna historia, no hay objetivos a cumplir. Al decir de Paul Ricoeur “la vida se vive, la historia se cuenta” [Ricoeur P. 2000: 192], estos metaversos son en algún sentido como la vida, lo que sucede, sucede por obra de los ciber personajes controlados por un internauta.

En este mundo virtual digital se han realizado muchos eventos artísticos, podemos mencionar entre ellos a la performance “*Imponderabilia*” de Marina Abramovic y Ulay’s <http://0100101110101101.org/reenactment-of-marina-abramovic-and-ulays-imponderabilia/> . La performance original se realizó en el año 1977 y en “*Second Life*” se realizó entre los años 2007 y 2010. Queda fuera del alcance de este trabajo determinar si la “*Imponderabilia*” digital tiene los mismos efectos que la real, simplemente el roce de los genitales de los cuerpos desnudos y su visión como cuerpos reales no se produce en el espacio digital, un

⁷⁵ Traducción propia

cuerpo desnudo en vivo en el año 1977 debe haber producido un impacto muy diferente a verlos mediados por la tecnología digital y en el siglo XXI.

Lopez Pellisa en su artículo publicado en la revista “*LetraL*” [Lopez Pellisa T. 2013] nos relata para su estudio, una representación del “*Mago de Oz*” realizado por la compañía teatral “La neurona perdida” el 12 de enero del año 2008. Los actores eran ciber personajes de “*Second Life*” controlados por un internauta humano. Los espectadores tenían una doble realidad, por un lado también eran ciber personajes, es más la visualización de esta representación teatral debía hacerse llevando a el propio ciber personaje a el sitio virtual de la representación que se hacía al estilo de caja italiana, es decir los ciber personajes debían estar co – presentes junto a los ciber actores en una disposición clásica: ciber actores sobre el escenario, ciber espectadores en el lugar previsto como lugar de recepción de la obra. Por otro lado el internauta humano observaba el espectáculo mediado por la cámara subjetiva de su ciber personaje y la pantalla de su computadora pero no compartía el mismo espacio de la representación.

En “*Second Life*” no hay trama pre construida y esto facilita cierta coherencia del total, ya que al no contarse ninguna historia toda acción es posible sin que el metaverso ingrese en una estructura caótica. Esto no es ninguna crítica, “*Second Life*” nunca pretendió ser un ciber espacio donde se narre alguna historia sino que como justamente su nombre lo indica es una simulación de una segunda vida o una vida paralela – una ciber vida.

Hay otros metaversos en la que sí es narrada una historia, recordemos que un metaverso es un ciber espacio social, en términos un poco más técnicos es también un MMOPRG sigla en Inglés Massive Multiplayer Online Role Playing Game (Juego de Rol Multijugador Masivo Online⁷⁶), es el caso del “*Lineage*”, el “*War Craft*”, el “*MU*” y otros.

En “*Second Life*” y en éstos últimos, en realidad en todos, hay una diégesis.

“Diegesis es una palabra que deriva del vocablo griego διήγησις, y —de acuerdo con Gerald Prince en “A Dictionary of Narratology” — significa: El mundo en que las situaciones y eventos narrados ocurren; Contar, recordar, en oposición a mostrar principalmente actuar en tiempo pasado. ...” [Diegesis. s/f].

⁷⁶ Traducción propia.

En “*El observador en el sistema Diégesis y experiencia narrativa en universos transmedia*” encontramos otra definición de diégesis:

“Así, para Aumont, Bergala et al. (1995: 114) “la diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad”⁸.” “....Debemos entender, como Aumont y Bergala se encargan de aclarar en su texto, que la diégesis es más que los hechos de la trama y los personajes que los protagonizan. La clave de la definición radica en la idea de globalidad¹⁰, lo que implica la presencia en el discurso de todo lo necesario para contar el relato –para que el relato sea contado–. Además, la diégesis del discurso –y de la interpretación del discurso¹¹– encierra una serie de códigos narrativos e interpretativos que permiten dar sentido a la narración.” [Montecarlo s/f]

Estos códigos de alguna manera son compartidos por autor y lector, por más fantástica y ficcional sea el relato, hay ciertos elementos que, de todas maneras, se apegan a una realidad conocida por ambos y que es la base de la interpretación de los códigos narrativos por parte del lector.

Los metaversos presentan tres características comunes:

- 1) Son interactivos, los internautas eligen o se construyen un personaje con el que interactúan con otros ciber personajes, llamados aquí genéricamente como “avatar” el cual pueden controlar mediante algún tipo de interfaz humano – máquina: mouse, teclado, joystick entre los más comunes pero puede ser algún otro tipo de hardware como guantes de datos, web cam o cámaras especiales como las de la consola Xbox 360, cascos de realidad virtual, etc. EL avatar puede interactuar con diversos objetos, con otros avatares y con los NPC (jugadores no controlados por el jugador) si los hubiere, en todos los casos algún tipo de respuesta se obtiene y dicha respuesta es parte de la narrativa del metaverso.
- 2) Corporeidad, el internauta participante en un metaverso lo hace a través de un avatar, un alter ego digital, un ciber cuerpo. El cuerpo no tiene por qué ser antropomórfico sino que nos referimos a que el mismo está afectado por algún tipo de sistema de fuerzas, sistema físico programado: presencia o ausencia de gravedad, aceleración, etc. de

tipo realista o no, independientemente de esto y debido a su apariencia visual en pantalla y su afectación a estas fuerzas físicas del ciber mundo el mismo es ciber material. Los internautas pueden personalizar la apariencia visual de su avatar. La corporeidad también refiere a la presencia visual en el ciber espacio del avatar y dicha corporeidad constituye un campo de posibilidades y límites de acción del avatar en el metaverso.

El cuerpo del avatar no tiene los límites del cuerpo en el mundo físico real sino que tiene los límites que el software le impone. Estas limitaciones también se inscriben en la narrativa de dicho mundo.

- 3) Persistencia: el metaverso es un ciber espacio generado por un software, un código programado en algún lenguaje de programación. El mismo al ser multijugador, es decir que varios internautas pueden ingresar al metaverso al mismo tiempo, debe estar alojado en un servidor de red. El código del metaverso se ejecuta en forma permanente mientras que se suministre energía eléctrica al servidor donde está alojado y el código permanezca online en él. Cuando un internauta se desconecta del metaverso, el código guarda cierta información del estado avatar en ese momento: en qué lugar del ciber mundo se encuentra, la cantidad de vida que posee, etc. para ser recuperados en cuanto el mismo internauta se reconecte la metaverso. El metaverso se ejecuta aun cuando el internauta se desconecta e incluso si todos los internautas se desconectan y no hay nadie conectado a él. En este caso surge la pregunta cuando un metaverso que se inscribe como obra de arte, ¿existe la obra si nadie está allí? Una reflexión al respecto desarrollaré en el capítulo 5 de este trabajo.

Ya hemos hablado del ciber espacio, pero ¿qué es un avatar?

“Por definición, un avatar es una representación gráfica de una persona y viene del mundo de la mitología hindú en el que se convierte en un dios encarnado en un humano o animal forma.

Por lo general, un avatar representa a una persona en una sala de chat, en un entorno virtual, como Second Life 2, o de otra zona de actividad en línea, tales como un foro o blog. El avatar es una representación gráfica que se asocia a un

usuario para identificarlo. Generalmente se trata de una representación humana y pueden ser, fotografías, dibujos artísticos e incluso, en algunos casos si la tecnología lo permite, representaciones tridimensionales. En un ambiente tridimensional el avatar es la representación digital de quien lo está visitando, con la creación de papeles imaginarios que se auto atribuyen los usuarios de determinados juegos y espacios de la red.” [Dramaturgia Audiovisual: 2011].

El avatar es nuestra imagen que los demás ven de nosotros en un mundo virtual digital, nuestra identificación gráfica en un metaverso, el mismo puede tener un sinnúmero de apariencias⁷⁷

La pregunta es si nuestro avatar es en ciber actor en un metaverso con el cual podamos contar para que sea posible un hecho ciber teatral. La pregunta va dirigida no tanto al caso que he mencionado aquí mismo en la ciber representación del “*Mago de Oz*” en “*Second Life*”, sino a poder discernir si un metaverso en su globalidad es una forma de ciber teatro, discutiremos este tema en el capítulo siguiente, aquí analizaremos los elementos que componen un metaverso y cuáles son las estrategias narrativas que implementan.

El metaverso es la manifestación de un software, que está funcionando en un sistema digital, y visualizado en una pantalla. El software tiene su autor o autores, si de un grupo de trata, en este último caso hay un acto de creación colectiva, pero no es este tipo de creación colectiva el que me interesa analizar en mi trabajo. El/los autores son, mediante el código de programación, los que han determinado las bases de funcionamiento del metaverso: como es su sistema físico⁷⁸, como es su espacio, el tiempo, que acciones puede realizar y cuáles no, que respuestas puede obtener con la interacción con los objetos de ese mundo virtual, las posibles apariencias de su avatar- pues se han implementado en el metaversos diversas herramientas para construirlo y personalizarlo- que

⁷⁷ Hay aquí una cuestión de proyección psicológica de nuestro ser en el avatar, sexualidad, transexualidad, género, transgénero, mimetismos de todo tipo pueden ser observados, apariencias físicas, formas de vestir, etc. pero no es mi objetivo ahondar en este tema. En “*La Búsqueda*” los personajes se construyen adosando figuras virtuales en 3D, cubo, esfera y cilindro, son almas por lo que aquí no hay representaciones gráficas de cuerpos humanos con lo que algunas de las cuestiones apuntadas no tienen lugar aquí.

⁷⁸ Con sistema físico estamos designando a la programación de las leyes de la física que en dicho metaverso funcionan, estas pueden ser de carácter realista si las mismas responden a las leyes de la física del macro mundo en que vivimos en nuestra realidad y los comportamientos de los objetos virtuales ajustados a esas leyes físicas de alguna manera, en nuestra experiencia cotidiana en el mundo real, se corresponden con esta. Pero también dichas leyes podrían ser distintas a las del mundo real e incluso contradecirlas, en este caso el internauta deberá aprender, hacer una experiencia del manejo de su avatar en ese mundo.

posibilidades de socialización están disponibles, es decir que tecnologías de comunicación se han implementado: chat de texto, chat de voz y streaming de audio en tiempo real, es decir la posibilidad de hablar por micrófono con otros avatares en tiempo real, etc.

El internauta a su vez tiene a disposición las herramientas que en el metaverso se han programado para que pueda construirse un avatar, luego de lo cual aparece, nace en el ciber espacio-tiempo programado por su/sus autores y a partir de aquí el avatar comienza su vida y su “trabajo” o teleidad⁷⁹ esto también depende de la finalidad narrativa del metaverso en cuestión, a lo que nos referiremos aquí mismo un poco más adelante. Las interrelaciones sociales que un avatar realice son por un lado las permitidas por el software pero por el otro dentro de esos límites las que el internauta desee hacer.

La finalidad narrativa es el objetivo que el/los creadores del metaverso han definido en el código para los avatares. La gran mayoría se inscribe en los metaversos de finalidad social o los de entretenimiento bélico aunque deben existir otros tipos también.

En los primeros su finalidad está centrada en la socialización en su sentido más amplio, ejemplos de este tipo de metaversos son el “*Second Life*”, el “*Habbo Hotel 5*”.

Los segundos, genéricamente hablando, su finalidad es realizar misiones que pueden ser directamente derrotar a un enemigo u otro tipo de misión donde nos cruzaremos con enemigos a los que deberemos derrotar para avanzar.

Los metaversos de finalidad bélica también ofrecen posibilidades de socialización, es así que en algunos es posible armar grupos, clanes, hermanos de armas para ayudarse en sus misiones y a veces para realizar algunas es obligatorio pertenecer a algún tipo de grupo. También a veces se ofrece la posibilidad del chat escrito y/u oral. En algunos hay mercados en los cuales comprar los elementos necesarios para la ciber vida que se lleva allí dentro: comida, pociones mágicas, vestimentas, armas, etc.

⁷⁹ Teleidad derivado de la palabra griega “telos”, significa la finalidad para la cual está hecho algo.

En mi net –ópera 2.0 “*La Búsqueda*” propongo como finalidad narrativa el objetivo-misión que a los avatares les he asignado: son almas que desean encontrar en el universo el planeta donde han nacido o devenidos en cuerpo físicos, podría entenderse como una búsqueda del tesoro, en el cual, en el recorrido que efectúen para encontrarlo, correrán diferentes aventuras y como en toda búsqueda del tesoro hay ciertas pistas que los “sabios galácticos” – que son NPC – nos proporcionan cantando, no olvidemos que “*La Búsqueda*” es una ópera y una ópera es teatro cantado en forma total o parcial como en el singspiele o la operá Comique.

En los metaversos la creación de los avatares refuerza la finalidad narrativa del mismo, en general se permite personalizar aquellas características del cuerpo virtual que están en conexión a la finalidad narrativa, si el metaverso nos introduce en naves espaciales, el acento estará puesto en el diseño de la nave y/o del traje espacial que deberemos usar allí, si el metaverso nos introduce en un ciber mundo fantástico neo medieval, entonces las razas posibles a elegir, sus trajes, sus armamentos son coherentes con eso, muy difícilmente encontremos en ese mundo con un traje espacial, aunque también existen estéticas que mezclan lo futurístico con lo neo medieval, incluso podemos ver la mezcla de varias épocas y estéticas simultáneas⁸⁰.

Quisiera puntualizar la diferencia entre metaverso y video juego, para ello voy a citar una serie de coloquios denominados “*Teoría de los Metaversos: ¿Son video juegos?*” realizadas por el grupo “3D Talks” de la Universidad San Martín de Porres de Perú. Lo más curioso que para hablar del tema el grupo se sumergió en el Machu Pichu digital que ellos mismos construyeron en “*Second Life*” y estos coloquios se han impartido desde allí y desde el Hotel Virtual de la Universidad de San Martín de Porres en “*Second Life*”, es decir están hablando académicamente

⁸⁰ Recuerdo el film “*La Batalla de Ridyck*” en donde en medio de una ambientación general de edad antigua futurista, las naves presentaban una estética Manierista (al decir de Giorgio Vassari en su libro “*Las vidas de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos*”) y Barroca.

G. Vassari: Arezzo, 30 de julio de 1511 – Florencia, 27 de junio de 1574) fue un arquitecto, pintor y teórico italiano, quizá el primer historiador del arte conocido de la cultura occidental. Escribió hacia 1550 su famoso libro: “*Le vite de' più eccellenti pittori, scultori, e architettori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri 1550*” editado en Florencia en el año 1550 y reeditado y ampliado en el 1568. Allí se utilizan por primera vez las palabras “Renacimiento” y “Manierismo” como categorías de clasificación en historia de las artes plásticas. Vassari incluyó en su capítulo denominado Manieristas a aquellos artistas que presentaban en sus obras algún tipo de desviación de lo que la estética clásica del Renacimiento había definido entendiéndolos como “amanerados” en sus formas de representación.

de los metaversos en el propio metaverso. Dichos coloquios están registrados en videos que se pueden visualizar desde la página de internet del grupo o desde youtube (cada coloquio tiene su URL en youtube):

<http://www.reddolac.org/group/mundosvirtuales3d/forum/topics/teoria-de-los-metaversos-son-videojuegos-3d-talks-i-1>

Aquí Max Ugaz, invitado especial para estos coloquios, dice respecto del tema:

“..La diferencia que hay con los videojuegos con los mundos virtuales es que en el... por ejemplo en el mundo de la guerra había objetivos definidos metas definidas, todo estaba muy acotado, tu tenías una caracterización típica, tu tenías espacios más o menos predefinidos y había metas que cumplir, los personajes estaban predefinidos, tu podías hacer cierta personalización, pero las cosas estaban hechas. Aquí por ejemplo estamos en la isla de la Universidad de San Martín y todo lo hemos inventado nosotros, las limitaciones han sido tecnológicas, no hay objetivos, hoy día esta zona que es Machu Pichu, es un auditorio...”⁸¹ [Cervantes Arriola M. A. 2013, 4’:25” al 5’:05”]

Otras diferencias que se apunta con los videojuegos es la persistencia. Ya hemos hablado de la persistencia, es decir que el metaverso sigue existiendo aún si el internauta se desconecta de él, cosa que no sucede en el videojuego y otra característica es que en los metaversos, dependiendo de su éxito y difusión hay cientos o miles de personas conectadas a él diariamente en cambio en un video juego solo puede haber unos pocos. En el coloquio se señala que hay a la fecha de su realización entre 45.000 y 69.000 internautas online diarios conectados a Second Life y un total de 11 millones de suscriptores.

No debemos confundir videojuego con MMORPG como el “*Word of Warcraft*” – aquí hay persistencia y hay un objetivo y el mismo está dado en el video introductorio e incluso está dado en cada región que uno ingresa.

Otras características que se discute en el video, en referencia a los metaversos, es la existencia de una cierta economía y por sobre todo que el espacio virtual, sin ser infinito, es inconmensurable. Por ejemplo en “*Second Life*” cualquier usuario puede construirse una isla y así acrecentar el espacio virtual ya

⁸¹ Transcripción del audio del video propia.

existente. Hay una cuestión que se menciona en el video que este acrecentamiento es acompañado por un acrecentamiento del hardware, es decir los servidores son máquinas digitales que tiene cierta capacidad de almacenamiento, si el espacio virtual crece, su peso medido en unidades de medida digitales, crece. Llega un momento que el servidor ya no puede alojar más información, en cuyo caso, si se desea que dicho mundo virtual siga creciendo, se deberá contratar un nuevo servidor y así por cada agotamiento de la capacidad de almacenamiento de los servidores.

Los espacios virtuales digitales se inscriben en un espectro que van desde lo totalmente sintético pasando por un sin número de hibridaciones, a teóricamente hablando, a los espacios reales. Los espacios virtuales están contruidos de datos, los reales de materia.

Cada metaverso se inscribirá según su grado de artificialidad en algún punto de ese espectro. Tomando nuevamente a "*Second Life*", este metaverso se encuentra en un muy alto grado de artificialidad, pero la misma no es completa en algunos casos: si hay transmisión de voz hablada o de algún audio, esta emisión no está generada por la computadora, la cual en este caso se encarga en un extremo de captar una señal generada por alguna fuente externa a ella, transmitirla por red y ser reproducida en el otro extremo por los parlantes de otra computadora. Si en lugar de transmitir nuestra voz utilizásemos un editor digital de sonido y sintetizamos una voz, entonces en este caso si tendríamos un 100% de artificialidad.

Hay otro eje que podríamos denominar el eje de la transportación, no nos referimos a viajar en algún medio de transporte si no a la transportación que hacemos de nuestros cuerpos a diversos entornos. Si transportamos nuestros cuerpos en el mundo físico real, por ejemplo asistimos a una clase en la facultad o nos reunimos con amigos en una cafetería decimos que estamos en una situación "local", incluso si cada uno viajó miles de kilómetros para reunirse en un sitio especial del mundo real, aun así, decimos que nos hemos transportado localmente. Ahora, si por gracia de la tecnología, "abandonamos" nuestros cuerpos y nos transportamos a un entorno virtual entonces estamos en una situación "remota". Cuando hablamos por teléfono nuestra voz se transporta en forma remota a su destino. Los aparatos "tele ..." Indican un transporte remoto:

teléfono = tele – phonos. “tele” del griego significa lejos; “phonos”, también del griego, significa sonido, es decir transportamos nuestra voz lejos pero nuestro cuerpo permanece al lado del aparato telefónico que estamos usando. Llevado a los espacios virtuales digitales como los juegos de rol o los metaversos, analizados desde este eje de la transportación, los mismos son remotos por más que la computadora donde interactuemos se encuentre en nuestras casas, pues abandonamos nuestro cuerpo físico para “ser” en nuestro avatar en el mundo virtual digital. Tengamos en cuenta además que la generación del mismo se realiza en un servidor pues es un espacio compartido, cualquier persona que lo desee puede ingresar en él, para lo cual debe conectarse al servidor donde el software está alojado. A su vez esto se hace gracias a las tecnologías de redes de computadoras.

Que sucede al respecto en mi net ópera 2.0 “*La Búsqueda*”:

- El espacio es totalmente virtual, se ha generado con un software de diseño digital de video juegos. El software que lo genera está alojado en un servidor remoto, los internautas deben conectarse a él para interactuar y participar en “*La Búsqueda*”. Además para realizar su interacción deben construirse un avatar, es decir abandonan sus cuerpos físicos, metafóricamente hablando para constituirse como un ser en el mundo virtual, por eso hablamos de una situación remota.
- Los comportamientos de los elementos del mundo virtual que se ha construido y de los avatares están programados en C#⁸².
- Los audios que los NPC disparan como respuestas a un avatar son de carácter híbrido, la voz cantada es en algunos casos humana natural, se han grabado cantantes humanos y en otros es simulación digital de voz humana o voz sintética. El acompañamiento instrumental es sintético se ha realizado en un sistema de composición musical asistido por computadora utilizando sonidos de orquesta digital.

⁸² C# pronunciese “C Sharp” es un lenguaje de programación.

- Los sonidos que los internautas deberán aportar para poder imprimir una aceleración a su personaje puede ser de cualquier naturaleza, la única condición es que sean audibles, es decir no podemos clasificar a priori a los mismos, algunos internautas cantarían entonces se trataría de su voz natural, algunos cantarían y quizá la procesen, otros golpearán objetos reales, con lo cual seguimos estando en su producción acústica, otros podrán poner algún audio de la nube digital, etc.

La conclusión es que “*La Búsqueda*” pertenece a los mundos virtuales digitales híbridos y remotos con un alto grado de artificialidad siendo un MMORPG.

Otro tema importante en los metaversos es la cuestión del involucramiento del internauta en ese espacio, sentir el “yo” presente, aunque el avatar que me representa es diferente a mi aspecto físico. Pero si esto es así, ¿cómo es que no se experimenta una sensación de alejamiento, una cierta distancia entre mi yo real y mi yo virtual si no que por el contrario experimentamos un cierto grado – y bastante alto – de involucramiento en ese mundo virtual digital? Hay varias características que coadyuvan a tal efecto:

Un entorno 3D permite presencia, realismo e interactividad.

Presencia: estamos con nuestros avatares allí en forma remota, hemos hablado de la corporeidad por lo que es posible ver los “yo” de los demás aunque estas representaciones gráficas sean abstractas o no antropomórficas, nos es posible ver el avatar de los demás. El sentir, ver el yo de los demás, hace que pueda involucrarme en ese mundo.

La interactividad con el entorno, el hecho de que lo podamos recorrer, que podamos interactuar con diversos elementos del mismo, experimentarlo de alguna forma hacen que el grado de involucramiento aumente en forma directamente proporcional al grado de interactividad con dicho entorno. Sin salirnos de la tecnología digital, pensemos ¿qué sensación del otro yo tenemos cuando recibimos un e – mail, especialmente si el remitente es una persona que no conocemos? La presencialidad e interactividad son muy bajas en este caso.

En algunos mundos virtuales el realismo es bastante alto, hay ciertos objetos en ellos que se apegan a los aspectos visuales de dichos elementos en el mundo real, es más, las diferentes compañías que ofrecen motores físicos para

diseño de video juegos invierten la mayoría de sus recursos humanos y tecnológicos en persecución de este fin. Hay que aclarar que realismo puede o no un realismo fotográfico, un mundo virtual 3D es realista entre otras cuestiones, si por ejemplo lo podemos recorrer con nuestro avatar, con esto experimentaremos como reales las tres dimensiones físicas, podremos movernos en el “esféricamente” es decir 360 grados en cualquier dirección, pero podría ser que su aspecto visual en pantalla no se pareciese en nada a un espacio real.

Otra característica que da sensación de realismo es si algunos elementos del metaverso presentan cierta materialidad, es decir, si presentan alguno de los comportamientos o apariencias que conocemos de los materiales en el mundo real. Aquí nos encontramos con diferentes tipologías, en principio un material puede ser sólido, líquido o gaseoso, cada uno tendrá un diferente comportamiento físico hablando en términos muy generales. Pongamos un ejemplo práctico, pues no se pretende aquí desarrollar un tratado de física de los materiales. Supongamos en un mundo virtual la presencia de un líquido, será más realista si el mismo no posee forma propia, si para asirlo necesitamos de algún tipo de contenedor, un vaso, un cuenco, etc. o si se trata de un océano, que el mismo presente algún tipo de oleaje y no sea una superficie totalmente plana.

También sentiremos sensación de realismo si hay objetos materiales que estén allí y los podamos agarrar como podría ser una piedra pequeña que esté en el suelo o que podamos presionar botones o mover palancas en una consola de algún tipo de máquina, vehículo y que este responda a dichas acciones etc.

La presencia social es un punto importante que también suma al grado de involucramiento del yo real en un metaverso. Esta presencia social está dada por la posibilidad que dicho mundo virtual, más específicamente el software, nos ofrece para comunicarnos entre sí. Primeramente ya hemos dicho que podemos ver la corporeidad de los otros, ahora hablamos aquí de la posibilidad de interactuar con los otros y toda interacción implica algún tipo de comunicación, de transacción de mensajes ya sean orales, escritos y/o gesticulares. Para ello los metaversos implementan diferentes tecnologías y estrategias. Están los chat escritos, los hablados, los que combinan ambas posibilidades, la corporeidad permite el gesto, de esa manera, con la comunicación, poder expresarnos ante los demás, comunicar nuestros sentimientos, ideas, poder proponer acciones conjuntas, en fin todo lo que podemos hacer comunicacionalmente en el mundo

real es posible de hacerse en el mundo virtual digital. Un metaverso es una red social digital y debería también analizarse en cada uno de ellos sus posibilidades tecnosociales, es decir que acciones socializantes permite.

