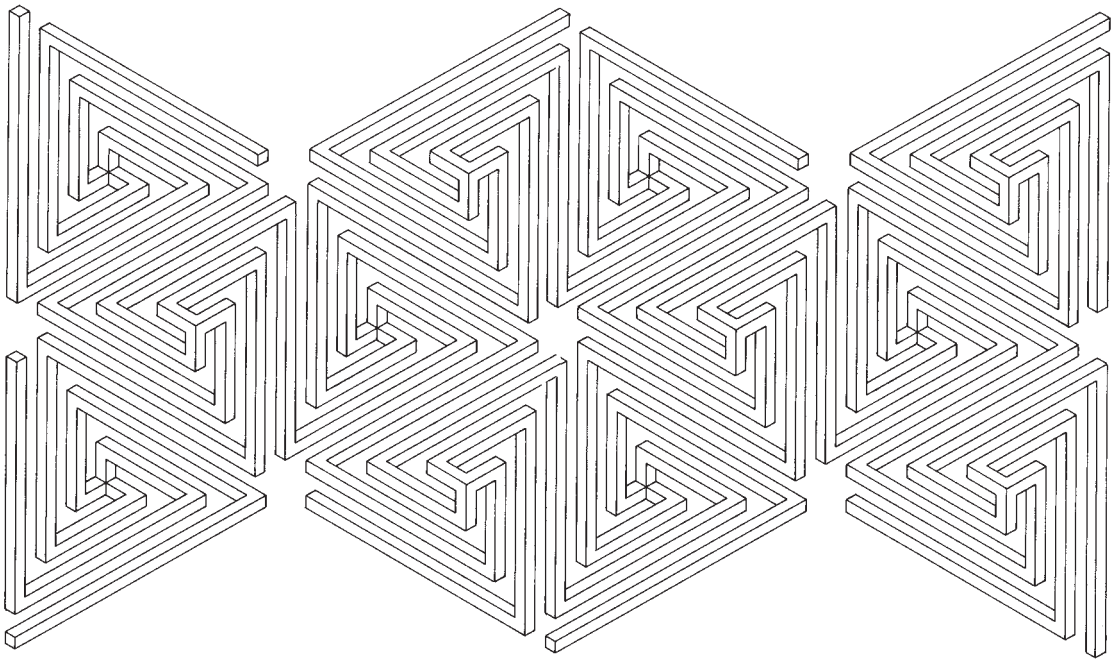
ESPACIO ESCÉNICO Y TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS



Pretendo en estas páginas analizar el giro operado en la concepción de espacio teatral a partir de la aplicación de las tecnologías interactivas a las artes escénicas, en concreto al ámbito de la danza, género en el que la interacción ha conseguido abrir nuevas vías realmente provechosas de creación. Con tales instrumentos el espacio se vuelca completamente sobre la figura del intérprete, siendo solo cognoscible a través del trabajo corporal de este. Se da con ello el paso hacia una relación de interdependencia mutua en la que el espacio funciona como alteridad con la cual el bailarín entabla un diálogo cinético.

Victoria Pérez Royo
Europa-Universität Viadrina,
Frankfurt (Oder)

La escena lograda mediante la aplicación de las tecnologías interactivas se opone totalmente a la concepción clásica del espacio propia del ballet. Este se fundamentaba sobre una consideración esencialmente estática que hacía imposible la «reconciliación» entre el cuerpo y el entorno escénico en el que aquel se movía. Dicho espacio se inspiraba, por un lado, en el modelo newtoniano de un espacio absoluto[1], concebido como infinito, homogéneo, indivisible y completamente independiente de los cuerpos que actúan en su interior. Por otro lado, se relacionaba con la concepción espacial del ceremonial cortesano al que estaba ligado el *ballet* en sus orígenes: un espacio estático, simbólico y de una geometría fuertemente determinada. La danza clásica otorgaba, así, al cuerpo una gama de posiciones concretas posibles dentro de una ordenación absoluta del mundo dominada por una perspectiva central y con una simbología asignada a priori[2]. Los referentes de los signos de este teatro preexisten tanto a la obra como a la ejecución dancística o teatral concreta.

[1] Ver: Huschka, Sabine: *Moderner Tanz. Konzepte, Stile, Utopien,* Rowohlt, Hamburgo, 2002, p. 173.

