



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Escénicas**

Presentación Artística

**Taciturna.**

**Montaje escénico convivial-tecnovivial, a partir del monólogo  
de autoría propia *Relatos del camino.***

Previo la obtención del Título de:

**Licenciada en Creación Teatral**

Autor/a:

María Mercedes Correa Vera

**GUAYAQUIL - ECUADOR**

Año: 2022

### **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación**

Yo, María Mercedes Correa Vera, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Creación Teatral. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación\* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del Estudiante

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

## **Miembros del tribunal de defensa**

Dolores Ortiz Yépez  
Tutor del Proyecto Artístico

Lorena Toro  
Miembro del tribunal de defensa

Pedro Cagigal  
Miembro del tribunal de defensa

## **Agradecimientos:**

A Dios quien con su bendición llena siempre mi vida, a mis padres por acompañarme con amor, por apoyarme y dejarme vivir en libertad mis sueños, por jugar conmigo en la sala de nuestra casa a que eran mis primeros espectadores. A Max Jr. y Ma. Belén, por ese hilo que nos une hasta el fin de nuestros días, la hermandad, y a mi pequeña Rafaella por acompañarme durante tardes enteras a través de una video llamada haciendo que las tareas sean más sencillas.

También quiero agradecer a mi tutora Dolores Ortiz por apoyarme aún sin conocerme y decidir tomar este tren juntas. A Sara Baranzoni por exigirme sacar lo mejor de mí, y a Joao Beltrán por compartir sus conocimientos con tanta bondad.

### **Dedicatoria:**

Dedico este proyecto a mi esposo Andres Luzuriaga por su paciencia y amor infinito, por acompañarme durante todos estos años siempre con una sonrisa. Gracias por estar para mí, por cuidarme, pero sobre todo por hacerme el camino más sencillo, sin ti esto no habría sido posible, este logro es nuestro.

## Resumen

Con la llegada de la tecnología de realidades inmersivas y espacios virtuales, es inevitable preguntarse cómo éstas pueden conjugarse en el teatro para realzar el impacto de la historia que queremos contar. La obra expuesta en este proyecto, cuyo tema central es el acoso a la mujer, busca poner al espectador en un rol activo dentro de la experiencia teatral. Mediante la implantación de un video en formato 360°, se produce una escena que establece una especial sinergia de convivio y tecnovivio. Esta propuesta es un intento de resignificar el escenario en la representación teatral, que tiene como finalidad la fusión entre lo clásico y lo contemporáneo. A través de la inserción de recursos tecnológicos en escena se explora uno de los caminos que puede tomar el proceso de creación teatral del futuro, donde la tecnología y los espacios virtuales integran una nueva forma de hacer teatro.

**Palabras Clave:** Tecnologías interactivas, convivio, tecnovivio, vivialidad, realidad virtual.

## **Abstract**

With the arrival of immersive realities and virtual spaces technology, it is inevitable to ask how these can be combined in the theater to enhance the impact of storytelling. The work exhibited in this project, whose central theme is the harassment of women, seeks to put the viewer in an active role within the techno-vivial experience. Through the presentation of a video in 360° format, a scene is produced where a unique synergy of convivial and techno-vivial takes place. This proposal attempts a theatrical resignification, whose purpose is the fusion between the classic and the contemporary. With the insertion of technological resources on stage, one path of the theatrical creation process of the future is explored, where technology and virtual spaces integrate a new way of doing theater.

**Keywords:** Interactive technologies, convivial, technovivial, virtual reality.

## ÍNDICE GENERAL

Portada: .....	1
Declaración de autoría y cesión de los derechos de autoría de la publicación: .....	2
Miembros del tribunal de defensa: .....	3
Agradecimientos: .....	4
Dedicatoria: .....	5
Resumen: .....	6
Abstract: .....	7
Índice de general: .....	8
1. Introducción: .....	9
1.1 Antecedentes: .....	11
1.2 Pertinencia: .....	18
1.3 Objetivos del proyecto: .....	18
2. Genealogía: Análisis metodológico... ..	19
3. Propuesta artística: .....	21
4. Epilogo: .....	36
5. Bibliografía: .....	40
6. Anexos: .....	42



## 1. Introducción

Esta investigación es una búsqueda de nuevas formas de interpretación escénica mediadas por la tecnología, a consecuencia de los cambios ocasionados por la pandemia covid 19. La intención es evidenciar cómo el uso de conceptos como el convivio y el tecnovivio pueden fusionarse para la creación y evolución del teatro.

Desde el inicio de mi carrera estudiantil he experimentado como el avance de la tecnología y su presencia en lo íntimo del ser humano está cada vez más arraigada. Como estudiante de la carrera Creación teatral y a lo largo de estos 4 años, también noté esta inmersión tecnológica en el mundo de los espectáculos teatrales, en su desarrollo, y las nuevas formas de enseñanza de teatro.

Considerando que el modo de relacionarnos con el mundo cambió, es pertinente decir que la forma de hacer teatro también: ya que actualmente vivimos en un contexto en el que rápidamente nos ha tocado modificar nuestras formas de contacto y convivencia con la gente debido a la pandemia, el teatro no ha sido la excepción, y por el contrario se ha visto perjudicado por la falta de presencialidad. Hoy en día la resignificación del quehacer teatral, en relación con el uso de nuevas tecnologías, ha llegado de una forma acelerada: cabe recalcar que desde el inicio de las artes escénicas estos cambios en la estructura escénica han existido, es decir que no es algo nuevo, sino que más bien en los últimos dos años ha acentuado a partir de una constricción dada por las circunstancias antes mencionadas.

Por consiguiente, indagar sobre nuevas propuestas artísticas en el campo teatral, e intentar darle forma a la idea de fusionar dentro de la escena, por un lado, lo que históricamente se considera teatro, es decir, la presencialidad, la relación de los cuerpos en escena, el convivio<sup>1</sup>, y por el otro, el tecnovivio<sup>2</sup> que es esta mediación entre lo presencial, lo virtual y el uso de nuevas tecnologías, es la intención de esta práctica.

---

<sup>1</sup>“Llamamos convivio teatral a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial y temporal cotidiana” una sala, la calle, un bar, una casa, etc., en el tiempo presente, “sin intermediación tecnológica que permita la sustracción territorial de los cuerpos en el encuentro” (Jorge Dubatti, «Convivio y tecnovivio: entre infancia y babelismo», *Revista de las artes escénicas* n.º9 (2015), Edición Pdf)

<sup>2</sup>“El tecnovivio es una alternativa al convivio. Implica la posibilidad de estar juntos (actores y público) mediados por la tecnología” Dubatti, 2015, Edición Pdf

En esta tesis pretendo ratificar la idea de que es posible, por medio del uso de la tecnología, vivir espacios conviviales diferentes a los que conocemos hasta hoy, sin desmerecer o intentar poner una forma de crear por encima de la otra: la intención es que podemos tratar las nuevas realidades espaciales como algo que llegó para quedarse y para sumar al teatro. Al hablar de nuevas realidades espaciales me refiero al uso de herramientas tecnológicas inmersivas, como por ejemplo la realidad virtual<sup>3</sup>.

En el libro *El espacio vacío* el maestro Peter Brook menciona lo siguiente:

Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral [...] <sup>4</sup>

Por su parte, también Fuensanta Muñoz en la revista de artes escénicas “*Teatro, Unidades Didácticas*”, define al espacio escénico como:

El lugar donde el actor representa un personaje. No tiene que ser un lugar delimitado especialmente, sino que se crea en cualquier parte donde un actor actúe; por otro lado, dice que la localización de los actores depende del concepto básico y general del espacio y de la relación que se establezca entre actores y espectadores<sup>5</sup>.

Tomando en cuenta estos conceptos y considerando que el espacio escénico es uno de los elementos más importantes en el código teatral, el desarrollo de esta propuesta artística se basa en la fusión de espacialidades virtuales y convencionales, como una respuesta al concepto del tecnovivio.

## 1.1. Antecedentes

---

<sup>3</sup> Se conoce como realidad virtual (RV) al conjunto de técnicas informáticas que permite la creación de imágenes y espacios simulados en los que una persona, a través de un dispositivo visual, experimenta la sensación de estar y poder desenvolverse en ellos, en esencia, un entorno generado por una tecnología informática que permite a los usuarios sentirse parte del mismo *Dictionary.realidad virtual*, s. v., "realidad virtual," acceso el 29 de agosto de 2022. <https://www.yuvtv.com/glosario/realidad-virtual/>

<sup>4</sup> Peter Brook, *El espacio vacío* (Barcelona: Península, 2015), 5.

<sup>5</sup> Fuensanta Muñoz, “Teatro, Unidades Didácticas”, *El espacio escénico*, 12 de abril del 2010, <https://arteescenicass.wordpress.com/2010/04/12/el-espacio-escenico/#:~:text=El%20espacio%20esc%C3%A9nico%20es%20un,elementos%20potenciales%2C%20pero%20no%20imprescindibles.>

Las prácticas escénicas han sido, entre otras, reconocidas como artes del encuentro y del convivio. Según Jorge Dubatti, “el teatro es la expectación de poiesis corporal en convivio; y según su definición pragmática, el teatro es la fundación de una peculiar zona de experiencia y subjetividad en la que intervienen convivio-poiesis-expectación”<sup>6</sup>.

Pensando desde esta lógica, al parecer para que exista la escena debe existir el convivio. Sin embargo, la realidad cambiante modifica nuestros modos de encuentro y ahora para generar el estar juntos que demanda el acontecimiento no es necesario que estemos cuerpo a cuerpo en un espacio compartido. Muestra de ello son las experiencias que tenemos en nuestro cotidiano, por ejemplo, un mensaje de texto o una video llamada pueden generar esa sensación de estar juntos a pesar de estar a kilómetros de distancia, incluso el video que comunica algo que ha pasado con antelación pero que tiene la ventaja de perdurar como un recuerdo, también nos invita a repensar el formato de video convencional, y cómo se diferencia de un video en realidad virtual.

Son infinitas las posibilidades que la tecnología hoy en día nos da para la creación, por eso las nociones de espacio y tiempo son decisivas al momento de pensar en el dispositivo que vamos a usar; también lo es pensar la pertinencia del objeto y lo que eso comunica.

En el teatro, por ejemplo, durante la pandemia se dieron varias propuestas que incluyen dentro de su creación la experiencia tecnovivial. En las Jornadas Internacionales de dirección teatral, *Teoría, historia y pensamiento escénico*<sup>7</sup>, Tatiana Sandoval, de la compañía Cuerpo equipaje, hace una ponencia sobre estrategias para imaginar escenarios y la posibilidad de pensarnos juntos a pesar del contexto pandémico: dentro de estas jornadas Tatiana habla sobre la antigüedad de la propuesta tecnovivial y dice que existen incluso plataformas encargadas de reproducir obras pregrabadas como modo de explotación y distribución de los trabajos artísticos, lo cual ha permitido que se genere una nueva convivencia, entre lo antiguo y lo que se está generando actualmente.

---

<sup>6</sup> Jorge Dubatti, *Introducción a los estudios teatrales* (Buenos Aires: Libros de Godot, 2011), 34. Edición en Pdf.