Ahondemos ahora la relación de los metaversos y los MMOPRG con la narrativa.

Según Rajas Fernández y Sotelo González:

“Se pretende, de este modo, establecer una analogía con el mundo real y permitir su permanente transformación. Por lo tanto, los mundos persistentes se encuentran desvinculados de la acción directa de los personajes que lo habitan o transitan: sufren cambios en su estado (en el argumento-trama general, en sus extensiones espaciales o en sus eventos temporales, por citar tres ejemplos) más allá de la intervención de los usuarios. En igual medida, un personaje conectado a estos espacios virtuales puede introducir modificaciones en el mundo que serán integradas y mantenidas aun cuando él ya no esté presente.

Por lo tanto, lo principal de estas construcciones narrativas, más que la historia entendida en sus distintos niveles como trama, argumento, motivo o motifema, es la propia existencia espacio-temporal del mundo virtual construido con su geografía, cartografía o topografía alternativa o inventada particular a partir o frente al mundo real: “El concepto básico de la narratología no es la historia, sino el «mundo narrativo» definido dentro de una tipología de mundos posibles” (Dolezel, 1999:58)” [Rajas Fernández y Sotelo González. 2009: 145]

No estoy del todo de acuerdo en relación a la desvinculación directa de la acción de los personajes. Si un mundo virtual sufre un cambio de estado, una de las causas del mismo es justamente la interacción directa de un avatar con algún elemento del metaverso que hace que este sea modificado y que dicha modificación puede potencialmente ser vista por todos. Lo que si es cierto que la existencia del mundo virtual que el software genera es independiente de la existencia de los avatares. De todas maneras de la cita anterior lo que deseo remarcar es que, en los metaversos, más importante que la trama misma es su narrativa que se configura con dicho mundo y sus características en pantalla: la estética implementada en sus elementos visuales, el paisaje sonoro que envuelve el entorno, los NPC si los hubiere.

El avatar interactúa con el mundo virtual digital - que está siempre disponible online (salvo inconvenientes técnicos) – en un proceso complejo en relación a un entramado de base que generalmente se presenta mediante una animación o video introductorio que nos pone en situación en referencia a la

historia que un MMORPG narra. El avatar al interactuar en dicho mundo va modificando la trama, son tramas abiertas y narrativas no lineales. Muchos de ellos implementan una variedad narrativa haciendo que el avatar a su vez se modifique en la medida que obtiene mayor experiencia, de esa manera y según su grado de experiencia, podrá realizar acciones que antes le estaban prohibidas, vestirse con ropas que están dotadas de ciertos poderes, estar habilitado a comprar y/o portar determinado equipamiento, obtener nuevas habilidades, etc.

Para Darley citado a su vez por Rajas Fernández y Soto González

“Aunque cabe encontrar vestigios de narración tradicional en los juegos de ordenador, la narración en sentido clásico no es su rasgo formal predominante. (...) En el centro de estas expectativas no se encuentra la idea de narración, sino más bien la de interacción. (Darley, 2002: 244)” [Rajas Fernández y Sotelo González. 2009: 147]

Marie Laure Ryan en su libro *“LA NARRACION COMO REALIDAD VIRTUAL. LA INMERSION Y LA INTERACTIVIDAD EN LA LITERATURA Y EN LOS MEDIOS ELECTRONICOS”* nos propone seis estructuras de la hipermedia (citado a su vez por [Rajas Fernández y Sotelo González. 2009: 148])

“La autora propone (2004:296-310) una serie de nueve estructuras hipermedia recurrentes a las que denomina:

- **Gráfico completo:** cuando cada nodo está enlazado con otro y la navegación es, por lo tanto, totalmente abierta. (lo que impide una construcción coherente en su propia lógica de libertad absoluta).
- **red**, en la cual los movimientos uni o bidireccionales del usuario ni son completamente libres ni están limitados a seguir un solo camino, sino que la existencia de circuitos permite que no pueda controlarse ni el itinerario ni la duración del recorrido del usuario.
- **árbol**, una estructura unidireccional que no admite ramificaciones, ya que al elegir un camino se cierran otros, lo que permite construir una historia estructuralmente válida a base de combinaciones.
- **Vector con ramas laterales**, una historia en orden cronológico con desviaciones puntuales más o menos extensas o bifurcadas que el usuario puede tomar pero siempre volviendo a la linealidad principal.
- **Laberinto**, donde el usuario intenta encontrar un camino desde un punto de origen a uno de llegada, dentro de un esquema que permite numerosas permutaciones de aporía (una rama del juego que conduce a la muerte o la no superación de un obstáculo) y epifanía (por el contrario, resolver un enigma o derrotar

a un oponente) y la coherencia queda garantizada (dentro de la complejidad del laberinto) por la existencia de objetivos finales.

- **Red dirigida u organigrama**, modelo que reconcilia una narración con un cierto grado de interactividad. En este tipo de estructuras, la progresión horizontal se corresponde con la secuencia cronológica, mientras que las ramas que se superponen en el eje vertical representan las elecciones que se ofrecen al usuario. Es decir, existe un itinerario textual, pero se deja libertad al usuario para conectar las distintas etapas del trayecto. Se produce una ilusión de elección, ya que el camino principal, en definitiva, solo es uno, aunque ofrezca decisiones en su transcurso.”

[Rajas Fernández y Sotelo González. 2009: 148]

Metaversos como el “*Second Life*” o “*Los Sims*” pertenecen según esta clasificación a un entorno de tipo gráfico completo. En mi experiencia de principiante de “*Second Life*”, puedo acotar que en su primer ingreso, hay tres pasos a cumplir (misiones) antes de poder ingresar al salón principal⁸³, aprender a caminar, correr y volar con nuestro avatar; resolver un laberinto y sortear por último obstáculos para así llegar al salón base. Es decir nos enfrentamos primeramente a una estructura direccional hasta poder lograr la primera misión, luego con el laberinto, para luego en la fase final volver a una estructura direccional que nos permite al sortear todos los obstáculos ingresar al mundo de las islas de “*Second Life*”, es decir a la estructura de gráfico completo. Esta estructura está conformada en “*Second Life*” por el conjunto de islas, muchas de ellas temáticas, que algunos usuarios de “*Second Life*” han construido, es decir que el propio mundo en “*Second Life*” es una construcción colaborativa que va mutando constantemente con cada aporte a la misma por parte de algún usuario. Entonces las estructuras de los metaversos muchas veces se presentan como mestizaje de estructuras o hibridaciones, otras veces podríamos decir que según la clasificación de Ryan, las encontramos en estado puro. En la elección de la estructura veo también un refuerzo de su finalidad narrativa, en “*Second Life*” la finalidad narrativa es la de la socialización y por eso presenta una libertad de posibilidad de navegación en el mundo entero aunque hay ciertos sectores restringidos, pero estas restricciones fueron impuestas por sus usuarios creadores

⁸³ Raíz de la estructura que en “*Second Life*” se denomina base y desde la cual podemos acceder a la totalidad de las islas. Este sitio, denominado en “*Second Life*” como “base” a la cual podemos retornar cuando queramos, es en un principio la raíz de la estructura morfológica de este metaverso. Luego y en cualquier momento, nosotros y sólo para nosotros, podemos cambiar este sitio virtual por cualquier otro existente en “*Second Life*” y constituirlo en nuestra base.

y no por el propio entorno. Un metaverso como el “*Lineage*” presenta una estructura general de red dirigida pero podemos encontrarnos con laberintos y otros tipos de estructuras en el transcurso. Los MMORPG bélicos en general presentan este tipo de estructuras en las cuales siempre está por debajo la historia que sus autores han deseado contar, tal como señala Ryan hay un eje horizontal de progresión cronológica y simultáneamente un eje vertical de posibles elecciones bifurcaciones que el internauta puede realizar. Según Rayn esta estructura funciona con lo que se denomina memoria narrativa en donde ciertas decisiones tomadas en el pasado inciden en el desarrollo narrativo futuro, esto implica que en realidad subyacen dos estructuras simultáneas inversas: la red dirigida que ya hemos señalado y el nivel interactivo que hace a la dimensión vertical de la elección de posibilidades, o visto de otro modo un nivel superior de interactividad y un nivel inferior de la trama dramática.

Raja Fernández y Sotelo González señalan que la historia marco que presentan estos metaversos presentan los dos elementos esenciales a un texto ficcional:

“el conflicto (la situación inestable que rompe el equilibrio previo a cualquier cambio narrativo) y los correspondientes puntos de vista o focalizaciones del saber enunciado y de la acción prevista (...) ante dicho conflicto” [Rajas Fernández y Sotelo González. 2009: 149].

Esta historia marco es la que, mediante incluso toda la estética visual y sonora del entorno, garantiza la cohesión y coherencia del relato en donde gracias a la interactividad el usuario se siente protagonista al poder construir su propia historia.

“En ese difícil equilibrio entre lo establecido a nivel general y su posible desviación específica, entre lo individual y lo colectivo, entre la obligatoriedad y la libertad, entre lo escrito, lo sugerido y lo improvisado, reside el éxito estructural de WoW⁸⁴ frente a otros videojuegos. Sólo hay que echar un vistazo a los múltiples foros y guías existentes para comprender hasta qué punto se ha creado una mitología completa a partir de las acciones o partidas concretas de miles de jugadores anónimos.” [Rajas Fernández y Sotelo González. 2009: 151].

⁸⁴ WoW abreviatura de “*Word of Warcraft*”.

Interesante ver que un metaverso genera una suerte de transmedialidad al disponer de foros y otras plataformas en donde sus usuarios continúan otro tipo de socialización y construcciones dramáticas y textuales de diverso tipo, el metaverso trasciende su propio mundo.

Un mundo necesita de alguien que lo habite y accione en el para generar una historia, podría pensarse que con los NPC esto es suficiente pero se trataría de un error, ellos son parte de ese mundo y reaccionan a la interacción de los usuarios. El avatar creado por el usuario es indispensable aquí.

Trazando similitudes con el hecho teatral del cual hablamos en el teatro clásico uno de los elementos esenciales indispensables que Sebastián Trancón, Grotowsky y otros señalan es el actor que encarna un personaje, entonces el avatar (con las obvias diferencias que estos tienen con un actor real) asume el rol de personaje. Recordemos que Trancón señala que la marioneta puede reemplazar al actor, entonces el avatar puede ser pensado como marioneta digital ya que el mismo es controlado por el usuario.

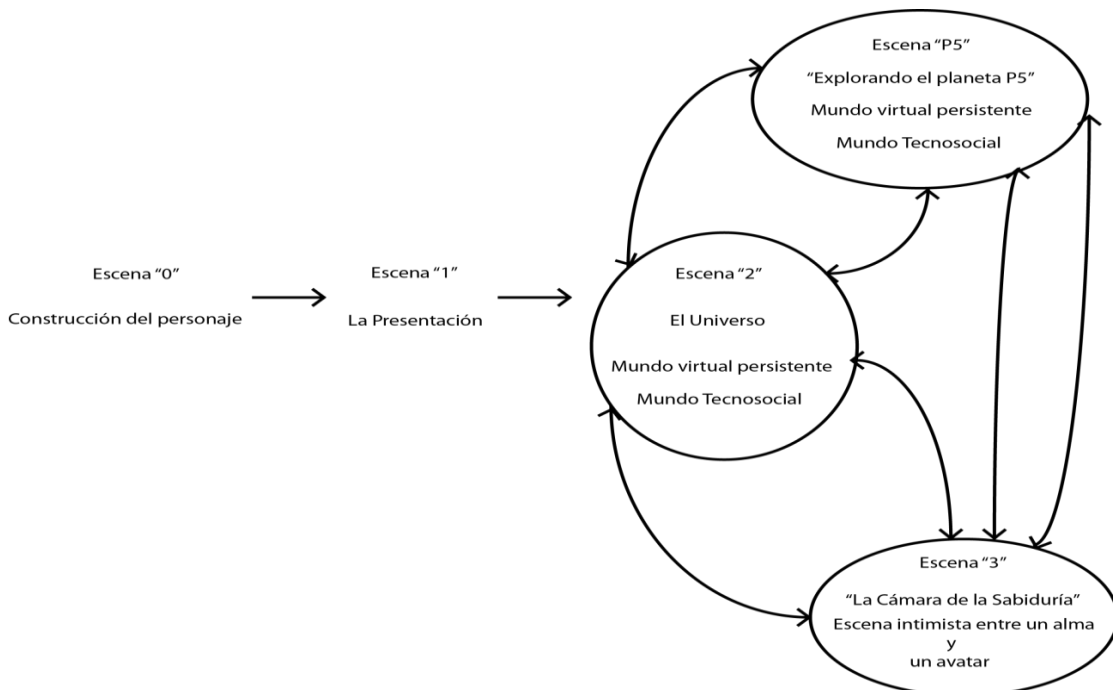
En relación al tiempo hay diferentes dimensiones de éste en un metaverso. En un nivel superior el tiempo en ellos es infinito, incluso en los MMOPRG donde un avatar puede “morir”, siempre resucita y si hay un número limitado de vidas, siempre es posible reiniciar el juego. También es infinito en este nivel porque se adicionan constantemente otras misiones, otros lugares, con lo cual el espacio tiempo se ramifica y crece constantemente.

Otra dimensión del tiempo es una analogía o referencialidad del tiempo cronométrico en el mundo real con respecto al tiempo cronométrico en el metaverso, es decir, ¿cuánto tiempo del mundo real dura una jornada o algún tipo de ciclo en un metaverso? Una jornada del mundo real puede en el mundo virtual contraerse en el tiempo, es decir durar mucho menos que 24 horas, es posible que la sensación de temporalidad esté dada por otras señales diferentes que las variaciones lumínicas del entorno, hablando por ejemplo en términos de día – noche, puede ser que la utilización de determinado recurso esté limitado a una cierta cantidad de tiempo, o el acceso a ellos, etc. eventos que de alguna manera marcan una temporalidad. Ahora lo más esencial es que en estos mundos

llamados persistentes por las razones que ya hemos señalado aquí mismo, son persistentes justamente porque también son potencialmente infinitos en el tiempo.

¿Cómo se presenta la estructura narrativa y la temporalidad en net ópera 2.0 “*La Búsqueda*”?

En el siguiente esquema podemos ver su estructura básica

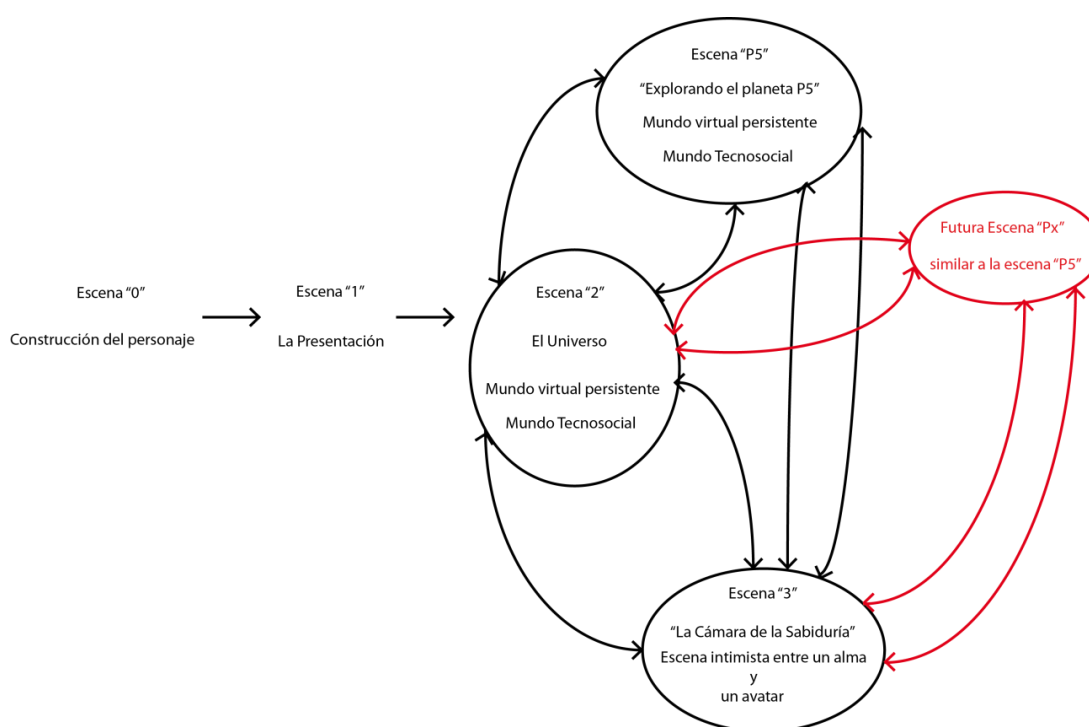


La escena “0” - donde el internauta construye su personaje- y la escena “1”- que se denomina “*La Presentación*”- donde el avatar se presenta ante el Gran Sabio Galáctico - son unidireccionales, lineales y sólo se ejecutan en el primer ingreso de cada internauta a “*La Búsqueda*”. Ambas escenas son irrepetibles para un mismo avatar, una vez que las ha completado ya no puede volver a ingresar a ellas salvo que el internauta decida construirse otro avatar.

A partir de la escena 2 la estructura deviene en una estructura de gráfico completo en la configuración que al día de la fecha presenta, pero esta estructura es la mínima posible en función de la narrativa planteada pero a futuro creo

necesario agregar más escenas que permitan la exploración de diversos cuerpos celestes que genéricamente denominaré como escenas “Px” similar a la ya existente “P5”. En este caso la estructura debería mutar a una estructura de red según la clasificación de Ryan pues se establece el siguiente circuito: de la escena “2” es posible ir a la escena “3” o a cualquier escena “P”, de una escena “P” es posible ir a la escena “2” o a la “3” pero por el momento no es posible ir de una escena “P” a otra escena “P”, no está prevista una suerte de teletransportación que nos permita la por ahora inevitable navegación por el universo, (escena “2”), para trasladarnos de un cuerpo celeste a otro. Este diseño está pensado en función de otorgar por este medio un cierto realismo al metaverso programado en “*La Búsqueda*”.

El siguiente esquema ilustra una posible expansión.



La figura con trazo rojo es una escena “P”, una escena donde el avatar tiene la posibilidad de explorar, recorrer un cuerpo celeste. Como puede verse en el esquema no hay lazo de unión entre la escena “P5” existente en la estructura básica con una posible escena “Px” y así está previsto que se adose a la estructura cualquier futura escena “P”.

Capítulo 5...Un punto de arribo, la obra.

En este capítulo queremos referirnos a la obra trazando una descripción de sus características esenciales, según el concepto de esencialidad que hemos ya tratado en los capítulos anteriores y que, quizá, si en el futuro dichas características son aplicadas por otros artistas en su propia obra, estas características puedan constituir un género, que provisionalmente y no encontrando obras similares, ni teoría al respecto, (lo cual no significa que no existan)⁸⁵, denomino net ópera 2.0.

El punto central de mi net opera 2.0 denominada “*La Búsqueda*” y punto central de este trabajo de investigación, es estudiar, analizar y aplicar (en la obra) la tecnología de redes de computadoras, la cultura desarrollada en el ámbito de la web 2.0, la web de las redes sociales y los mecanismos narrativos de los videojuegos de tipo MMORPG, en relación a la posibilidad de que cualquier persona que lo desee pueda participar aportando contenidos a la obra en tiempo real (con lo cual se constituye parcialmente en una obra de creación colectiva y colaborativa) e incidir con ello en la narrativa de mi obra, sin que ello devenga en una situación caótica que pueda destruir la misma.

Este estudio nos llevará a indagar cuales son algunos de los rasgos específicos de la aplicación de tecnologías electrónicas digitales en el arte, de una red de computadoras en relación a la narrativa en una obra teatral, siendo que la ópera es teatro cantado, que desplazamientos se producen a consecuencias de la

⁸⁵ El año pasado cuando busqué en google “net opera 2.0” aparecieron 69 millones de resultados. Sabemos que google ordena los resultados por la cantidad de internautas que accesan a un sitio web, comencé a explorar las primeras 10, páginas de resultados, siendo que había 10 resultados por página, explore 100 sitios. De todos ellos, el primero www.net-opera.com se trata, según mi criterio, una net ópera, (de esta obra hablaré en este mismo capítulo) el resto eran alusiones al navegador web “opera” o a óperas clásicas que utilizan la web como un medio de distribución, ya sea que sólo se realice una crónica, descripción o historia de la misma, como que también haya un registro completo o parcial de alguna representación. Esto me ha llevado a sospechar que no existen al parecer obras con las características que posee la mía, el hecho que en los primeros cien sitios solo en el 1ero he encontrado lo que buscaba, me parece por demás significativo, pero sería pedante de mi parte afirmarlo. Buscando nuevamente, habiendo pasado un año de esa primer búsqueda y a lo largo de la investigación he realizado búsquedas en diferentes buscadores, base de datos, términos de búsquedas similares que no han arrojado resultados muy diferentes en su esencia al primero, me he encontrado en el día de hoy 27 de diciembre del 2016 que google ya no informa sobre el numero totales de resultados y que el primer resultado ya no es el mismo de aquella vez si no que es mi propia página de Facebook que he construido <https://www.facebook.com/NetOperaClaudioLozdan/> Es normal que esta dinámica de mutaciones en la red sucedan, definida como espacio líquido por muchos, no es de extrañar la cuestión, pero lo que sigue siendo significativo de alguna manera, es la notable ausencia de resultados pertinentes.

aplicación de dichas tecnologías, desplazamientos de la autoría de la obra, del rol de lo que comúnmente denominamos público y que aquí, como veremos, será más pertinente hablar de prosumidor, es decir el desplazamiento de las condiciones de recepción socialmente establecidas en el teatro y la ópera por lo menos a partir del siglo XVII.

Creo necesario también analizar cuáles son las similitudes y diferencias entre el teatro clásico⁸⁶ y el teatro digital preguntándonos si es posible un teatro digital, cuáles serían sus condiciones de recepción, que sucede con el actor, el público, la empatía entre actor - personaje y público, en resumen con los elementos que hemos estudiado en el capítulo 1 apartado 1.2.2.2 “*La creación colectiva en el teatro*” siguiendo el texto de Trancón: 2004.

En el 3er bloque estudiaremos la relación entre los videojuegos y mi obra. Primeramente nos preguntamos si “*La Búsqueda*” es, además de una ópera, también un video juego para lo cual expongo los principios teóricos acerca de un tipo especial de actividad que genéricamente denominamos juego tomando como referentes las teorías de Johan Huizinga y Roger Caillois para luego confrontar dichas teorías con lo que en “*La Búsqueda*” sucede o está presente/ausente a fin de poder dar una respuesta al interrogante planteado.

Luego indagamos entre otras cuestiones que significa hacer arte “en” un videojuego y hacer arte “con” un video juego, luego de lo cual estudiaremos cuales son los mecanismos narrativos de los video juegos de tipo MMORPG y que elementos pueden ellos aportar a la narratividad de una obra de creación colaborativa en tiempo real por parte de los prosumidores como la que presento junto a este trabajo.

Finalmente una reflexión acerca de posibles desarrollos futuros de la aplicación de las tecnologías mencionadas podrían realizarse en la ópera.

⁸⁶ Con clásico me refiero a cualquier obra de teatro en la que el público no colabore activamente y en tiempo real a la narrativa de dicha obra, sin importar a la estética en la que esta se inscriba.

5.1 El aporte de la tecnología de redes de computadoras como rasgo esencial en “*La Búsqueda*”

5.1.1 ¿Que entendemos por “rasgo específico?”

Primeramente creo necesario definir que entendemos por rasgo esencial u específico para luego ver cuál son en mi obra. Sebastián Trancón dice al respecto:

“Los rasgos específicos son aquellos semas que un concepto no comparte con ningún otro; al comparar el concepto con cualquier otro, y especialmente con aquéllos con los que forma un campo semántico, encontramos rasgos que sirven para distinguirlo de todos los demás.” [Trancón S. 2004:117]

Analicemos el concepto y como se aplica el mismo en “*La Búsqueda*”. Efectuaremos este análisis dividiendo la cita en varias partes para comprender mejor algunos conceptos insertos en la misma para luego volver a integrarlos en el concepto mayor. Comenzaremos por la siguiente sentencia: “*Los rasgos específicos son aquellos semas que un concepto no comparte con ningún otro;*” ¿qué es un sema?

“Es el mínimo rasgo significativo que permite precisar el significado de los signos lingüísticos.” [De la Cruz Rodriguez, M. A. 2013]

“Los semas son rasgos de significado distintivo mínimo, es decir, unidades de significado que posee toda palabra.” [Zeballos Alex: 2015]

“....., la semiótica propone la unidad mínima de sentido, el sema y la unidad de sentido “operativo”, el semema (compuesto de varios semas)” [García Contto J. D:2011,8]

“Así tenemos la definición de sema, como unidad mínima de sentido, se trata de un “rasgo” elemental que junto con otros semas define un sentido específico de un elemento manifiesto” [García Contto J. D: 2011, 9]

Entonces reemplazando la definición de sema en el concepto de Trancón tenemos: Los rasgos específicos son *las unidades mínimas de sentido* que un concepto no comparte con ningún otro. Ahora bien estas unidades mínimas de sentido pueden ser compartidas por otras palabras, o pueden ser propias y exclusivas de una palabra.