[2] Fischer-Lichte, Erika: *Semiótica del teatro,* Arcolibros, Madrid, 1999, p. 356.

En torno a 1900, se comienza a pensar en el movimiento en función de sus cualidades energéticas, como proceso cinético y como transmisor de fuerzas; surge, así, el concepto de *cinesfera* de Rudolf Laban.

No pueden variar en función de una representación, sino que se presupone su conocimiento y permanecen invariables con relación al contexto de cada representación concreta.

Frente a esta concepción del espacio escénico, ya en torno a 1900 se comienza a pensar en el movimiento en función de sus cualidades energéticas, como proceso cinético y como transmisor de fuerzas; surge así el concepto de *cinesfera* de Rudolf Laban, que, en cierto modo, se puede considerar una noción precursora del espacio interactivo. En su ensayo *Coréutica* no concibe el movimiento en un sentido newtoniano mecánico, como mero cambio de lugar o de posición, sino que lo sitúa en el marco de un intercambio con el entorno. Su idea de la relación del cuerpo en movimiento con su contexto no es solo aplicable al espacio teatral, sino a todo lugar en el que el cuerpo se sitúa e imagina al hombre (no solo al actor o al bailarín) como un ser que por definición lleva a cabo una existencia espacial dinámica. Laban desarrolló para la danza moderna un modelo espacial arquitectónico centrado por primera vez en el cuerpo humano: la *cinesfera,* término con el que se refiere al espacio que abarca el área de movilidad de las extremidades, cabeza y torso en toda su extensión. Laban consideraba errónea la creencia tradicional de que el movimiento se efectúa en un lugar vacío; para él, el espacio es una cualidad intrínseca del movimiento, y este a su vez constituye un aspecto visible del espacio. Ya que los cuerpos no se mueven por un área vacía e inerte, al producirse el desplazamiento no se pasa de la *cinesfera* al espacio, sino que esta se regenera constantemente, conformando así una especie de aura que rodea y acompaña en todo momento al cuerpo. El espacio ya no se entiende, pues, como un receptáculo inerte que determina unas coordenadas en cuyo seno sucede el movimiento, sino que se encuentra caracterizado por su fluidez y por un intercambio continuo con el cuerpo que se mueve, envueltos ambos en un proceso dinámico de influencia mutua. El espacio de la danza moderna se funda, así, a partir de esa relación continuamente cambiante con un cuerpo en movimiento, y no sobre una jerarquía de valores preestablecida. No posee significados atribuidos a priori y solidificados por una tradición secular, ni es estático ni, por consiguiente, siempre igual a sí mismo.

A esta idea de espacio escénico remite el tipo de escenario al que ha dado lugar la aplicación de las tecnologías interactivas. Este espacio descrito por Laban es el primer paso en una evolución en la que se pasa del receptáculo vacío a una entidad autónoma con capacidad de respuesta y, por tanto, de diálogo. Como sucinta definición introductoria se puede decir que los espacios[3] a los que ha dado lugar la aplicación de las tecnologías interactivas a la danza escénica consisten en un entorno sensible en el que el actor, exclusivamente mediante su movimiento —en algunos sistemas también por medio de su voz— y gracias a la tecnología digital, está en condiciones de desatar reacciones por parte del entorno escénico en el que se halla. Las proyecciones, el sonido o la iluminación que surgen como respuesta a las acciones del intérprete constituyen a su vez una motivación para la continuación de su danza, de manera que la pieza se va creando al mismo tiempo en el que se presenta en un auténtico proceso de autoalimentación.

Para posibilitar la interacción se requiere una determinada infraestructura técnica: en primer lugar, un sistema basado en sensores o en cámaras sensible al movimiento humano que recoja del baile determinadas cualidades en función de diversos parámetros. Según el programa y el sistema sensible del que se encuentre dotado, existen numerosos valores para medir un movimiento: amplitud, dinámica, dirección, cercanía al suelo, cantidad de movimientos o situación espacial, entre otros. Este sistema sensible se encuentra conectado a un ordenador que interpreta las señales enviadas, las cuales son procesadas y transformadas por un *software.* Por último, se requiere un sistema de salida en el que los datos sobre el movimiento recibidos e interpretados se traducen en órdenes a diversos aparatos, con lo que la danza original se transforma en un sonido, una grabación previa de música, una proyección de imágenes o de determinada gama lumíni-