<sup>7</sup> Jornadas Internacionales de Dirección Teatral. Teoría, historia y pensamiento escénico realizados en modalidad virtual mediante la plataforma facebook del 13 al 16 de octubre de 2020 <https://es-es.facebook.com/iae2016/videos/3728184623893665/>

Sin embargo, cabe recalcar que el uso de videos dentro de la escena es distinto a su reproducción a posteriori: debido a su formato, considero que las obras grabadas para ser expuestas son parte de un archivo y que no tienen la misma condición ontológica de una propuesta multimedial. Mientras que un video o una pantalla interactiva usados como parte del desarrollo de la escena, para comunicar algo, funcionan dentro del formato de obras creadas para la dimensión digital o multimedia.

Tatiana rememora propuestas que se dieron en el marco de *Resquicio*<sup>8</sup>, donde los artistas tenían una inclinación por el uso innovador de recursos intermediales dentro de la escena, generando vínculos entre los cuerpos tecnológicos (cámaras, celulares, proyecciones) y la relación con el cuerpo de los performers. Es el caso de las propuestas que se realizaron en vivo a través de distintas plataformas y en simultáneo, tales como: Etude no. 1<sup>9</sup>, Giroscopio<sup>10</sup>, Muerde<sup>11</sup>, El amor viaja lento<sup>12</sup>, todas ellas intentan adaptarse no solo a las nuevas formas de creación, sino también al uso de las tecnologías como parte de la resignificación teatral. En estas propuestas tecnoviviales podemos evidenciar lo que según Ileana Diéguez es una de las formas de observar las articulaciones liminales:

Me interesa observar la liminalidad como extrañamiento del estado habitual de la teatralidad tradicional y como acercamiento a la esfera cotidiana. Al proponer un alejamiento de las formas convencionales de representación y una proximidad a los estados de vivencia, de implicaciones éticas, de movimientos en la calidad de vida, algunos procesos artísticos comienzan a explorar caminos que parecen aproximarlos, una vez más, a experiencias rituales<sup>13</sup>.

Podríamos decir que estas nuevas propuestas escénicas responden a algo que históricamente se modificó dentro del diario vivir de los seres humanos abruptamente:

---

<sup>8</sup> Resquicio: Festival Internacional de Teatro Virtual (Puerto Rico, Argentina y Perú) <http://www.actualidadartistica.com.ar/2020/08/teatro-resquicio-en-el-festival.html>

<sup>9</sup> Etude no.1: grupo La V de Puerto Rico. Teatro suspenso/experimental. Producción Yanillka Romero.

<sup>10</sup> Giroscopio: ficha técnico artística: Actúan: Mariana Brusse, Producción: Dana Barber, Dramaturgia y dirección: María Brucce.

<sup>11</sup> Muerde: ficha técnico-artística: Actúan: Alfonso Dibos, Asistente de dirección: Camila Santo, Producción general: Alfonso Dibos y Lucía Cavedo, Dramaturgia y dirección: Mariano Tenconi Blanco.

<sup>12</sup> El amor viaja lento: ficha técnico artística: Actúan: Mayella Lloclla, Ezequiel Tronconi Producción general Joinnus.com Escrita y dirigida por María Paula del Olmo.

<sup>13</sup> Ileana Diéguez, *Escenarios Liminales teatralidades, performatividades políticas*, (México: ISBN, 2014), 66 edición en pdf.

todas las personas estábamos adaptándonos a una nueva realidad, al hecho de tener que convivir a través de pantallas, desactivando las estructuras conocidas hasta este momento en relación a la convivencia, viviendo así en una especie de umbral entre lo que conocíamos o aceptábamos como un lugar propio y eso nuevo que tiene relación con la calidad de vida, con las creencias, con el uso de la tecnología en el cotidiano, con el contexto en sí.

En relación a lo antes mencionado, es pertinente hablar de Dubatti y su percepción del tecnovivio, al que describe como «Paradigma existencial de la vida cotidiana que permite, gracias a recursos tecnológicos, establecer un vínculo desterritorializado (sin reunión territorial) que posibilita la sustracción del cuerpo presente»<sup>14</sup>. Tomando en cuenta esta premisa, podemos continuar hablando del momento histórico que hasta hoy seguimos atravesando, una pandemia que de alguna manera nos ha orillado a poner nuestra atención a estas formas de hacer teatro (las del tecnovivio), que en estos tiempos resultan no solo atractivas, sino que también posibilitan ese diálogo entre el artista, las tecnologías interactivas y el público. No solo por el hecho de insertar ciertos artefactos a la escena podemos dar por sentado que el hecho teatral se dará, creo que para que exista una noción bien concebida de teatro es necesario poner en juego no solo lo que ya conocemos como parte del proceso creativo, sino también estos nuevos escenarios que permiten diversas posturas como creadores y como consumidores de arte.

Franco Martín Ocaña Ramírez, autor de la tesis *Reinventando el convivio: El tecnovivio como una posibilidad de convivio a partir del uso del dispositivo relacional en un acontecimiento teatral mediado por la tecnología*<sup>15</sup>, amplía las posibilidades del convivio de las que habla Dubatti dándole cabida al término tecnovivio y a las nuevas necesidades de interrelación/comunicación fuera de la escena, mismas que se enraízan aún más en el contexto pandémico. Ocaña intenta por medio de su investigación cuestionar la postura de Jorge Dubatti frente a su teoría de lo que es, o no, teatro, pero no solo eso: también intenta reforzar la idea del convivio, pero con el uso del tecnovivio, ya que para el autor la definición de convivio que Dubatti acoge es

---

<sup>14</sup> Jorge Dubatti, Teatro-Matriz y Teatro Liminal: *La liminalidad constitutiva del acontecimiento teatral* (Buenos Aires, 2016), 4. Edición en Pdf.

<sup>15</sup> Franco Martín Ocaña Ramírez, *Reinventando el convivio: El tecnovivio como una posibilidad de convivio a partir del uso del dispositivo relacional en un acontecimiento teatral mediado por la tecnología* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, 2021) Edición en Pdf.

excluyente. En relación a eso, el autor sostiene que el uso de la tecnología es un medio para unir a las personas frente a la incapacidad de compartir un mismo territorio. Lo hace a partir de un montaje denominado *Manifiesto.i. g*<sup>16</sup>, que se desarrolla en cinco etapas, a través de la red social Instagram, permitiendo a los seguidores, que en este caso serían los espectadores, ser parte del proceso de creación gracias a su participación en los comentarios, alimentando la propuesta de las opiniones de los seguidores. En este proceso Ocaña busca generar la *vivialidad* (término acuñado por Bryant Caballero) entendida como la posibilidad de que los cuerpos puedan afectar el acontecimiento, es decir, estar constantemente intervenidos por el otro/otra. Como parte de los resultados de su obra, Ocaña defiende el hecho de que el uso de la multimedialidad posibilita la retroalimentación generando nuevos espacios en tiempo real.

Otro referente importante es el *Foro artes escénicas en contingencia*<sup>17</sup> que forma parte de la Revista de artes escénicas de investigación teatral y performatividad. En este foro hay 13 especialistas de teatro que reflexionan sobre las nuevas formas de convivencia teatral e inserción de la tecnología. Estos escritos son una forma de expresión que han encontrado los autores para enunciar su inconformidad con las biopolíticas institucionales, así como también sus posturas de resistencia ante las mismas.

Los temas que contiene este foro están ligados a los preceptos del teatro convivial y se desarrollan en torno al cambio que ha tenido durante los últimos años; la intención en la mayoría de ellos es alentar a los artistas a ver las limitaciones territoriales como una oportunidad para crear desde nuevos espacios. He tomado a dos de estos autores con el fin de mostrar las posturas que se han planteado, que en general son una especie de diálogo que se entreteje y concluye de alguna manera que la importancia del quehacer teatral radica en seguirse reinventando.

Por ejemplo, Jorge Dubatti da su criterio acerca de cuáles son las posibilidades y los límites del tecnovivio, específicamente en el apartado: *Entre el convivio y el tecnovivio: artes de pluralismo, convivencia y diversidad epistemológica*. El autor

---

<sup>16</sup> Manifiesto I.G: Es una puesta en escena que intenta mantener las características del acontecimiento teatral, pero en tecnovivio. Estas características son los tres acontecimientos que menciona Dubatti. El convivio, la poiesis y la expectación.

<sup>17</sup> Investigación teatral, revista de las artes escénicas y performatividad, *Foro de artes escénicas en contingencia*, (Universidad Veracruzana, volumen 11, núm.18,2020) Edición Pdf.

manifiesta que el teatro es un hecho convivial, y nos sumerge en esa búsqueda de ratificarse en la experiencia de la puesta en escena viva, pero con presencia de artefactos. Si bien hasta este momento para Dubatti el convivio es impensable a través del tecnovivio, su parlamento comienza a verse movilizado a causa del contexto histórico, es decir a partir de que él mismo se encuentra inmovilizado, sin opción de crear en presencia, pero sobre todo sin mucha información sobre cuánto tiempo estaríamos encerrados: así, comienza a repensar sus escritos y a plantearse cuestionamientos sobre la investigación que venía desarrollando.

Dubatti es un teórico que ha estudiado por años el concepto de convivio como lo más importante para el desarrollo de la escena, pero al conocer su postura, quise saber también cuál era esa nueva forma de ver la creación teatral. Es así como descubrí que en uno de sus últimos conversatorios su discurso había cambiado, y podríamos decir que su criterio en la actualidad es más unificador, pues ahora considera que la inserción de objetos liminales, así como el uso de la tecnología, y de nuevas espacialidades son necesarias para el desarrollo del teatro. No obstante, mantiene su postura referente a que la presencia es indispensable para el hecho teatral.

Personalmente coincido con la idea de que la presencia es importante, pero entiendo al concepto de presencia como circunstancia de estar presente o de existir alguien o algo en determinado lugar; ahora bien, la pregunta sería ¿Cómo delimitar este lugar?, ¿Quién define qué lugar es o no, un territorio? ¿Por qué pensar en posibilidades de territorios en otras espacialidades (las inmersivas, por ejemplo) nos resulta complicado?, ¿Es posible tener presencia dentro de estos nuevos espacios inmersivos?

Creo firmemente que el teatro verá su evolución íntimamente ligada a la tecnología, tal como es el caso de nuestra cotidianidad. No podemos negar que, desde el inicio del teatro, la idea de representación es poner en evidencia la vida de los seres humanos; ahora bien, en la actualidad el ser humano vive tan mediado por el uso de aparatos tecnológicos que es algo que no se puede ignorar al momento de crear, o que por lo menos como creadores debemos cuestionar constantemente.

En este mismo foro, en el texto *Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología,*

*política, lenguaje, epistemología, pedagogía*)<sup>18</sup>, se plantea que en la actualidad es más evidente la presencia del uso de las tecnologías, pero que a pesar de ello existe una cultura muy arraigada del convivio, que forma parte del entorno desde el inicio de los tiempos, y que, dicho sea de paso, es parte de una cultura de las relaciones personales e interpersonales, del cuerpo a cuerpo.