Nosotros queremos analizar los rasgos distintivos de una obra, que puede pensarse como un objeto virtual, por lo tanto hay que trasladar el concepto de Trancón a dicho objeto siendo que el concepto de sema se origina para definir una propiedad de las palabras. Nosotros indagamos acerca de cuáles son estos rasgos distintivos que pueden encontrarse en "*La Búsqueda*", que la diferencian del resto de las óperas y cuáles son los rasgos comunes con todas ellas por la cual podemos decir que "*La Búsqueda*" es una ópera y no otra cosa.

Para ir de lo más general a lo particular, encontramos y ya lo hemos dicho anteriormente, que el rasgo distintivo de una ópera es que sea una obra donde convergen el teatro con todos sus elementos constitutivos que ya hemos estudiado y la voz cantada, que es un elemento musical, pero aclaramos que si dijésemos teatro y música, siendo que ambas palabras se encontrarían en un mismo campo semántico, es decir se tratan ambas de disciplinas artísticas. En el caso de la palabra música incluye diversos medios de ejecución, pudiendo ser sólo instrumental, incluyendo en estos sonidos generados electrónicamente, entonces estando ausente la voz cantada aun convergiendo teatro y música instrumental, no tendríamos ópera si no simplemente teatro musical o teatro ambientado con música.

La convergencia teatro y voz cantada a su vez separa a la ópera de otros dos géneros musicales: la cantata y el oratorio, en ambos casos se cuenta una historia en forma cantada pero a diferencia de la ópera, no hay una representación escénica de la historia que se canta, es decir hay una narración, pero no hay teatro.

Entonces ¿en "*La Búsqueda*", estos dos elementos, el teatro y la voz cantada, están presentes y convergen en la narración de una historia? La respuesta positiva nos dará como resultado su inserción en el género operístico pues de esa manera se define y se diferencia una ópera de todo otro género musical y de toda otra disciplina artística.

5.1.2 Teatro y teatro digital, similitudes y diferencias

El teatro desarrollado con entornos digitales, llamado genéricamente “Tecno teatro” posee según Teresa López Pellisa cuatro tipologías:

“Fruto de las relaciones e interacciones entre el espacio real, virtual y digital nacen las diversas tipologías de acciones dramáticas surgidas tras el advenimiento de las nuevas tecnologías informáticas: hiperdrama, teatro digital, ciberteatro y teatro de robots. Si clasificamos estas experiencias dramáticas en cuatro grandes marbetes, podríamos hablar de hiperdrama, teatro digital, ciberteatro y teatro de robots — asumiendo que cada uno tiene subcategorías con características específicas—. El hiperdrama es un texto dramático escrito en el espacio digital pero representado en el espacio real, por lo que espectadores y público comparten el mismo espacio en tiempo real (cf. Deemer, 1980). El teatro digital sería aquel en el que espectador y actores comparten el mismo espacio en tiempo real, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real (cf. Dixon, 2007 y Gianacchi, 2004). Con el término ciberteatro hacemos referencia a las acciones dramáticas que suceden única y exclusivamente en el espacio digital, en las que espectador y actores no comparten el mismo espacio en tiempo real (Paz, 2004). Y el teatro de robots sería aquel en que los actores (tecnológicos) y el público comparten el mismo espacio en tiempo real (López, 2013).” [López Pellisa T. 2013: 26]

No desarrollaremos aquí estas cuatro tipologías sólo nos centraremos en la que creemos que “*La Búsqueda*”, en su componente teatral, está inscrita y que es el teatro digital. Recordemos su definición según López Pellisa para entrar en luego en el análisis:

“El teatro digital sería aquel en el que espectador y actores comparten el mismo espacio en tiempo real, pero la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo, produciéndose una interacción entre el espacio digital y el espacio real”.

1er condición: que actor y espectador compartan el mismo espacio en tiempo real: esta cuestión es diferente en “*www.net-opera.com*”, obra española del año 2000 a la que nos referiremos más profundamente más adelante y “*La Búsqueda*”, siendo que ambas utilizan las tecnologías de redes de computadoras. En la primera, el espectador claramente es el usuario de una red de

computadoras y la obra tiene sus propios actores, si es que podemos llamar actores a las imágenes digitales que realizan acciones tanto en forma autónoma del usuario como por la interacción de este. En el segundo caso el espectador simplemente no existe, ha sido reemplazado por el “prosumidor”, aquel que consume y en el mismo acto de consumir produce, aporta y aquello que aporta construye la obra en tiempo real, que está siempre en constante mutación, en permanente estado beta.

Nos preguntamos, ¿quién es el actor en el teatro digital? Según Sebastián Trancón:

“El personaje sólo puede serlo a través del cuerpo de otro (o a través de una materia que sustituya al actor –por ejemplo, una marioneta–). El personaje es un fantasma, tiene alma, pero no tiene cuerpo. Para existir tiene que convertirse en un aparecido, adoptar una apariencia.” [Trancón S. 2004: 356].

El actor es el propio prosumidor y de esta manera asumiendo el papel de actor es aún más prosumidor, se acentúa su carácter de prosumidor ya que aportará al espacio digital su actuación en él. El prosumidor maneja un personaje digital, en la cita, el personaje digital es como la marioneta, aquí, un objeto virtual controlado por el prosumidor. Evidentemente si usuario y actor o prosumidor y actor son la misma persona, el espacio que habitan es el mismo en tiempo real.

2da condición: que la acción dramática está mediada por las nuevas tecnologías y el software forma parte de la dramaturgia del espectáculo: en “*www.net-opera.com*” y en “*La Búsqueda*”, claramente la acción dramática está mediada por la tecnología digital y las redes de computadoras, no solo porque la misma se desarrolla en el entorno de redes de computadoras si no que lo que podríamos llamar acción dramática en ellas está controlada por el software. Todo lo que sucede en pantalla está codificado en el software, imágenes en movimiento, cambios escénicos, disparos de audio, aparición de “NPC” u otros objetos en escena. En “*La Búsqueda*” además también el software se encarga de la captura de sonido emitido por los internautas en tiempo real con la que imprimen la aceleración de desplazamiento de su personaje digital, el manejo de la red y de la información que intercambian los internautas conectados, etc.

3er condición: que se produzca una interacción entre el espacio digital y el espacio real: esto es consecuencia de la segunda condición pues el software media entre una acción del internauta que habita el espacio real y una acción respuesta en el espacio digital. En “*www.net-opera.com*” clicar sobre algún personaje, (imagen digital), produce que el mismo comenzara a danzar o cantar, en “*La Búsqueda*”, el internauta debe producir sonido, es decir una acción realizada en el espacio real donde este se encuentra produciendo la consecuente interacción en el espacio digital que ya hemos explicado, también puede interrogar a los NPC escribiendo en su teclado, acción que también se efectúa en el espacio real y tiene su debida respuesta en el espacio digital.

Continuemos analizando que sucede con el resto de los componentes del hecho teatral. Comencemos por la definición de teatro de Trancón que ya hemos citado:

“una actividad en la que la ficción se hace realidad y la realidad se transforma en ficción”. [Trancón, 2004: 119]

Diferenciamos virtual de ficcional. Lo ficcional en el teatro se monta sobre una realidad: el espacio es real, el tiempo es real, los actores son reales, hablan realmente, se mueven, pero todo esto está para construir en ese mismo momento una ficción, se construye una paradoja. El personaje muere, el actor finge morir para que su personaje muera, el público lo percibe como que es el personaje el que muere, pero no el actor que lo encarna.

Lo virtual en los entornos digitales, solo existe como manifestación en pantalla de impulsos eléctricos que activan partes de un hardware por mediación de un software que determina su comportamiento.

Recordemos el concepto de Rodríguez de las Heras en donde virtual es producto de la mente, lo que nos imaginamos o soñamos por ejemplo, el espacio digital es virtual digital, virtual porque lo que allí se ve en realidad no existe y digital porque lo que allí se ve es generado por una tecnología digital. Aclaremos un poco esto, de que “lo que allí se ve, no existe”. Magrite lo expuso genialmente en su pintura “*Esto no es una pipa*” (1928 -1929) mostrando la imagen de una pipa. La imagen icónica representada en el lienzo es solo imagen y no objeto, no

es la pipa objeto, con la imagen no podemos fumar tabaco. Sucede lo mismo con la imagen digital, la imagen de un objeto no es el propio objeto si no su codificación en un tren de bits que indican al hardware que pixel de la pantalla debe encenderse, con que intensidad lumínica en cada uno de los canales componentes del color (RGBA), etc.

Un personaje digital nace a escena en la medida en que el software actúa sobre el hardware generándolo. No tiene ningún tipo de vida y si de improviso la energía eléctrica deja de ser suministrada, el mismo desaparece de inmediato. Su comportamiento como personaje sucede en un tiempo real, es inmediato, pero por obra del software puede ser reversible, no es el tiempo de nuestro universo, es otro tiempo que también puede ser cronometrable y ficcionable, me refiero a que la ilusión de su transcurso, por ejemplo, la duración de una jornada se ejecuta en un tiempo cronómetro real mucho menor. Remito a la experiencia de ciertos metaversos como el “*Second Life*”.

¿Qué sucede con el “aquí y ahora del teatro” y la empatía actor – espectador en un teatro digital?

En el teatro clásico según Trancón esta empatía funciona de la siguiente manera:

“Cuando un actor sabe estar ante la mirada del otro y controla las emociones que este hecho desencadena, está en condiciones de interactuar con el público, o sea, establecer una sutil interacción fática. Los espectadores envían, en respuesta a todo lo que perciben del actor y de su trabajo, señales fáticas al actor: leves signos que expresan el grado de interés, atención, emoción y comprensión de lo que están viendo oyendo. El actor debe aprender a percibir estas señales o signos (risas, movimientos, ruidos, suspiros, bostezos, la “fijeza” o distracción atencional, el silencio...) que los espectadores le envían. O sea, ambos deben confirmar la existencia de esa conexión empática y comunicativa. Cuando esta conexión y esta interacción se dan, seguramente se produce una estimulación energética positiva entre actor/espectadores, un flujo energético mutuamente estimulante” [Trancón S. 2004: 364]

En un teatro digital, la empatía debe establecerse entre el internauta que se ha creado un personaje digital y su personaje. La empatía se logra cuando el personaje digital es capaz, por obra del algoritmo que lo hace funcionar, de

responder a la interacción de su creador humano. Las señales que los espectadores envían al actor en una representación teatral, aquí en el ciber espacio, son las reacciones del personaje digital en función de la acción interactiva del internauta.

La catarsis de la que nos habla Aristóteles en la poética, en el espacio digital también tiene su efecto:

“Brenda Laurel enseguida estableció las relaciones, en su famoso ensayo *computer as theatre* (1991), entre la catarsis aristotélica y la potencialidad de la identificación que generaban los entornos de simulación inmersivos e interactivos del espacio digital. Consideraba que mientras el cine o el teatro (tal y como se conocían) se basan en la contemplación para lograr el efecto de catarsis, con el ciberespacio este efecto se potenciaría al permitir a los usuarios-espectadores encarnar virtualmente a los personajes. De la contemplación se pasaría a la experimentación de la simulación ficcional¹⁵ [López Pellisa T. 2013: 33]

Un elemento más se suma y es la posibilidad de la participación activa del internauta en la obra, hecho que Trancón, 2004 señala como prohibido en la representación teatral clásica.

Janet Murray considera:

“que los ordenadores nos proporcionan la posibilidad de un «nuevo escenario para el teatro participativo» en el que «los usuarios aprenden a ser actores: a representar emociones auténticas que sabemos que no son “reales”» (1999: 138).” [López Pellisa T. 2013: 27]

Entonces la experimentación de la simulación ficcional, la respuesta del personaje digital ante el estímulo interactivo de su creador y la posibilidad de participación activa en la obra, de aportar contenidos culturales a la misma, son los elementos que en el ciber espacio generan la empatía.

Los rasgos distintivos que encontramos en “*La Búsqueda*” otorgan a la obra unas características diferenciales que como tipología se denomina provisoriamente, hasta que no haya un corpus de obras similares que se basen en dichos rasgos distintivos y una adecuado estudio de dicho corpus que genere una teoría al respecto, como una “net ópera 2.0.”; Net por utilizar la tecnología de redes de computadoras y “2.0” por que utiliza dichas tecnologías para que los internautas que deseen participar en la misma, aporten sus contenidos tal como lo

hacen en la web 2.0, la web de las redes sociales como las denomina Prada:2012.

Net ópera 2.0 es una tipología de ópera electrónica y a la vez esta es una tipología de ópera. Como tal está compuesta por música, la voz humana cantada, (parte de la narración se realiza cantando o disparando audios que poseen texto cantado, en este caso, en español por voces humanas pregrabadas) y actuación dramática en el espacio virtual digital. El carácter 2.0 está dado porque los internautas conectados a la obra deben aportar ciertos contenidos culturales a la misma: personaje, sonidos que por su hecho intencional se constituyen en música, diálogos tanto con los NPC como con otros personajes digitales si estos se encuentran en el mismo ciber espacio. También el carácter 2.0 está dado porque en determinadas escenas de la obra se constituyen como red social o espacio de encuentro entre personajes digitales y espacio de encuentro entre prosumidores mediados por la tecnología de redes de computadoras, de aquí, del empleo de dicha tecnología deviene su carácter “net”. Una aclaración que creo que es obvia, esta red social especial que se constituye en “*La Búsqueda*” no es una plataforma convergente como por ejemplo lo es “*Facebook*” donde una pluralidad de herramientas digitales están disponibles para que sus usuarios incorporen a “*Facebook*” sus contenidos, en mi obra estas posibilidades están limitadas, los prosumidores pueden aportar su interacción en dicho espacio virtual, aportar sonidos, intercomunicarse entre sí hablando por el micrófono pero por ejemplo no pueden subir sus fotos.

La tecnología digital nos abre una posibilidad más en relación a las narrativas no lineales y la estructura morfológica de un teatro digital y una net ópera, ya lo había anticipado de alguna manera Erik Satie en “*Vexation*”. Escrita en 1893, “*Vexation*” es una pieza para teclado, aunque en la partitura no está indicado para qué instrumento está compuesta, en la que un trozo de música debe repetirse unas 840 veces muy lento “en el más profundo silencio y la más intensa inmovilidad”. Su primera ejecución fue organizada por John Cage y Lewis Lloyd, y tuvo lugar el 9 de septiembre de 1963 en el Pocket Theatre de Nueva York. Las diferentes versiones de la misma han durado entre 10 horas como mínimo y hasta 35 horas como máximo. Lo importante no es su duración sino la consecuencia que dicha duración conlleva: el público no permanece el total de la

ejecución de la obra pues esta lleva al límite de la saturación, por su duración y por su estatismo. Entonces la pieza se constituye para cada oyente en lo que este permanece durante la total ejecución de “*Vexation*”, la pieza comienza para cada oyente en el instante en que él ha comenzado a oírla y finaliza cuando ha decidido abandonar su audición. Solo hay dos momentos privilegiados podríamos decir en “*Vexation*”, que es cuando ha comenzado su ejecución como en toda pieza musical y cuando se ejecuta la última nota de la repetición número 840. La cuestión es que este último momento, como se ha registrado, no sabemos exactamente cuándo sucederá y hay un amplio rango temporal entre las diferentes ejecuciones que se han efectuado de la misma en el mundo por lo que es casi imposible pre planificar asistir a su audición digamos por caso unos 15 minutos antes de su finalización porque este momento es imposible de ser predeterminado.

El entorno digital puede ir más allá en esto, quizá podamos señalar un comienzo, pero el final podría no acaecer nunca. De todas maneras sigue siendo válido el hecho de que es la experiencia personal en la obra la que determina el comienzo y el fin, es decir se ha desplazado en parte del arte occidental al menos, el comienzo y el fin dado por la propia obra, que induce con sus elementos a que el espectador perciba esos dos momentos como tales, por el comienzo y el fin dado sólo por la experiencia del internauta en ella. El entorno digital también nos posibilita el reingreso a la misma cuando queramos, siempre que la obra permanezca online. Los metaversos nos dan un buen ejemplo de esta experiencia, cuando reingresamos en ellos lo hacemos en el mismo espacio virtual digital actualizado y en el mismo estado en que estábamos cuando lo abandonamos. En “*La Búsqueda*” la escena de la construcción del personaje y la escena siguiente, la presentación del personaje digital ante el sabio galáctico, se realiza por primera y única vez para cada internauta, luego sucede lo mismo que en cualquier metaverso, reingresará al mismo lugar y estado en el que se encontraba cuando ha decidido abandonar la obra.

El componente teatral en “*La Búsqueda*” está presente porque en ella los internautas mediante sus avatares interactúan con el mundo virtual 3D que el software genera y también pueden interactuar entre sí, esto puede ser visto, como lo hemos estudiado en el capítulo 1 en el ámbito del teatro en el espacio real y en

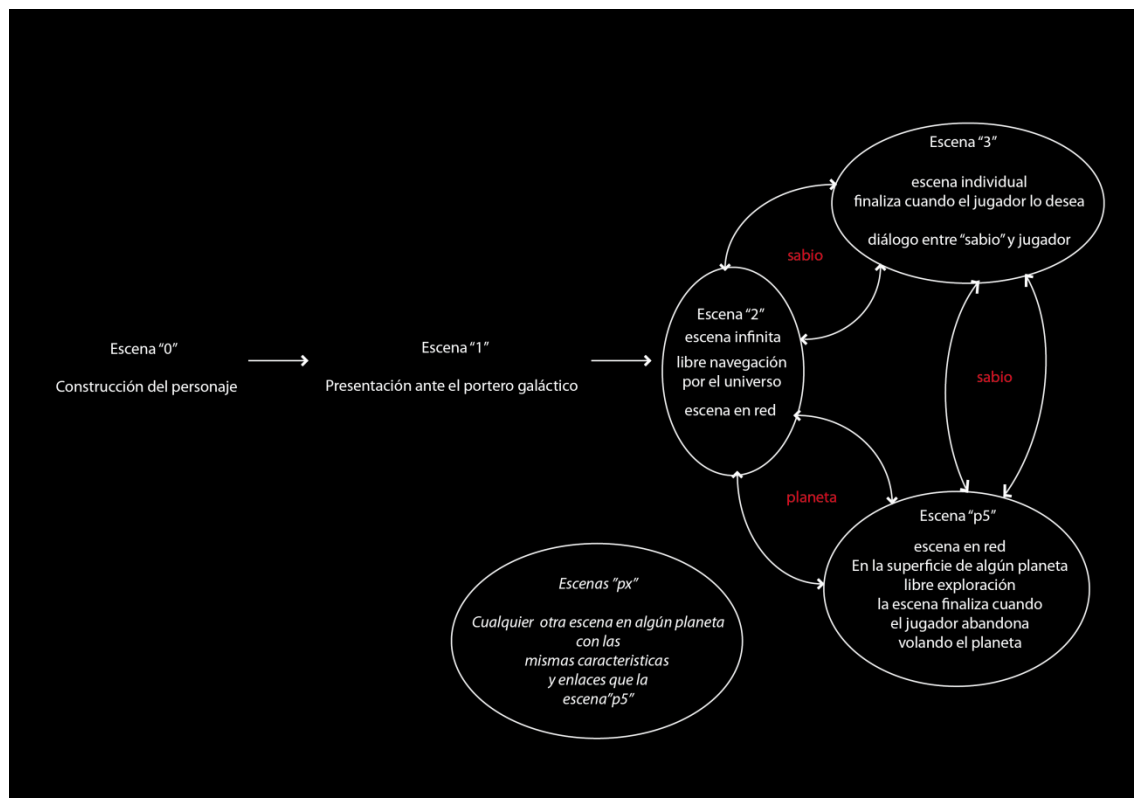
el capítulo 4 en el ámbito del ciber espacio, como acción dramática o actuación. Siguiendo a Trancón en su definición de los elementos teatrales que hemos citado en el capítulo 1: actor, ficción real – realidad ficcionada y espectador, tenemos que en el ciber espacio y concretamente en un mundo virtual social y en los MMORPG actor y espectador se fusionan en una misma persona y hemos llamado “prosumidor” a este nuevo rol.

En cuanto a la ficción real, es decir al hecho de contar una historia, “*La Búsqueda*” implementa varias estrategias narrativas:

- 1) En la página web de inicio de la obra hay un video que nos introduce en el tema. (ver en www.labusquedanetopera20.com)⁸⁷
- 2) Los NPC, cantan relatando situaciones, eventos y acciones de la trama de la historia que se narra, pongo por ejemplo la primer escena denominada “*La presentación*” en la cual el personaje creado por un internauta aparece sorpresivamente en un espacio en donde frente a él se encuentra un cubo en las que hay una cara humanoide como elemento visual del mismo y este ser virtual inmediatamente que un avatar se hace presente allí pregunta cantando: “¿quién eres tú?”, el internauta responde tipeando el nombre de su avatar en un campo de texto editable, luego el NPC pregunta “¿de qué planeta provienes” y se repite el mismo mecanismo, las preguntas siguientes que el NPC realiza son: “¿y alrededor de que estrella gira tu planeta?”; “¿En qué galaxia se encuentra dicha estrella?” para finalmente decirle con un aria de ópera de mi composición que: “No conozco esos lugares, sus nombres me resultan extraños...”; “ Te abriré el portal del universo para que busques tu planeta de origen ...”, (enunciación de la misión a cumplir, motor de la acción narrativa en la obra) “... la búsqueda será ardua y difícil. Si ves otras almas que como tú están buscando su planeta de origen podrán ayudarse entre sí, colaboren entre sí y si en tu viaje te encuentras con los sabios galácticos, (otros NPC), interrógalos pues

⁸⁷ www.labusquedanetopera20.com es el sitio web que he diseñado en el cual es posible descargarse la aplicación, que es la obra en sí, leer las instrucciones de instalación en una pc, leer las instrucciones de las maneras de interacción en “*La Búsqueda*”, leer contenidos teóricos explicativos para todo público acerca de que es “*La Búsqueda*”, explicaciones que van de unas simples tres líneas de texto hasta explicaciones más profundas, cada internauta que entre al sitio escogerá que leer, hipervínculo a la serie de siete video tutoriales “Acerca de las buenas maneras de interactuar en los mundos virtuales de *La Búsqueda*”.

ellos siempre te responderán para ayudarte...”. Aquí la obra está planteando la narrativa total de sí misma, lo que en un análisis morfológico tradicional de una narrativa literaria se denomina el planteo, pero luego “*La Búsqueda*” procede con una narrativa no lineal y colaborativa ya que se construye en base a la interacción propia de cada avatar con el mundo digital 3D.



- Esquema del flujo narrativo en "la Búsqueda"

- 3) Los elementos visuales de las escenas que son a su vez espacios sociales, escena 2 “*El universo*” y la escena “p5” o “*Planeta – 5*”, remiten a la misión enunciada, es decir al universo con sus elementos constitutivos: galaxias, nebulosas estrellas, sistemas planetarios, planetas, algunos con su o sus luna/s, meteoritos, etc.
- 4) El código adscrito a los avatares que permiten sus interacciones con el mundo virtual, con los NPC y con otros avatares, es decir que acciones el software les permite realizar y cuáles no. Recordemos que los avatares pueden navegar libremente por el universo y recorrer libremente las superficies de los cuerpos celestes, recordemos que para ello deben realizar dos acciones simultáneas:

- a) Dar la dirección del movimiento mediante las teclas flecha arriba, abajo, izquierda, derecha o las teclas “w, a, s, d, (adelante, izquierda, atrás y derecha, respectivamente) y las teclas “shift izquierdo” para subir, es decir desplazarse en el eje “y” de la pantalla y la tecla “espacio” para descender en el eje “y” de la pantalla.
- b) Emitir cualquier tipo de sonido para imprimirle la aceleración a su avatar, sonido que es transmitido por red, por lo cual todos los avatares conectados en un mismo momento y en una misma escena, con dichos sonidos, construyen colaborativamente la música de dicha escena en ese momento. Más adelante profundizaremos sobre esta cuestión pues creo que es uno de sus rasgos distintivos que la diferencian de toda otra producción operística a la fecha de la redacción de esta investigación.

5.1.3 Cuales son los aportes de las tecnologías de redes de computadoras a los rasgos específicos en “*La Búsqueda*”

Analizados cuales son los rasgos distintivos que son propios de “*La Búsqueda*”, estudiemos que es a este respecto lo que la tecnología de redes de computadoras ha aportado a los mismos, es decir, que rasgos distintivos de los que hemos descrito anteriormente sólo son posibles de realizarse usando dicha tecnología y no con otra.

Si hablamos de redes de computadoras, hablamos de tecnología electrónica digital, incluso primariamente deberemos, para contextualizar, hablar de las tecnologías electrónicas en general e incluso esbozar aunque no de forma cerrada ni definitiva, una definición de arte electrónico.

¿Qué es el arte electrónico? ¿Diríamos que el arte electrónico es aquel que necesita de la alimentación de la energía eléctrica para su funcionamiento? ¿A que nos referimos con “funcionar” en el contexto de una obra de arte? Funcionar significa, para un objeto, que el mismo realice las tareas para las que fue diseñado. En el arte clásico el diseño se entiende como una disposición y configuración, en un sentido muy genérico, de los elementos que componen la

obra y su funcionamiento podría ser evaluado por el hecho de lograr materializar el concepto de su autor y transmitir el mensaje estético a terceros. En el arte electrónico se suma una cosa más pues la electrónica en cualquiera de sus formatos debe ser parte esencial de la obra y debe funcionar en un doble sentido, en el sentido mecánico y en el sentido conceptual estético.