[3] El término *interacción* ha sido desde los años ochenta hasta la actualidad empleado para definir numerosas prácticas artísticas ciertamente heterogéneas. Con este concepto me refiero tan solo a aquellos comportamientos dialogales facilitados por la tecnología digital en los que el intérprete (no el público) entra en contacto con el entorno. Me alejo así, por tanto, de las propuestas del arte medial interactivo en el que el público, asumiendo el papel de usuario, interviene alterando o incluso conformando en su totalidad el curso de la obra. Asimismo distingo este concepto de los de *arte reactivo* y *arte de participación.*

ca, etc.; a ello se añade la posibilidad de la manipulación a tiempo real, según el tipo de instrumento interactivo empleado. Lo común a todas las manifestaciones interactivas dancísticas es, en resumen, el empleo del movimiento del cuerpo como factor que estimula y determina en parte y a tiempo real los parámetros en un sistema de autogeneración.

Existen en la actualidad infinidad de instrumentos interactivos[4], pero me detendré en la descripción de *EyeCon* (programa pionero en las tecnologías interactivas basadas en la aplicación de cámaras a la danza), con el que se puede crear un entorno interactivo en el plano sonoro. Nos puede servir de ejemplo paradigmático para comprender con claridad el giro que el espacio escénico ha experimentado para confluir con el bailarín gracias a esta nueva tecnología. La mayoría de sistemas interactivos en la actualidad son visuales y se basan en la captación de imágenes (en gran parte de los casos del mismo bailarín) y en su proyección inmediata con ciertas manipulaciones. La proliferación de imágenes en la escena empaña, desde mi punto de vista, la nueva espacialidad que la tecnología interactiva favorece. Con *EyeCon,* en cambio, se posibilita una abstracción (y no una reproducción) del movimiento y su consiguiente traducción a otro medio, lo que permite, a su vez, descubrir nuevas dimensiones de la danza.

Este programa se basa en la captación y almacenamiento de imágenes de vídeo en el ordenador. Se requieren una o varias cámaras en el escenario que envían una imagen de la escena, la cual será tratada por el ordenador a tiempo real. Una vez que el movimiento del bailarín ha sido captado y almacenado en una pantalla, esa información puede ser trabajada por el *software* en un tiempo mínimo. El *software* posibilita la interacción, dando órdenes a otros aparatos conectados a él para que realicen determinadas actividades en función de las informaciones que le han llegado de los movimientos del intérprete. Para su funcionamiento *EyeCon* requiere cámaras infrarrojas conectadas al ordenador para percibir al bailarín incluso a oscuras, cuando el ojo del espectador no puede verlo; además, cuenta con un sintetizador MIDI y un procesador de gran capacidad de almacenamiento. Los *software* creados para el procesamiento de imagen de vídeo son dos fundamentalmente: *Touchlines* (líneas de contacto) y *Dinamic Fields* (campos dinámicos).

Touchlines permite crear líneas en la imagen de vídeo capturada por las cámaras. Esas líneas son sensibles a cambios lumínicos, de forma que si la imagen en la pantalla situada detrás de una de ellas cambia (el bailarín o una parte de su cuerpo entra en el espacio de alguna línea), se pueden activar notas musicales o sonidos diversos. Las líneas de contacto pueden programarse de varios modos, de forma que sean activadas tan solo con el movimiento más sutil (de un dedo por ejemplo), mientras que otras requieren que el bailarín recorra el escenario de lado a lado. Cabe incluso la posibilidad de usar algunas líneas de contacto para controlar otras, de manera que al tocar una se activen o desactiven otras tantas; de igual modo, pueden también barrerse todas las líneas para recomenzar con un nuevo diseño, lo que permite estructurar la dramaturgia a partir de la transición entre las sucesivas escenas. Frieder Weiss, el ingeniero creador de este *software* no está actualmente interesado en este tipo de recurso, debido a la simplicidad de las relaciones que propicia entre sonido y danza, y sobre todo a causa del tipo de movimiento eminentemente externo que requiere del bailarín[5].

La proliferación de imágenes en la escena empaña, desde mi punto de vista, la nueva espacialidad que la tecnología interactiva favorece.