La exigencia y la presencia del convivio se acentúa junto con las necesidades de las relaciones afectivas corporales, es a esto lo que denominamos yuxtaposición: la yuxtaposición dentro del arte es entendida como la convivencia de dos elementos distintos, no necesariamente antagónicos, que al juntarse componen un nuevo sentido, alterando mutuamente sus significados. Podríamos decir entonces que una de las premisas de este proyecto es abordar la yuxtaposición entre lo convivial y lo tecnovivial.

Mapeando otros referentes artísticos sobre la idea de esta fusión entre convivio y tecnovivio, encontré la tesis denominada *La multimedialidad como eje visibilizador de la violencia de género normalizada en la versión libre del monólogo la Violación de Darío Fo*<sup>19</sup>, realizada por Mesta Jahnsen y Miluska del Rosario en la escuela nacional superior de arte dramático “Guillermo Ugar Chamorro” de Lima. Esta tesis es un referente muy importante para este proyecto ya que dialoga no solo en la estructura, sino también en el tema que lo incentiva (la violencia de género).

Las autoras parten desde un problema social y político, la violencia ejercida hacia la mujer por parte del hombre y la normalización de la sociedad, apoyándose en el uso de la multimedialidad, a la que Pablo Cabral en su artículo “Espectador 3.0: Una mirada transdisciplinaria sobre la escena y sus receptores”<sup>20</sup> define como la interacción de lenguajes que producen el surgimiento de espacios híbridos que originan nuevas formas de comunicación. Es lo que en esta tesis las autoras logran desarrollar: como parte de su proceso artístico, alcanzan como resultados nuevas configuraciones de

---

<sup>18</sup> Jorge Dubatti, *Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía)* (Buenos Aires, Argentina, Revista AVANCES, núm 30, 2021) Edición Pdf.

<sup>19</sup> Mesta Jahnsen y Miluska del Rosario *La multimedialidad como eje visibilizador de la violencia de género normalizada en la versión libre del monólogo la violación de darío fo* (Lima-Perú, Escuela Nacional Superior de arte dramático Guillermo Ugarte Chamorro, 2020), Pdf.

<sup>20</sup> Pablo Alejandro Cabral, *Espectador 3.0: Una mirada transdisciplinaria sobre la escena y sus receptores* (México: Facultad de Bellas Artes. Universidad Autónoma de Querétaro), 6, edición, pdf.



expresión a través del tecnovivio, pero sin dejar de lado la creación en relación de la escena y el texto, en un espacio y tiempo determinados, con el fin de crear nuevas posibilidades receptoras por parte de los espectadores, así como de modificar el espacio tradicional. Esta fusión es generadora de nuevos discursos, ya que el espectador amplía sus posibilidades dentro de la escena y deja de ser un mero receptor, para convertirse en parte de la escena.

El siguiente referente en video es una muestra de lo que actualmente se hace en otros países con relación a la creación de obras de teatro en formato de realidad virtual. *Edward II VR*<sup>21</sup> es una obra de teatro inmersiva basada en la historia de Eduardo II de Marlowe; De Relative Motion, en asociación con el Barn Theatre, son los creadores de este drama intenso que promete colocar al espectador en el centro de la historia a través del poder empático de la realidad virtual. Esto, al igual que en el antecedente anterior, permite esa nueva relación en función de la participación del espectador dentro de la escena.

Este tipo de propuestas inmersivas son cada vez más comunes. Verónica Rodríguez, Productora VR & Marketing en el estudio de videojuegos Out of the Blue Games (Call of the Sea, Red Matter, Daedalus) de “IAMVR” nos cuenta en su página a través de su blog<sup>22</sup> como el teatro se ha reinterpretado a propósito de la pandemia, y a su juicio deja algunos puntos a favor de esta nueva modalidad. Rodríguez afirma:

Este tipo de teatro puede cambiar nuestro entorno de forma automática, y ver escenificaciones que en una producción tradicional serían imposibles, complicadas y costosas, además, da la sensación de presencia muy fuerte y por tanto de que estamos viviendo una experiencia casi personalizada [...]<sup>23</sup>

Por otro lado, según la autora,

también podemos en muchos casos tener actores a tiempo real en la experiencia teatral, cuya voz y movimientos pueden aportarnos mucho más allá de lo inmediatamente visual, así como que las distancias se acortan, facilitando que la experiencia esté disponible en todas partes del mundo.

---

<sup>21</sup> Barn theater “Edward II VR | Full Performance Virtual Reality | Relative Motion & Barn Theatre”, 10 de septiembre del 2020, video, 8m36s, <https://youtu.be/HGrntK9pE8c>.

<sup>22</sup> Verónica Rodríguez, “Experiencias de teatro en realidad virtual”, IAMVR, 27 de febrero del 2022, acceso el 23 de marzo del 2022, <https://i-amvr.com/experiencias-de-teatro-en-realidad-virtual/>.

<sup>23</sup> Rodríguez, “Experiencias de teatro en realidad virtual”, video.

Además, los espectadores pueden en muchas ocasiones ser parte de la obra o adentrarse en ella como no podrían en una obra tradicional [...]<sup>24</sup>

Tempest de Tender Claws<sup>25</sup>, The Scarecrow<sup>26</sup>, Dream<sup>27</sup>, entre otras, son algunas de las obras teatrales con más repercusión dentro de esta nueva modalidad. Algunas de ellas presentadas en simultáneo en varios países.

Pero no solo en el mundo del teatro encontramos referentes, también la danza ha mutado a estas nuevas formas de crear. Es el caso del proyecto VR\_I de Cie Gilles Jobin, coreógrafo Suizo que, junto a Artnim, laboratorio especializado en VR, creó una experiencia sensorial única que fue presentada en el salón de la Danza de la UNAM como parte del festival Vértice 2018: la coreografía de realidad virtual inmersiva VR\_I<sup>28</sup> cuyo éxito ha permitido continuar con el desarrollo e investigación de este tipo de trabajos escénicos.

## 1.2. Pertinencia del proyecto

En la actualidad la resignificación del quehacer teatral está en boga debido a los constantes cambios que atravesamos como sociedad, y generar una propuesta que tenga una fusión entre el teatro clásico y lo contemporáneo, junto con el uso de nuevas tecnologías es la intención de este proyecto.

Tomando en cuenta que los espacios del presente y futuro de las artes escénicas pueden ser una invitación a reinventarse, este proyecto es pertinente debido a que el mundo del arte no puede ser una excepción al momento de pensar en nuevas formas de creación, considerando que estamos en una sociedad de evolución y cambio constante y que además los consumidores tienen otras necesidades, es nuestro deber como creadores pensar en las nuevas posibilidades que nos permite la tecnología.

## 1.3 Objetivos del proyecto

---

<sup>24</sup> Rodriguez, "Experiencias de teatro en realidad virtual", video.

<sup>25</sup> Tender claws, "The Under Presents: Tempest is a live, interactive, and intimate reimagining of the Shakespeare's play", 6 de julio del 2020, video, 0m51s, [The Under Presents: Tempest](#).

<sup>26</sup> Vr scout, "A VR Immersive Theater Experience (Trailer)", 26 de enero del 2020, video, 2m25s [Scarecrow - A VR Immersive Theater Experience \(Trailer\)](#).

<sup>27</sup> Royal Shakespeare Company, "Inside The Forest", 11 de marzo del 2021, video, 0m31s, [Inside the forest](#).

<sup>28</sup> Grupo Reforma, La UNAM alberga 'VR-I', la primera coreografía en realidad virtual inmersiva, creada por el suizo Gilles Jobin y el laboratorio Artanim, 10 de noviembre del 2018, video, 1m33s, [Lleva la danza a la realidad virtual](#).

El objetivo general de este proyecto es poner en relación lo convivial y tecnovivial a partir de un montaje escénico del texto de autoría propia (Taciturna), a través del uso de nuevas tecnologías.

### **Objetivos específicos:**

Como parte de los objetivos específicos es importante revisar las matrices teóricas y artísticas entre el convivio y el tecnovivio y su afectación en la escena actual, así como la resignificación a partir de la multimedialidad, seguido de la adaptación escénica del texto Taciturna poniendo en diálogo el espectáculo vivo y las nuevas tecnologías a través de un video en formato 360, para finalmente encontrar una dinámica narrativa inmersiva dentro de la creación del espectáculo vivo analizando el papel que tienen los espectadores dentro del desarrollo de esta propuesta multimedial.

## **2. Genealogía: Análisis metodológico**

La idea de esta tesis nace a partir de la curiosidad que me generó la materia de nuevos medios cuando estaba en sexto semestre, me di cuenta de que mis compañeros de otras carreras, específicamente los de artes visuales, hablaban recurrentemente sobre el uso del metaverso en exposiciones artísticas, y de las posibilidades que esto les daba de aspirar a estar en algún momento en estos museos virtuales con sus creaciones.

Empecé a investigar de que se trataba, me encontré con un sinnúmero de conceptos que sorprendentemente avalaban el futuro de los humanos anclado a la nube (internet); evidentemente el tema tomó más fuerza cuando por la pandemia nos tuvimos que volcar a hacer nuestros trabajos a partir de las plataformas digitales, que afortunadamente nos dejaron de una u otra manera seguir con nuestras vidas. Lo cierto es que a las personas que trabajábamos o estudiábamos con el cuerpo, la creación colectiva, la presencia, como es el caso del teatro, en ese momento parecían haberse cerrado todas las puertas.

Fue ahí cuando empecé a estudiar virtualmente y una de mis profesoras sembró aún más en mí esa idea de buscar referentes en función a lo que estábamos viviendo: era la materia de laboratorio de dramaturgia experimental, que como su palabra lo indica nos invitaba a crear una obra experimental, y pensar en cómo podíamos llevar a cabo obras teatrales a través de zoom, sin duda fue todo un reto. La búsqueda de referentes

artísticos que estén haciendo teatro mediados por la tecnología, el uso de nuevas espacialidades, la posibilidad de invitar al público a participar de un modo más activo en las propuestas, saber cuál era el dispositivo más idóneo, dominar ese dispositivo, intentar que a través de las pantallas no se pierda la noción de estar, el cuidado de los detalles, de los temas a tratar, el desenterrar un tema que nos movilice, hacer un tipo de teatro con propósito a pesar de las vicisitudes.

Para que todo esto funcione y la creación tenga sentido, tuve que recurrir a mis apuntes iniciales, bitácoras de los primeros semestres que marcaban el inicio de mi carrera estudiantil, y por lo tanto los primeros acercamientos a trabajos como tesis, teorías y textos teatrales. Entre estos apuntes encontré los conceptos de convivio y tecnovivio, sabía que estos me iban a servir para entender un poco mejor lo que estaba sucediendo en relación a las propuestas teatrales. Lo cierto es que en esta búsqueda, más allá de estos temas que para este proyecto son centrales, encontré otros que parecían estar aún más ligados a lo que pretendía sea mi propuesta escénica: es el caso del teatro inmersivo, teatro multimedial, el propio performance, pero a pesar de ello fue Jorge Dubatti y su extensa investigación sobre el convivio, y la relación del tecnovivio con la creación teatral lo que definitivamente me hizo pensar en mi trabajo de tesis, ya que el autor como ya mencioné en los antecedentes había modificado su discurso sobre el uso de la tecnología dentro de la escena y ahora tenía una postura más unificadora, lo que resonaba con mi idea de tesis, ya que no pensaba en la puesta en escena llena de artefactos porque sí, o en la forma estética meramente, tampoco en cual sería el resultado, sino más bien en cuanto de la experiencia tecnovivial hay convivio.