Esto nos acerca a una definición de arte electrónico: es aquel que utiliza la energía eléctrica no solo para su funcionamiento mecánico si no que la utiliza como elemento estético capaz de construir un sentido y por lo tanto de transmitir un mensaje. Este sentido y mensaje posee un carácter especial sólo conseguible con dicho mecanismo electrónico y es por esta especificidad de lo electrónico la que nos permite diferenciarlo de un arte no electrónico por así decirlo. Como veremos a continuación el empleo de la energía eléctrica en el arte no es razón suficiente pero si necesaria para definir una obra como obra de arte electrónico.

Por ejemplo, se habla en el ámbito de la pintura digital y de los videojuegos, de la estética de "8 bits". Dicha estética utiliza ocho bits para la representación en pantalla de elementos visuales y sonoros, en donde las curvas son representadas por líneas rectas en escalera y las líneas son un tren de cuadrados llamados píxeles. Se evidencia, en esta estética, la diferencia entre, el concepto de "continuo" del mundo analógico con el concepto de discreto del mundo digital, es decir lo que en el mundo real percibimos como continuo, en el mundo digital se convierte en una cierta cantidad discreta de elementos o valores. Una línea como concepto geométrico euclidiano es un conjunto infinito de puntos, en el mundo digital, una línea está definida por un número finito, (discreto) de píxeles. Un punto en la geometría euclidiana es un elemento fundamental sin dimensión con la cual se definen elementos dimensionales como ser la línea, en el mundo digital un punto equivale a un pixel y su representación visual es un cuadrado bidimensional.

El arte electrónico puede ser analógico, digital o híbrido. Veremos a continuación y siguiendo la misma línea argumental que estamos desarrollando cuales son los rasgos específicos del arte electrónico digital.

No quiero caer en el reduccionismo y encantamiento, que las tecnologías aún hoy producen en forma masiva, para definir, como en muchos trabajos

académicos lo hacen, al arte digital como aquellas expresiones artísticas que para su realización emplean los “nuevos medios digitales”. Esto es poner el burro delante de la zanahoria y ya no es posible aceptar este tipo de definiciones. El arte digital debe ser definido por sus rasgos distintivos que solo pueden lograrse mediante dichas tecnologías, es decir por lo particular que tiene el arte realizado con medios digitales informáticos, pero insisto en lo siguiente, en que esta utilización de una tecnología digital debe obedecer al concepto que la obra quiere transmitir en la perspectiva de su autor.

Pensada de esta manera la categoría de arte digital es una disciplina artística autónoma, (sólo en cierto sentido, pues nadie vive aislado en una burbuja como para que no haya entrecruzamientos, interinfluencias, motivos de inspiración, etc.), como lo son la pintura, música, escultura, cine, que al igual que las mencionadas tiene una multiplicidad de expresiones y presenta incluso movimientos y corrientes artísticas diferenciadas.

Algunos aportes específicos de lo digital electrónico en el arte pueden ser:

- Sonidos chip tunes de 8 bits.
- Sistemas interactivos: sensores de diverso tipo, generan un espacio físico, una locación, “sensible”. Los datos capturados por los sensores son procesados por un sistema digital informático que establece una respuesta mediante actuadores (luces, motores, etc.). Lo que en una ópera clásica se configuraba como estático, mediante un dispositivo interactivo electrónico, entendiendo a todo el conjunto de hardware y software que involucra, se comporta de manera dinámica mutable, lo hemos visto claramente en “*El judío de Malta*” obra a la cual ya nos hemos referido en el capítulo 2.

Otra posibilidad importante es el sensado del cuerpo para generar señales que procesadas por el sistema informático digital se transforman en algún tipo de respuesta del sistema actuador.

En ambos casos se requiere la participación humana, muchas veces del público, aunque no exclusivamente de estos, para completar el sentido, la semántica de la obra.

- Generatividad (mutable) Según Galanter:

“Generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art.”

(Arte generativo se refiere a cualquier práctica artística donde el artista usa un sistema, como un conjunto de reglas del lenguaje natural, un programa de computador, una máquina, u otra invención procedural, la cual puestos en movimiento con algún grado de autonomía contribuye o resulta en una completa obra de arte)⁸⁸
[Galanter Ph. s/f: 4].

Las computadoras permiten generar elementos visuales y/o sonoros en tiempo real de una manera dinámica cambiante, así por ejemplo, no sólo son capaces de generar un objeto fractal sino que, interactivamente, podemos explorarlo. El algoritmo recalcula cada nueva configuración de dicho objeto en cada bucle del programa que puede ejecutarse hasta 60 veces por segundo o velocidad aun mayor, dependiendo de la capacidad de procesamiento de la computadora donde dicho programa corra y del lenguaje usado para su codificación, (si es compilado u interpretado) entre otras variables.

El arte generativo, tal como lo define Galanter, es tan viejo como el arte mismo, pero la mutabilidad en tiempo real del objeto que genera solo es posible con la tecnología digital, entonces es esta posibilidad de la mutabilidad en tiempo real del objeto lo que aporta la tecnología digital, que calcula las configuraciones de los elementos visuales en cada ciclo del programa informático que genera dicho objeto, con lo cual este aporte es una de las varias especificidades de dicha tecnología.

Sol Lewitt en su obra “*Variations of Incomplete Open Cubes*” del año 1974 diseñó 122 figuras de cubos incompletos y el algoritmo para su realización por medios manuales. Una vez dibujados y/o realizados en su forma escultórica en tres dimensiones, la obra queda en un estado “estático” siendo que es una obra construida generativamente. En los sistemas digitales informáticos un algoritmo generativo puede generar elementos estáticos o dinámicos, mutables en el tiempo, estos últimos son específicos de dichos sistemas.

⁸⁸ Traducción propia.

- Generación de espacios virtuales: Los espacios virtuales se generan en los sistemas digitales informáticos y poseen características que les son propias, entre ellas por ejemplo la infinitud fractal y la posibilidad de explorar dicha infinitud que solo es posible en un sistema digital informático, incluso su descubrimiento por B. Mandelbrot, se realizó empleando dichos sistemas. Un dibujo en soporte papel de un objeto fractal no es posible de ser explorado en sus diferentes escalas dimensionales ya que en dicho soporte, el objeto está “congelado” en un nivel de configuración geométrica específico.

La generación de espacios infinitos o potencialmente infinitos es una particularidad de los espacios virtuales, los algoritmos son capaces de generar en tiempo real los elementos visuales y/o sonoros que los mismos requieran, es decir son “generativos” al decir de Galanter, pero de una generatividad siempre mutable en el tiempo. La mutabilidad de las configuraciones en tiempo real de los espacios virtuales también es una característica específica que los espacios reales de representación escénica pueden poseer pero en forma muy limitada si no interviene en ellos algún sistema digital informático.

Otra característica específica de los espacios virtuales digitales es que los mismos se re generan cada vez que el algoritmo es echado a andar. Esta re generación puede dar como resultado un mismo espacio virtual o un espacio virtual siempre distinto en cada corrida del programa, de todas maneras en ambos casos mientras el programa generador esté en funcionamiento, el espacio virtual digital es generado, y es re generado todas las veces que el usuario así lo disponga. Ya hemos mencionado la compleja maquinaria de la ópera barroca. Esta se diseñaba y construía para a veces una sola representación o unas pocas, luego de lo cual dicha maquinaria era destruida, es decir solo funcionaba unas pocas veces.

- La simulación de sistemas: Son algoritmos que modelizan matemáticamente algún sistema y el comportamiento que dicho sistema podría tener de acuerdo a cierta señal de entrada (input) o asignación inicial de ciertas variables del sistema. El algoritmo calcula el estado del sistema a intervalos regulares de tiempo mostrándonos la evolución del sistema en tiempo real en la pantalla de una computadora.

Definidas algunas características específicas del arte electrónico, ahora veremos cómo esto se manifiesta en una ópera electrónica, entonces, el uso de la energía eléctrica debe ser un aspecto esencial en ella. Que queremos decir con aspecto esencial: Ya hemos dado el ejemplo en referencia a la primer representación de una ópera que utilizó la luz generada eléctricamente para la iluminación de la misma y sin embargo este hecho no constituye que dicha ópera se defina como una ópera electrónica, pues esto no era parte de su funcionamiento estético si bien algunas cuestiones cambiaron, pero no su esencia.

¿Qué es lo particular entonces de una ópera electrónica que la diferencia de otro tipo de óperas? Una ópera electrónica utiliza elementos electrónicos para la construcción de su mensaje estético. ¿Cuáles pueden ser los aportes específicos de la electrónica en una ópera? Como hemos dicho y ejemplificado anteriormente, en general, la electrónica en el arte aporta un lenguaje y estéticas propias que no son posibles conseguir por otros medios, pero podemos ser más específicos, ya hemos mencionado a los chip tunes; los instrumentos musicales electrónicos digitales ya hace tiempo que se han incorporado a algunas producciones introduciendo nuevas sonoridades. La primera ópera electrónica de la cual tenemos noticias es el “*Orphee 53*” de P. Shaeffer y P. Henry. Es una ópera electrónica que emplea tecnologías analógicas pues es una obra temprana del año 1953, las tecnologías digitales aun no estaban disponibles y apenas estaban desarrolladas.

La interactividad aplicada a una ópera es un recurso más reciente a la fecha de escritura de esta investigación y la hemos señalado en el “*Judío de Malta*”. Una cuestión novedosa es la posibilidad de participación del público en la obra, teniendo en cuenta que si hablamos de ópera, un componente de la misma es el teatro. La ópera en este sentido se encuentra en el momento actual un poco rezagada con respecto a otras disciplinas artísticas que ya han experimentado ampliamente con la participación del público en la obra como por ejemplo las instalaciones interactivas. Quizá la dificultad de realizar una ópera de creación colaborativa es encausar los aportes del público, de alguna manera, en la narrativa y la narración de la ópera y quizá sea esta la razón por la cual ha quedado rezagada.

¿Qué sucede con la ópera cuando esta se aloja en la web, siendo que la web es un tipo de red cuyo alcance es mundial (WAN)? Nos vamos a referir a dos obras una de ellas es un versión interactiva en web de “*Hansel y Graetel*” de Engelbert Humperdinck, estrenada el 23 de diciembre de 1893 en el Hoftheater de Weimar (Alemania), estamos en presencia de una ópera clásica en cuanto a sus condiciones de realización – recepción, es decir una obra que se representa en un teatro de ópera y en donde el público debe permanecer en silencio y sin posibilidad de intervención directa sobre la realización de la obra. Por otro lado analizaremos otra ópera interactiva en web: “*www.net-opera.com*” que a diferencia de la anterior su realización sólo es posible empleando tecnología digitales, lo cual desde el punto de vista de la recepción la cuestión cambia radicalmente con respecto al tipo de recepción “clásica”. Por desarrollarse bajo tecnologías electrónicas digitales, la misma es percibida en una pantalla de una computadora con lo cual la experiencia receptiva deja de ser social, (la asistencia a un teatro es un acontecimiento social) para pasar a ser individual o a lo sumo para un par de personas aunque la interactividad con la obra es siempre individual.

- “*Hansel y Graetel*” de Engelbert Humperdinck:

<http://creativekidseducationfoundation.org/kids/opera/base.htm>

Esta realización solo es posible con la aplicación de la tecnología digital. He dicho tecnología digital y no tecnología web, en breve en esta misma página aclaro dicha cuestión.

Enfocada al público infantil, la realización les permite interactuar con la obra. En algunas escenas pueden elegir la vestimenta de los personajes digitales, cambiar la iluminación, desplazar un personaje, cambiar elementos escenográficos e incluso en el intervalo, jugar al director de orquesta, (en realidad deslizar los deslizadores para re mezclar el audio según las secciones en que está conformada una orquesta sinfónica clásica).

La narración es lineal, en esta realización los internautas no pueden intervenir en dicha linealidad. ¿Cómo clasificamos esta producción? Las

tecnologías digitales son las que posibilitan la interacción que ya hemos comentado, lo cual hace que cada internauta obtenga una versión personal de la misma dada por sus elecciones en cada escena. Otra de las consecuencias es que esta versión de "*Hansel y Graetel*" se desarrolla específicamente en el ámbito de la web, pues la tecnología de redes de computadoras permite el acceso online a la misma sin la necesidad de descargar ninguna aplicación a una computadora. Al desarrollarse en la web, ya no es necesario ir al teatro para ir a verla y tengamos en cuenta que en un teatro estas interacciones personalizadas también resultan imposibles, por lo tanto, lo que permite la tecnología digital es la puesta en escena personalizada de "*Hansel y Graetel*", estamos en presencia de una puesta en escena digital e interactiva por parte del público.

No obstante es importante aclarar la siguiente cuestión ¿Podríamos decir, que esta versión de "*Hansel y Graetel*" es una web – ópera por el hecho de estar alojada en la web y utilizar a esta como medio masivo de distribución? Necesitamos en este punto definir que entendemos por web – ópera, al momento de la redacción de éste párrafo no he encontrado definiciones formales, mi aporte al respecto es pensar que una web ópera, como vengo sosteniendo en definiciones similares a esta, es aquella obra en donde se incorpora como rasgo esencial y específico tecnologías y servicios web. Reflexionemos algunas cuestiones: ¿Es condición suficiente que una ópera que se realice o se recepte por una red de computadoras y/o la web pueda ser considerada una web – ópera? Pensemos en la siguiente situación: Hoy en día a través de determinadas plataformas web es posible mirar y escuchar óperas enteras, por ejemplo "*La Flauta Mágica*" de W. A. Mozart, ¿diríamos que por este hecho la misma se ha constituido en web – ópera? ¿Tendríamos entonces una versión clásica de "*La Flauta Mágica*" cuando esta es realizada en cualquier teatro de ópera con lo cual tendríamos las condiciones de recepción consideradas como normales o clásicas y también tendríamos web – ópera cuando "*La Flauta Mágica*" utiliza a la web como medio masivo de distribución y reproducción audio visual? En este segundo caso podríamos considerar que las condiciones y efectos de recepción que se da en un teatro de ópera no es el mismo que el mediado por la web. Si es cierto, el encuadre que, nosotros espectadores en la sala de teatro, damos con nuestro punto focal no es el mismo que se da a través de una captura de cámara, ni la

sensación de presencialidad, ni la de cierta inmersividad que produce la oscuridad de la sala de ópera, la música sinfónica y la voz humana en vivo ¿Pero son estos rasgos esenciales al género; medio de distribución, encuadre visual e inmersividad son rasgos esenciales a una ópera? No, no lo son, si bien son características que enriquecen a un espectáculo, no se constituyen en rasgos esenciales.

Nos preguntamos entonces cuales serían estos rasgos específicos que la web o una red de computadoras podrían aportar al género. Recordemos que con rasgo específico estamos entendiendo aquello que solo se puede obtener mediante la incorporación e implementación de dicho rasgo en una obra y no por otros medios. A mi entender creo que básicamente hay dos rasgos:

- 1) El hipervínculo, como en el caso de www.net-opera.com
- 2) La posibilidad de que los internautas aporten contenidos a la obra en tiempo real con lo que dicha obra adquiere dos características distintivas: a.- Su constante mutabilidad. b.- Que la autoría de la misma es de carácter colaborativo.

¿La interactividad, es un rasgo esencial en una web ópera? El segundo rasgo que señalo implica acciones interactivas, por lo tanto podríamos afirmar que la interactividad se constituye en un rasgo esencial en una web - ópera, pero decir interactividad significa considerar un gran campo de posibilidades, entonces no todo tipo de interactividad se constituye como esencial en cualquier web – ópera si no solo la señalada en el punto dos, ya que es la única que es específica del medio web.

En el caso de la versión de “*Hansel y Graetel*” que estamos analizando, el mismo tipo de interacción es posible de lograr si la obra fuese una aplicación instalable en una computadora sin que la misma esté en red, en cambio dichas interacciones no son posibles sin la tecnología digital por lo cual esta tecnología está aportando una especificidad con lo cual podríamos decir entonces que esta versión de “*Hansel y Graetel*” es una ciber – ópera, entendiendo como ciber – ópera a las obras que se realizan en un espacio virtual digital (estos espacios no necesariamente se generan por medio de tecnologías de red de computadoras) permitiendo a los usuarios interactuar con dicho espacio. Esto último es la diferencia esencial que hay con respecto a una versión de cualquier ópera que

utilice a una red de computadoras o un CD-Rom como medio de distribución de la misma, el medio de distribución no aporta rasgos esenciales si no que solo ciertas ventajas distributivas a saber: la posibilidad de su distribución masiva y la de evitar que el usuario deba instalar una aplicación en su computadora cosa que no todos los usuarios saben hacer ni desean hacer, este es el caso de la versión de *“Hansel y Graetel”* que estamos considerando. Además esta versión de *“Hansel y Graetel”* solo utiliza la web como su medio de distribución, no utiliza ninguna de las tecnologías que le aportarían rasgos específicos web: los hipervínculos y/o la posibilidad de la incorporación de contenidos por parte de los internautas a la obra. Claramente en mi opinión es una ópera digital interactiva y no una web ópera.

- *“www.net-opera.com”*: la misma no posee una narración pero sí una narratividad. Sus autores expresan en una ventana pop up que han elegido a la web porque primariamente buscaban un lugar para realizar una instalación, que al no hallarlo, decidieron hacer una obra en el “no lugar” que es la web.

Cada escena de esta obra es una página web enlazada mediante hipervínculos a algunas otras escenas – páginas web de la obra.

La desventaja de elegir a una red de computadoras como sitio específico de su desarrollo, es la de haber perdido la re-uniión de los espectadores que concurren a una sala de ópera y también, como expreso Baudrillard: 1996, *“ya no tenemos la distancia del espectador en relación a la escena, ya no hay convención escénica”*.

Podemos afirmar que *“www.net-opera.com”* es una ópera individual sólo hay un espectador por computadora por vez. En *“La Búsqueda”* recupero lo social al permitir que varios internautas se encuentren en algunos espacios comunes y que puedan interactuar entre ellos, lo que le da parte de su carácter “2.0”. Lo social se ha desplazado del gran teatro al espacio virtual digital.

El aporte específico de *“www.net-opera.com”* es que por medio de los hipervínculos el internauta construye su propia narrativa y decide cuando finalizar su experiencia estética en la obra ya que esta es infinita como potencia.

Desde el punto de vista estético visual, las escenas aparecen como collages de ciudades arrasadas en las que emergen indemnes los teatros de ópera o “Chio chio san” de “*Madamme Butterfly*” o el arlequín de la comedia del arte italiana junto a personajes populares de los mass media, jugadores de futbol con caras de moneda de un euro. Los personajes que se desplazan lo hacen con los típicos movimientos digitales, es decir un tanto escalonados.

“*www.net-opera.com*” funciona mientras: 1) Esté online el servidor donde está alojada, 2) Que los autores paguen el servicio del servidor web y la obra esté online en el servidor. 3) Que un internauta navegue e interactúe con ella. Con las dos primeras condiciones la obra está en potencia, sumándole la 3era la obra existe en acto para dicho internauta. En potencia “*www.net-opera.com*” es infinita, son espacios virtuales digitales persistentes, en acto tiene un comienzo común a todos, cada vez que alguien ingresa a la obra lo hace a través de su página web principal, al clicar su hipervínculo “enter” nos lleva a la 1er escena, luego el recorrido a partir de aquí es propio de cada internauta, incluso si dos o más internautas ingresan a la misma al mismo tiempo sus recorridos nunca serán iguales. Tampoco lo será si un internauta ingresa varias veces a la obra y todo esto porque los links están ocultos, hay que encontrarlos, esto hace que uno clickee una vez en uno otras veces en otro, un cierto componente de azar es introducido con este método. El componente de azar están aportando aquí una especificidad que el espacio físico no posee y de esta especificidad es que podemos entonces hablar de un tipo de ópera diferenciada y que denomino “net – ópera”.

Ahora, “*www.net-opera.com*” es una obra de la era 1.0 de la web o de la era de las “.com” como las califica Martín Prada [Prada M. 2012], recordemos que es una obra del año 2000 y que en aquel entonces en la web dominaban las páginas web, las “.com” con sus hipervínculos que permitían la navegabilidad casi libre en ese espacio líquido sin centro.

¿Cuál es el rasgo específico de una “net ópera 2.0”? “2.0” se refiere a la web de las redes sociales, la web donde se encuentra Facebook, Twitter, Youtube, Instagram y tantas otras. Las plataformas de las redes sociales impulsan a sus usuarios a incorporar contenidos a las mismas: textos, fotos, videos, música, ya sean, de elaboración propia, apropiadas o mixtas es decir un collage

de lo propio con lo apropiado. Entonces una net ópera 2.0 debe utilizar la tecnología de redes de computadoras - de aquí su carácter net - para que los internautas participantes incorporen sus contenidos - de aquí su carácter "2.0"- sin estas tecnologías estas incorporaciones son imposibles. Obviamente que existe un desplazamiento del autor por la participación del internauta. Quisiera aclarar que como han podido observar no he utilizado ni utilizaré aquí las palabras "espectador" ni "usuario". Cuando hemos hablado del teatro hemos visto el rol del espectador, aquí ese rol ya no es posible, sin los aportes e intervención del internauta en la obra la misma no funciona, necesita sí o sí de ellos, recordemos que según Trancón: 2004 en el hecho teatral, al espectador le está prohibido su intervención en la representación escénica por motu proprio.

En mi net ópera 2.0 "*La Búsqueda*", para poder participar el internauta debe construirse un personaje virtual (o digital), sin esta acción no podrá ingresar más allá de la 1er escena que es en la que el internauta construye su personaje. Además de construirse su personaje, para desplazarlo en el espacio virtual digital debe simultáneamente presionar alguna de las teclas - flecha arriba, abajo, izquierda, derecha - para darle la dirección del movimiento y emitir cualquier tipo de sonido para imprimirle su aceleración, estos sonidos son captados por el micrófono, incorporado u externo de la PC, que digitalizados ingresan en su formato numérico a la ecuación de movimiento que el algoritmo del personaje posee, pero además esos sonidos son transmitidos y recibidos por todos los internautas participantes conectados a la obra en el mismo momento, todos estos sonidos son parte de la música de "*La Búsqueda*", es decir los internautas no solo controlan una marioneta digital, una ciber marioneta, si no que se han convertido de espectadores a músicos, de espectadores a prosumidores. Esto es sólo posible solo con estas tecnologías, entonces dichas tecnologías aportan unos rasgos específicos que la diferencian del resto de las producciones operísticas desde su nacimiento como género hasta el momento de la redacción de este trabajo de investigación, y dados estos rasgo específicos es que la denomino "net – ópera 2.0".

En resumen tenemos los siguientes usos específicos de tecnologías informáticas digitales. Cuando digo específicos estoy connotando, como ya hemos argumentado con anterioridad, aquello que dicha tecnología aporta como

propio o visto en el reverso de la moneda, aquello que sin el uso de esta tecnología no podría realizarse y que podemos enumerar aquí:

1. La generación de un espacio virtual 3D interactivo.
2. La participación y creación colaborativa por parte de los internautas en la obra en su eje narrativo y narracional.

Pensemos que esto sería imposible de ser realizado sin el aporte de estas tecnologías, ¿cómo sería una ópera realizada en un teatro, como el teatro Colón de Buenos Aires, en donde el público pudiese intervenir actoralmente, musicalmente y líricamente cuando lo desearan? En cambio la tecnología digital informática, las redes de computadoras y los mecanismos narrativos que los Metaversos y más específicamente los MMORPG, lo permiten sin mayores problemas conceptuales, de ahí la implementación de las mismas en una ópera. Dicho de otra manera, la tecnología implementada está seleccionada en base a la idea central de *“La Búsqueda”*, realizar una obra de creación colectiva por parte de cualquier persona que desee hacerlo sin importar sus posibles competencias profesionales en el área disciplinar específica en que la misma se inscribe, es decir música, canto lírico y actuación. Una obra que a su vez se configura por medio de una narración y una narratividad, en mi caso como músico, esto se corresponde con una ópera, y que dichos aportes se encaucen en el flujo de la historia que se está narrando y no devenga en una situación caótica en la que de ese modo, la obra deje de existir como tal.

5.1.4 ¿Qué desplazamientos se producen al cambiarse las vías tradicionales de recepción de una ópera?

Las condiciones de recepción de una ópera se configuraron desde su propio nacimiento en el año 1600 por que siendo teatro cantado, heredó estas condiciones del teatro, que para esa época en la que la modernidad, - entendida como el período histórico que se desarrolló entre el año 1453 con la caída del Imperio Romano de Oriente y el 1789 con la revolución francesa – y su antropocentrismo, le habían asignado un rol específico tanto al autor como al público receptor. Con la modernidad nace el autor⁸⁹ y el público como receptor de

⁸⁹ En realidad el autor individual, ya existía anteriormente, conocemos a Platón, a Aristóteles, a Esquilo y muchos otros, pero comparando el número de autores conocidos anteriores a la Edad Moderna con las

la obra del autor. Ya hemos mencionado que a partir del siglo XV la cantidad de autores crece exponencialmente en todas las artes con respecto al período medieval. Mientras que en este último período podemos contarlos con los dedos de la mano, ya en el siglo XV, entre pintores, escultores, músicos, escritores, etc. tenemos varias centenas y además la participación pública fue disminuyendo al profesionalizarse las diferentes disciplinas artísticas. También hemos mencionado la espontánea participación del común de la gente en la música de tabernas y que hoy aún persiste en las peñas y otras reuniones sociales donde suena la música popular.