[4] De hecho existen precedentes de espacios interactivos aplicados a la danza ya en los años cincuenta y sesenta en los campos de música electrónica, instalaciones, *performance* y danza, aunque el verdadero desarrollo de la interacción ha ocurrido en los años noventa con el avance de las tecnologías digitales, dando lugar a múltiples instrumentos. Dentro de estas aplicaciones se pueden distinguir dos tipos: las que funcionan con contacto directo y visible con sensores, o las que utilizan cámaras, células fotoeléctricas, sensores de movimiento o luces infrarrojas. Dentro de la primera categoría se utilizan por lo general objetos con interruptores o sensores que se llevan pegados al cuerpo y que suelen tomar como señales la presión sanguínea, el pulso, la frecuencia cardiaca, la presión sobre el sensor o el grado de apertura de una articulación del cuerpo, por ejemplo. Estos sensores se suelen llevar pegados al cuerpo o en la ropa, como unos zapatos o un vestido. El otro tipo está basado en videocámaras, que permiten un uso mucho más directo y sencillo, aunque son un poco más imprecisas en la captación del movimiento. Citaré tan solo algunos instrumentos interacivos: *MidiDancer, Isadora, EyeCon, Kalypso, BigEye, DanceSpace, Image/ine* o *Eyesweb.*

[5] Un ejemplo de un trabajo faraónico con Touchlines lo constituye la pieza *Minotaur* del grupo *Palindrome,* de seis minutos de duración y para la cual se dibujaron 250 líneas de contacto; en ella los bailarines, exclusivamente a partir de su movimiento, interpretan una composición musical previamente elegida. La precisión espacial y, concretamente, la rítmica de los ejecutantes debía ser cuidada hasta el último detalle para poder interpretar la pieza con exactitud, lo que resultó extremadamente complicado. El comentario que Frieder Weiss ofreció de este trabajo fue: «mereció la pena llegar a la Luna para saber que no merece la pena ir» (charla en el taller impartido en la *Freie Universität* de Berlín, 14.06.2006.) Después de esta obra se decidieron por la utilización de sonidos electrónicos, que permiten mayor libertad a los bailarines, ya que respecto a ellos no existen tantas expectativas por parte del público como ante un sonido tradicional melódico. Si bien esta obra presenta un valor incalculable desde la perspectiva de la tecnología, desde un punto de vista coreográfico, no obstante, se ve bastante empobrecida: el movimiento tiene un valor meramente instrumental, en tanto se encuentra al servicio de la ejecución exacta y precisa de una partitura musical. Por otro lado, para que el sistema de líneas de contacto funcione se requiere un tipo de coreografía muy externa, basada principalmente en el movimiento de las extremidades, a la vez que bastante reducida espacialmente, para evitar que los bailarines interfieran en el espacio de líneas de contacto de los otros.

Según apunta Michel Bernard, el contexto interactivo funciona en la improvisación como pareja real de baile, prescindiendo el bailarín de generar ficciones respecto a su entorno, como suele ocurrir en otros espacios escénicos.

Poco tiempo después de *Touchlines* creó otro sistema que en la actualidad también conforma el *EyeCon:* el denominado *Dynamic Fields.* Con esta aplicación el sistema puede reaccionar no solo frente a desplazamientos espaciales, sino también frente a movimientos más sutiles del bailarín, así como a cambios en la dinámica de ese movimiento. Con el sistema anterior el sonido se desataba de forma inmediata, de modo que solo era posible accionarlo o detenerlo abruptamente; con *Dynamic Fields,* en cambio, se obtiene la capacidad de desatar un sonido más sutilmente, y con una amplia gama de variaciones. Combinados con el uso de MAX/MSP, los «campos» se convierten en superficies para posibilitar un juego más libre de los bailarines, mientras que las líneas de contacto únicamente definían los límites del espacio. Aunque este nuevo sistema resulta menos preciso que el constituido por aquellas, es mucho más intuitivo, ya que el bailarín no necesita restringir sus movimientos a unos determinados lugares en el espacio. Es, además, mucho más fácil de controlar y manejar que las líneas y permite medir el movimiento en función de una multiplicidad de parámetros: posición, cantidad total de movimiento, dinámica, altura del cuerpo desde el suelo, amplitud, grado de expansión y contracción de la figura, tamaño, simetría, horizontalidad y verticalidad; o, incluso, medición del brillo de la imagen, muy útil en instalaciones que duran varias horas y en las que la luz cambia constantemente de intensidad. En función de estos parámetros se pueden manejar notas musicales y diversos tipos de sonido (activándolos, desactivándolos o modificando su volumen), y, utilizando MAX/MSP, lograr el procesamiento de señales a tiempo real[6].