Vale la pena recalcar que no busco bajo ningún concepto mantener una postura radical sobre si el uso de la tecnología dentro del teatro es bueno o no, o si solamente el teatro existe si es en presencialidad, sino más bien entender cómo entretejer lo actual con lo clásico, conocer un poco más las nuevas alternativas y ponerme en el puesto del espectador, para de esa forma saber a qué me gustaría acceder como receptor. Para esto me interesaba saber un poco más en relación a las nuevas miradas que validen la posibilidad de la creación escénica multimedial enlazada a la fusión de estas teorías, las del convivio y tecnovivio.

Para mi sorpresa en ese momento (2021) ya existía muchísima información respecto al teatro y el uso de nuevos medios, y es que según Eve<sup>29</sup>, un sitio web de museos e innovación, para esas fechas la humanidad ya había dado un salto de cinco a siete años hacia delante en la revolución digital, y con relación al uso del metaverso dice que va más allá del dominio digital, permitiendo interacciones que desdibujan el límite entre lo físico y lo digital.

En este mismo sitio web se habla de estadísticas que me parece pertinente compartir, debido a que es la relación con el espectador lo que le da sentido a esta tesis, es decir, de qué manera receptan la obra, como concebimos a la tecnología en nuestra vida y qué es para el humano del siglo XXI convivir con los y las otras.

“El 93% de los consumidores globales coinciden en que la tecnología es nuestro futuro. El 76% afirma que su vida y sus actividades cotidianas dependen de la tecnología y más de la mitad el (52%) declara que su felicidad está en manos de la tecnología”.<sup>30</sup>

Entonces, como pensar al ser humano igual que antes en relación a la cultura de convivencia, evidentemente nos relacionamos de modo muy distinto que hace 50 años, y avanzamos de manera precipitada y constante, vivimos en inmediatez, el teatro entonces también puede crear en relación a estas posibilidades de la actualidad, como no hacerlo si desde el inicio de los tiempos, el teatro ha intentado reflejar la vida de los seres humanos, desde lo más íntimo, hacerlo verse reflejado a través del otro, la otra. Son parte de las preguntas que me impulsaron a realizar este proyecto de tesis.

### **3. Propuesta artística:**

#### **Ser taciturna**

Hablar de ser taciturnas es una contradicción. Ya que hablar es justamente una de las cosas que menos se le da a una taciturna. Me declaro taciturna, porque me callé un montón de veces, callé de los abusos, de los acosos, de las injusticias, callé por miedo y por desamparo. A lo largo de esta carrera he pensado mucho la idea de ser mujer y lo que eso significa para una sociedad como en la que vivimos, me he sentido siempre muy

---

<sup>29</sup> Kerry Murphy, “Profesionales de la cultura: Bienvenidos al metaverso...”, Eve museos e innovación, (5 de noviembre del 2021):

<https://evemuseografia.com/2021/11/05/profesionales-de-la-cultura-bienvenidos-al-metaverso/>

<sup>30</sup> Wunderman Thomson, Into the metaverse, Una nueva era para nuestros museos, (5 de nov del 2021)

<https://evemuseografia.com/2021/11/05/profesionales-de-la-cultura-bienvenidos-al-metaverso/>

identificada con todo lo que respecta a el lugar de la mujer en el mundo, por eso siempre que escribía algún texto era en relación a esto. Mi tesis no podía ser la excepción y quiero que de algún modo esta propuesta artística se vea ligada a ello a pesar de no ser el tema principal.

Taciturna es el resultado de un monólogo pensado para ser montado de forma tradicional, que intenta contar como un día normal para una mujer puede ser caótico a causa del acoso por parte de los hombres.

### **Taciturna en acción:**

Es importante entrar en contexto debido a que es por medio del texto que empieza la concepción artística, es decir la práctica. Inicialmente mantuve una reunión con mi mentora, la profesora Lorena Toro, misma que me había acompañado durante el proceso de creación de este monólogo: nos sentamos a conversar sobre la idea que tenía e inmediatamente me sugirió analizar el texto en relación al dispositivo, ver de qué modo iba a conectar con el espectador; para esto ya le había comentado que mi intención era fusionar una obra de teatro convencional con algo multimedial, además del uso del video 360 dentro de esta creación, e incluso le enseñé de qué modo lo imaginaba con unos referentes visuales que ya había recolectado hasta este momento con la ayuda de mi tutora.

En este primer instante tuve más dudas que certezas, llegué a sentirme perdida porque no sabía realmente cuales eran las posibilidades que el dispositivo, en este caso los *oculus* y el video 360 (de los cuales hablaremos a detalle más adelante), me iban a permitir, pero sobre todo si realmente iba a poder acceder a estas herramientas para finalizar el proyecto. Cabe recalcar que desde el inicio se me advirtió que lo más importante era vivir este proceso de creación conforme a mis posibilidades y que todo lo que pueda experimentar en ese camino iba a ser suficiente.

Me puse a investigar qué cosas estaban a mi alcance dentro de la universidad, si tenía la cámara 360, si existía un proyecto similar dentro de la carrera de artes escénicas, etc. El trabajo de campo fue muy útil, porque pude comenzar a relacionarme con la gente adecuada. Fue así como luego de una extensa búsqueda, un seminario de realidad virtual y varias semanas de averiguaciones encontré a Roberto Miranda, Ceo de

Plan Below<sup>31</sup>, a quién tuve la oportunidad de entrevistar. Esta entrevista fue muy decisiva, ya que gracias a sus conocimientos pude esclarecer mis expectativas, saber cuáles son las herramientas necesarias para hacer de mi idea una realidad: empezó por decirme que el mundo del metaverso es algo que tiene muchas posibilidades a nivel de creación artística, que los límites que se tienen actualmente radican a que no hay en Ecuador mucha gente creando arte en función de estos nuevos dispositivos. También me explicó que para grabar iba a necesitar una cámara especial que grabe en formato 360 y que por lo tanto tenía que crear un guion pensando en función del espacio. Esto es algo difícil de entender al inicio, sobre todo en cuestiones narrativas, porque implica tener la posibilidad de crear en un entorno que refleja la realidad del espacio en el que se está desarrollando la escena, pero también invita a pensar al creador desde qué óptica los espectadores se van a relacionar con dicho espacio. Esto es algo que solo cuando tuve los espacios físicos en los que iba a trabajar, sabiendo la relación de mi cuerpo en función de la cámara, pude esclarecer para crear el guion y, por lo tanto, la partitura: lo explicaré más a detalle cuando hable de los problemas técnicos. También me dijo que iba a necesitar los *oculus* para que ese material audiovisual sea realmente aprovechado, ya que hay varias gafas en el mercado incluso unas muy económicas (mismas que usé para las pruebas iniciales) pero que no iba a poder usarlas si lo que quería era que el espectador realmente se sienta en este espacio virtual.

Una de las cosas que más rescato de esta entrevista es que aterricé frente al proyecto desde una parte más técnica, sabía que avanzar implicaba hacer antes que nada la parte de autogestión, empezando por las reservas de espacios, por la búsqueda de pasantes para poder tener apoyo durante el proceso, hacer un calendario para organizar los tiempos en los que se tendría que desarrollar para que sea factible, hacer un presupuesto, entre otros.

Roberto me recomendó a Joao Beltrán de la productora Post, él es un profesional que se dedica a hacer proyectos filmados en formato 360 con mucha experiencia en el campo de la publicidad, pero que tiene además una mirada artística bastante interesante. Fue así como inicialmente le hice llegar mi propuesta de guion técnico, el cual fue revisado; me dijo que era factible y que tendríamos que hacer algunas correcciones, nuevamente haciendo énfasis en que los espacios eran muy importantes.

---

<sup>31</sup> Plan Below: Laboratorio de comunicación integral digital dedicada al desarrollo de experiencias interactivas e inmersivas. <https://plan-below.com/>

Una vez concretado el espacio, en este caso el Aula Rectángulo Salgado 101 “el Cubo” de la universidad de las artes, tuvimos una reunión donde se aclaró para ambos el guion, hice un *storyboard*<sup>32</sup> que graficaba lo que iba a suceder en cada escena, y fue así como luego de resolver estas premisas pasé de la etapa inicial del proceso artístico, a nivel técnico, a la parte de creación y experimentación artística convivial en función de lo antes mencionado.

### **Descripción espacial de lo tangible**

Esta propuesta como ya lo había mencionado se dará en “el cubo”: cada vez que me refiera con este nombre estoy hablando del espacio físico de la universidad en donde se desarrollará la puesta en escena. Es un espacio vacío, grande, con paredes altas, una caja negra concebida como un lugar para grabar proyectos cinematográficos; es un lugar bastante seguro, ya que no hay nada que obstaculice el movimiento de los actores y espectadores, esto con el fin de que los participantes/espectadores puedan sentirse tranquilos cuando tengan que usar los *oculus* como parte de la experiencia. Al ser un formato pensado como un escenario tecnovivial que usa el video 360 como parte del desarrollo de la historia es indispensable que el espacio sea seguro, porque generar confianza ante lo desconocido va a permitir que los espectadores se relacionen sin temor y que vivan la experiencia enfocados en lo que está sucediendo, más que en el artefacto que están utilizando.

La dinámica de esta propuesta en sus inicios estaba concebida para la participación de cuatro hombres como espectadores, la razón era porque buscaba interpelar al género masculino y ponerlo en una postura de vulnerabilidad para que así se sienta identificado de alguna manera, tomando en cuenta el tema en cuestión: el acoso hacia las mujeres. Al estar en el proceso de creación me replanteé esta postura y me di cuenta de que de alguna manera esto hacía que yo repita o acentúe un gesto violento donde excluyo a la mujer: a final de cuentas no sé a ciencia cierta si realmente voy a lograr que sean autocríticos, tampoco sé si las mujeres se sientan identificadas al cien por ciento con lo que yo intento contar; por otro lado, es interesante pensar en los diferentes puntos de vista que se pueden generar a partir de los diferentes géneros.

---

<sup>32</sup> Storyboard: Un *storyboard*, también conocido como guión gráfico, es un compuesto de dibujos secuenciales que ilustran los planos de una obra audiovisual. <https://www.dosisvideomarketing.com/>.



Esta propuesta se desarrollará en 4 momentos 3 de ellos estarán pregrabados y la última escena será en el cubo presencialmente. Para las 3 escenas grabadas necesitamos 3 locaciones o espacios diferentes, que fueron el cubo (1ra escena), un baño (2da escena) y un bus (3ra escena); la escena4ta, como he dicho, es la escena convivial que se llevará a cabo el día de la presentación artística.