La ópera siendo un espectáculo altamente profesionalizado desde sus comienzos - recordemos que nació en el seno de la "Camerata Florentina", grupo de intelectuales y artistas - entre ellos encontramos a Vincenzo Galilei padre del gran Galileo Galilei - y por lo tanto el espectáculo fue destinado a un público intelectual selecto, un espectáculo de elite que hasta el año 1637 solo se producía dentro de los ámbitos cortesanos de la época, de hecho la primer ópera de la que nos ha quedado su partitura "*L' Euridice*" de Jacopo Peri, se representó en el casamiento de María de Medici con el rey Enrique IV de Navarra rey de Francia en Florencia año 1601. Esta herencia de las condiciones de representación del teatro y su origen cortesano hicieron que el espacio de la representación escénica y espacio de la recepción del espectáculo estuviesen separados.

La norma social que se impuso es que la ópera debía de ser apreciada por el público permaneciendo en silencio y lo más quieto posible durante la función. En realidad las crónicas posteriores a dicho evento de personas que asistían a los teatros de ópera, nos relatan que durante una función, el público realizaba un sin número de actividades sin ocuparse mucho del espectáculo que se estaba desarrollando en el escenario, desde conversar, comer, jugar cartas y tener sexo. Esta situación cambió con lo que se denomina "La reforma de la ópera" llevada a cabo por Glück con su "*Orfeo y Eurídice*" estrenada en Viena el 5 de octubre de 1762.

A partir de la ópera reformada la norma social establecida para la recepción de una ópera es la que nos hemos referido: permanecer quietos y en silencio, (las mismas condiciones que en el teatro y que en cualquier arte escénica tradicional), sólo es posible aplaudir alguna que otra aria que nos haya impresionado por su buena ejecución produciéndose así una de las vías del feedback que Sebastián Trancón:2004 nos refiere acerca de las señales que el público emite cuando el actor logra esa magia de ser un “otro” en la escena.

Señalemos una cuestión de la que también hemos hablado y es que cualquier obra de arte, de cualquier disciplina, termina de construir sentido en un acto y una serie de operaciones mentales internas del receptor, cuestión que teorizó Umberto Eco en “*Obra Abierta*” del año 1962. Por lo tanto surgen dos cuestiones aquí:

1) Hay tantos sentidos posibles para una misma obra como receptores que ella ha tenido y que tendrá en el futuro. Señalemos también que toda obra establece una suerte de “guía”, si se me permite el término, para orientar estos posibles sentidos que el receptor construye mediante la configuración morfológica de los diferentes elementos que la constituyen, figuras visuales, colores, texturas, sonidos, etc.

Pensemos también que los sentidos posibles están a su vez condicionados por la cultura social común, un contexto socio cultural compartido, tradiciones. Quizá nuestro libre albedrío, (en realidad no tan libre ya que en parte es condicionado), realice una fluctuación respecto de una total sumisión a un condicionamiento previo, una suerte de tensión entre tradición y plena libertad quizá se juegue en cada instante y justamente esta puesta en tensión es lo que hace al arte un actividad única en su tipo.

2) Por lo señalado anteriormente, el receptor nunca es un ser pasivo.

No obstante la diferencia y el desplazamiento de las condiciones de recepción a las que queremos apuntar y que deseamos establecer en “*La Búsqueda*” es que toda persona que desee participar en la obra lo hace no sólo con sus operaciones mentales internas de recepción, sino que además debe aportar contenidos culturales a la misma y que los mismos construyan su narrativa y narración en tiempo real, de esta manera he hablado que lo que en

una representación tradicional de un espectáculo escénico se denominaba “público”- esa masa de personas que concurrían a dicho espectáculo y que se comportaban socialmente como lo establece la norma- ya no existe, ahora son prosumidores, rol que en muchas de las plataformas de la web 2.0, la web de las redes sociales, se alienta de diversas formas, siendo en la actualidad el modelo de negocio imperante en el ciber espacio.

Otro desplazamiento importante que se produce es el del propio espacio de la recepción, en un espectáculo escénico tradicional este espacio mayoritariamente es un teatro, denominación genérica que damos a los edificios especialmente diseñados y construidos para el desarrollo de dichos espectáculos. También es posible realizarlos en otros ámbitos que a veces ayudan a su difusión masiva, es así que, conciertos, óperas se han realizado en lugares públicos abiertos como ser parques y plazas, de todas maneras en estos ámbitos se sigue respetando y separando ambos espacios, escénicos y de recepción. Grupos como La Fura del Baus han roto esta separación mezclándolos, haciendo que la acción escénica se produzca en medio del público, pero esto no implica que el rol tradicional del receptor haya por esta cuestión cambiado en lo esencial, es decir no está previsto que acciones del público puedan incidir en la narrativa y la narración de las óperas que el grupo ha representado hasta el día de hoy, sino que sólo se ha roto con la división tradicional de espacios.

Quiero señalar que en todos estos casos un fenómeno que se produce y que no está ausente en mi obra es la “reunión”. Etimológicamente hablando reunión significa volver a unir lo que por alguna razón se ha separado, y esta reunión se establece en su modelo tradicional en la convocatoria a un espectáculo escénico en día, lugar y horarios pre establecidos, a los que nos preparamos de una manera especial ya que esta re – unión es un acontecimiento social.

En “*La Búsqueda*” las condiciones de recepción cambian en su esencia con respecto a la tradición. En principio los participantes, que son cualquier persona que lo desee hacer sin importar sus supuestas competencias artísticas ni musicales, ya no son público si no prosumidores. En segundo lugar el espacio de la recepción, o quizá debamos decir más correctamente de la prosumisión, es un espacio virtual digital 3D en donde interactuamos mediante un avatar, es decir, la re – unión como acto social, no se produce en un ámbito separado del espacio de

la representación escénica, en los términos que Sebastián Trancón: 2004 nos hablaba con respecto en el hecho teatral, si no que se produce en el mismo espacio donde la obra tiene su lugar de existencia y desarrollo.

“*La Búsqueda*”, como todo mundo virtual digital, tiene lo que se denomina persistencia y que ya hemos explicado anteriormente, esto significa que la obra está funcionando aunque no estemos conectados a ella, al reconectarnos encontraremos a nuestro avatar allí donde lo hemos dejado. Esto es otra de las diferencias con respecto a una ópera tradicional, si queremos volver a verla tenemos solo dos opciones, que la obra se vuelva a reponer en algún teatro y que podamos asistir a alguna de sus funciones o, que si existe un registro fílmico de la misma, podamos verla a través de su reproducción en una pantalla, ya sea que el registro esté hecho en un soporte de almacenamiento como ser cintas fílmicas, cintas de VHS, sistemas de almacenamiento digitales: CD, DVD o disponibles en alguna plataforma de distribución masiva digital por medio de redes de computadoras como lo es youtube, vimeo o similares. Hay que tener en cuenta que no todas las óperas desde “*L’Euridice*” de Peri hasta las más nuevas gozan de un registro de algún tipo que podamos recuperar, es decir en resumen, no son persistentes.

¿Porque se desea sacar a la ópera de sus clásicos teatros o de los espacios físicos reales para llevarla a los espacios virtuales, al ciber espacio? Puede haber muchas razones, desde razones políticas hasta estéticas. Podría especulativamente agregar otras razones que no han sido explícitas en ninguna de las tres obras anteriores, de todas maneras me parece interesante aquí mencionar, aunque sea en forma enumerativa sin la pretensión de ser exhaustivo, las razones por las cuales un artista o grupo elijen a una red de computadoras como sitio de realización. Como veremos esta elección debe estar fundada en el propio concepto de la obra y no por una cuestión de esnobismo net-artístico.

Una razón de índole política es la de desacralizar al género, sacarla de sus grandiosos templos, los teatros de ópera, para colocarla en un medio masivo de distribución que puede ser la web. En el caso de “*Hansel y Graetel*” el fin es desacralizador y educativo, permitiendo la interacción en la puesta por parte de los niños internautas, se espera que con ello, los mismos hayan aprendido algo acerca de la ópera y quizá iniciarlos en el gusto por el género.

5.2 ¿“La Búsqueda”, es una ópera; Qué tipo de ópera es?

La conclusión a la que arribamos es que en “*La Búsqueda*”, el elemento teatral está plenamente presente, veamos a continuación que ocurre con la narración de una historia con la voz cantada.

La voz cantada aparece en todos los casos en los que un NPC dialoga con un avatar pues lo hacen mediante arias, ariosos, coros y recitativos de mi composición en los que intervienen la voz cantada. Los internautas participantes como ya hemos visto aportan música a algunas de las escenas, veremos más adelante cual es sustento teórico para poder designar a estas producciones sonoras como música, no obstante no es posible saber de antemano si algún internauta empleará su voz y si lo hace cantará algún tipo de texto que narre una historia, por lo tanto no es dable confiar la presencia de la voz cantada solamente a dicha posibilidad, si en algún momento ningún internauta cantase, entonces “*La Búsqueda*” quizá dejaría de ser una ópera, con lo cual el hecho de que los NPC en todos los casos cantan sus dichos, aleja el peligro de esta posibilidad.

En resumen teniendo en “*La Búsqueda*” un ciber teatro, la presencia de la voz cantada narrando una historia y música, entonces podemos afirmar que “*La Búsqueda*” es una ópera pues contiene los elementos fundamentales y esenciales de dicho género.

Ahora bien evidentemente es un tipo especial de ópera, su característica principal es que los internautas participantes aportan diversos contenidos a la obra constituyéndose entonces en una obra de creación colaborativa en tiempo real.

¿Qué cosas pueden aportar los internautas participantes?

- 1) Un personaje digital o avatar con el que interactúan con el mundo digital generado por el software.

Téngase en cuenta que en una ópera clásica, tomando la cantidad de personajes predefinidos ya sea en el libreto, partitura, indicaciones dadas por el compositor en las instrucciones de realización de la obra, y en las que podemos incluir a este respecto a óperas como “*Licht*” de K. Stockhausen y las “*Európeras*” de John

Cage, donde ambas, siendo contemporáneas en su estética musical, comparten esta misma característica por la cual la cantidad de personajes que la misma contiene ya está prefijada de ante mano. Por ejemplo en las “*Europerras 1 & 2*” la cantidad de cantantes es de 19, ni uno más ni uno menos, en cambio en mi obra la cantidad de personajes que construyen la narrativa en tiempo real es siempre cambiante, hecho que no impide que la obra mantenga su coherencia dramática, como ya lo hemos dicho, los elementos visuales, el video que obra como obertura de la obra, otros elementos estéticos presentes en la misma, las posibilidades de interacción programadas en código de los avatares, los textos de las arias de los NPC, el anuncio de la misión por parte del Sabio Galáctico en la escena 1 “*La presentación*”, de alguna manera garantizan dicha coherencia.

- 2) Música: hemos dicho que los internautas imprimen la aceleración del movimiento de su personaje digital, emitiendo algún tipo de sonido audible que el software analiza e incorpora a la ecuación de movimiento del algoritmo correspondiente que controla el comportamiento de un avatar. Estos sonidos son transmitidos y recibidos por los demás internautas, (y por él mismo como sujeto interactivo con dicho mundo digital virtual), que en ese mismo momento estén conectados a la misma escena y a su vez receptando lo que los otros internautas emitan. Esto se considera música en tanto y en cuanto dichos sonidos son generados por los internautas en forma intencional, es la intencionalidad del acto lo que hace que dichos sonidos sean considerados música. Ya hemos argumentado anteriormente esta cuestión en forma teórica y mencionando algunos ejemplos tanto del campo artístico general como en el musical en particular. Recordemos, de todas maneras, que cuando Marcel Duchamp expuso en el año 1917 un mingitorio en el museo de Nueva York, una de las cuestiones que quedó a partir de allí establecidas es que cualquier objeto que un artista diga que es arte, debe ser considerado arte. Trasladando esto al arte musical entonces, cualquier sonido que un artista diga que es música debe ser considerado como tal. No obstante esta definición, también la

música se diferencia del paisaje sonoro⁹⁰, no por la calidad, (si se me permite el concepto), estética del sonido generado, si no precisamente por la intencionalidad de su selección e inclusión en una obra musical. Muchas de la obras de compositores de la segunda mitad del siglo XX han puesto en cuestionamiento la idea tradicional de música estableciendo el concepto que aquí estoy exponiendo. Como ya he explicado anteriormente, para ingresar a mi net ópera 2.0, el internauta lo hará por medio de una página web en donde se le informará en un instructivo, como controlar a su personaje y una breve reflexión acerca de por qué cualquier sonido que sea emitido en forma intencional es considerado música, por lo tanto al estar informado, aquello que genere será hecho en forma consciente y esto le da su carácter de intencional. Esta cuestión también fue largamente establecida en la obra de muchos de los compositores de vanguardia del siglo XX, ya hemos mencionado el caso de los músicos futuristas italianos. En 1913 Luigi Russolo creaba su orquesta de “Intona Rumori”, también hemos hablado de “*Ionisation*” de Edagr Varese, de la música concreta francesa de P. Shaeffer, P. Henry y otros a partir de 1948 en la que tomaban grabaciones de sitios especialmente ruidoso, como estaciones de ferrocarriles o de sonidos emitidos por objetos cotidianos para luego su transformación electrónica en el laboratorio, mencionemos el “*Études de Bruits*” (Estudio de Ruidos)⁹¹ del año 1948 o el “*Etude aux chemins de fer*” (Estudio de los Ferrocarriles)⁹². Así podríamos mencionar cientos de obras de estos compositores y de otras corrientes musicales de las vanguardias del siglo XX que incorporaron como sonidos musicales lo que la tradición consideraba ruido.

- 3) Narrativa en tiempo real: Los internautas interaccionan con el mundo virtual que el software genera, esta interacción construye parte de la

⁹⁰ Paisaje sonoro se refiere a los eventos potencialmente audibles por un humano del medio ambiente que suceden sin que nadie intencionalmente los disponga allí: el sonido del viento, un auto que pasa por la calle, etc. Aclaremos que sin la presencia humana estos eventos son movimientos mecánicos ondulatorios del objeto productor, transmitidos al aire, es decir quedan como meros movimientos mecánicos ondulatorios. Con la presencia humana estos se convierten en sonidos pero no en música pues han sido generados sin ninguna intencionalidad de ser incluidos, seleccionados con alguna intencionalidad estética.

⁹¹ Traducción propia.

⁹² Traducción propia.

narrativa de la obra en tiempo real, por ejemplo en la escena 2 estamos flotando libremente en el universo, visualizamos un sistema planetario con diversos planetas, podemos acercarnos y planetizar en cualquiera de ellos y en cada uno de ellos se desarrolla una nueva escena, esto tiene una incidencia en la propia narrativa que el internauta se va construyendo según su recorrido particular en la escenografía virtual pero que no modifica la narrativa de la obra en un nivel más macro.

- 4) Narración en tiempo real: Los internautas pueden establecer diversos diálogos, ya sea con los NPC como también con otros avatares mediante el uso de un micrófono cuya señal es transmitida por la red de computadoras. Todos estos diálogos, cuyo contenido no está controlado por el software, construyen parte de la narración en tiempo real de la obra, pero nuevamente, los mecanismos y estrategias anteriormente descritas ayudan a mantener cierta coherencia de los mismos.

De la tecnología de red implementada en *“La Búsqueda”* es que genéricamente la califico provisionalmente como “net ópera” y por este tipo de colaboración, semejante al que se realiza en otras plataformas en la web es que mi obra *“La Búsqueda”* adquiere su nominativo y carácter “2.0” tal como ya lo hemos visto en Scolari: 2012, Carlón: 2012 y Prada: 2012.

Por esto hechos aquí descriptos *“La Búsqueda”* es una obra de creación colectiva y colaborativa en tiempo real, dicha participación no está pensada solo para que en ella interactúen profesionales de la música y que puedan ser observados desde sus casas por otros a modo de una emisión de tipo broadcast⁹³, si no que *“La Búsqueda”* está pensada para la participación de cualquiera que lo deseé. Esta posibilidad además apunta en dirección a una desacralización del género, poner en manos de cualquiera lo que antes estaba

⁹³ Broadcast: palabra inglesa que se refiere a una transmisión de contenidos por vía de ondas electromagnéticas hacia aparatos receptores que se encuentran en los hogares y lugares públicos. Este tipo de transmisión de contenidos se considera que posee una sola dirección comunicativa, del emisor al receptor ya que no se han implementado casi ningún mecanismo de feedback desde los receptores hacia los emisores. Digo casi, por que podríamos ver dicho feedback en el zapping del control remoto o en aquellos programas en los que se admite que los receptores llamen por teléfono a la producción de un programa y que incluso dicha conversación se transmita al aire, ¿pero cuantos receptores pueden realizar dicha interacción? Muy pocos, un número insignificante en relación a la cantidad de receptores que reciben en ese mismo momento dicha transmisión y en algunos casos sin considerar que dichos receptores que se han logrado comunicar en vivo con algún programa transmitido en realidad no sean personas contratadas a tal efecto con lo que el supuesto feedback es en realidad una estafa.

reservado al genio compositor y a los divos de la lírica, es por lo menos, un acto estético rebelde.

5.3 ¿“La Búsqueda” es un videojuego? Arte y juego, hacer arte con los juegos y los videojuegos.

“La Búsqueda” utiliza mecanismos narrativos de los videojuegos como modo de encausar los aportes de los internautas en un flujo narrativo coherente. Nos preguntamos dos cuestiones al respecto:

1) ¿“La Búsqueda” es un videojuego?

La cuestión quizá no tenga una respuesta unívoca ni cerrada. Por un lado en varios idiomas hacer música y jugar es la misma palabra: “Spiele” en alemán, “joué” en francés, “play” en inglés; por lo tanto ya el sólo hecho de hacer música es jugar y si este hacer música, en mi obra en particular se lo hace interactuando con un avatar en un mundo digital virtual 3D que vemos en una pantalla, entonces tenemos un videojuego. Ahora bien los videojuegos clásicos tienen ciertos elementos gramaticales en su gran mayoría: puntaje, niveles de juego, enemigos, etc. Nos preguntamos si estas cuestiones gramaticales clásicas en los videojuegos están presentes en “La Búsqueda” y que consecuencias de su presencia o ausencia conlleva en la obra, cuestión que desarrollaremos más adelante.

5.3.1 ¿“La Búsqueda” es un video juego?

En el capítulo 4 hemos hablado acerca de los elementos que componen un metaverso y cuáles son las estrategias narrativas que implementan pero no hemos discutido si “La Búsqueda” puede ser considerada un video juego.

Me ha parecido más oportuno hacerlo aquí para no interrumpir un desarrollo conceptual allí, por una lado y porque en este capítulo estamos analizando las características de “La Búsqueda” en función de los desarrollos conceptuales realizados, pero ha llegado el momento de hacer la pregunta e intentar responderla. Dado que un videojuego es un tipo de juego, primeramente

veamos que es un juego y verificar si “*La Búsqueda*” puede considerarse como tal también sin que tal consideración menoscabe el hecho de que “*La Búsqueda*” como ya lo hemos visto es una ópera.

Una de las teorías más completas y en la cual se basan estudios posteriores es el texto de Johan Huizinga “*Homo Ludens*” publicado por primera vez en 1938, Luego esta teoría fue ampliada y llevada al plano sociológico por Roger Caillois en “*Los Juegos y el Hombre*”.

Ambos definen a qué tipo de actividad puede llamarse juego, Caillois la toma de Huzinga y realiza a posteriori una clasificación genérica de los mismos según sus características ampliando el desarrollo realizado en “*Homo Ludens*”.

Por su parte Huizinga ve en el juego el nacimiento de la cultura, pero por mi parte, de ambos, sólo extraeremos los conceptos y clasificaciones de los juegos sin entrar en sus cuestiones culturales y sociológicas, pues estos campos caen fuera de esta investigación. Lo que queremos realizar aquí es ver si mi net ópera 2.0 puede ser considerada un juego, por lo tanto un videojuego además de ser un tipo especial de ópera, para lo cual no es necesario entrar en disquisiciones sobre el significado cultural de los juegos ni su sociología, si no, lo que nos interesa, es una definición de juego, su clasificación según sus características y confrontar esto con “*La Búsqueda*”.

Según Huizinga:

“...el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella ningún interés provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” [Huizinga J. 2007: 27]

“Creímos poder definir este concepto como sigue: el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente.” [Huizinga J. 2007: 45]

De estas citas nos queda claro que el juego:

- 1) Tiene una finalidad en sí mismo, no crea ningún objeto, ni riqueza. A esto último podría objetarse en juegos como la lotería o el casino donde hay apuestas por dinero que el ganador sale enriquecido, lo cual puede ser cierto, pero no se han creado riquezas sino que se han desplazado de los perdedores a los ganadores como bien lo señala Caillois.
- 2) Es una actividad libre, es decir el jugador juega por que lo desea, nadie lo obliga a jugar. Cuando media una obligación, la actividad ya no es un juego y el obligado jugador lo único que desea es zafarse de esa situación. En el juego además cualquiera de los jugadores puede dejar de jugar también cuando lo desee aunque a veces esto trae como consecuencia el haber perdido el juego, como por ejemplo cuando un boxeador abandona la pelea antes de que esta finalice según lo previamente pautado.
- 3) Se desarrolla en un espacio tiempo limitado: espacialmente el juego establece su lugar sagrado, el tablero de ajedrez, la cancha, la plaza, etc.

“El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma.” [Huizinga J. 2007: 23]

- 4) Se desarrolla según reglas elaboradas o pactadas previamente por los jugadores que las aceptan sin discusión. En todo caso el tramposo disimula acatar las reglas e intenta que su trampa no sea descubierta, es decir que los demás creen que actúa bajo estas.
Caillois, al clasificar los juegos, ve en algunos la falta total de reglas, veremos esto más adelante.
- 5) El juego es un “como si”, se simula algo, se es de otro modo y el juego logra abstraer al jugador de la vida habitual, reemplazando temporalmente el mundo real por un mundo virtual que el juego crea.

Por su parte Caillois nos dice:

“Por el momento, los análisis anteriores permiten ya definir esencialmente el juego como una actividad:

1° *Libre*: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.

2° *Separada*: circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y determinado por anticipado.

3° *Incierta*: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.

4° *Improductiva* por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.

5° *Reglamentada*: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta.

6° *Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente. [Caillois R. 1986: 37 y 38]

Vemos que la definición de Caillois es más completa en cierto sentido y si se me permite el concepto pues reconocemos que en realidad leyendo profundamente a “*Homo Ludens*” vemos que aquello que Caillois señala, como por ejemplo la incertidumbre del resultado, también está presente aunque Huizinga no lo haya incluido en su definición.

Paso seguido Caillois realiza una clasificación general de los juegos en lo que él denomina como cuadrantes

“Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se *juega* fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se *juega* a la ruleta o a la lotería (*alea*), se *juega* al pirata como se *interpreta* [francés: *on joue*] a Nerón o a Hamlet (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*). Sin embargo, esas designaciones aún no cubren enteramente el universo del juego.” [Caillois R. 1986: 41]

Veamos cómo se definen estos cuadrantes:

Agon: En los juegos de este tipo existe una rivalidad entre los jugadores que compiten según reglas estrictas por demostrar quién es el más, apto, hábil, fuerte, inteligente para resolver dicha rivalidad, pues ganar el juego en definitiva establece dicha superioridad del vencedor/es hacia el vencido/s. Son los juegos de competencia en la cual se incluyen todos los deportes. El agon parte de establecer a los rivales una igualdad de oportunidades, aunque no siempre es esto es logrado 100%, pero parte de las reglas preestablecidas tienden a esto, de manera que el ganar el juego, haga de esta situación más legítima al partir ambos rivales de un mismo estado frente al juego.

Los jugadores de este tipo de juego, se encuentran, solos con sus cuerpos, fuerza, inteligencia, habilidad que deben desplegar para sortear las vicisitudes que la competencia les depara, es decir no les es posible acudir a objeto o fuerza exterior, es afirmación de su propia voluntad, de su ser con todo lo que ello representa.

Alea: Del griego azar, pertenecen a este tipo todos los juegos de azar, es decir que el resultado del mismo está determinado por el puro azar como ser la ruleta o la lotería por poner como ejemplos. En todos ellos hay una estricta sujeción de todos los jugadores a sus reglas convenidas de antemano, no acatarlas implica una estafa. Este tipo de juego acepta la apuesta y necesita de la medida precisa, la matemática, el cálculo, para establecer el estado ganador del mismo. En cuanto al establecimiento de reglas y su acatamiento y al establecer un estado igualdad ante el juego, entre los jugadores al comienzo de cada jugada, vemos que es semejante al anterior pero difiere en dos cosas fundamentales: 1) su resultado sólo depende del azar y por lo tanto 2) No depende de la voluntad, ni de la habilidad, fuerza o inteligencia de los jugadores, que quedan así a merced de fuerzas exteriores que determinan dicho resultado. El jugador espera el resultado, no lo decide ni puede influir en algo en el mismo.

Más adelante veremos que hay ciertas combinaciones posibles entre estos cuadrantes que hacen que pueda haber juegos de tipo agon en los que hay un cierto componente de azar, en el fútbol por ejemplo, cuando se pateo es difícil saber exactamente la dirección de la pelota y donde caerá con exacta precisión

(si lo es con cierta aproximación), si no fuese así todos los penales serían gol u atajados, hay cierta imprevisión del resultado final.

Mimicry: Del inglés, mimetismo. Esta categoría nos interesa en especial por su relación con el teatro tal cual lo señala Caillois. Pero antes de adentrarnos en esta cuestión y por una cuestión metodológica de orden, terminaremos por exponer las características de las cuatro categorías, ya que el teatro es producto de la combinación de alguna de ellas como veremos en breve.

“Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (aunque esta última palabra no signifique otra cosa entrada en juego: *in – lusio*)... El juego puede consistir... sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. ...el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeraamente su personalidad para fingir otra.” [Caillois R. 1986: 52]

El ejemplo más típico es el niño que juega a ser bombero, papá, mamá, auto, avión o dispone de las sillas de casa para ser chofer de micro, etc. En este tipo de juego, no hay regla pautada, o en todo caso la regla es que uno mismo y los objetos que uno use como escenografía sean “otro” es decir un personaje y los objetos representen a otra cosa para además situarse en otro lugar. La regla, sería aquí, aceptar la ficción que temporalmente se establece.

Se juega a

“...creer, hacerse creer o a hacer creer a los demás que se es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeraamente su personalidad para fingir otra.” [Caillois R. 1986: 52]

Semejante al agón, toda acción se realiza por obra de la voluntad y el azar no interviene aquí.

Ilinx: Realización de movimientos bruscos a veces repetitivos o giros a fin de obtener un estado físico de cierto descontrol, desconcierto, desequilibrio, vértigo. El hecho de obtener este estado físico es lo que enajena temporalmente al ser del mundo corriente. La montaña rusa, la hamaca, la calesita que todos hemos hecho girar a gran velocidad, para obtener o hacer que se obtenga ese especial estado de mareo a nosotros mismos o a un amigo u ambos.

En el ilinx no hay regla y como en el alea la persona está a merced de fuerzas externas.

Caillois observa que estos cuatro cuadrantes no cubren todo el universo de los juegos pero resultan de una gran guía y me son útiles para el posterior análisis que desarrollaré confrontándolos con *“La Búsqueda”*.

Dentro de cada una de estas categorías existen dos polos llamados por Caillois **“paidia”** y **“ludus”**.

La paidia, que es la 1er forma de juego que aparece en un ser a poco de haber nacido, se caracteriza por su capacidad primaria de improvisación, libertad, sensación de alegría, relajamiento, agitación.

El ludus implica un desafío, de sortear obstáculos, en el ludus no hay un rival igual a mí, sino obstáculos a vencer para lo cual utilizo mis habilidades, conocimiento, cálculo, ingenio. En el ludus se siente placer por resolver una dificultad creada artificialmente y da lugar al entrenamiento para adquirir tal o cual habilidad, destreza que permita el vencer algún tipo de obstáculo.

Cuando en el Ludus aparece un rival y el juego consiste en la competencia, se ha transformado en agon. También aparece el agon en los juegos solitarios del ludus en cuanto se desea superar en la repetición del juego una suerte de puntaje o marca ya obtenidos anteriormente, siendo necesario para ello la aplicación de habilidades, ingenio, etc. En cuanto hay cierta intervención del azar y el resultado final es una combinación de alea y ludus se dan juegos como los solitarios de naipes.

Así mismo el ludus se combina bien con la mimicry como por ejemplo en juegos de construcción de objetos empleando unidades encastrables, el niño construye una casa, juega a ser albañil o construye un robot, juega al científico loco o se ha construido un avión en el cual él es el piloto, etc. Así objeto y sujeto pasan por obra de la mimicry a “ser otro”.

En cambio hay poca o nula relación entre paidia y alea ya que la primera es tumulto, acción improvisada y la segunda es resignación a un resultado provisto por fuerzas externas al ser. Así mismo tampoco hay relación entre el ludus en el cual interviene el cálculo, la habilidad con el ilinx que siendo vértigo,

enajenación de sí, resulta de la anulación temporal de parte del ser o del control. Pero existe en el caso de los trapevistas u alpinistas una combinación entre sentir ese vértigo pero el cual es controlado por el cálculo y habilidad propias del ludus siendo éste predominante sobre la sensación vertiginosa debido al control que se ejerce sobre la mente y cuerpo, digamos que asumen una condición de sensación controlada, de no ser así, la actividad se convierte en sumamente peligrosa para la propia vida.

La paidia y el ludus aparecen como primera formas de juego, son concebidas por Caillois no como categorías si no como modos del jugar [Caillois R. 1986: 102], luego con el desarrollo intelectual, estas se bifurcan en las cuatro categorías superiores ya mencionadas.

En el agon y la alea los juegos están restringidos a un grupo de jugadores, más jugadores, el mecanismo del juego no los soporta y se rompe, pensemos sencillamente en un partido de futbol de cien contra cien. En cambio el gran número favorece al mimicry y al ilinx, ¿qué actor, de la especie que se trate, no gusta de ser visto por una multitud de espectadores que comparten con él, la ficción que él, con su acción sustenta?

Veamos ahora las conjunciones que pueden darse entre estas categorías según Caillois:

Conjunciones Contingentes:

- 1) Alea – Ilinx
- 2) Agon – Mimicry

Sobre el primer par solo diremos que del sujeto se hace presa un vértigo especial en el momento en que se espera el resultado de la jugada. Esta conjunción no es de especial interés para el análisis de *“La Búsqueda”* como veremos más adelante.

Sobre el segundo toda competencia es además un espectáculo y el competidor siente la presión de los espectadores, esforzándose al máximo para no defraudarlos.

Conjunciones Fundamentales:

Son los casos en que existe una connivencia esencial en los principios de un juego.

- 1) Agon –Alea
- 2) Mimicry Ilinx

Sobre la primera, es una conjunción paralela y complementaria, ambas exigen que al comienzo de la jugada, los jugadores posean una equidad absoluta, igualdad de oportunidades, reglas precisas de juego, mediadas minuciosas que determinan el resultado de la jugada pero también aquí está su diferencia, en el Agon el éxito depende en gran parte del propio jugador que en ese momento sólo se tiene a sí mismo, mientras que en la Alea el resultado depende de factores externos a él, puede contar con todo para el éxito, salvo consigo mismo.

Entre el extremo del juego de dados y el ajedrez existe toda una gama que combina ambas categorías en proporciones diferentes, así algunos juegos de naipes reparten los mismos entre los jugadores en forma aleatoria pero el desarrollo del juego dependerá de su astucia. En los deportes el ingrediente principal es el agon, es decir la habilidad del jugador, tanto física como intelectual pero en alguna medida su jugada depende de la alea: el disparo de la jabalina llegará a distancias diferentes cada vez que un mismo jugador arroje siempre la misma jabalina, hay otros factores que determinan esto, una gran multiplicidad de ellos que conjugados generan un sistema muy complejo de variables que se comportan en cierta forma aleatoriamente.

La segunda conjunción es el polo opuesto de la primera. Mimicry e Ilinx suponen un desorden, una improvisación constante, fantasía desbordante o inspiración y ninguna de las dos se apega a reglas.

En el Mimicry el jugador es consciente del hecho de que está fingiendo y del simulacro que está construyendo, en oposición al Ilinx que siendo vértigo, éxtasis propende a abolir la conciencia.

En esta conjunción aparece lo que hemos señalado cuando analizábamos el rol del actor en la teoría del teatro y es el desdoblamiento de su propia persona y la del personaje que representa y esta situación genera en él la sensación de cierto vértigo. Fingir que se es otro enajena y transporta e incluso puede trastornar la percepción en forma temporal.

En los dos pares uno de los términos representa un factor activo, fecundo y el otro pasivo y ruinoso.

En el primer par el agón es el principio activo pues depende de las habilidades físico intelectuales del jugador y genera los deportes.

En el segundo par, el principio activo y fecundo es la *mimicry* que genera el teatro. [Caillois, 1986: 133]

“La *mimicry* consiste en representar deliberadamente a un personaje, lo que con facilidad se constituye en obra de arte, de cálculo, de astucia. El actor debe acomodarse a su papel y crear la ilusión dramática. Se ve forzado a estar atento y obligado a una agilidad mental continua: igual que quien disputa una competencia.” [Caillois R. 1986: 135]

Muñidos de la herramienta metodológica, seguidamente analizaremos que elementos de los juegos están presentes y cuales fundamentales ausentes en “*La Búsqueda*”. Comencemos por las seis características generales de los juegos señaladas por Caillois.

“1° *Libre*: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.”

En “*La Búsqueda*”, esta libertad está garantizada por el hecho que, dada su persistencia, el internauta puede ingresar y egresar de ella cuando lo desee. Ya hemos dicho que a diferencia de una ópera representada en un teatro, es la permanencia del internauta. En “*La Búsqueda*” esta permanencia es lo que determina su comienzo y su final y no gestos formales de la propia obra que señalen su finalización.

2° *Separada*: circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y determinado por anticipado.

Con circunscrita en límites de espacio, Caillois en acuerdo con Huizinga, se refiere a que el juego siempre se desarrolla en un sitio especial y delimitado, llamase, tablero, mesa de juego, ring, pista, etc. En “*La Búsqueda*” este espacio es el ciber espacio y dentro de éste, son los mundos virtuales que la conforman. Podríamos decir que la pantalla del sistema informático, donde “*La Búsqueda*” corre su código, es también dicho espacio delimitado. De hecho los movimientos de todos los elementos móviles incluido los personajes digitales, se desenvuelven en las coordenadas posicionales de la misma.

En cuanto al límite temporal, vale lo que ya hemos señalado en el ítem anterior.

3° *Incierta*: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.

En la escena llamada “*La presentación*”, que es la primer escena, el sabio galáctico después de interrogarnos acerca de quiénes somos y nuestro origen, nos dice que, a pesar de que esos lugares, que nosotros hemos dado como respuesta les son desconocidos, nos abrirá el portal del universo para que busquemos nuestro planeta de origen. Esa es la misión común a todos los internautas que ingresen a “*La Búsqueda*”, la incertidumbre es si podremos o no encontrarlo. Pueden darse dos circunstancias que hagan que esto no le sea posible:

- 1) Dado que en la escena “*El universo*”, tal cual sucede en el universo real, los planetas que allí están, no poseen un cartelito con su nombre, por lo cual es posible que el internauta no pueda darse cuenta aun estando en él, cuál es su planeta de origen.
- 2) Puede ser que el planeta de origen ingresado por el internauta no esté programado en el código, es decir inexistente en mi ópera. Aún en este caso, “*La Búsqueda*” funciona como obra perfectamente, el internauta, desconoce esta cuestión y buscará su planeta de origen y en su viaje interactuará en los mundos virtuales, interactuará si lo desea con otros internautas, aportará a la obra sus contenidos de la manera que ya lo hemos descrito anteriormente. Lo único que le sucederá es un infinito divagar, pero el no cumplimiento de la misión, aquí, no es penado ni premiado.

4° *Improductiva* por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.

No concuerdo con este concepto, en mi opinión, de un juego algo queda, algo se saca o se aprende. Si leemos atentamente el concepto vemos que enumera elementos de tipo económico, es decir improductiva en el sentido, si se me permite, “industrial” del concepto “... *no crear ni bienes, ni riqueza* ...”.

La pregunta sería si la contemplación del arte produce algo en el ser que dedica tiempo a esta actividad. Sabemos positivamente que una buena obra de arte produce algún tipo de cambio en quienes la contemplan, ya sea porque la misma les ha llevado a alguna reflexión sobre algo. Sea lo que fuere uno se siente diferente después de dicha contemplación.

Huizinga habla de “actividad en sí misma”, en mi opinión este concepto es más adecuado en el sentido que jugar no es una actividad que se realice a fin de fabricar un objeto, o concepto, si no que se juega por el hecho del entretenimiento.

5° *Reglamentada*: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación que es la única que cuenta.

La ley, la regla en “*La Búsqueda*” es el código referido a las posibilidades de comportamiento de los personajes digitales. En la escena “*El universo*” los personajes digitales flotan ingrávidos, en cambio en la escena “*Planeta – 5*” actúa la fuerza de gravedad que está programada en su código, la única posibilidad de volar es presionando la tecla “shift izquierdo” y simultáneamente producir algún tipo de sonido. En general, para dar aceleración a un personaje digital, es obligatorio, producir algún tipo de sonido, si no el personaje no se mueve, permanece estático. Entonces el código de programación en C# de “*La Búsqueda*” es aquí la única ley que cuenta y se trata además de una suspensión de las leyes ordinarias del mundo real.

6° *Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Esta cuestión es por demás evidente, si hablamos de mundos virtuales es porque estamos oponiendo la ficción a la realidad.

Como vemos “*La Búsqueda*” se acomoda muy bien al concepto de juego y esto no es de extrañar, ya hemos hablado de la relación que existe entre ejecutar un instrumento musical y jugar siendo en algunos idiomas la misma palabra, cuestión que Huizinga señala en “*Homo Ludens*”

“Se ve claro que el hombre propende en general a colocar la música en la esfera del juego. El tocar la música lleva consigo todas las características formales del juego: la acción se desarrolla en un determinado campo, es repetible, consiste en orden, ritmo y cambio regulado, y arrebatada a los oyentes y al ejecutante de la

esfera ordinaria, transportándolo con sereno sentimiento de gozosa excitación, aun siendo la música melancólica. Sería, pues, muy natural que se refiera toda la música al juego. Pero si tenemos en cuenta que jugar, en el sentido de tocar, no se emplea nunca para cantar y que, además, solo en algunos idiomas es corriente, parecerá probable que el factor de enlace entre juego y técnica instrumental habrá que buscarlo en la idea de un movimiento que transcurre rápida, ágil y ordenadamente.” [Huizinga J. 2007: 63]

La primer proto ópera, considerada así porque no se sabe a ciencia cierta si la misma solo se cantaba o se cantaba y representaba teatralmente al mismo tiempo es “*Le jeu de Robin et Marion*” de Adam de la Halle (Francia ca. 1237 – ca.1287) obra compuesta hacia 1275. Nótese la palabra “jeu” juego en su título es decir que una narrativa dramática o directamente una representación dramática es considerada un juego.

Analicemos a continuación en que tipología de juego según los cuadrantes de Caillois encaja “*La Búsqueda*”

El cuadrante con mayor peso evidentemente es la Mimicry. Hemos visto en el capítulo anterior que podemos considerar la interacción en un mundo virtual por intermedio de un personaje digital como “ciber teatro” y “ciber actuación”, para lo cual hemos confrontado dicha situación con la teoría teatral de la tesis doctoral de Trancón [Trancón: 2004].

Si hablamos de mundos virtuales, estamos dando a entender también el hecho de la simulación. Esta simulación es muy semejante a la que se realiza en el teatro clásico o en la ópera en este sentido:

Supongamos una representación de “*Romeo y Julieta*” de Shakespeare, la escena del balcón. Escenográficamente se ha construido una estructura que simula ser el balcón de un palacio italiano del renacimiento, pero en realidad no lo es, ha sido construido con madera y simulada la piedra cubriendo dicha estructura con tela o papel pintado. El espectador a su vez, sabe que dicha estructura es un simulacro, pero lo acepta como real, completa en su interior el significado de la escenografía con las señales que esta le emite, (visuales, auditivas, las que fueren), hemos visto que esto es parte del trabajo del receptor en el mismo momento de la recepción y por lo cual rechazábamos la figura del espectador pasivo.

“La regla del juego es única: para el actor, consiste en fascinar al espectador, evitando que un error conduzca a éste a rechazar la ilusión; para el espectador

consiste en prestarse a la ilusión, sin recusar desde un principio la escenografía, la máscara, el artificio al que se le invita a dar crédito, durante un tiempo determinado, como a una realidad más real que la realidad. [Caillois R. 1986:58]

En “*La Búsqueda*” sucede escenográficamente lo mismo, solo que la escenografía es un mundo virtual, digital generado por un código, un programa que corre en una computadora, es una ciber escenografía y como en el teatro, el interactor, es decir el jugador, debe con las señales, visuales, auditivas, etc., realizar el trabajo intelectual de completar el significado de dicha escenografía. Por ejemplo en la escena “*El universo*” hay elementos que lo simulan, se ven imágenes de galaxias, hay círculos, que simulan ser esferas 3D, (no olvidemos que en realidad la pantalla es una superficie plana, por lo tanto la simulación de la 3era dimensión está dada por el uso de la perspectiva geométrica desarrollada por los pintores italianos a partir de mediados, finales del siglo XIII). A su vez estas esferas con su textura visual y su movimiento de rotación sobre su eje y alrededor de otro cuerpo celeste simulado, representan simbólicamente a planetas, satélites naturales, estrellas, meteoritos, asteroides, etc.

“Pero, ofreciendo la conjunción esencial, la representación de teatro es la que disciplina la *mimicry* hasta hacer de ella un arte rico en mil convencionalismos distintos, técnicas refinadas y en recursos sutiles y complejos. Por medio de esa feliz complicidad, el juego demuestra plenamente su fecundidad cultural.” [Caillois R. 1986:71]

Linux, por el momento en la versión actual de “*La Búsqueda*” no está presente, es cierto que el desdoblamiento de la personalidad del actor genera en él una cierta sensación de vértigo y si no sabe manejar estas sensaciones puede devenir en pánico, pero aquí, teniendo en cuenta que en “*La Búsqueda*” la persona que ejecuta la obra es también una de sus protagonistas por lo tanto ciber actor, dichas sensaciones están atemperadas por cierto anonimato dado por:

- 1) La posibilidad de colocarle al personaje el nombre que cada uno escoja.
- 2) El cuerpo digital que nos construimos y los demás ven, no es nuestro cuerpo real, en cambio, en una representación de teatro u ópera el

cuerpo del actor – cantante está presente allí ante la mirada de los espectadores.

La catarsis, que ya hemos visto que también de alguna manera en el ciber espacio también se produce, ¿puede ser considerada como ilnix? Recordemos que esta última propende al vértigo y la pérdida parcial o total de la conciencia y la catarsis, si bien puede producir una sensación de vértigo, propende a hacer consciente una situación que puede estar en el espectador oculta o dormida por medio de la mimesis. Creemos que son efectos contrarios.

Sin embargo y a diferencia de una representación clásica, (aunque pueda serlo de una obra contemporánea)⁹⁴ es posible en un futuro producir la sensación de vértigo empleando la tecnología de la Realidad Virtual (RV). La inmersividad que se logra en la RV, (y buscada en diversas oportunidades a lo largo de la historia del arte)⁹⁵ contribuye en mucho a lograr en determinados momentos la sensación de movimientos bruscos, caídas, etc. que inducirían la sensación vertiginosa.

Alea: solamente presente en la posibilidad azarosa de atravesar barreras invisibles que activan a algunos NPC en algunas escenas. Los NPC, son los encargados de proporcionar pistas a los internautas en diversos momentos, no activarlos significa no obtener alguna pista que puede ser valiosa en algún momento. La obtención o no de una pista, puede hacer que el internauta cambie o prosiga con su modo de interacción en el mundo virtual.

⁹⁴ Hemos visto el caso de la ópera de Tod Machover "*The Death and the Power*" que la obra en relación a su lenguaje musical y el tema argumental son contemporáneos: el "sistema digital" que termina absorbiendo al personaje principal, pero desde el punto de vista de las condiciones de recepción del espectáculo, podemos considerarla *clásica* en el sentido que son los mismos requerimientos de cualquier ópera desde la "*Euridice*" de Peri, estrenada en 1601, hasta el día de hoy.

⁹⁵ en el Paleolítico con las pinturas rupestres en las cavernas. Se podría pensar que fueron realizadas allí para albergarlas del clima, es posible, pero sabemos que las realizaban como formas de rito propiciatorio de la caza y no para trascender estéticamente en el tiempo, que es un concepto elaborado en el siglo XIX. Lo que se buscaba era esa diferencia de espacio acústico, climático, lumínico muy adecuada para la invocación de fuerzas sobrenaturales. En el mismo sentido podemos señalar a las grandes catedrales góticas, sabemos la extraña sensación que aun sentimos al ingresar en ellas y por último no podemos dejar de mencionar a R. Wagner, su concepto de obra de arte total materializada en sus óperas con la construcción del teatro en Bayreuth. En este teatro su gran novedad siguiendo la idea Wagneriana de que la representación continuara en la vida incorporó por primera vez el foso de orquesta con lo que dicha agrupación no estorbaba la sensación de continuidad entre escenario y platea y realizar la representación con las luces de sala apagadas lo que contribuía a dicha sensación. Esta misma sensación de inmersividad, más contemporáneamente hablando se busca en el cine, primeramente con la pantalla panorámica y en la actualidad con los anteojos 3D.

Agon: Al menos que los internautas deseen desafiarse en algún sentido entre sí, el agon está ausente en *“La Búsqueda”*.

Lo que encontramos claramente son los elementos del ludus señalados por Caillois, es decir de obstáculos y desafíos artificiales que provocan el goce de su superación del jugar.

La Paidia considerada como el momento de la libre improvisación, también está presente fuertemente aquí, los sonidos que los internautas aportan en función de imprimir aceleración a su personaje, no están pre-pautados en ninguna parte, por lo tanto de ejecución improvisatoria y libre e incluso guarda este mismo carácter la posibilidad de los recorridos en y entre los mundos virtuales.

Creemos que con toda esta argumentación estamos en condiciones de afirmar que *“La Búsqueda”* además de ser un tipo especial de ópera es también un tipo especial de juego pues encontramos en ella todos los elementos de ambas. Veamos ahora si *“La Búsqueda”* es un video juego.

“Los videojuegos son juegos electrónicos que se desenvuelven en un ordenador o en una videoconsola. El juego es creado en forma de programa informático que es grabado en algún medio de almacenamiento como lo pueden ser discos duros, CDs, o cartuchos especiales. Los videojuegos se hicieron populares a partir de los años 70 y dieron lugar a una importante rama dentro de la industria de la informática y los Gráficos por computadora.” [Ecured: s/f]

“Un videojuego es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos electrónicos pueden ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un teléfono móvil, y son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "vídeo" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados. Por tal motivo entendemos por videojuegos todos aquellos juegos digitales interactivos, independientemente de su soporte.” [Ecured: s/f]

Estas definiciones dan cuenta de lo que hablamos en el capítulo 4 al respecto, quisiera añadir aquí algunas reflexiones en la web

“...Esto se debe a que, en principio, aún no sabemos cómo hablar sobre videojuegos. Se usa formas y maneras heredadas de teorías narrativas o manuales estéticos clásicos a los que se les emplasta encima conceptos tan complejos y genuinos del videojuego como la mecánica o el feel, la inmersión, la interactividad o la propia futilidad del medio.

Tengo pánico al hablar sobre videojuegos y caer en estos errores, por un lado, y, por otro, en toda la jerga económica, técnica, un tanto tosca, arisca incluso, que envuelve las conversaciones de videojuegos. ¿Se puede hablar de los videojuegos ignorando todo ello? Para esto, antes tengo que tener en cuenta lo siguiente. Primero, la interacción proporcionada por los videojuegos es inigualable en cualquier otro medio.” [Freire D. s/f]

Esta cita señala dos cosas de nuestro interés, por un lado el hecho de hablar sobre los videojuegos en base a estéticas heredadas, esto ha sucedido siempre en la historia del arte en cuanto una nueva disciplina artística nace y se encuentra en los albores de su desarrollo, así les sucedió a la fotografía y al cine respecto de la pintura.

Lo segundo es la cuestión de la interacción, aunque nosotros ya hemos señalado que la interacción es propia del videojuego en cuanto éste utiliza tecnologías digitales y la interactividad es una propiedad de estas últimas.

“Sabemos, a estas alturas, que el cine o la pintura son también interactivas. Pero en un grado menor. El videojuego es moldeable, personalísimo. Cada partida es independiente de la anterior, de la siguiente, de la de esa otra jugadora. Por ello, solo puedo hablar del videojuego desde mi propia subjetividad, desde mi mismo.” [Freire D. s/f]

Lo interesante de esta cita es el hecho de la no repetitividad de la experiencia de un jugador en un juego y por lo tanto en los videojuegos, cada partida es diferente a las anteriores. Señalo que este hecho de la no repetitividad, era uno de los efectos buscados en las vanguardias de la 2da posguerra mundial, especialmente en música, esto se daba de suyo en la música que introduce mecanismos de azar, pero también lo vemos en músicas antiguas, es altamente documentado la casi obligatoriedad de los ejecutantes en el Renacimiento, especialmente en la música profana, de introducir lo que los tratados como “*La Fontegara*” de Silvestro Ganassi, Venecia 1535, denominaban “disminuciones” es decir insertar o dividir una nota de valor largo en varias notas de valor corto y si a esto se sumaba un salto melódico entre dos notas de una melodía, el mismo se rellenaba con notas por grado conjunto⁹⁶.

⁹⁶ Grado conjunto, definición teórica musical en la que dada una escala determinada, un grado conjunto a partir de cualquier sonido es aquel otro que le sucede en grado contiguo inferior o superior al sonido dado. Por ejemplo en la escala de Do Mayor, la sucesión do - re - mi es una sucesión de dos grados conjuntos en sentido ascendente. Salto sería en este caso la sucesión do - mi.

Este agregado improvisado por parte de los ejecutantes de “disminuciones” hace que la repetición de una misma obra sea siempre diferente.

“el videojuego es un arte, una creación, inherentemente inacabada. Se hace para ser rellenada por otra mente, por otra persona. Los retos se diseñan no para mostrarse por entero, sino para ser completados.” [Freire D. s/f]

Se señala aquí el carácter colaborativo del videojuego, donde cada jugador con su interacción colabora en completar el significado del mismo.