Con este instrumento se crean, pues, una serie de mapas (cada uno de los sistemas interactivos configurados) que determinarán el espacio escénico a lo largo de la actuación. Cada uno de los sistemas dibuja en la escena un mapa invisible tanto para el espectador como para el bailarín, pero visible en la pantalla del ordenador. Según se hayan distribuido las líneas de contacto y los campos, y en función de los notas musicales o las muestras de sonidos asociados a cada uno de ellos, el espacio poseerá unas determinadas propiedades acústicas. Cada configuración espacial invisible dará a conocer su geografía sonora tan solo por medio de una intervención performativa en la que se construye un diálogo entre el bailarín y el espacio en el que se halla inmerso.

En este tipo de escena el espacio está totalmente en función del movimiento que se realiza en él. Sin un cuerpo en movimiento que descubra sus cualidades sonoras, su geografía permanece oculta. Solo adquiere existencia en el momento en que un bailarín puebla la escena y la investiga por medio de lo que se podría llamar una *coreocartografía.* En un entorno interactivo resulta, así, improductivo ejecutar un baile ideado de antemano, ya que no posibilitaría un conocimiento del espacio. Por ello, el único método adecuado es la improvisación, porque permite una disponibilidad para la reacción espontánea frente al entorno escénico. El espacio ya no se concibe, pues, como un vacío, sino que viene a constituir una auténtica «pareja» con la que el deseo de la improvisación se confronta; se convierte por ello en una especie de personaje, en el sentido de que funciona tanto a modo de desencadenante de la acción como de motivador de la continuación o el desarrollo de la dramaturgia.

Según apunta Michel Bernard, el contexto interactivo funciona en la improvisación como pareja real de baile, prescindiendo el bailarín de generar ficciones respecto a su entorno, como suele ocurrir en otros espacios escénicos. Generalmente, dice este teórico de danza francés, la improvisación se materializa como «la plasmación de un deseo de juego y confrontación con determinados aspectos objetivos»[7] del entorno escénico, que pueden ser un texto, un determinado cuadro escenográfico, el vestuario, un entorno sonoro, otras corporeidades o un modo de *gestión gravitacional,* por ejemplo. La improvisación es

[6] A pesar de todas estas posibilidades, las aplicaciones interactivas con cámaras presentan problemas: la cámara percibe el cuerpo de forma casi bidimensional, muy plana, sin captar su profundidad. Esto, junto con la colocación de las cámaras no horizontales a la altura de los ojos, sino en diagonales y desde otras alturas, produce que la imagen (y la sensación corporal) que el bailarín tiene de su propio movimiento sea muy distinta de aquella que la cámara capta.

[7] Bernard, Michel: «Du "bon" usage de l'improvisation en danse ou du mythe à l'experience», en Anne Boissière / Catherine Kintzler (eds): *Approche philosophique du geste dansé. De l'improvisation à la performance,* Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2006, p. 131.

concebida, así, como un trabajo de la corporeidad sobre ella misma en su relación con su entorno espacio-temporal, material, vital y humano. Otra concepción algo similar es la que plantea Anne Boissière[8], quien, por un lado, se basa en la concepción de Erwin Strauss del espacio vivo en el mundo animal: Strauss rechaza la idea del movimiento surgido de una pulsión interior, a la vez que prescinde de la distinción entre sujeto y objeto; el lugar en el que se ejerce el movimiento define un campo de acción, de manera que el espacio no está determinado geométricamente, sino que se encuentra organizado cualitativamente en torno a zonas de atracción y repulsión. Por otro lado, recurre a la teoría de la mímesis de Walter Benjamin, desarrollada desde un punto de vista biológico: la actividad mimética humana no consiste tanto en imitar la realidad circundante como en responder a sus interpelaciones. Fundamental en su teoría es la aclaración de que la actividad imitadora no se realiza solo frente a hombres, sino también frente a cosas. Así, en el juego mimético del niño, el mundo no está compuesto de objetos, sino de seres que le hablan y responden; se trata de un mundo hilozoísta en el que todas las cosas están dotadas de expresión. El niño, al imitarlas, desarrolla una actividad creativa, estableciendo una relación con el mundo que ignora la objetividad. No existe por ello una expresión primordial del ser improvisando, sino que toda expresión se da en una relación dialógica con el mundo. Boissière, recurriendo a esta analogía con los juegos infantiles miméticos y aunándola a la concepción «straussiana» del espacio como ente vivo, nos proporciona una importante base para dotar de lógica los procedimientos de improvisación en danza.