Al ingresar al espacio los participantes se colocarán los visores de realidad virtual (*Oculus*)<sup>33</sup>, a través de ellos podrán visualizar este escenario en formato 360, que contendrá las escenas pregrabadas, mismas que permitirán a los espectadores hacer el recorrido por la historia que se relata en “Taciturna”, para finalizar en una escena presencial que se dará en el mismo espacio en el que iniciaron el recorrido virtual, en este caso el cubo.

### **El cuerpo, lo racional y lo anecdótico (Juegos previos)**

Es importante separar los cuerpos que viven esta creación para hacer más digerible los puntos de vista y análisis de este experimento: por un lado, estoy yo como creadora y actriz, por otro, están los pasantes que van a desempeñarse como actores pero que también tienen la libertad de dar sugerencias y de colaborar con la creación, mi compañero Pedro Jiménez que ha contribuido en la parte de dirección de la escena junto con mi tutora, y la mirada de los espectadores, que es algo que no podemos registrar debido a que las fechas pautadas para el ejercicio escénico serán a posteriori de la entrega de este documento, pero que me parece importante mencionar, debido a que son la parte que define mucho de lo que se hace en escena. Su participación dentro de la misma es esencial para esta práctica, ya que, a través de este tipo de formato de grabación, vamos a intentar que el espectador pueda ocupar el lugar de la actriz, pasando de ser espectador a ser el protagonista de la escena en ciertos momentos: lo que se busca a partir de esto es que el espectador activo pueda ponerse en los zapatos de los actores y generar a partir de allí sus propias conclusiones a partir de esta experiencia.

Es pertinente entonces hablar desde cada una de estas experiencias. Mi rol como creadora ha tenido que enfrentarse al miedo de lo desconocido, algo que en palabras de

---

<sup>33</sup> Oculus Quest: son unas gafas de realidad virtual que ofrecen la tecnología más avanzada para que puedas disfrutar de cientos de videojuegos en cualquier lugar y con total comodidad. Además, estos lentes de realidad virtual no necesitan una conexión a una computadora para funcionar.  
<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/analisis-oculus-quest-2-mejorando-mejor-casco-realidad-virtual-autonomo-734213>

estudiante/artista sería: «Ojos vendados ante un universo desértico». Esto es empezar a explorar en algo totalmente nuevo, que genera más dudas que certezas, pero que con el paso de los días junto con la práctica va tomando forma. Es así como tuve mi primer acercamiento, y las condiciones dadas para esta primera vez dentro del cubo fueron la siguientes: me encontraba en el espacio sola, me coloqué unas gafas VR<sup>34</sup>, que compré exclusivamente para experimentar, y reproduje una obra de teatro tomada de YouTube filmada en formato 360, mi cuerpo caminando por el espacio (las siguientes son palabras tomadas del cuaderno de bitácoras). «perdí la noción de espacio y del tiempo, caminé, pensé que estaba en otro escenario, en el espacio virtual y no en el real, pero que de alguna manera ya lo sentía como real, caminé sin miedo por unos 8 minutos aproximadamente hasta que me choqué con la pared, fue un golpe, y eso me trajo de vuelta al cubo». Un golpe de vuelta a la realidad, a sentir nuevamente el tiempo como parte fundamental del ejercicio, quitarme las gafas de realidad virtual e intentar saber con certeza cuanto tiempo había vagabundeado en esta otra realidad, en un espacio diferente que se sentía tan vivo, tan presente, fue uno de mis primeros acercamientos con esta tecnología.

Es pertinente hablar, entonces, de esa concepción del tiempo en VR, debido a que dentro del teatro el tiempo es uno de los elementos más importantes para el desarrollo de la escena, vale la pena pensar el tiempo en relación del espacio, según Fuentansa Muñoz en su blog de artes escénicas

El espacio visible es el espacio en el que se desarrolla la acción, es decir, el espacio tridimensional que llamamos escenario, y el espacio abstracto es el espacio que imaginamos, que vemos a través de la actuación de los personajes, pero que no se materializa en el escenario<sup>35</sup>

Como espectadores estamos observando a través de las gafas un entorno virtual que parece real, esto debido a que en un entorno de realidad virtual el cerebro responde de igual forma a como lo haría en el mundo real; entonces hablaremos de espacio real cada vez que nos referimos al tiempo cronológico, el tiempo en nuestro reloj, es decir lo

---

<sup>34</sup> Edward II VR | Full Performance Virtual Reality | Relative Motion & Barn Theatre, 10sep2020, 8m, 36s  
Edward II VR | Full Performance Virtual Reality | Relative Motion & Barn Theatre

<sup>35</sup> Fuentansa Muñoz, Teatro Unidades didácticas: El espacio escénico. Foridablanca Murcia (2010)  
rteescenicas.wordpress.com/2010/04/12/elespacioescenico/#:~:text=El%20espacio%20escénico%20es%20un,elementos%20potenciales%2C%20pero%20no%20imprescindibles.

que dura la presentación, y le llamaremos tiempo escénico al que transcurre dentro de la acción. Este es el tiempo que le permite a una obra de teatro jugar con el paso o el retroceso de este, es decir, podemos ir al futuro tanto como queramos, así como regresar hacia el pasado: esto es algo que se sustenta en la narrativa del texto y que suele apoyarse en recursos como la iluminación, la sonorización, la caracterización del personaje o por algún código generado dentro de la escena. Por otro lado, está el tiempo interior, es el tiempo que cada personaje vive dentro de la escena.

En este punto las preguntas eran interminables, realmente me había convencido por unos minutos de estar en ese territorio, en un teatro, en otro país, escuchando una obra en otro idioma, con tres actores contando una historia de desamor, pero claro, sin la presencia de más espectadores: era una relación unilateral, mi cuerpo en relación a este espacio, cabría decir, en relación a lo que mis ojos veían. Como creadora, imaginé por un momento como los espectadores iban a tener la idea, al igual que yo, de que la obra que quiero presentar está sucediendo en ese mismo instante en que lo vean a través de sus *oculus*; pensé en cómo combinar esta sensación, que se potencie con la presencia y que el final sea también un golpe, pero metafóricamente hablando, que ayude a estimular esas sensaciones que se habían creado hasta este primer momento, entonces... ¿Cómo continuar con todo lo que se ha generado sin que se pierda la magia?

Estimo que, en este punto, el texto/guion es el que va a permitir esas lecturas simultaneas, tomando en cuenta que lo que se busca es ingresar en esta temática virtual que va más allá de lo conocido, ampliando el escenario, desdoblado la dimensión del tiempo y la participación activa del espectador.

### **Los objetos virtuales y tangibles**

Mis certezas hasta este primer instante eran que había logrado conectarme con ese espacio, olvidándome del tiempo y del lugar que yo misma había adaptado para ver la obra. En la siguiente sesión volver a experimentar con las mismas condiciones dadas hizo que me fijara un poco más en el espacio: caminar en el escenario virtual, explorar en esta segunda ocasión hizo que sea más consciente de que la obra no se estaba dando en mi misma zona de experiencia, que precise en los detalles del espacio y en los objetos que utilizaban los actores, una taza, un esfero, un espejo, etc.; que me fijara en el escenario de un modo más crítico, alejándome de esa primera sensación que de

alguna manera fue un poco más total en comparación a la primera sesión. Es decir: en la primera sesión no estaba observando particularidades o detalles, sino que más bien, me había envuelto en la escena, en la actuación, en lo que decían los actores y también en la sensación de explorar la escena mediada por la tecnología; sinceramente a primera impresión me pareció fascinante, pero también sabía que como creadora era importante fijarme en todo, porque como estudiante de creación teatral, sé que todo lo que está en escena comunica y debe tener un propósito.

Surgen así nuevas interrogantes, entre ellas los cuestionamientos respecto a la mirada del espectador y su relación con los objetos que aparecen en escena. ¿Dónde pone el punto de atención el espectador? ¿Desde dónde mira? ¿Cómo evoluciona un espectador? Esta última es una de las preguntas que José de Jesús Flores Figueroa en su artículo “Definición funciones y papel del espectador frente a la obra creativa” se plantea:

En primera instancia un espectador se hace con el hecho de contemplar una obra creativa y con la interacción que hace con ella, en consecuencia, todos, en un momento, nos convertimos en espectadores. Sin embargo, cuando el espectador se enfrenta por primera vez a la obra de un género determinado, simplemente la contempla, pues está en el proceso de aprendizaje para ser un espectador de ese tipo de obras en particular ya que no se puede comprender lo que no se conoce, pues generalmente lo desconocido pasa desapercibido. Es factible decir que, para iniciar la comprensión de un fenómeno, este no solo debe aparecer delante del espectador, sino que la persona debe darse cuenta de que existe, es entonces cuando empieza el proceso de desciframiento de cualquier objeto.<sup>36</sup>

Esto responde la forma en la que me relacioné inicialmente con la escena, llegando a la conclusión de que en esta creación de tipo tecnovivial los objetos son un foco atención importante, que ayudarán al espectador a tener una línea narrativa más digerible, que lo que se muestra tiene que estar pensado de tal manera que robe la atención del espectador, manteniendo así el enfoque en lo que la directora, en este caso yo, deseo comunicar.

---

<sup>36</sup> José del Jesús Flores Figueroa “*Definición funciones y papel del espectador frente a la obra creativa*”: Universidad de Medellín: (enero-2018):19, <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v17n33/1692-2522-angr-17-33-129.pdf>

También es importante saber qué quiero que vea el espectador sin importar cuantas veces lo vea (me refiero a la cantidad de veces que un mismo espectador pueda repetir la experiencia), pero sobre todo que elija ver una cosa determinada por encima de otras, a pesar de las libertades que este formato (360) da al espectador para explorar la escena, comparado con el espacio físico del teatro, esto no representa ninguna diferencia, ya que el campo de visión del espectador es total y por lo tanto la dirección de la vista depende del deseo del mismo, a pesar de estar interpelado por el deseo de la directora.

El espectador no puede acceder a todos esos objetos, pero sí puede verlos y sentirlos tan reales como la realidad virtual lo permita; por ejemplo, el papel higiénico (elemento que se usa en la segunda escena de la obra) nunca estará al alcance del espectador ya que es parte de la escena grabada, mientras que objetos como la varilla del bus presente en la escena cuatro sí estará al alcance de los espectadores. En el texto “El teatro y la realidad virtual como metodología experimental para las humanidades”<sup>37</sup> podemos entender más sobre los objetos escénicos y su relación con la puesta en escena tecnovivial:

Los objetos escénicos, susceptibles de ser implementados mediante realidad virtual y realidad aumentada, interactuarían, de este modo, no sólo como correlato del ser humano que como actor los interpele, sino también entre ellos, generando información según los procesos y bloques en los que estén insertos. Sería gracias a la independencia objetiva que obtiene cada uno de estos elementos que el teatro así propuesto puede ir más allá de sí mismo, en tanto que escena inmediata, sirviendo como instrumento de análisis social y real de cuanto nos rodea.