“...El videojuego funciona en un continuo, un presente continuo. Aquí aparecen tres conceptos fundamentales para hablar sobre videojuegos: la mecánica, el flow y la inmersión. La mecánica es algo tan terrenal y mundano como el acto mismo de vivir, de actuar, de hacer. Saltar, disparar, golpear (los videojuegos son, además, principalmente violentos, por algún motivo que aún no hemos llegado a concluir) son mecánicas, verbos, que crean el juego. El feel es el desarrollo en el tiempo de esta mecánica. Si entendemos caminar como mecánica, el cómo caminemos, la velocidad a la que nos movamos, influye en el feel. Y en el feel también toman parte las imágenes, los sonidos, las propias palabras que aparecen flotando en un cuadro. Al final, todo esto genera un tipo de inmersión. Y esta inmersión se rompe, se potencia o se revela ante nosotros de diferentes formas.” [Freire D. s/f]

Mecánica, feel e inmersividad son tres características inherentes a los videojuegos, hemos visto a la mecánica como la ciber actuación, al feel e inmersividad, como un elementos que puede inducir catarsis y de aquí la conclusión de que la interacción por medio de un avatar en un mundo virtual, tal como lo hemos afirmado en el capítulo anterior puede ser considerado un ciber teatro.

“En el videojuego, el creador pierde toda la potestad sobre su obra. Si a estas alturas ya hemos matado al autor varias veces y de formas distintas, es en el videojuego donde el autor se inmola para crear. No tiene control sobre la experiencia del jugador, que relatará más tarde su propia aventura, distinguible y única respecto a la de cada jugador. El autor es tan solo una caja llena de herramientas. El gran lastre de los videojuegos, al hablar sobre y con ellos, es plantear conceptos que ya no sirven, por vetustos. ¿Podemos hablar del plano, del fuera de campo, de la diégesis en el videojuego? Sí, claro. Pero la reconceptualización de todo ello es antes necesaria.” [Freire D. s/f]

Se observa aquí el desplazamiento del que ya hemos hablado del autor único, toda obra de creación colaborativa desplaza al autor único de su pedestal en favor de un autor primario que tuvo la idea y la realiza, luego ya la obra se construye en base a la interacción de sus jugadores que los consideramos co – autores ¿Se podría pensar, siguiendo esta cita una reformulación, para cierto arte contemporáneo de creación colectiva y colaborativa de una redefinición de concepto de autor?

“Se alaba el videojuego como otro puntal más para llegar al mito del arte total, como si arrojar un compendio de medios diferentes dentro de una olla y remover fuera realmente innovador o interesante. Cómo el videojuego modula y modifica, pues esa es otra de sus características principales, ser un ente modulador, el resto de artes y medios es el gran triunfo del videojuego.” [Freire D. s/f]

Creo ver en esta cita el despegue del videojuego como disciplina independiente de otras artes si bien se sirve de ellas, no es el mito del arte total lo que acuna el videojuego sino un arte independiente que es capaz de modular otros lenguajes artísticos que resulta en un producto mayor que la sola suma de sus partes.

5.3.2 ¿Finalmente “La Búsqueda” que es?

Hemos visto que puede ser considerada un tipo especial de ópera, tiene todos los elementos que definen dicho género desde su nacimiento y hacen a su esencia, es teatro cantado, es decir la conforman el componente teatral que viene con lo narrativo (narrativa y narración, ya hemos hablado acerca de la diferencia entre ambos términos) con el actor, el espacio escenográfico que es el espacio de la interacción, aun en el teatro clásico, los actores interactúan con dicho espacio real y ficcional. Con el teatro también viene la ficción llevada al plano de lo real pero como simulacro “de”. Pero además la ópera introduce específicamente la voz cantada humana.

Ambos elementos y sub elementos están plenamente presentes en “La Búsqueda”. En referencia a si también puede ser considerada un juego por lo tanto videojuego podemos afirmar lo mismo de acuerdo a la exposición

argumental que hemos hecho sobre el tema. Hemos visto que están plenamente presentes las seis características que Caillois señala en todo juego e incluso hemos podido ver en *“La Búsqueda”* algunos de los elementos de los cuatro cuadrantes (Mimicry, Agon, Alea, Ilnix) y los modos del jugar (Paidia – Ludus) que también Caillois señala, por lo cual considero que también es un videojuego de tipo MMORPG, aunque algunos componentes considerados clásicos en los videojuegos, (clásicos porque permanecen en la mayoría de ellos especialmente si se trata de productos comerciales), me refiero a los siguientes elementos:

- 1) Enemigos: no he programado enemigos simplemente porque me ha parecido que la actividad exploratoria, social e interactiva, es más interesante que intentar escapar o afrontar a enemigos y no hacen a la esencia de la obra. ¿Puede haberlos sin afectar a dicha esencia? Si, si la narrativa los pide puede haberlos sin problema, esto es una elección estética del autor primario.
- 2) Puntaje: el puntaje mide el grado de éxito/fracaso de una misión ya sea esta la misión más global del juego como las misiones subalternas. El puntaje puede ser un estímulo al desafío, pero sin entrar en análisis de tipo psicológicos o sociológicos porque caen fuera de esta investigación, el puntaje tampoco es un elemento esencial a la obra. ¿Podría haberlo en una net ópera? No encuentro mayor inconveniente en ello, lo dicho en el ítem anterior al respecto vale también aquí.
- 3) Niveles: En la mayoría de los casos un nuevo nivel significa un cambio escenográfico y algunas veces la adquisición de una nueva posibilidad de interacción con los mundos virtuales. En *“La Búsqueda”* los cambios escenográficos tiene que ver en algunos casos con el desarrollo argumental de la narrativa como es el caso del paso de la escena *“La Presentación”* hacia *“El universo”*, luego tal cual está planteada actualmente el pase de la escena *“El universo”* a la escena *“Planeta – 5”* y viceversa está dada por la voluntad de cada jugador, si se acerca lo suficiente a determinado planeta, planetiza en la superficie del mismo pasando a la escena *“Planeta – 5”* y de aquí si

decide volar, a cierta altura volverá al universo, ambas acciones puede efectuarlas cuando el jugador lo decida.

Puede haber más elementos ausentes pero creo que estos tres son los más importantes, aun considerando esto, ¿podemos decir que *“La Búsqueda”* es un videojuego? Creo que sí, a pesar de dichas ausencias conserva los elementos esenciales de todo juego, por lo tanto de un videojuego.

Ahora bien, *“La Búsqueda”* es más que la simple suma de ópera mas videojuego, por un lado están los aspectos innovadores en ambos campos: la posibilidad que tiene sus jugadores de ser protagonistas en una ópera, de contribuir a la creación y construcción en tiempo real con la narrativa de esta, como ya lo hemos explicado y por parte de los videojuegos la interacción obligada con sonidos que el jugador debe emitir para interactuar en los mundos virtuales que lo convierte también en un músico aunque no tenga ninguna formación en esta disciplina.

5.3.3 Arte “en” los videojuegos y arte “con” los videojuegos.

También tenemos la siguiente cuestión: arte “en” un videojuego y arte “con” un videojuego. ¿Cuál es su diferencia? Seguramente aquí tampoco tendremos una respuesta unívoca y cerrada si no una gran zona brumosa y gris: en los videojuegos el arte se expresa en sus elementos visuales, sonoros, en su narrativa, etc. son expresiones artísticas en sí mismas, elementos realizados por profesionales con gran maestría técnica en algunos casos y pensados para obtener del jugador una cierta respuesta estética – emotiva reforzando el sentido que la narrativa desarrolla. Pero en los videojuegos, su objetivo primario es entretener, competir, posee un objetivo, posee algún antagonista, un puntaje que mide el grado de éxito/fracaso en la consecución del objetivo y también de la estrategia que hemos implementado para conseguirlo, de nuestra habilidad en controlar mediante los comandos a nuestro avatar y de nuestra velocidad de reacción ante eventos, especialmente eventos sorpresivos.

Hacer arte “con” un videojuego o utilizar ciertos mecanismos de los mismos, puede ser algo distinto, algunos de los elementos clásicos de un videojuego podrían estar ausentes y su objetivo general sería el mismo que todo arte, obtener una respuesta estética, una fruición por parte del público.

Profundicemos esta cuestión con algunas reflexiones que citaré a continuación:

Hacer arte con un juego o con algún mecanismo de algún tipo de juego no es novedad del arte contemporáneo ni siquiera del arte moderno⁹⁷, W.A. Mozart en el año 1777 diseñó un sistema algorítmico de composición de valeses o “schleifer⁹⁸” arrojando dos dados y unas tablas con compases de música que él había escrito a tal fin, se trata del “*Musikalisches Würfelspiel*” K.294 http://conquest.imslp.info/files/imglnks/usimg/b/bc/IMSLP20432-PMLP47543-mozart_-_dice_waltz.pdf La edición consultada ofrece las instrucciones en alemán, francés, inglés e italiano, dichas instrucciones son el algoritmo generativo y las tablas son la base de datos.

En el arte moderno, el juego era reivindicado por dadaístas y surrealistas como una actitud estética liberadora, una actitud de anti arte, anti sistema y utilizaron un mecanismo lúdico en la realización de los cadáveres exquisitos.

El 5 de marzo del año 1968 John Cage realizaba en la ciudad de Toronto su performance llamada “*Reunión*” junto a Duchamp y su esposa, en la que Cage y Duchamp jugaron una partida de ajedrez sobre un tablero diseñado especialmente para la ocasión por Lowell Cross. Con el tablero se disparaban composiciones musicales realizadas por David Behrman, Gordon Mumma, David Tudor y Lowell Cross. Es decir las eventualidades de la partida de ajedrez controlaba el ambiente acústico de la performance.

El videojuego es el juego que utiliza diversas tecnologías electrónicas para su desarrollo. Comenzó en los albores de las tecnologías digitales electrónicas en los años 50 y se visualizaban en primera instancia en las pantallas de rayos catódicos que las primeras computadoras poseían. El primero de ellos fue el “Oxo” en el año 1952, un juego de tres en raya o como se lo conoce en Argentina “*Ta, te, tí*”, el segundo videojuego es del año 1958, se llamó “*Tennis for Two*”.

Debemos distinguir entre “gameart” y “artgames”, parece sólo un juego de palabras pero la diferencia es importante. Gameart es el arte “en” los videojuegos, a sus aspectos visuales, algunos de los cuales remiten a la industria del cine, a

⁹⁷ Entendiendo como arte moderno a la corriente estética que comenzó con el impresionismo y finaliza aproximadamente en el año 1966 – 68.

⁹⁸ Danza en compás ternario. En el caso de la obra mozartiana la misma no está destinada a ser bailada si no sólo a ser escuchada.

sus aspectos sonoros, la narrativa, etc. trabajos realizados en forma grupal cooperativa por artistas en la producción de un videojuego.

El ArtGame es hacer arte “con” un videojuego y a este punto queríamos llegar pues mi obra claramente se inscribe en este campo.

Sin pretender aquí profundizar en una teoría de los videojuegos mencionemos según Sanchez Coteron: 2012, a su vez citando otros autores, cuales son los acercamientos y cruces que hay entre el arte contemporáneo y los videojuegos en la vía de hacer arte “con” los videojuegos.

Según Sanchez Coteron citando a Axel Stockburger en su texto “*From Appropriation to Aproximation*”, este define tres tipos de acercamiento: apropiación, modificación y creación de juegos.

Para Stockburger, apropiación es tomar elementos audiovisuales de los videojuegos y su recodificación en el contexto del arte. Modificación son cambios de la funcionalidad o estéticos de algunos de los elementos del video juego. Esto puede requerir intervenir en el código de programación o crear un nuevo juego desde sus inicios pero tomando elementos de un juego ya existente. Generalmente la intención es de ironizar, criticar. Por último, la creación de un nuevo videojuego original ha dado lugar a los denominados juegos de artistas. Señalo que de esta última categoría, no hay en la cita de Stockburger mayores precisiones, pero supongo que hay múltiples razones para que un artista decida crear un videojuego con intenciones artísticas, en mi caso, ya lo he dicho, he utilizado los mecanismos narrativos de los videojuegos como modo de encausar en la macro narrativa, los diversos aportes que los internautas puedan hacer a “*La Búsqueda*” en un cierto campo⁹⁹ de coherencia entre aporte y narratividad - narración, teniendo en cuenta que el concepto de coherencia en estos casos es un concepto abierto, es decir ¿qué cosa es o no es coherente con la narratividad de “*La Búsqueda*” si esta, como en la vida real, es una construcción social y en tiempo real? La obra ofrece ciertos indicios al respecto: el video introductorio, los elementos visuales y sonoros, los textos de las seis primeras arias en las que el “Gran Sabio Galáctico” nos interroga acerca de nuestro ser en el universo, todos esos elementos nos ubican diegéticamente en la narratividad y la narración, todo

⁹⁹ Utilizo el término “campo” extraído de la física entendiéndose como una región de distribución de una cierta magnitud física, ejemplo el campo magnético. Extrapolado a mi investigación, un campo es una región más o menos extensa en la que un concepto determinado tiene plena validez y a su vez cierta multiplicidad de formas sin que la esencia del concepto varíe.

ello contribuirá a generar un campo de coherencia. También señalo que mi obra implementa un videojuego original sin referencialidades a videojuegos anteriores pues no es la intención de la obra producir una ironía o crítica de alguno de ellos, sino de que la misma siendo una ópera, su narratividad y narración sean de creación colaborativa con quien desee hacerlo.

El texto de Sanchez Coterón: 2012 profundiza en que acciones los artistas han desarrollado en sus artgames, dado que no es mi objetivo entrar en dicha cuestión porque el uso que doy de los mismos es diferente de ellos, remito al texto de Coterón para aquellos que deseen ahondar en tales cuestiones.

De todas maneras Sanchez Coterón puntualiza lo siguiente y que quiero remarcar aquí ya que es central a mi propuesta:

“Concretamente, la participación activa y productiva por parte del público usuario debería ser una de las características básicas del Game Art. Dado que el juego implica inexorablemente la acción del jugador para ejecutarse, sugerimos que el Game Art debiera hacer prevalecer este rasgo en sus prácticas”. [Sanchez Coterón L. 2012:48]

Me tomo el atrevimiento de trasladar este mismo concepto a “*La Búsqueda*” ya que, como he dicho, el carácter “2.0” está dado por la participación de la que nos habla Sanchez Coterón. Es decir no puede existir obra con carácter “2.0” sin dicha participación.

Daniel Benmergui en su página web nos habla de “*Good Games to introduce to Non-Gamers*”, (Buenos juegos presentados a no-jugadores)¹⁰⁰

Every now and then I get asked by people outside the gamer niche what games to play that are about subjects a mature person might appreciate, so I decided to put on a list that I can link to when that happens. This is a short and accesible selection that might help change how games are perceived.

Selection criteria:

- Must be "about" a mature subject that a non-gamer might care about. No zombies, aliens, warporn or cute silly characters. No shooting unless within a broader subject.
- Must be accessible to people unfamiliar with usual game idioms and skills (ruling out games like Braid and Portal).
- Their focus is the experience of playing, not a story (ruling out most adventure games).

¹⁰⁰ Traducción propia.

- Must be engaging and "good as games" (ruling out many artgames).
- No console exclusives, as non-gamers don't buy them and are not accessible globally anyway.

De vez en cuando, la gente fuera del mundo de los videojuegos, me pregunta qué videojuegos jugar que traten temas que una persona madura pueda apreciar, entonces decidí hacer una lista con la cuál pueda enlazar cuando eso pase. Esta es una selección corta y accesible que podría ayudar a cambiar la forma en la que los videojuegos son percibidos.

Criterio de selección:

Debe ser "acerca de" un tema maduro el cuál un no jugador podría importarle. Ni zombies, aliens, pornografía bélica o personajes amorosos y bobos. Nada de disparos, a menos que pertenezca a un tema general.

Debe ser accesible para personas que no estén familiarizadas con los usuales modismos y habilidades de los videojuegos (excluyendo juegos como Braid y Portal).

Su foco está en la experiencia de jugar no una historia (excluyendo la mayoría de los juegos de aventura).

Debe ser cautivante y "bueno como los videojuegos" (excluyendo muchos juegos artísticos).

Sin exclusividad para consolas, ya que los no jugadores no las compran y no son accesibles globalmente de todas maneras.¹⁰¹ [Benmergui Daniel: s/f]

Una obra que por alguna razón implementase ciertos mecanismos de los videojuegos genera ya de por sí una forma nueva de expresión artística, ya no es pintura, ni video mono canal, ni música, ni teatro, ni cine, si no que se inscribe dentro de las artes electrónicas en los términos que ya la hemos definido. Nos señala Lara Sánchez Coterón en su tesis doctoral que:

"Algunos autores del ámbito de los estudios de juegos como Espen Aarseth defienden que convertirse en arte significa romper con los valores estéticos de otro tipo de artes precedentes, que repasando la historia del arte, este es el modo en el que se forman las identidades de los nuevos medios, es decir una vez que ya no están dominados por las reglas de otro arte anterior." [Sanchez Coteron L. 2012: 31]

Citemos algunos ejemplos: "*The Intruder*" de Natalie Bookchin del año 1999 basado en el cuento de J. L. Borges "*La intrusa*" escrito en el año 1966. En la obra se relatan e ilustran fragmentos del cuento de Borges utilizando imágenes de

¹⁰¹ Traducido por: Daniel Horacio Cordero. Berisso Provincia de Buenos Aires Argentina el 8 de Octubre del 2016.

ciertos videojuegos clásicos e incluso es posible jugarlos, como el “*Pong*”, en esta escena o nivel, el jugador controla una de las paletas virtuales golpeando a una imagen de mujer altamente pixelada que funciona como objeto pelota. También aparece y se escucha partes del texto del cuento. De esta manera pegándole a la mujer se alude a los maltratos de género. Aparecen en otras escenas o niveles otras imágenes de videojuegos clásico como el “*Space Invaders*”, así uniendo el cuento de Borges con dichas imágenes y escenas jugables se establece un cruce entre ambos no exento de tensiones, lo que a su vez crea un producto estético nuevo que es la obra de Bookchin. (Para mayor información consultar [Terenzani Alejandro: 2011]).

Citaré ahora un ejemplo más reciente y mucho más avanzado en algunos aspectos y que incorpora una intervención muy activa por parte de los jugadores. La obra se llama “*Bounden*” [Bounden: 2014]. Es un juego para dos jugadores que interactúan en un dispositivo móvil en plataforma IOS. “*Bounden*” es un ballet, el objetivo es que unos anillos que se mueven sobre la superficie de una esfera virtual logren centrarse en un punto de la misma señalado especialmente, el movimiento de la esfera es controlado apoyando cada uno de los jugadores por lo menos un dedo en la pantalla táctil de un dispositivo móvil o Tablet, contorsionando sus miembros y cuerpos lo que los obliga a bailar. La obra es del año 2014 y aquí puede verse un registro en video realizado por integrantes del Ballet Nacional de Holanda: <http://bounden.gameovenstudios.com/>

Los jugadores al controlar los movimientos de la esfera virtual mediante movimientos de sus cuerpos construyen la danza en tiempo real podríamos decir que es un Game_Ballet.

Es posible cambiar de escena, es decir el aspecto visual de la esfera y de los anillos, podemos elegir entre una escena llamada “*Azteca*” u otra llamada “*Iceberg*” y supongo que es posible seleccionar otras visuales. A partir del nivel 2 se exige que los anillos se centren en el punto señalado en forma sincronizada con la música, es decir con el acento y pulso de los compases de la misma, si logramos centrar todos los anillos podremos pasar de nivel, estos elementos constituyen el aspecto gamer de la obra y los movimientos corporales que se deben efectuar para el control son parte de su aspecto estético, (digo parte porque los elementos visuales y sonoros también lo conforman). Es posible ver la danza que se ejecuta como clásicos espectadores, es decir, observar como un

par de jugadores efectúan la danza. En el siguiente video se puede observar más detalladamente como funciona “*Bounden*”:

<https://www.youtube.com/watch?v=rkVKGEcC24U>

Esta obra tiene en común con la mía que ambas ofrecen un software que genera un entorno y herramientas para que cualquier persona que desee participar lo haga y que dicha participación construya algunos elementos de la misma en tiempo real, en “*Bounden*” la danza, en “*La Búsqueda*” parte de su narrativa, narración y música en el contexto de una ópera virtual interactiva.

2) ¿Los mecanismos narrativos de los videojuegos, es un rasgo distintivo en “*La Búsqueda*”?

Como ya lo hemos dicho en el apartado 5.1.1 de éste mismo capítulo, con rasgos distintivos estamos buscando aquellos elementos que no pueden faltar en ningún caso para que “*La Búsqueda*” se diferencie de las producciones hasta el momento realizadas y quizá a partir de estos rasgos surja un corpus de obras que puedan constituir un nuevo tipo de ópera.

Cuando analizamos la misma cuestión en referencia al teatro, siguiendo a Trancón: 2004 encontramos que dichos elementos eran tres: actor, ficción real - realidad ficcionada y espectador. Siendo la ópera teatro cantado a estos tres elementos hay que sumarle que el actor debe expresarse cantando, no necesariamente la totalidad del rol, como hemos visto en el singspiele, la zarzuela y en l’opera comique, entre otras, parte del texto es cantado y parte hablado sin que en alguna teoría se defina cuanto del total es cantado y cuanto hablado. En “*La Búsqueda*” los elementos necesarios son: una red de computadoras y la puesta en red de la obra. Es necesario aclarar a este respecto que dicha puesta en red no debe ser sólo exclusivamente como medio de distribución, a quien se le ocurriría que “*Tristán e Isolda*” de Richard Wagner o “*Aida*” de Giuseppe Verdi son net óperas por que las encontramos completas en youtube? Esto significa que la puesta en red de una net ópera debe ser una característica de la propia obra que sólo de esa manera, es decir que sólo con dicha tecnología es posible que la obra exista. Por ejemplo en “*www.net-opera.com*” los cambios escénicos y su narrativa están dados por la posibilidad de navegar entre las páginas web que la conforman, siendo cada escena una página web diferente. Esto sólo es posible si

la obra está en red. Es decir su puesta en red no es una necesidad de distribución masiva de un producto sino su propia esencia como obra.

5.4 Cierre y apertura

A modo de cierre, o quizá de apertura, porque deseo que este trabajo sirva como pequeño grano de arena para abrir caminos: hemos aportado una definición de arte electrónico, de ópera electrónica, de web – ópera, de net ópera, hemos reflexionado sobre la cibercultura; en todo ello creo que puede vislumbrarse un método y modo de pensamiento, se puede estar de acuerdo con él o discordar total o parcialmente, pero he obrado en todos los casos con lo que creo es una honestidad intelectual al aportar en todos los casos los argumentos teóricos que los sustentan, no están porque escribir es gratis o porque “decir se dice” o se afirma por el solo hecho de afirmar.

En el campo de la net – ópera quedan muchos caminos por recorrer, es posible integrar otras tecnologías en el sentido de esencialidad conceptual en el que he insistido en todo este trabajo, por ejemplo se podría realizar una net ópera para dispositivos móviles y sumar al desarrollo aquí realizado la geo localización con el fin de que los interactores salgan a la calle e incluso inducir a una nueva reunión social en el espacio real disponiendo de acciones colaborativas entre participantes. “*Ingres*” es un juego para dispositivos móviles que se juega en el espacio público recorriendo lugares físicos reales, ciudades, calles, plazas, monumentos y los participantes se adscriben a uno de los dos equipos rivales. Miembros de ambos equipo se han reunido personalmente en reuniones sociales, han realizado fiestas en el mundo real, es decir han socializado en el espacio virtual digital y además lo hacen en el mundo donde viven. Una aplicación como la que sugiero sería una net –ópera que utiliza realidad aumentada, ¿una net ópera en la calle?

Otra posibilidad sería sumergir a los participantes en la realidad virtual. Por ahora un casco de realidad virtual tiene un costo que hace del mismo un periférico que no es de uso masivo, pero seguramente los avances tecnológicos permitirán que algún día lo sean. De todas maneras hoy es posible, tecnológicamente hablando, realizar una net – ópera con esta tecnología en donde el espacio digital

inmersivo es el espacio no solo de realización de la obra sino el espacio de socialización de sus participantes.

La adopción de estas dos tecnologías en la net – ópera amplifica sus alcances, modifica las relaciones sociales digitales que en ella se establezcan, una por llevar a los participantes a una interacción directa con el mundo real, la otra por reunirlos en un espacio digital inmersivo, no se trata en ninguno de los dos casos, en mi concepción en una net ópera de este tipo, de un esnobismo tecnológico. El esnobismo tecnológico es una “enfermedad infantil” producida por el encantamiento que las tecnologías producen en nosotros, la tecnología parece magia o por lo menos tiene su mismo misterio. Por este encantamiento tecnológico, a veces se introducen efectos que más que desarrollar un concepto, de otorgar sentidos a una obra, sólo otorgan espectáculo, nunca ha sido esto mi idea, si la tecnología no está al servicio del concepto estético, la misma sólo genera hibridaciones. Colocarse un casco neural para proyectar las ondas cerebrales en la escenografía o utilizar una aplicación para dispositivos móviles en los que los espectadores de una ópera puedan cambiar la iluminación de un gigantesco artefacto lumínico, parece más una cuestión de moda tecnológica que de proponernos construcción de sentido en cualquier campo del conocimiento y/o de la estética.

Conclusiones:

Una nueva teología, parece ser, ha conquistado globalmente nuestro mundo, su dios es la tecnología. La tecnología no es una novedad, somos humanos porque somos seres culturales y tecnológicos, construimos la tecnología y esta a su vez nos construye.

Insisto en la cita de Claudia Gianetti que hemos insertado en el capítulo 5:

“Las tecnologías por sí mismas no producen nada creativo. La creatividad siempre está en la cabeza de aquellos que están detrás de las máquinas.” [Gianetti C. 2002].