Sin entrar en más detalles, baste señalar que, en definitiva, lo que estos dos teóricos plantean es la necesidad de producir simulacros sobre el entorno a partir de los cuales llevar a cabo la práctica improvisadora. Se trata de sentir, imitar o recrear el movimiento u otras características del medio sobre la base de una atribución subjetiva y personal de expresión.

En el entorno interactivo, en cambio, no es necesario inventar ficciones, atribuir una subjetividad al objeto, descubrir una expresión en lo inerte, sino que el entorno existe realmente como generador de reacciones autónomas. Con el escenario interactivo las respuestas y la expresión del entorno no son invenciones del bailarín para entablar un diálogo que motive sus movimientos, sino que son, de hecho, reales. Es un entorno vivo, con el que se trata, sobre el cual no es necesario fabular para generar una improvisación. No obstante, se debe señalar que el diálogo en realidad no se construye con una alteridad total, con un «otro» absolutamente ajeno. Las reacciones del entorno no son sino una trasposición del movimiento propio a otros medios; en el caso de *EyeCon,* a sonidos. Estos consisten en una traducción siempre un poco distinta del movimiento, ya que dependen de varios factores[9].

De esta forma, se ve que cada sistema configurado por el programa se convierte en un tipo de espacio que estructura tanto la coreografía de la pieza (la improvisación que el bailarín lleva a cabo) como la dramaturgia, en tanto cada sistema activado da lugar a una escena nueva, caracterizada por una investigación del espacio, una *coreo-cartografía.* Esta no se lleva a cabo tan solo en el momento de ejecución de la obra, sino a lo largo de los ensayos. De acuerdo con la condición netamente procesual que caracteriza a las piezas que emplean tecnologías interactivas, la presentación final de la obra no constituye ningún resultado, sino más bien una continuación de la exploración llevada a cabo durante el tiempo de preparación.

El baile en un entorno sensible se basa en un trabajo evolutivo a lo largo de los en-

El espacio ya no es el mero ambiente o marco en principio ajeno a las acciones que en él tienen lugar, sino el auténtico generador de la *performance*…

[8] Boissiére, Anne: «Le mouvement expressif dansée. Erwin Strauss, Walter Benjamin», en ibíd., pp. 103-127.

[9] El factor de la imprecisión, por ejemplo, se revela esencial para posibilitar el diálogo entre el bailarín y el espacio escénico circundante. Por un lado, una imprecisión querida y buscada en la captación de los datos de movimiento es fundamental; a lo largo de su carrera como ingeniero informático experto en interacción, Frieder Weiss ha optado por emplear solo una cámara, en vez de tres, para que la imperfección en la captación del movimiento sea mayor. Por otro lado, la otra inexactitud (esta vez involuntaria) que permite la variación en la traducción de movimiento a sonido la proporciona el cuerpo mismo: la imposibilidad de ejecutar un movimiento exactamente igual al anterior y en la misma posición concreta es asimismo generador de alteraciones e innovaciones en las respuestas (traducciones del baile) del sistema, del entorno. Estas dos imprecisiones son las que permiten que la respuesta del sistema no sea unívoca y, por tanto, previsible, las que impiden la construcción de un monólogo por parte del bailarín (una coreografía, si se prefiere). Este, así, no puede dirigir el espectáculo desde una posición privilegiada, omnisciente, sino que en cada momento debe enfrentarse con nuevas respuestas no previstas del sistema. Se sitúa así en la delgada línea entre dominio y desconocimiento, previsión e imprevisión de la respuesta por parte del espacio.