Aquí entra en juego la forma en la que está contada la historia y con qué de ella el espectador puede conectar, dando la posibilidad de que cada experiencia sea diferente. Considero que de forma muy particular en este proyecto de tesis el público espectador es el principal actor/gestor/actante, debido a que su relación con el espacio, el tiempo, la tecnología, los cuerpos de los y las otras es el que posibilita el desarrollo de la línea de tiempo; es decir, su mirada será la que marque la ruta, y esa mirada será la

---

<sup>37</sup> Manuel Cebral Laureda, “*El teatro y la realidad virtual como metodología experimental para las humanidades*”, *AusArt Journal for Research in Art*. 8 (1) - 2020, pp. 169-181

que hace que acepte o no la experiencia. Sin embargo, cabe recalcar que todo este análisis previo es simplemente un supuesto basado en mi experiencia personal.

### **Proceso de creación**

Como parte del proceso de creación de la obra, luego de hacer una convocatoria para ser parte de este proyecto de titulación formamos un equipo de trabajo junto con tres compañeros más, que han sido parte del recorrido y de varios descubrimientos. Primero iniciamos haciendo trabajo de mesa, lecturas de la obra inicial, y luego de la adaptación de esa obra a formato guion para una cámara 360, la idea era que los compañeros puedan entender la diferencia entre ambos, y además comprender la forma en la que iba a ser contada la historia, pero no era algo tan digerible, por eso era importante, dentro de esta primera etapa, que cada uno tenga información y busquen sus propios referentes respecto a lo que les había planteado, que se familiaricen con los términos convivio y tecnovivio y que se hagan preguntas respecto al uso de la tecnología dentro del teatro.

Luego de pasar esta etapa de búsqueda seguían quedando muchas dudas respecto a la propuesta, y era indispensable hablar de la creación en función de la relación del actor con el uso de nuevas tecnologías, para reforzar lo que hasta ahora venían investigando por su cuenta. Quise hablarles sobre Bryant Caballero y sus notas para una dislocación del convivio teatral, que sin duda iba a servir de mucho en esta etapa exploratoria para comprender el rumbo de esta tesis. Una de las afirmaciones del autor que más nos ayudaron a conectar como grupo es esta: “El cuerpo no se agota en lo físico. El tecnovivio no es una oposición, sino una posibilidad convivial, el modo de mayor elevación en su intermediación tecnológica”.<sup>38</sup>

Esta aseveración me hacía pensar en la dinámica que debíamos desarrollar en el territorio de trabajo y cómo era imprescindible la parte práctica para hablar de cuerpo en relación con el espacio inmersivo. Por esta razón decidí replicar con ellos mi experiencia inicial con las gafas de realidad virtual dentro del cubo, esto hizo que pudieran tener un acercamiento significativo, y tener otra visión respecto a la idea, además de pensar en nuevas formas de creación y dinámicas de convivencia, no sólo a nivel corporal, sino también a nivel psicológico y racional.

---

<sup>38</sup> Caballero Bryant Teatro en tecnovivio. *Notas para una dislocación del convivio teatral*. Edición en PDF. <https://drive.google.com/file/d/1ruvMyHmLvJC7doHDooGsDUphGLQMwxSo/view?usp=sharing>

Este ejercicio con cada uno también fue importante para mí como creadora, porque pude observar las maneras en la que se desplazaban, como sus cuerpos tenían diferentes formas de relacionarse con el espacio, fue interesante también la reacción de cada cuerpo ante los estímulos del video. Después de este ejercicio el diálogo que manteníamos dentro de la creación era distinto, ya que finalmente habían podido conectar con la idea y era mucho más sencillo explicar la forma en la que íbamos a realizar las escenas.

Luego de esto empezamos a especificar lo que se iba a hacer como parte del ejercicio en presencialidad y lo que iba a estar grabado; en este punto era importante para mí que mis compañeros entendieran que a pesar de estar haciendo un montaje tecnovivial, yo quería que el proceso de creación sea significativo y que como parte de mi tesis quería aprovechar la oportunidad de dirigir un equipo de trabajo.

Es así como llegamos al consenso de que cada encuentro sería una práctica rigurosa y que a partir de estos encuentros íbamos a ir compartiendo saberes y ayudando a que la propuesta vaya tomando forma, cabe recalcar entonces que el producto final de la obra será resultado de la creación colectiva.

Cada sesión estaba dividida en partes: inicialmente hacíamos un calentamiento, que derivaba en un ejercicio de conexión con la escena, no siempre era el mismo, pero el objetivo era pensar en la obra desde algo personal en relación al tema del acoso a la mujer. Dentro de escena voy a contar con dos hombres y una mujer así que sus posturas frente a este tema han sido diversas y todas han logrado sumar a la creación. Terminábamos cada sesión en la práctica por escenas.

### **El espacio y los artilugios**

Hablar de espacio y realidad virtual en relación al teatro no es algo nuevo, y por supuesto cada palabra por separado tiene su importancia; por un lado, el espacio escénico en su concepto más básico es el lugar donde el actor representa algo, y la realidad virtual utilizada en el teatro podríamos decir que es parte de la puesta en escena y el desarrollo de la obra añadiendo un entorno que se superpone al mundo real.

Si regresamos al concepto de espacio me parece importante hablar sobre Peter Brook en su libro “El espacio vacío” donde afirma que el acto teatral se produce si un

hombre camina en un espacio y es observado por otro<sup>39</sup> Este es un aspecto que se cumple en ambos casos y es importante para el desarrollo de esta tesis, en que consideremos la hibridez del espacio presencial con el espacio virtual, ya que a partir de ello estableceremos las conexiones tecnoviviales.

Parte importante para entender dichas conexiones es conocer a detalle las herramientas con las que trabajamos al momento de grabar y el dispositivo con el cual viviremos la experiencia el día de la presentación artística.

### **Insta360onex2**



**Figura 1.**<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Peter Brook, El espacio vacío. Ed. por Ramón Gil Novales (España: Edición 62, 1993), disponible en: <https://actors-studio.org/web/images/pdf/brook.peter.el.espacio.vacio.pdf>.

<sup>40</sup> Cámara Panasonic GH4 con lente fish eye 220° e insta onex2 <https://www.insta360.com/>



## Grabación escena 1



Figura2<sup>41</sup>

Esta cámara sirvió para hacer las grabaciones dentro del cubo y en las locaciones antes mencionadas, que son el baño y el bus. Lo interesante de usarla es el modo en el que se utilizó, ya que al tener dos lentes que captan una imagen de 180 grados, al acoplarse tienen un alcance de un ángulo de 360 grados (figura 1). No puede existir nada más dentro del espacio de grabación: por ejemplo, en el cubo estábamos únicamente los actores y la cámara, no había un camarógrafo operándola, este instrumento estaba colocado en el espacio en un trípode. Tanto los pasantes como yo, previo a la grabación, hicimos varios pases de la obra que habíamos estado ensayando.

Al inicio habíamos mencionado la posibilidad de que el espectador pueda ponerse en los zapatos del actor, ocupando un rol activo dentro de la historia, esto es posible gracias a esta tecnología ya que la grabación se hace desde el cuerpo de la actriz, es decir, el cuerpo de la actriz es el cuerpo del espectador en algún momento de la historia. De forma técnica se logra colocándose la cámara en la cabeza, como si fuera una extensión de esta (ver figura 3 a continuación...)

---

<sup>41</sup> Mercedes Correa, (2022) Imágenes proyecto de tesis Taciturna. <https://drive.google.com/>

## Grabación escena 2



Figura3<sup>42</sup>

Para poder dominar esta cámara es importante tener control del cuerpo ya que requiere estar a una altura estándar del cuerpo humano y como se puede observar en la imagen la cámara tiene aproximadamente 20 cm más con relación a la estatura promedio del cuerpo. Por esa razón, cuando la cámara estaba en mi cabeza tenía que flexionar las piernas y caminar de ese modo, con esto se logra que la relación del cuerpo en dimensión al piso sea proporcional. Lo que se intenta es que el espectador se sienta realmente dentro del cuerpo de la actriz.

---

<sup>42</sup> Mercedes Correa, (2022) Imágenes proyecto de tesis Taciturna. <https://drive.google.com/>

### Oculusquest



Figura4 43

### Oculusquest



Figura5<sup>44</sup>

Los *Oculus Quest 2* (figuras 3.1 y 3.2) son un sistema de realidad virtual todo en uno, que no necesita PC ni consola, diseñada con controles intuitivos para brindar un excelente rendimiento, funcionan a través de conexión internet, el video está directamente integrado al dispositivo y lo único que requiere es aprender el funcionamiento inicial ya que es muy sencillo de usar.

---

<sup>43</sup> Alberto lloret, (2010) Análisis Oculus Quest 2: mejorando el mejor casco de realidad virtual autónomo. <https://www.hobbyconsolas.com/>

<sup>44</sup> Alberto lloret, (2010) Análisis Oculus Quest 2: mejorando el mejor ...

## Puesta en escena, puesta en ruedo

En este acápite quiero hablar sobre el día de rodaje, primero empezar por contar que la grabación fue una experiencia bastante enriquecedora, ya que como equipo debíamos gestionar varias cosas a la vez: intentar cumplir con los tiempos, organizar el equipo de trabajo y pensar en la escena desde una concepción teatral, es decir, hacer el ritual de preparación antes de iniciar con las escenas, llegar al espacio, calentar, llenarnos de energía, re pensar la idea del montaje, pensar en los antecedentes e intentar recoger todo esto para llevarlo al momento de la grabación.

### Plan simple de rodaje

PLAN SIMPLE GRABACIÓN 360° TACITURNA				
HORA	ESCENA	LOCACIÓN	ACTIVIDAD	REFERENCIA
09.00	ESCENA 2 - A	BAÑO	ARMADO EQUIPOS	UBICACIÓN EN 3RA PERSONA, EN ESQUINA DEL BAÑO, EVITAR REFLEJO EN ESPEJO, HACIA PROTAGONISTA, MÁSCARA TRASERA
09.30			ENSAYO	
10.00			GRABACIÓN A	
10.20			TRASPASO Y REVISIÓN	
10.40	ESCENA 2 - B	BAÑO	GRABACIÓN B	CÁMARA EN 1RA PERSONA, ACENTUAR ACCIÓN FRONTAL
			TRASPASO Y REVISIÓN	
11.00	ESCENA 1	CUBO	ENSAYO	CÁMARA EN 3RA PERSONA, ACCIÓN EN ESCENARIO 200", MÁSCARA TRASERA
11.30			GRABACIÓN	
12.30			TRASPASO Y REVISIÓN	
12.40			GRABACIÓN	
13.30	ALMUERZO			
14.30	ESCENA 3		ARMADO EQUIPOS	CÁMARA EN PRIMERA PERSONA, SECUENCIA, ESTABILIZAR RECORRIDO, ACENTUAR EVENTOS HASTA EL FIN. - TOMAR EN CUENTA UNIÓN CON REALIDAD AL SACAR LAS GAFAS
			ENSAYO	
15.00			GRABACIÓN	
			TRASPASO Y REVISIÓN	
17.00	FIN GRABACIÓN			

Figura6<sup>45</sup>

La planificación la podemos observar en la imagen anterior (figura 5), y en base a esto haremos un recorrido de acuerdo a como se fueron desarrollando las escenas el día de la grabación y por supuesto desde mi perspectiva:

La escena número dos es la escena del baño; en esta escena se ve a la actriz llegar al baño bastante conmocionada debido a que ha tenido un flujo abundante y bastante irregular de su periodo, lo que ha derivado en que se manche las piernas. La perspectiva de la cámara en este momento es desde una tercera persona que se encuentra

<sup>45</sup> Mercedes Correa, (2022) Imágenes proyecto de tesis Taciturna. <https://drive.google.com/>

en una esquina del baño, vale la pena recalcar que antes de esto, lo que se observa en la escena número uno sucede en el cubo (ya la explicaremos más a detalle), mientras que luego de observar la llegada de la actriz hay el cambio de perspectiva (que ya habíamos mencionado antes), siendo la actriz la que lleva la cámara en la cabeza. En teoría, en este momento, cuando los espectadores estén viendo la historia a través de sus *oculus* van a tener la sensación de ser la actriz, y de estar viviendo la historia en primera persona.