He visto a lo largo de este trayecto investigativo un “tecnoculto” rendido a la diosa tecnología, en la cual su uso, en estos casos, sólo está dado por lo espectacular, en la moda y que se esconde en la apariencia del mensaje estético que se desea o se dice transmitir. No nos dejamos engañar por una narrativa y/o una narración, que por caso, habla de un complejo sistema informático que va atrapando al hombre que intenta - al grabar en dicho sistema su memoria - perpetuarse para toda la eternidad, para incluir en dicha obra robots reales en escena, esto como ya he dicho es sólo una profecía auto cumplida en algunos casos.

La tecnología parece ser una misteriosa magia, lo que no comprendemos se lo asignamos a algún poder sobrenatural desde tiempos inmemoriales. Aún hoy en día a pesar, de los avances científicos, esta premisa sigue siendo vigente. La mayoría de los mortales usan la tecnología pero no saben cómo dicha tecnología hace lo que hace, esto es lógico y normal, obviamente para usar un smatrphon no es necesario entender cómo funciona, electrónicamente hablando, su microprocesador o cuales son los procesos físicos involucrados en la detección de su pantalla táctil, pero esto genera a su vez una sensación de misterio mágico. Ahora bien lo problemático es, desde mi punto de vista, dejarse enceguecer por este misterio y utilizar en el arte la tecnología por el solo hecho de su pasajera novedad y encima vanagloriarse en un sinnúmero de publicaciones de la mucha y variada tecnología que implementan. He visto en estos casos que la tecnología está al servicio de una espectacularidad, el espectáculo – en los términos que ya

lo hemos definido – que la propia tecnología en algunos casos genera. Pero me pregunto si este montaje de toda una estructura espectacular, que por su esencia nos maravilla, nos sorprende, y creo que en algún punto, nos enceguece con sus efectos, ¿no está desplazando la claridad estética conceptual de la obra y del mensaje que la misma debería transmitir? ¿O será que el espectáculo está en realidad reemplazando directamente al mensaje estético que se dice emitir? Es decir nos enceguecen porque más allá de lo fulgurante tecnológico no hay nada más que ver.

Muchas veces he expresado a mis amigos, que me han preguntado que es este trabajo investigativo que estoy realizando y más específicamente por la obra que presento “*La Búsqueda*” y les he respondido que: << no estoy realizando una obra de arte electrónico por que la carrera es una maestría en tecnología y estética del arte electrónico, sino que lo que deseo, es hacer una obra de creación colaborativa, que se inscribe en las artes del tiempo; que me interesan los procesos por los cuales los aportes, que cualquier persona que desee participar en la misma realice, modifiquen la obra y al mismo tiempo se integren en ella – una analogía con los sistemas complejos en equilibrio según los conceptos más modernos de la termodinámica – . Como soy compositor entonces elijo la ópera para concretar esta idea y de ésta misma surge que la tecnología más adecuada para implementarla es el uso de las de redes de computadoras y las estrategias narrativas de los metaversos. Es la tecnología al servicio de la idea central, del concepto esencial y no la tecnología por la moda o el espectáculo que en sí puede generar.

Ahora bien, las tecnologías digitales como hemos visto aportan su especificidad. Aplicada al arte, transforma los géneros tradicionales, los amplía, incorpora nuevas posibilidades y también crea géneros nuevos. Los artistas nos hemos servido, si lo consideramos pertinente, en todas las épocas de las tecnologías de vanguardia para realizar nuestras creaciones.

La interactividad es uno de esos aportes quizá uno de los más importantes pues lo que ha cambiado son las formas con las que dialogamos con las obras. Antes del uso de tecnologías digitales, el dialogo obra espectador se realizaba, (y aún se realiza), en la forma que Umberto Eco expone en “*Obra Abierta*”, es decir un trabajo interpretativo por parte del espectador de la obra y del mensaje estético

que esta emite en base a los signos y símbolos que posee. El diálogo interactivo, que la tecnología digital permite, implica que la propia morfología de la obra se transforma en tiempo real y nosotros somos el agente de esa transformación, de tal manera que el mensaje estético es dinámico y mutable, otra forma de apertura de las obras, otro diálogo con ellas.

A partir del arte moderno, una concepción de génesis creativa que, por un lado rescata muy antiguas prácticas que fueron desplazándose a partir del nacimiento del autor individual en los albores del siglo XV y que ahora, con el uso de las tecnologías digitales, la posibilidad de la creación colaborativa se potencia aún más, me refiero especialmente la que es realizada por los “prosumidores”: aquellas personas que han dejado la comodidad del sofá consumiendo el mensaje de los medios masivos de comunicación - en su modelo comunicacional "broadcast", es decir un solo emisor para muchos receptores con escasa o nula forma de producir un feedback de los receptores hacia el emisor con lo que éste último decide por nosotros que es lo que debemos consumir – para ponerse manos a la obra y ser ellos mismos los que producen contenidos en un modelo comunicacional de muchos hacia muchos.

La web 2.0 ha tomado y fomenta la producción de contenidos por parte de sus usuarios, el modelo de negocio que se va imponiendo ya no es la página web que nos ofrece información si no que el contenido de la misma está producida por sus propios usuarios y este modelo ha afectado al arte que se produce en las redes de computadoras. En ellas está previsto que el internauta aporte algún tipo de contenido desplazando la creación individual por la creación colaborativa, generando en la obra constantes mutaciones, por lo que las mismas están en permanente estado evolutivo, ya lo hemos dicho, en eterno estado beta, pero se implementan estrategias para integrar estos aportes en un todo coherente, insisto un todo que no es nunca cerrado, que crece “orgánicamente” en la medida que recibe los aportes de los prosumidores.

Esta modalidad creativa impone un desafío extra en las artes del tiempo, me refiero específicamente a la música y al teatro, este desafío consiste en implementar estrategias específicas al concepto de la obra para que la narrativa que estas poseen no devengan en una situación caótica generada por los aportes

aleatorios de los prosumidores o visto desde otro punto de vista mantengan una cierta coherencia.

Hemos señalado al respecto el surgimiento de lo que en la teoría del caos se denomina “emergencia” y que puede describirse en términos más sencillos como que el todo es más que la suma de las partes. Ahora el desafío se redobra cuando como en el teatro o la ópera – siendo esta teatro cantado – narra una historia, aquí es donde los mundos virtuales digitales en 3D, más específicamente los metaversos y los MMORPG juegan su papel, pues en ellos hemos observado que sus estrategias narrativas basadas en la estética visual, sonora y en las posibilidades de interacción con dicho mundo que el avatar posee, logran encausar los aportes realizados por los participantes a dicho mundo.

La ópera se encuentra un poco rezagada en esta modalidad de creación colaborativa, los compositores de las neo vanguardias de la segunda mitad del siglo XX han roto con la gran tradición operística, la han expandido, la han fragmentado pero tanto el rol de compositor individual como el rol del espectador - sujeto de la recepción - permanecieron en los carriles tradicionales.

Hemos analizado ciertos intentos de producir alguna suerte de interactividad por parte del público en una ópera, pero como una de las crónicas que un asistente a una de las funciones ha señalado, la misma es de dudosa efectividad al no poder establecerse la relación causa efecto que la propia interactividad implementa, es más hemos señalado en dicha obra lo que hemos insistido en los primeros párrafos de esta conclusión, el uso de la tecnología está en razón de cierta espectacularidad tecnológica que por el real mensaje estético que su autor dice o pretende emitir.

Mi aporte consiste en aplicar la tecnología de redes de computadoras y las estrategias narrativas de los metaversos para crear una ópera cuya génesis creativa sea de carácter colaborativo por parte de los prosumidores de la red que contribuyen a la misma con:

- un personaje digital.
- con parte de la música que se constituye con todos los sonidos que los internautas conectados a la obra emiten para controlar el movimiento de su personaje a sabiendas que dichos sonidos conforman la música, hecho

que es informado en la página web de ingreso a la misma, es decir que los internautas producirán dichos sonidos con total conciencia de lo que éste significa en “*La Búsqueda*”.

- Interacción con el entorno que a su vez es modificado por dicha interacción.
- Diálogos que son parte del libreto que los prosumidores construyen al dialogar entre sí o al dialogar con un NPC.

Estas características esenciales que acabo de describir hacen de “*La Búsqueda*” una net ópera 2.0, es decir que la utilización de la tecnología de redes de computadoras y la narrativa de los metaversos implementada por mí para cristalizar en ella la idea central de obra de creación colaborativa, ha modificado y ampliado el ámbito de la ópera, inaugurando por lo que hasta ahora he podido constatar al día de la fecha de publicación de este trabajo un nuevo género: “net ópera 2.0”.

Bibliografía:

Alcalá José Ramón (2003) “*Net.Art vs Web.art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line*” Conferencia pronunciada en Valencia el 17/11/2003 dentro del Ciclo de Conferencias “web/net.art (o el net.art contra la web.art)” en La Llotgeta . Aula de Cultura de la CAM.

Alonso Rodrigo (2001) “*LA BALADA DEL NAVEGANTE Apuntes para una Estética de los Soportes Digitales*” Publicado en: Jorge La Ferla (ed). De la Pantalla al Arte Transgénico. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000 y Link_Age. Muestra Internacional de Arte Participativo On-line y Off-line (cat.). Oviedo: Cajastur, 2001 Texto disponible en:

http://www.roalonso.net/es/pdf/arte_y_tec/balada_navegante.pdf

Allen Greg (2012) “*John Cage's Europeras 1 & 2, On Stage Now At The Ruhr Triennial*” greg.org: “*the making of*” Fecha de consulta 30/05/2016

http://greg.org/archive/2012/08/23/john_cages_europeras_1_2_on_stage_now_at_the_ruhr_triennial.html

Andreas Brian (1993) “*Hall of Whispers: A Virtual Opera*” Leonardo, Vol. 26, No. 3 pp. 256-257 Published by: The MIT Press.

ART+COM (s/a), (s/f) “*Virtual Set Design “The Jew of Malta”, 2002*” ART+COM STUDIOS. Fecha de consulta 27/05/2016

<https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>

Benmergui Daniel (s/f) “*Storyteller a game about building stories*”, “*Goods games to introduce to non-gamers*”. Fecha de consulta: 15/08/2016 <http://www.storyteller-game.com/p/every-now-and-then-i-get-asked-by.html>

Bermejo Carlos José (s/f) “*El Happening como Tendencia Artística*”
actuallynotes.com magazine Fecha de consulta: 11/05/2016
<http://www.actuallynotes.com/El-Happening-como-Tendencia-Artistica.htm>

Bishop Claire (2006) “*Participation*” London: Whitechapel/Cambridge: MIT Press

Bounden (2014) “*Bounden*”. Fecha de consulta: 19/09/2016
<http://www.gamesforchange.org/play/bounden/>
<http://bounden.gameovenstudios.com/>

Bourriaud Nicolás (2008) “*Estética Relacional*”, (traducción Cecilia Beceyro y Sergio Delgado) Buenos Aires Adriana Hidalgo editora 2da edición.

Cabral Ismael G. (2012) “*Karlheinz Stockhausen, 'MITTWOCH aus LICHT'. Estreno: Birmingham Opera Company (22-08-2012)*” en Chorro de Luz. Fecha de consulta: 29/05/2016 http://www.chorrodelluz.net/2012_08_01_archive.html

Caillois, Roger:1986 “*Los juegos y el Hombre, la máscara y el vértigo*” Fondo de Cultura Económica, México D.F, traducción al español Ferreiro Jorge.

Camilletti Gerardo (2010) “*La dimensión política de lo relacional*” Territorio teatral revista digital n° 6 Octubre del 2010 www.territorioteatral.org.ar / revista digital / publicación semestral Departamento de Artes Dramáticas - UNA / ISSN 1851 – 0361. Fecha de consulta 05/05/2016

http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n6_01.html

Carlón, Mario (2016) “*Después del fin: una perspectiva no antropocéntrica sobre la post-tv, el post-cine y youtube*” 1er edición ed. La Crujía Buenos Aires

Carlón Mario, Scolari Carlos A. (2012) "*Colabor_arte: Medios y arte en la era de la producción colaborativa*" 1er edición ed. La Crujía Buenos Aires.

Centelles Miquel (2005) "*Taxonomías para la categorización y la organización de la información en sitios web*" "*Hipertext.net*, Anuario Académico sobre Documentación digital y Comunicación Interactiva" n° 3 año 2005 del Departamento de Comunicación, Grupo de Investigación Digidoc de la universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Online Fecha de consulta: 20/07/2016

<https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-3/taxonomias.html>

Cervantes Arriola María Amparo (2014) "*Teoría de los metaversos: ¿Son videojuegos?-3D TALKS I*". Fecha de consulta: 30/07/2016

<http://www.reddolac.org/group/mundosvirtuales3d/forum/topics/teoria-de-los-metaversos-son-videojuegos-3d-talks-i-1>

Death and the Powers Press (s/a), (s/f). Fecha de consulta: 01/06/2016

<http://opera.media.mit.edu/projects/deathandthepowers/press.php>

De la Cruz Rodriguez, Miguel Angel (2013). "*Capítulo V La Semántica*". Fecha de consulta: 27/08/2016

<http://filosofiadelaCruz.blogspot.com.ar/2013/11/semantica-alfagroup.html>

Dent Edward J. (1944) "*The Nomenclature of Opera I*" *Music & Letters*, Vol. 25, No. 3 (Jul., 1944), pp. 132-140 Published by: Oxford University Press

Dent Edward J. (1944) "*The Nomenclature of Opera II*" *Music & Letters*, Vol. 25, No. 4 (Jul., 1944), pp. 132-140 Published by: Oxford University Press

Diégesis (s/a), (s/f). “*Diégesis*”. Fecha de consulta 03/08/2016

<https://es.wikipedia.org/wiki/Di%C3%A9gesis>

Dramaturgia Audiovisual 2009-2011 “*El avatar en los metaversos*”. Fecha de consulta: 07/06/2016

https://wikis.uab.cat/drama_av/index.php/El_avatar_en_los_metaversos off line hoy 29/07/2016

Ecured (s/a), (s/f). “*Los videojuegos*”. Fecha de consulta: 20/05/2017
<https://www.ecured.cu/Videojuego>, sin autor.

Freire Diego (s/f). “*Videojuego, el cuerpo*”. Fecha de consulta: 20/05/2017
<http://tres.visual404.com/el-videojuego-el-cuerpo/>

Galanter Philip (sf) “*What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*” Fecha de consulta 02/09/2016

http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf

Gámez Gastélum, Rosalinda (2007) “*Comunicación y cultura organizacional en empresas chinas y japonesas*”. Eumed.net. Fecha de consulta 02/05/2016
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/221/1o.htm>

García Contto José David (2011) “*Manual de semiótica. Semiótica narrativa, con aplicaciones de análisis en comunicaciones*” Instituto de Investigación Científica Universidad de Lima, Lima 2011. URL de acceso
https://www.academia.edu/1079461/Manual_de_semi%C3%B3tica._Semi%C3%B3tica_narrativa_con_aplicaciones_de_an%C3%A1lisis_en_comunicaciones.

Gavin Dixon (2014) "*Opera on screen Death and the Power*" Opera April 2014
Fecha de consulta 01/06/2016

http://web.media.mit.edu/~tod/media/pdfs/Opera-Magazine_Machover.pdf

Giannetti Claudia (2002) "La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión" Institut de Cultura: Debates Culturales UOC.
Fecha de consulta 02/08/2016.

<http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/giannetti0602/giannetti0602.html>

Hann Rachel (2012) "*Dwelling in light and sound: An intermedial site for digital opera*", International Journal of Performance Arts and Digital Media, :1, 61-78.
Fecha de consulta: 13/05/2016. http://dx.doi.org/10.1386/padm.8.1.61_1

HotelProForma (s/a), (s/f). "*Tomorrow in a Year a Darwin electro ópera 2009*".
Fecha de consulta 01/06/2016

<http://www.hotelproforma.dk/projects/tomorrow-in-a-year/>

Huizinga Johan: 2007 "*Homo Ludens*" Alianza Editorial, Madrid, traducción Imaz Eugenio.

Iges José y Jerez Concha (2000) "*www.net-opera.com*" fecha de consulta 05/06/2016. www.net-opera.com el pop up tiene como Url: <http://netopera.expandedradio.net/spanish.html>

Koblin Aaron (s/f) "*The Jonny Cash Project*" Fecha de consulta 30/07/2016
<http://www.thejohnnycashproject.com/>

La Fura (s/a), (s/f) “*Sonntag aus Licht*”. Fecha de consulta 26/05/2016

<http://www.lafura.com/obras/sonntag-aus-licht/>

Levis Diego (2014) “*La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas*” 3er re edición. ed. La Crujía. Buenos Aires.

López Pellisa Teresa (2013) “*La Pantalla en Escena: ¿Es teatro el ciber – teatro?*” revista “*Letra*” número 11, año 2013 pág. 23 – 39

Web de la revista <http://revistaseug.ugr.es/index.php/letral>

LosRecursosHumanos (2008), (s/a). “*Concepto de grupo*” Fecha de consulta 02/05/2016

<http://www.losrecursoshumanos.com/concepto-de-grupo-2/>

Matuck Artur (s/f) “*Meta-authorship in Pioneering Telewriting Events*” Academia.edu Fecha de consulta 23/05/2016

https://www.academia.edu/3447457/Meta-authorship_in_Pioneering_Telewriting_Events

Mena Pérez Maximiliano (s/f) “*Ópera*” Fecha de consulta 31/05/2016

<http://etimologias.dechile.net/?o.pera>

Messina Renato, D’Angelo Elvira (2014) “*Orphée 53 by Pierre Schaeffer and Pierre Henry.*” renattomesina IMS (International Musicological Society)

Study Group for Musical Iconography in European Art Corfu 2008. Fecha de consulta 30/05/2016 <http://www.renatomessina.it/?p=267>

Moderecord (s/a), (1989) “*Europa 5*” Fecha de consulta 03/06/2016

<http://www.moderecords.com/catalog/036cage.html>

Monte Carlo (s/f) “*El observador en el sistema. Diégesis y experiencia narrativa en universos transmedia*” Fecha de consulta 29/07/2016

https://www.academia.edu/4487722/El_observador_en_el_sistema._Di%C3%A9gesis_y_experiencia_narrativa_en_universos_transmedia

Noor Brain ópera (2016) Fecha de consulta 05/06/2016

<https://www.facebook.com/noorabrainopera/>

Opera del futuro s/a, (s/f) “*Extending expression, learning, and health through innovations in musical composition, performance, and participation*” Mit media lab
Fecha de consulta 02/06/2016

<https://www.media.mit.edu/research/groups/opera-future>

Prada Juan Martín, (2012) “Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales” Ed Akal, S. A. Madrid España.

Perfomancelogía (s/a), (s/f) “*Definición de Happening. Allan Kaprow*”
Perfomancelogía, Todo sobre Arte de Performance y Performancistas. (la página web cita a su vez: Kaprow, A. Some recent happenings. New York, A Great Bear Pamphlet, 1966.) Fecha de consulta 10/05/2016

<http://performancelogia.blogspot.com.ar/2007/04/definicin-de-happening-allan-kaprow.html>

Rachel Hann (2012) Taylor Francis Online “*International Journal of Performance Arts and Digital Media*” Fecha de consulta 01/06/2016

http://www.tandfonline.com/loi/rpdm20?open=8&repitition=0#vol_8

Rajas Fernández y Sotelo González (2009) "*La Construcción Narrativa de los Mundos Persistentes*" *Revista ICONO 14*, 2009, Nº 12, pp. 140-161. ISSN 1697-8293. Madrid España

Ricoeur Paul (2000) "*Narratividad, fenomenología y hermenéutica*" *Analisi: quaderns de comunicacio i cultura*, N. 25 (2000) , p. 189-207, ISSN 0211-2175

Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/15057>

Ríos María (2014) "*Punchdrunk - Teatro de inmersión donde el espectador es el protagonista.*" Channel Video One Fecha de consulta 13/05/2016
<http://www.channelvideoone.com/2014/12/punchdrunk-teatro-inmersivo-londres.html>

Rodríguez de las Heras, Antonio (2004). "*Espacio virtual. Espacio digital*". *Débats*, primavera, nº 84, 63-67

Rosler Martha (1975) "*Semiotics of the Kitchen*" Fecha de consulta 03/07/2016
<https://www.youtube.com/watch?v=Vm5vZaE8Ysc>

Sanchez Coterón Lara (2012) "*Arte y videojuegos: mecánica, estética y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*" Tesis doctoral Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Madrid 2012. On line: <http://eprints.ucm.es/16680/1/T34020.pdf>

Saviron Estrella (2013) "*La Cama*", "*AgolpeDeEfecto.com*" Fecha de consulta 15/05/2016 <http://www.AgolpeDeEfecto.com>

Segurado Nacho (2009) "*Cadáveres exquisitos: de pasatiempo de los surrealistas a divertimento en la red*" 20 minuto Fecha de consulta 16/05/2016
<http://www.20minutos.es/noticia/459838/0/cadaver/exquisito/internet/>

Torres Cardona Hector Fabio (2011) "*Ópera Expandida en Colombia. De la Narrativa y el Diseño Sonoro a la Exploración Postmedial*" (Tesis presentada como requisito para optar al título de Magíster en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia)

Terenzani Alejandro (2011) "*The Intruder*" por Natalie Bookchin" Fecha de consulta 06/07/2016

<http://ciberestetica.blogspot.com.ar/search?q=%E2%80%9CThe+Intruder%E2%80%9D+de+Natalie+Bookchin+>

Torpey Peter; Bloomberg Benjamin (2014) "*Powers Live: A Global Interactive opera Simluctas*" MIT Media Lab. Fecha de consulta 29/05/2016

http://web.media.mit.edu/~patorpey/publications/torpey_bloomberg_ace2014_powers_live.pdf

Trancón Pérez Santiago (2004) "*Texto y Representación: Aproximación a una teoría crítica del Teatro*". Tesis de doctorado de la carrera Filología, Facultad de Filología del departamento de Teatro Contemporáneo de la Universidad Nacional a distancia, UNED. España.

Txaro Arrazola Oñate (2012) "*CREACIÓN COLECTIVA. Teorías sobre la noción de autoría, modelos colaborativos de creación e implicaciones para la práctica y la educación del arte contemporáneo*" Tesis Doctoral / Departamento de Pintura /

Facultad de Bellas Artes /Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU).

Venegas Gonzalo (2011) "*Happening*" Historia del Arte Universal Fecha de consulta 11/05/2016

<http://historiarteuniversal.blogspot.com.ar/p/happening-performance-instalacion.html>

Viviescas Victor (1991) "*Mirando la butaca desde el escenario*", Revista de Educación y Pedagogía n°6 año 1991 Universidad de Antioquia – Facultad de Educación – Colombia. Fecha de consulta: 12/07/2016

<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/search/authors/view?firstName=Victor&middleName=&lastName=Viviescas&affiliation=Universidad%20de%20Antioquia&country>

Zeballos Alex (2015) "*Semas y Sememas Ejemplos*" Fecha de consulta: 27/08/2016

<http://razonamiento-verbal1.blogspot.com.ar/2015/06/semas-y-sememas-ejemplos.html>

Índice

Agradecimientos	Pág. 5
Resumen	Pág. 6
Introducción	Pág. 7
Capítulo 1. El arte de creación colectiva.	Pág. 21
1.1 grupo – equipo – colaboración - cooperación	Pág. 21
1.2 La creación colectiva en el arte contemporáneo	Pág. 23
1.2.1 Un recorrido general	Pág. 23
1.2.1.1 Las prácticas colaborativas en el arte Moderno, Posmoderno y Contemporáneo	Pág. 24
1.2.2 la creación colaborativa en las artes del tiempo en el período contemporáneo	Pág. 32
1.2.2.1 La creación colectiva en música	Pág. 36
1.2.2.2 La creación colectiva en el teatro	Pág. 42
Capítulo 2. La Ópera	Pág. 58
2.1 ¿Que es una ópera?	Pág. 58
2.2 La ópera electrónica	Pág. 60
2.2.1 Evolución de la ópera electrónica a partir de “ <i>Licht</i> ”	Pág. 60
Capítulo 3 - Las prácticas artísticas colaborativas en la web 2.0	Pág. 83
Capítulo 4 Los metaversos como estrategia de coherencia narrativa – Las estrategias implementadas en “<i>La Búsqueda</i>”	Pág. 101
Capítulo 5...Un punto de arribo, la obra.	Pág. 120
5.1 El aporte de la tecnología de redes de computadoras como rasgo esencial en “ <i>La Búsqueda</i> ”	Pág. 122
5.1.1 ¿Que entendemos por “rasgo específico”?	Pág. 122
5.1.2 Teatro y teatro digital, similitudes y diferencias	Pág. 124
5.1.3 Cuales son los aportes de las tecnologías de redes de computadoras a los rasgos específicos en “ <i>La Búsqueda</i> ”	Pág. 133
5.1.4 ¿Qué desplazamientos se producen al cambiarse las vías tradicionales de recepción de una ópera?	Pág. 145
5.2 ¿“ <i>La Búsqueda</i> ”, es una ópera; Qué tipo de ópera es?	Pág. 150
5.3 ¿“ <i>La Búsqueda</i> ” es un videojuego? Arte y juego, hacer arte con los juegos y los videojuegos.	Pág. 154

5.3.1 ¿“La Búsqueda” es un video juego?	Pág. 154
5.3.2 ¿Finalmente “La Búsqueda” que es?	Pág. 172
5.3.3 Arte “en” los videojuegos y arte “con” los videojuegos.	Pág. 174
5.4 Cierre y apertura	Pág. 181
Conclusiones	Pág. 183
Bibliografía	Pág. 188
Índice	Pág. 198