Del actor ya no se espera que recite o interprete un texto previo, sino que se relacione con el espacio circundante.

sayos, en los que se han ido tratando y conociendo las diferentes configuraciones espaciales del sistema; la improvisación en la escena (que constituye la obra que conocen los espectadores) es la continuación de un diálogo ya iniciado; el bailarín parte, así, cada tarde de una cierta seguridad acerca de los efectos que su acción en el espacio sensible puede causar, a la vez que cuenta con un imprevisión relativa en cuanto a la reacción concreta. La danza presentada no se considera (por lo general) una solución o un resultado que condensaría los mejores momentos de los ensayos, sino que, una vez más, se trata de un estadio de desarrollo de una investigación del espacio que el bailarín lleva operando a lo largo de todo el proceso creativo, una mera continuación del trabajo en el estudio, un paso más en la investigación de la relación entre el cuerpo y su entorno escénico.

Se trata, pues, no ya de un espacio inerte y homogéneo como el del *ballet,* sino de un espacio cambiante, con diversas propiedades para cada escena, que el bailarín debe descubrir por medio de una investigación cinética. La concepción de espacio como página en blanco sobre la que se inscribe la escritura efímera del cuerpo, de receptáculo vacío que habita un cuerpo en movimiento, se abandona a favor de un espacio pleno, ya escrito, cuya «geografía» el bailarín debe explorar mediante un diálogo corporal con él. En este sentido, el espacio ya no es el mero ambiente o marco en principio ajeno a las acciones que en él tienen lugar, sino el auténtico generador de la *performance,* llegando a asumir el papel de pareja de baile. Por estas razones la dicotomía entre sujeto y objeto (bailarín y entorno) deja de tener validez desde el punto de vista de la capacidad de respuesta autónoma del objeto-contexto.

Precisamente las reacciones del entorno frente a las acciones del bailarín son también las que distinguen la concepción de espacio propuesta por Laban de la comprensión de espacio a la que han dirigido las tecnologías interactivas. En efecto, en ambos casos se trata de un espacio fluido y cambiante en continuo intercambio con el bailarín; no obstante, se diferencian claramente en un punto: el espacio concebido por Laban carece de texturas y cualidades propias, por lo que no plantea conflicto alguno al bailarín, no ofrece resistencias a sus movimientos, no reacciona frente a ellos. Constituye una masa fluida en la que ninguna posibilidad de movimiento será negada. La *cinesfera* delimita la totalidad de las prácticas posibles de movimiento, sin señalar preferencia por ninguna concreta, tarea que asume la propia anatomía del bailarín apoyado por la memoria sedimentada en su cuerpo de las disciplinas de movimiento aprendidas a lo largo de su formación y por ciertas leyes físicas como la gravedad. El espacio que propicia la tecnología interactiva, en cambio, consiste en un texto ya escrito, descifrable solo a través del movimiento, un entorno que, en función de sus propiedades (sonoras en el caso de *EyeCon),* delimita preferencias o rechazos por determinadas áreas de su geografía, así como la predilección por un tipo de moción u otra.

Este espacio escénico dotado de cualidades interactivas no solamente ha sido empleado en danza, sino también en espectáculos teatrales, en los que no solo el movimiento o la posición del actor, sino también su voz generan determinadas respuestas por parte del entorno escénico. Del actor ya no se espera que recite o interprete un texto previo, sino que se relacione con el espacio circundante; se libera así en parte del diálogo dramático preestablecido, debiendo orientarse en cambio hacia un nuevo espacio escénico en transformación determinado por coordenadas distintas a las habituales, con propiedades acústicas o visuales, con el que debe entablar un diálogo, en definitiva, interactuar. Con estas aplicaciones se rechaza así un teatro ligado a una concepción exclusivamente literaria y apegado al texto, mientras que se favorece una escritura escénica autónoma. La tecnología interactiva aplicada a la escena teatral propicia una sinestesia a la que da lugar la interacción entre los diversos parámetros, así como una generación de la pieza en el mismo momento en el que se ejecuta. En este sentido el teatro se acerca indudablemente a la danza, revelándose como depositario de la herencia vanguardista europea en la que se reivindica la autonomía de lo escénico frente a lo literario y que conduce inequívocamente hacia una interdisciplinariedad radical. ■