La escena número uno es la escena del cubo, desde mi perspectiva la más potente: este espacio nos ha permitido trabajar en soledad, a pesar de saber que tenemos la cámara y que nos está grabando todo el tiempo. Es interesante porque nunca trabajamos en función de que el video quede bien, sino más bien viviendo la escena desde una óptica más teatral; ensayamos la escena muchas veces y lo que se verá en el video, estoy segura, es el resultado del trabajo de meses ensayando, mas no el resultado de una edición.

Esto nos lleva a la escena número tres, la del bus: a nivel técnico esta escena es la que más complicaciones nos trajo, al ser la continuidad de la escena dos tenía la dificultad de decidir si era pertinente continuar el relato en primera persona o si debíamos regresar a contar la historia desde la perspectiva en tercera persona. La decisión de este corte es significativa debido a que podía causar confusión dentro de los espectadores: si se hacía el cambio de perspectiva corríamos el riesgo de que el espectador no siga la línea narrativa y se pierda, pero a decir verdad era lo más factible al momento de hacer la grabación por las condiciones dadas de la misma, un bus con poca gente, que imposibilitaba a la actriz en primera persona ver hacia la parte final del bus. Dicho esto, decidimos grabar las dos opciones, lo que nos permitía tener la oportunidad de elegir y finalmente ceder un poco ante las ventajas que ofrece hacer una escena pregrabada.

### **La escena final, la del convivio**

Una vez terminada la primera etapa del proceso, la grabación, nos adentramos como grupo a la parte de la escena final, es la escena en la que vamos a intentar encajar el recorrido de la historia. Para esto las sesiones de trabajo se han venido dando de la misma forma en como la planteamos al inicio, podríamos decir que ha sido un

laboratorio de creación donde las ideas surgen a partir de la necesidad de cada participante. (Figuras 6,7,8).

### Ensayos Taciturna



Figura7<sup>46</sup>

### Ensayos Taciturna



Figura8<sup>47</sup>

<sup>46</sup> Mercedes Correa, (2022) Imágenes proyecto de tesis Taciturna. <https://drive.google.com/>

<sup>47</sup> Mercedes Correa, (2022) Imágenes proyecto de tesis Taciturna. <https://drive.google.com/>

## Ensayo Taciturna



Figura9<sup>48</sup>

Algo valioso de esta segunda etapa ha sido pensar en función de lo que ya se ha hecho en las escenas anteriores, y tenerlas en cuenta en el momento de la creación como un antecedente, y también como una pauta para el desarrollo de la escena final, misma que es el complemento de la experiencia he intenta hacer un acercamiento entre lo tecnovivial y lo convivial.

### Conclusiones y aportes metodológicos

Durante este proceso de creación he intentado poner en práctica los saberes adquiridos durante la carrera y como parte de los resultados me parece importante compartir lo que a mí me habría resultado útil al momento de iniciar la creación tecnovivial, ya que es imprescindible en primera instancia resolver problemas técnicos de modo que para futuros estudiantes que quieran hacer algún tipo de trabajo similar, estas serían mis recomendaciones:

1. Analizar los elementos a utilizar en la intervención tecnológica y estudiar su modo de funcionamiento, cámaras, micrófonos, gafas, auriculares, luces, edición de video, aplicaciones de software.
2. Si se trata de un formato de grabación 360 es importante pensar en la forma en que será grabado el video, ya que la cámara dependiendo el punto de vista puede llegar a estar en la cabeza del actor actriz, y a partir de esto pensar en las dificultades que eso representa puesto que requiere caminar con las piernas flexionadas.

---

<sup>48</sup> Mercedes Correa, (2022) Imágenes proyecto de tesis Taciturna...

3. Si lo que se quiere es que el espectador en algún momento tome el lugar del actor también es importante saber que todos los movimientos deben ser exagerados, un ejemplo de ello es que si necesito tomar un vaso de agua en lugar de llevarlo directamente a la boca primero debo extender mi brazo hacia delante, de modo que alcance a estar en el radio de la cámara, para posteriormente llevarlo a la boca.
4. Si lo que se necesita es grabar en un espacio como un salón, teatro, bus (ejemplos planteados es este proyecto) es necesario delimitar el espacio, y que todo lo que esté en escena sea parte de esta, ya que para hacer la grabación en formato 360 no vamos a tener un operador (camarógrafo) que pueda seguirnos con el lente de la cámara, todo se graba en un solo plano, las escenas son de corrido, lo que se intenta con este tipo de grabación es ser lo más fieles a la realidad.
5. El storyboard se hace junto con el texto, las modificaciones de la obra nacen en función de lo que el director se imagina que va a suceder en escena, pero a partir de que tiene el conocimiento de cómo funcionan las herramientas tecnológicas, por lo tanto, este es uno de los elementos claves y de los momentos más importantes del desarrollo de la obra.
6. Es importante que una vez tengan los referentes teóricos se lancen a crear, es a partir de la creación y de la puesta en escena que el proyecto va tomando forma, llevar una bitácora de trabajo es vital, registrar en ella todo, hasta los pensamientos que crean que no tienen nada que ver, porque son esos mismos pensamientos los que en muchas ocasiones te dan el impulso que necesitas al momento de escribir el trabajo teórico.
7. Tener socios estratégicos para el desarrollo del proyecto es primordial, mientras más manos puedan ayudar al momento de crear, mucho mejor, sobre todo si son compañeros de la universidad que se identifican con lo que estas proponiendo.
8. Organizar una agenda con tiempos alcanzables, no sobre exigir el proceso.
9. Finalmente, disfrutar del momento en que te encuentras, tomar decisiones basadas en tus propias convicciones y curiosidades, el tema a tratar realmente te tiene que apasionar, eso garantiza que el trabajo sea divertido todo el tiempo.



#### **4. Epílogo**

El territorio virtual en sus inicios exploratorios nos invita a conocer o plantear las diferencias entre el formato de creación teatral convencional y el tecnovivial, para luego reconciliarse con la idea de que esa disimilitud yace a nivel técnico y no en el proceso artístico como tal, esto debido a que a través de la inserción de nueva tecnología es posible pensar en otros territorios espaciales y temporales, pero no limita de ningún modo el proceso de creación, el ritual, la convivencia, la vivencia.

Si hay algo que he podido aprender durante este proceso es que usar recursos tecnológicos es valioso a nivel imaginativo y nos permite fantasear y repensar cómo llevar a la escena lo que tenemos en la cabeza, así como también a crear un acercamiento entre el espectador y la historia que se cuenta, debido a que se genera un tipo de identificación más cercana a la realidad, a lo íntimo del ser.

Me refiero puntualmente a algo que como seres humanos estemos limitados de hacer, por ejemplo, tener un avión en escena, recorrer varias locaciones en una misma presentación, tener animales que hablen, personajes extra cotidianos, o al espectador como actor principal, entre otras tantas cosas. Por supuesto que como estudiante de teatro sé que lo antes mencionado se puede resolver con los recursos que sí tenemos, pero ¿Qué sucede cuando la realidad virtual, supera a nuestra propia realidad?, este es un tema bastante filosófico y nos adentra en otro mundo de reflexiones, las cuales no pretendo tratar, ni considero tener el bagaje de conocimientos que requiere, pero es una forma que encuentro de explicar la manera en la que la realidad virtual puede hacernos vivir una escena con fascinación, y de cómo nuestro cerebro puede aceptar eso como un momento excepcional, personalmente a esto lo considero como evolución del teatro, probablemente el salto que tenga el teatro hacia los espacios inmersivos tome mucho tiempo y tener estos elementos tecnológicos seguramente no sea la única vía para la creación teatral, pero existe la posibilidad de que sea otra forma de creación, en algún punto podría tener un alcance que nos invita a pensar en una nueva técnica ya sea actoral, de dirección, de concepción estética, etc.

El teatro en territorio virtual a nivel narrativo nos invita como creadores a imaginar lo inimaginable, si bien mi trabajo no está hecho en un entorno virtual como tal, esto debido a las dificultades técnicas y los recursos que eso representa, lo que este proyecto ha procurado es tener un acercamiento a través del video 360 que intenta

simular lo que sería un escenario inmersivo, en este sentido, el resultado de la filmación, permite revivir la experiencia corporal de estar por unos instantes en el cuerpo de la actriz, a través de las gafas, surgiendo una especie de desdoblamiento en escena, mismo que habilita a modificar la forma en la que posteriormente intervendremos la escena final, es una particular sensación que se genera como parte de la autoobservación y por medio de la conexión con lo que ha sucediendo en las escenas previas.

Por lo tanto es una nueva forma de conectar con hallazgos de la obra, de compartir nuestras posturas a nivel político, social, exponiendo nuestras experiencias personales, y dejándonos afectar por el contexto y por el momento histórico, es una crítica constante que nace de uno mismo para los y las demás, debido a que existen temas personales que son muy complicados de exponer y más aun colocar a las personas en situación de empatía considero que este proyecto de tesis es un gesto político que intenta generar una experiencia empática autentica.

A través del desarrollo de esta tesis comprendí que lo que yo pensaba inicialmente con respecto a la forma en la que el teatro iba a mutar cambió, ya que me di cuenta de que hacer una experiencia tecnovivial con inmersiones tecnológicas de vanguardia puede ser muy costoso, y que por lo tanto solo una parte de los creadores podrían acceder a ella, lo que sin duda puede evitar el hecho de que este recurso por muy interesante que pudiera llegar a ser se popularice a corto plazo, lo que no dudo es que los seres humanos cada vez nos veamos más afectados por este tipo de realidades alternas y por eso concluyo que no deja interesante indagar en estas nuevas posibilidades de creación.

## 5. Bibliografía

- Alberto Lloret, (2010) Análisis Oculus Quest 2: mejorando el mejor casco de realidad virtual autónomo. <https://www.hobbyconsolas.com/>
- Burgos Nidia, boletín de literatura comparada, (BLC: Universidad Nacional del Sur, 2017), 120.Edición Pdf.
- Brook Peter, El espacio vacío. Ed. por Ramón Gil Novales (España: Edicions 62, 1993), disponible en:  
<https://actors-studio.org/web/images/pdf/brook.peter.el.espacio.vacio.pdf>.
- Claws Tender, "The Under Presents: Tempest is a live, interactive, and intimate reimaging of the Shakespeare's play", 6 de julio del 2020, video, 0m51s, The Under Presents: Tempest.
- Correa Mercedes, (2022) Imágenes proyecto de tesis Taciturna <https://drive.google.com/>
- Dieguez Ileana, *Escenarios Liminales teatralidades, performatividades políticas*, (México: ISBN, 2014), 66. edición en pdf.  
[https://www.tdterror.com/uploads/1/6/1/7/16174818/dieguez-i-escenarios-liminales-teatralidades-performances-politicas-pdf-1 .pdf](https://www.tdterror.com/uploads/1/6/1/7/16174818/dieguez-i-escenarios-liminales-teatralidades-performances-politicas-pdf-1.pdf)
- Dubatti Jorge, *Introducción a los estudios teatrales* (Buenos Aires: Libros de Godot, 2011), 34.
- Dubatti Jorge, *Teatro-Matriz y Teatro Liminal: La liminalidad constitutiva del acontecimiento teatral* (Buenos Aires, 2016), 4. Pdf.
- Dubatti Jorge, *Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía)* (Buenos Aires, Argentina, Revista AVANCES, núm 30, 2021) Edición Pdf.
- Dubatti Jorge, *Convivio tecnovivio: entre infancia y babelismo* (Colombia, Revista de las artes escénicas, núm 9, 2015) Edición Pdf.
- Dictionary. *Realidad virtual*, s. v., "realidad virtual," acceso: 29 de agosto de 2022  
VR: (virtual reality) realidad virtual.
- Flores Figueroa José del Jesús "Definición funciones y papel del espectador frente a la obra creativa": Universidad de Medellín: (Enero 2018): 19,  
<http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v17n33/1692-2522-anqr-17-33-129.pdf>

Investigación teatral, revista de las artes escénicas y performatividad, *Foro de artes escénicas en contingencia*, (Universidad Veracruzana, volumen 11, núm.18,2020). Pdf.

Jahnsen Mesta, Del Rosario Miluska, *La multimedialidad como eje visibilizador de la violencia de género normalizada en la versión libre del monólogo la violación de Darío Fo* (Lima-Perú, Escuela Nacional Superior de arte dramático Guillermo Ugarte Chamorro, 2020), Pdf.

Ocaña Ramírez Franco Martin, *Reinventando el convivio: El tecnovivio como una posibilidad de convivio a partir del uso del dispositivo relacional en un acontecimiento teatral mediado por la tecnología* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú,2021) Edición en Pdf.

Rodriguez Verónica,,`Experiencias de teatro en realidad virtual”,IAMVR,27 de febrero del 2022,acceso el 23 de marzo del 2022,<https://i-amvr.com/experiencias-de-teatro-en-realidad-virtual/>.

Royal Shakespeare Company,`Inside The Forest”,11 de marzo del 2021,video,0m31s,[Inside the forest](#).

Reforma Grupo,La UNAM alberga 'VR-I', la primera coreografía en realidad virtual inmersiva, creada por el suizo Gilles Jobin y el laboratorio Artanim,10 de noviembre del 2018,video,1m33s, [Lleva la danza a la realidad virtual](#).

Santaella, Lucía. El Arte Del Silicio. Brasil: Revista Cibercultura del Centro Cultural del Banco Itaú, 2003. Edición en PDF.

Scout Vr,`A VR Immersive Theater Experience (Trailer)”,26 de enero del 2020,video,2m25s[Scarecrow - A VR Immersive Theater Experience \(Trailer\)](#).

Theater Barn “Edward II VR | Full Performance Virtual Reality | Relative Motion & BarnTheatre”,10Sepdel2020, video,8m36s, <https://youtu.be/HGrntK9pE8c>.

Thomson Wanderman, Into the metaverse, Una nueva era para nuestros museos, (5 de nov del 2021) <https://evemuseografia.com/2021/11/05/profesionales-de-la-cultura-bienvenidos-al-metaverso/>

## 6. Anexos

### Guion Taciturna relatos del camino.

ESC 1. INT. CUBO (SALÓN DE LA U. ARTES). NOCHE

*La actriz está en medio del salón, mientras realiza acciones físicas mecánicas. Camina, se agacha, se sienta, sirve un café, usa el celular, escribe, repite. (acciones físicas).*

ACTRIZ:

Un día de mierda, el jefe pidiendo café cada 20 minutos y sus ojos en mi trasero cada que salgo de la oficina. “**No te olvides guapa, debe tener dos de azúcar, y tu sonrisa**”. Yo sonrío, si supiera lo que pienso de la madre que lo parió.

ESC 2. INT. HALL. NOCHE

*Se observa a un guardia hablando con la actriz.*

GUARDIA:

“Te queda lindo ese color rojo en los labios, tanto como el rojo que pinta tus piernas”

*Voz en off de la actriz, es un flash back para los espectadores. Se mira la pierna, rueda sangre por la pierna derecha, mira al guardia, grita con los ojos.*

ACTRIZ (voz en off):

¿Piernas? ¿Rojo? Insolente.

ACTRIZ:

Sentía mucha vergüenza... pero no importaba nada, eran de esos meses en dónde disfrutas y amas el dolor, es más pides a gritos la llegada de la inquilina mensual.

### ESC 3. INT. BAÑO. NOCHE

*Se ve a la actriz ingresar al baño y verse frente al espejo, en este momento los espectadores son la actriz (se ven reflejados en el espejo) se escucha como tocan la puerta con insistencia.*

ACTRIZ:

Ocupado... ¿Por qué no fui hombre?

*La actriz entra al water, cierra la puerta, se sienta, y los espectadores ahora pueden ver únicamente lo que el hueco de la puerta permite, los tacones de punta rojos escuchan los sollozos y sus conversaciones más íntimas.*

ACTRIZ:

Tengo que aguantar hasta mi casa, tengo que aguantar.

*La puerta suena insistentemente, toc,toc,toc, el guardia grita desde fuera.*

GUARDIA:

Tanto tiempo para más de limpiarte

*La actriz sale del baño, se tapa con su blazer, abre la puerta, mira al guardia.*

GUARDIA:

Yo podía ayudarte, para eso estamos, para cuidar a las mujeres. *Sonríe*

*La actriz le deja los ojos en blanco, lo empuja, sale de prisa...*

ESC 4. EXT. BUS. NOCHE.

*Un bus lleno, no hay espacio para sentarse, un chofer y un ayudante. La acción que se ve es al ayudante gritando desde la puerta (en este momento, nuevamente los espectadores toman el lugar de la actriz, están en el avatar de la protagonista).*

AYUDANTE:

Muueeevaaaa o se queda?

*Una vez en la escalera del bus se observa como el ayudante y el chofer hablan y se burlan entre ellos.*

CHOFER:

Está rica, has que de siente aquí, a lado de la palanca, en medio de los dos. *Risas*

*Termina de subirse, se ve bastante descompensada.*

ACTRIZ (voz en off):

Necesito sentarme, está repleto.

ACTRIZ:

¿Puedo?

SUJETO 1:

No no, no, anda, al fondo.

*Mientras camina al final del bus la miran mal, directamente a los ojos del avatar, se alejan, murmuran. Una vez en la parte trasera del bus, los espectadores son parte de la gente que está en el bus, sentados o parados, como un usuario más, mientras ven el accionar de la actriz.*

ESC 5. EXT. BUS. NOCHE.

*Se ve a la actriz intentando verse en el vidrio, se toca la cara, el cabello, luego se mira la pierna, quiere borrar la marca antes de que la vean. Toca el blazer, está húmedo, se lo acomoda, disimula se raspa con la uña, está incómoda. Una mujer la ve fijamente, luego un hombre tiene sus ojos fijos en sus piernas.*

ACTRIZ (VOZ EN OFF):

Me vió intentando limpiarme, qué vergüenza. Está en los asientos especiales. Le ruego con la mirada. ¿Me cede el puesto? Se da vuelta. Observo a casi todos los asientos. Busco a alguien, nadie me mira a los ojos.

*Finalmente mantiene contacto visual con un joven que está jugando con un balero.*

ACTRIZ (VOZ EN OFF):

Al fondo. Lo hizo. Alternaba su mirada con su juego de balero. Me mira, mira el balero. Me mira, mira el balero. Me mira, mira el balero. Tic, pausa. Tic, pausa. Tic, pausa. Para. Sostiene la mirada.

*La actriz se acerca lentamente, mantienen la mirada, se miran.*

ACTRIZ (VOZ EN OFF):



Él me va a ayudar.

*Se acerca un poco más, me pongo a su lado, él le toca la pierna.*

ACTRIZ (VOZ EN OFF):

¿Qué hace? me metió su mano en la entrepierna. Dios.

*Se mancha con la sangre, se asusta, lanza el balero al piso, la empuja.*

ESC 6. INT. CUBO. (ESCENOGRAFÍA DE BUS). NOCHE.

*Esta es la parte de la develación de la actriz en escena, depende de los espectadores quitarse o no los lentes, esto da la posibilidad de distintos finales y experiencias para cada uno, las pantallas estarán oscuras, y el sonido será es protagonista de este momento final.*

*Vamos a observar a la actriz en vivo, darle continuidad a la escena del bus, la escenografía por tanto contará con la presencia de otros actores que ayudarán a dar la atmósfera y la continuidad a la escena.*

*Extras alrededor de los espectadores y la actriz que está en el centro, con el mismo atuendo que se veía en la última escena del bus.*

*Se escuchan gritos, susurros, risas, silbidos.*

EXTRAS:

"! ¡Asquerosa te estás pudriendo, aléjate!"

ACTRIZ:

Ásperos

Desalmados

Ruidosos

Humillantes

Agudos

Agrios

Dolientes

Recriminantes

*Silencio. Se apaga una cumbia que estaba de fondo.*

*EXTRA-1:*

¡Bájate apestosa!

ACTRIZ:

En serio me quería bajar, ni siquiera podía levantar mi pierna, ya no tenía fuerzas. Cámara lenta. La gente se alejaba tanto como podía. Las mujeres también se alejaban, se tapaban la nariz, tenían caras de terror y de pronto...

EXTRA-2:

"Chófer para, tienes que dejarla, no ves que apesta, te está ensuciando todo el bus".

ACTRIZ:

PARA PARA. Grité y el chofer frenó a raya.

¡DEJEN DE MIRARME! ¡DEJEN DE MIRARME!

*Oscuridad total, voz en off, mientras la actriz realiza las acciones, va contando al espectador lo que hace. Los extras permanecen en silencio, prácticamente desaparecen de la escena.*

Me quité los tacones, me quité el hilo y me saqué el tampón improvisado, no se terminaba, era tanto papel, dolía sacarlo, metía y sacaba mis dedos, RECUERDOS. Mis dedos tocaban las paredes heridas, sacaban pedacitos, una mezcla de papel con trocitos de carne, olor fétido, olor a muerto.

*Se encienden luces, por tres segundos se ve a la actriz.*

**ACTRIZ:**

¿Estaba viva? ¿Esto me estaba pasando? esto es un sueño.

**APAGÓN.**

